



UNIVERSIDAD CENTRAL DE VENEZUELA
FACULTAD DE HUMANIDADES Y EDUCACIÓN
COMISIÓN DE ESTUDIOS DE POSTGRADO
MAESTRÍA EN COMUNICACIÓN SOCIAL

**Adolescentes y pantallas.
Usos de la tecnología desde la metáfora de Nativos
Digitales.**

**Trabajo especial de grado que se presenta para optar al grado de *Magister
Scientiarum* en Comunicación Social.**

AUTOR: IBRAHIN MENA

Caracas, mayo de 2014

UNIVERSIDAD CENTRAL DE VENEZUELA
FACULTAD DE HUMANIDADES Y EDUCACIÓN
COMISIÓN DE ESTUDIOS DE POSTGRADO
MAESTRÍA EN COMUNICACIÓN SOCIAL

**Adolescentes y pantallas.
Usos de la tecnología desde la metáfora de Nativos
Digitales.**

Autor: Ibrahin Mena

Trabajo especial de grado que se
presenta para optar al grado de
Magister Scientiarum en Comunicación
Social.

Tutor:

Profa. Morella Alvarado Miquilena



Gobierno Bolivariano
de Venezuela

Ministerio del Poder Popular
para la Cultura



República Bolivariana de Venezuela, Ministerio del Poder Popular para la Cultura, Instituto Autónomo Biblioteca Nacional y de Servicios de Bibliotecas, División de Depósito Legal. Yo, **LUIS MACHADO**, venezolano, mayor de edad, titular de la cédula de identidad N° 4.357.129, en mi carácter de Jefe Encargado de la División de Depósito Legal, carácter éste que consta en Providencia Administrativa N° 34 de fecha 12 de julio de dos mil once, emanada del Instituto Autónomo Biblioteca Nacional y de Servicios de Bibliotecas en uso de la atribución legal contenida en el Artículo 14° de la Ley de Depósito Legal en el Instituto Autónomo Biblioteca Nacional y de Servicios de Bibliotecas, en concordancia con los Artículos 31° y 41° del Reglamento de la citada Ley, por medio del presente documento doy constancia que le he asignado a **Ibrahim Jafet Mena Polanco** el Nro **If4872015382179** depósito Legal, para la obra, producto o producción de: **Ibrahim Jafet Mena Polanco** cuyo título es: **Adolescentes y Pantallas. Usos de la Tecnología desde la Metáfora de Nativas Digitales**. Cabe destacar que el número indicado deberá ser impreso conforme a lo establecido en los Artículos 16°, 17°, 18° y 19° del Reglamento de la Ley de Depósito Legal, y deberá consignar ante la División de Depósito Legal los ejemplares de la obra, producto o producción dentro de los treinta (30) días siguientes a su publicación y antes de su circulación distribución y venta, acatando lo dispuesto en el Artículo 14° del Reglamento de la Ley de Depósito Legal. En consecuencia dentro del lapso antes citado deberá remitir un escrito indicando la cantidad de ejemplares que consigna con las especificaciones contenidas en los Artículos 15° y 21° del Reglamento de la Ley de Depósito Legal. El incumplimiento de la obligaciones que impone la Ley de Depósito Legal acarreará la imposición

Legal en concordancia con el Artículo 51° del Reglamento de la citada Ley. En caso de que el número otorgado no sea utilizado, el mismo deberá ser devuelto por medio de notificación escrita a la División de Depósito Legal, tal y como lo contempla el Artículo 34° del citado Reglamento. Constancia que se expide a petición de parte interesada en Caracas, a los dieciocho (18) días del mes de febrero de dos mil quince.

Luis Machado
LUIS MACHADO

República Bolivariana de Venezuela
Instituto Autónomo
Biblioteca Nacional
y de Servicios de Biblioteca
DIVISION DE DEPÓSITO LEGAL

APROBADO EN NOMBRE DE LA UNIVERSIDAD
CENTRAL DE VENEZUELA POR EL SIGUIENTE
JURADO EXAMINADOR:

MSC. MORELLA ALVARADO MIQUILENA

COORDINADOR

DR. GUSTAVO *HERNÁNDEZ* DÍAZ

DR. JOSÉ MARTÍNEZ DE TODA



UNIVERSIDAD CENTRAL DE VENEZUELA
FACULTAD DE HUMANIDADES Y EDUCACIÓN
COMISIÓN DE ESTUDIOS DE POSTGRADO
MAESTRÍA: COMUNICACIÓN SOCIAL

RESUMEN

Nos encontramos ante un fenómeno tecnológico sin precedentes. Los medios interactivos han aumentado su popularidad como nunca antes y han generado un cambio de vida en la sociedad. Marc Prensky (2001) sostiene que quienes han nacido y crecido bajo la influencia de éstos, piensan y actúan diferente. Procesan la información, leen e interactúan con otros de forma distinta. Por otro lado, estudios recientes demuestran que el empleo de herramientas tecnológicas a través del *Mobile Learning*, promueve el desarrollo de habilidades cognitivas. A partir de esto, la presente investigación, persigue analizar los usos que dan un grupo de jóvenes seleccionado a las diversas pantallas con las que interactúan. El trabajo se apoya en los postulados que construyen a la metáfora *Nativos e Inmigrantes Digitales* y las teorías constructivistas del aprendizaje. Se sustenta en un diseño metodológico cuali-cuantitativo que abarcó cuatro fases: 1) una revisión documental; 2) aplicación de un cuestionario online; 3) realización de entrevistas y 4) análisis de los resultados. Con esto, se estudian las competencias que han adquirido este grupo de jóvenes a consecuencia de los usos de las pantallas y se ahonda en lo que sucede con sus relaciones sociales. Los resultados de la investigación presentan preferencias por cuatro tipos de pantallas: Internet, televisor, celular y videojuegos y sirven para mostrar algunas de las expectativas que poseen en cuanto al uso de las TIC's en el aula. Finalmente como aporte, se presenta una propuesta para el aprovechamiento de las TIC's como recurso de aprendizaje.

Palabras clave: Aprendizaje significativo, Control parental, Mediación escolar, Nativos digitales, *Mobile Learning*, Pantallas.

Agradecimientos

Estoy tan enormemente agradecido a muchas personas que hicieron posible el logro de esta meta que no tengo palabras para expresarlo. Comienzo agradeciendo a Dios por ser mi guía protector y facilitarme los medios para alcanzar mis objetivos. En segundo lugar agradezco a mi madre quien partió de este mundo cuando iniciaba esta meta, no sin antes grabar en mis fibras el valor de tener valor. A mi padre por su ejemplo de abnegación y por su siempre incondicional apoyo. A mi hermana Ruth quien con paciencia me ayudó con la preparación del cuestionario online. A mis queridos hermanos Fran, Ferni, Lennis y José Luís por confiar siempre en mí.

A mi amada tutora, Morella Alvarado que me ayudó de todas las maneras que sólo un tutor de amplia abnegación puede hacer. Mil gracias por su dedicación, paciencia y alta calidad humana.

A mis queridos mentores de la Maestría, todos considerados por mí como joyas de incalculable valor, mi querida profesora Luisa Torrealba siempre dispuesta a ayudar, la profesora Mariela Torrealba que con su dilatada experiencia me orientó en los primeros pasos de mi trabajo, la profesora Elsy Jiménez quien logró enamorarme del tema de la sociedad de la información, mi querido profesor Bernardino Herrera fiel colaborador e intachable maestro, mi querido profesor Carlos Colina ejemplo de dedicación, el elocuente profesor Carlos Guzmán quien con sus exigencias logró que aumentara mis estándares educativos, mi querido profesor Gustavo Hernández quien me ayudó con los primeros pasos del trabajo y junto a la profesora Morella cumplen bien con la responsabilidad de ser “maestros de maestros” al llevar la línea de investigación educación, comunicación y medios en la UCV.

A mi amigo Antonio Contreras quien me sembró la idea original del tema y me facilitó información bibliográfica, además de estimularme siempre a no desistir de esta meta. A mi querida amiga Alexandra Payares quien me acompañó y asistió en la logística de las entrevistas. A mi amigo Eduardo Chapellín por ayudarme a publicar el cuestionario online en la página del colegio Los Arcos y facilitarme muchos medios para realización de mi trabajo. A mi querido profesor Hugo Trujillo, fiel colaborador y amigo que me facilitó material bibliográfico y guía. Al admirable profesor González Galarza quien me facilitó información bibliográfica de referencia obligada en mi trabajo. A mi gran amigo el doctor Yandi Barroso quien me ayudó en los inicios del trabajo. A mi amigo el profesor Luís Rojas siempre dispuesto a colaborar. A Raúl por ayudarme con los jóvenes del colegio Santiago Key Ayala. A los entrevistados por su buena disposición y el personal docente y administrativo que colaboró con mi investigación en las diferentes instituciones educativas que visité.

A mis amados amigos Lisbet, Emilio, Juan, Gibson, Ricardo, José Luís, Emigdio, Carmen, Fanny y Nathalia por hacer este arduo trabajo más llevadero. A mis amadas amigas de la Maestría, Cibel Ríos que con su palabra oportuna me animaba a no desistir y

mi amada Dévorah Corona que me ayudó de tantas maneras que no podría enumerarlas. A todos y todas mil gracias por tanto apoyo. Sin la ayuda de ustedes no hubiese podido.

Mil Gracias...

Tabla de Contenidos

	Pág.
Agradecimientos	3
Introducción: Jóvenes y pantallas en Venezuela	7
Capítulo I: Sobre los Jóvenes, Pantallas y Aprendizaje	18
1.1.- Antecedentes de investigación	18
1.2.- Metáfora Nativos e Inmigrantes Digitales	25
1.3.- Teorías constructivistas de la educación	27
1.3.1.- Aprendizaje significativo	28
1.3.2.- Aprendizaje por descubrimiento	28
1.3.3.-Aprendizaje por equilibrio	29
1.3.4.- Aprendizaje por reestructuración	30
1.3.5.- Aprendizaje basado en el pensamiento lateral	30
1.3.6.- El Mobile <i>Learning</i>	31
Capítulo II: Internet y Celular	33
2.1- Pantallas que revolucionan en el mundo de los Nativos Digitales	33
2.2.- Internet: Una pantalla movilizadora	34
2.3.- Elevado nivel de posesión de computadoras y dispositivos a fines	36
2.4.- Conectados desde sus hogares	38
2.5.- Siempre conectados	39
2.6.- ¿Está deteriorando sus relaciones familiares?	42
2.7.-Una actividad individualizada	45
2.8. -¿Qué hacen en Internet?	46
1. Socializar	47
2. Informarse	59
3. Compartir	60
4. Recrearse	61
2.9.- Contenidos de su preferencia	62
2.10.-El papel de la escuela	63
2.11.-El papel de los padres	65
2.12.-Algunos problemas que no se deben obviar	67
2.12.1.-Adicción	67
2.12.2.-Privacidad	68
2.12.3.-El cibersexo y la pornografía	69
2.12.4.-El engaño y el grooming	70
2.12.5.-El anonimato	71

2.13.- ¿Cuál debe ser la visión educativa de los padres ante estos riesgos?	72
2.14.- El Celular: la pantalla multifunciones	75
2.14.1.-Una pantalla de uso extendido	75
2.14.2-Usos que le dan al celular	78
1. Comunicación	78
2. Contenidos	80
3. Ocio	81
4. Creación	81
5. Organizarse	82
2.14.3.- Siempre dispuestos a usarlo	82
2.14.4.- El gasto por el uso de celular	83
2.14.5.-Cuánto valor le dan	84
2.14.6.-Los riesgos que un celular puede representar	86
Capítulo III: Televisor y Videojuegos: Las pantallas del ocio	90
3.1.- El Televisor: Un miembro más de la familia	90
3.2.- ¿Qué tan importante es para ellos?	91
3.3.-Frecuencia de uso	94
3.4.- ¿Con quienes prefieren ver el televisor?	94
3.5.-Los programas que prefieren ver	95
3.6.- Jóvenes más violentos	97
3.7.-Consumistas	98
3.8.-Afán por los estereotipos	99
3.9.-Iniciación sexual temprana	102
3.10.- ¿Qué se puede decir sobre el control parental?	103
3.11.- Los Videojuegos: Una ventana hacia la fantasía	105
3.12.- Tipos de videojuegos	105
3.12.1.- Juegos de Arcade	106
3.12.2.- Juegos de simulación	106
3.12.3.- Juegos de estrategia	107
3.12.4.- Juegos de mesa	108
3.13.-Nuestros jóvenes y el uso de los videojuegos	108
3.14.- ¿Con qué dispositivos juegan?	110
3.15.- Con quienes comparten la experiencia	110
3.16.-Tiempo invertido	111
3.17.- Juegos en red	111
3.18.-La mediación familiar	113
3.19.- ¿Por qué tanto éxito?	114

3.20.- ¿Para qué juegan? _____	115
3.21.- ¿Aislados u otra forma de socialización? _____	116
3.22.- ¿Y qué hay de la violencia? _____	117
3.23.- ¿Producen adicción? _____	118
3.24.- ¿Cuál debe ser la labor formadora de los padres con los videojuegos? _	120
Capítulo IV: Nativos Digitales. Una propuesta para el aprovechamiento de Internet en la educación de nuestros jóvenes _____	122
4.1.- Nuestros jóvenes vistos en el espejo de la metáfora de Nativos digitales _	122
4.1.1.-Jóvenes multitareas _____	122
4.1.2.-Receptores multimodales _____	123
4.1.3.-Lectores hipertextuales _____	124
4.1.4 Conectados al estilo <i>Web 2.0</i> _____	126
4.2.- ¿Responde el sistema educativo venezolano a sus exigencias? _____	128
4.3.- El caso del <i>Colegio Los Arcos</i> _____	129
4.4.-Propuesta de taller: Aprendizaje en ambientes virtuales _____	135
4.4.1.-Recursos en ambientes virtuales de aprendizaje _____	136
4.4.2.- El universo de la Web y la educación _____	138
4.5. Herramientas para búsqueda asertiva de la información _____	142
4.5.1.- Las <i>WebQuest</i> _____	142
4.5.2.- El Modelo Gavilán _____	143
4.5.3.-El <i>Big Six</i> _____	144
4.6.- Actividades de aprendizaje con las TIC's _____	145
Consideraciones finales _____	148
Fuentes _____	159
Anexos _____	166

Introducción: Jóvenes y pantallas en Venezuela

Nos encontramos en una era altamente tecnificada. Observamos un crecimiento exacerbado del uso de las pantallas que ha generado un fuerte impacto en la sociedad. Los grandes protagonistas de este fenómeno son los jóvenes que crecieron en este entorno. Las nuevas tecnologías no suponen ninguna amenaza para ellos, pues saben usarlas con gran destreza y las han incorporado a distintas facetas de sus vidas. En los campos de la comunicación y la educación este fenómeno no ha pasado desapercibido. Existen diversas investigaciones dirigidas a explorar este panorama, y se han popularizado algunos términos como: “Generación Net”, “Generación Interactiva”, “Generación Einstein”, entre otros.¹

En el lenguaje de los discursos científicos que aluden a los fenómenos de comunicación de esta población juvenil, han calado los términos de una metáfora acuñada por Marc Prensky (2001), quien divide a la sociedad moderna en dos grupos: uno correspondiente a una población no mayor a treinta años que posee gran afinidad con las nuevas tecnologías y se encuentra bastante familiarizada con ellas, al que denominó *nativos digitales*; y otro grupo mayor de treinta años que, por el contrario, no maneja con destreza las TIC's, ni nació bajo su lenguaje, pero con el paso del tiempo lo ha adoptado, al que llamó *inmigrantes digitales*.²

Prensky establece claras diferencias entre estos dos grupos en relación al manejo de las nuevas tecnologías, comportamiento frente a la información, y procesamiento de la misma. A los nativos digitales les atribuye una capacidad *multitarea*: teclear SMS con una sola mano a una velocidad razonable y sostener diez conversaciones de mensajería instantánea al mismo tiempo que revisan los comentarios de sus blogs o leen una revista.

¹El término “Generación Net” fue acuñado por Don Tascott (1998) y define a los grupos de personas que para el año 1998 tenían menos de veinte (20) años de edad. Para ellos, las nuevas tecnologías de la información y comunicación representan una experiencia natural en su entorno cotidiano. Xavier Bringué, Charo Sábada y Jorge Tolsá (2010) utilizan “Generación interactiva” para referirse a esa población juvenil que constantemente interactúa con las TIC's. Mientras que Jeroen Boschma (2006) utiliza “Generación Einstein” para distinguir a los nacidos después de 1988 y que han crecido en un entorno digital.

²Académicos como: Alejandro Piscitelli (2006), Fabiola Cabra y Gloria Patricia Marciales (2009), Armando Martín Ibarra López y Dania Eliza de la Lata Gómez (2010), Héctor Fouce (2010), Daniel Cassany y Gilmar Ayala (2008), entre otros, han estudiado esta metáfora. Al parecer, algunos, consideran sus términos tan difundidos que los utilizan sin citar el autor y explicar su significado.

El autor expone que a diferencia de los inmigrantes,³ los nativos disfrutan compartiendo lo que saben a través de la web. Escapan del estilo de lectura lineal de un libro “tapa a tapa” y aprovechan las bondades de las TIC’s pasando de un texto a otro en una lectura más compleja e *hipertextual*. Procesan la información de forma *multimodal* a través de textos, imágenes dinámicas y estáticas, sonidos, entre otros. Poseen la capacidad de distinguir la función de cada uno de estos modos de forma inconsciente. Esta distinción va incluso más allá para Prensky que considera muy alta la probabilidad de cambios en la estructura cerebral.

En contraste, a los inmigrantes digitales se les dificulta el envío de SMS y sólo pueden sostener una mensajería instantánea a la vez. Su comportamiento como usuarios de las nuevas tecnologías se asemeja más al de la Web 1.0.⁴ Tienen un estilo de lectura más estructurado y lineal y su manera de procesar la información tiende a ser *monomodal* ya que están acostumbrados al texto y con poca frecuencia, a las tímidas imágenes en blanco y negro.

Por su lado, en el campo educativo, desde hace algún tiempo ha perdido fuerza la visión conductista del aprendizaje para dar cabida al paradigma constructivista. Éste sostiene que el individuo crea y es protagonista de su aprendizaje. Joseph Novak y Bob Gowin (1988) a partir de estos postulados y basados en una teoría con enfoque en la psicología cognitiva propuesta por David Paul Ausubel, plantean que el aprendizaje se produce por descubrimiento tal como lo afirma Bruner (1974) y dan importancia a la creación de estrategias que permitan al individuo desarrollar habilidades para aprender a aprender o de metacognición.

La teoría del aprendizaje significativo considera que éste se produce a través de conexiones. Más allá de la modificación de conducta, este aprendizaje supone un cambio en el significado de la experiencia del individuo, el intercambio entre un material potencialmente significativo y la disposición del sujeto cognoscente. Es decir, la intención

³Prensky afirma que la información resguardada es considerada un poder para los inmigrantes.

⁴En la Web 1.0 el sujeto actúa de forma pasiva como receptor de información, mientras que en la Web 2.0 hay mayor participación.

de dar sentido a lo que se aprende y de relacionar el nuevo material de aprendizaje con los conocimientos previos.

Tomando en consideración a los medios interactivos y a esa “disposición” que requiere el sujeto cognoscente de la que habla Ausubel, ha cobrado fuerza el aprendizaje móvil o mejor conocido con la expresión en inglés *Mobile Learning*. Éste consiste en el empleo de dispositivos móviles en las prácticas de enseñanza aprendizaje. Representan una herramienta muy valiosa para los jóvenes pues, como antes se ha señalado, las pantallas forman parte de sus vidas y les son muy gratas. Más allá de ello, les brinda la oportunidad de aprender en el momento en que lo dispongan y surja la inspiración, desafiando las barreras de tiempo y espacio.

Esta modalidad cuenta con una amplia experiencia especialmente en USA y Gran Bretaña, no obstante en el ámbito iberoamericano es muy dispar. Chile por ejemplo se encuentra a la cabeza de la investigación mundial, Argentina posee ambiciosos proyectos de dotación e infraestructura para tales fines. Pero, en países como Brasil, España y México sólo se han publicado tímidas investigaciones al respecto. En Uruguay apenas se han encontrado muestras de interés por parte de los entes gubernamentales y en el resto de los países es poco significativa (Ibáñez, Correa, y Asensio, 2011). Como pioneros en el empleo de esta herramienta en nuestro país se debe mencionar a *Movistar* quien adicionalmente a los aportes que ha realizado en cuanto al uso que dan los jóvenes a las pantallas, lanzó en Venezuela como país piloto y primero en el mundo, el programa de aprendizaje de inglés *Kantoo* en el año 2008 y desde entonces se han suscrito más de trece millones de usuarios a nivel mundial.

Pese a este panorama, recientes estudios sobre el empleo de esta herramienta han revelado resultados muy alentadores. Aguilar, Chirino, Noguez, Vitela y Robledo (2010) encontraron que existen ganancias considerables en alumnos que emplean *Mobile Learning* en comparación con los que no lo hacen. Marcos, Lózano y Tamez (2009) hallaron buena disposición por parte de los alumnos que están utilizando este método. Por otro lado, al parecer el *Mobile Learning* está produciendo muy buenos resultados en el sector empresarial, pues según estos investigadores el 80 % de las empresas poseen sistemas de formación *e-Learning*.

Lo anteriormente expuesto demuestra la gran necesidad de indagar en torno a los usos que dan los jóvenes a las pantallas y en cómo sacar provecho a herramientas como el *Mobile Learning*. La penetración de las tecnologías está en ascenso y no tiene vuelta atrás, por lo que resulta un grave error estar en desconocimiento de éstas.

Por lo anteriormente expuesto, surgen interrogantes en torno a: ¿Cómo lograr un aprendizaje significativo en los jóvenes de hoy sino conocemos su manera de interactuar con las TIC's? ¿Es posible emplear estrategias realmente eficientes desconociendo estos procesos? ¿Es la capacidad multitarea, multimodal y lectura hipertextual que se atribuye a los nativos digitales un factor clave en el desarrollo del aprendizaje significativo?

En un momento coyuntural como el que nos encontramos, donde todo apunta al alcance de la predicha y esperada sociedad de la información y del conocimiento (Peter Drucker, 1969 y Manuel Castell, 1999), cobra una gran importancia observar los usos que dan los jóvenes a las pantallas. De allí surge lo que se considera el problema focal de esta investigación: *Conocer la diversidad de usos que dan algunos adolescentes en Venezuela a las pantallas*. Esto conlleva a comprender cómo se comunican y cómo procesan la información. Para ello, se realizó una investigación enmarcada en la interdisciplina educocomunicación como modelo teórico-metodológico, que según Gustavo Hernández (2008), estudia los aportes teóricos que provienen del ámbito disciplinario de la educación y la comunicación, a fin de fortalecer y perfeccionar los enfoques teóricos que giran en torno a la educación y sus diversas formas de enseñanza que emplean como unidad de estudio los medios de comunicación y las tecnologías de punta. En tal sentido, este trabajo analiza los aportes de la metáfora nativos e inmigrantes digitales, y su relación con las teorías constructivistas del aprendizaje.

A partir de lo anterior surgen entonces las siguientes preguntas: ¿Cuáles son las características del uso que un grupo seleccionado de adolescentes de Caracas dan a las pantallas? ¿Con qué frecuencia están en contacto con ellas? ¿Cuál de ellas es usada con mayor frecuencia? ¿Las utilizan en su proceso aprendizaje? ¿Les gustaría utilizarlas dentro del espacio educativo? ¿Qué demanda la población juvenil de Caracas al sistema educativo en relación a las tecnologías? ¿Estarán satisfechos con el uso que dan sus profesores en el

aula? ¿Armoniza su realidad con la descrita metáfora nativos e inmigrantes digitales? ¿Cómo influye el uso de las pantallas en las relaciones sociales de estos jóvenes? A partir de tales interrogantes, se plantearon los siguientes objetivos de investigación:

Objetivos de la investigación:

Objetivo general:

Analizar los usos que un grupo de adolescentes seleccionado, dan a las diversas pantallas con las cuales interactúan, desde la perspectiva de la metáfora nativos e inmigrantes digitales y su relación con las teorías constructivistas del aprendizaje.

Objetivos específicos:

- Identificar las características del uso de las pantallas que posee el grupo analizado, en función de las competencias que poseen los denominados Nativos Digitales.
- Comparar los diferentes usos con respecto a las pantallas que posee el grupo seleccionado en virtud de las variables de: territorialidad, sexo y condición socioeconómica.
- Conocer las expectativas del grupo de jóvenes seleccionado, con respecto al empleo de las pantallas y el *Mobile Learning* en el proceso de enseñanza aprendizaje.
- Analizar cómo influye el uso de las TIC's en las relaciones sociales del grupo de jóvenes seleccionado.

Detenerse a pensar en la metáfora *Nativos e Inmigrantes Digitales* ayuda a comprender la importancia que reviste realizar un estudio dirigido a conocer la influencia de las tecnologías en nuestros jóvenes. La población de nativos digitales es vista por Marc Prensky como una generación distinta a las anteriores desde todo punto de vista. Su manera de relacionarse con los demás, su forma de procesar la información, su lectura y hasta su estructura cerebral.

No obstante, esta metáfora, ha sido objeto de críticas por parte de algunos académicos, que consideran no está sustentada empíricamente y que parte de las apreciaciones de su creador. Lo anteriormente expuesto representa el primer fundamento de

esta investigación. Ya se han llevado estudios en Caracas sobre los jóvenes y las pantallas, no obstante, el presente trabajo presenta algunos datos empíricos que los complementan y que sirven como referencia a estudios posteriores. Así mismo, se realiza un mirada profunda a nuestros adolescentes en el espejo de la metáfora de Prensky que a los ojos de quien escribe estas líneas no debe ser tomada a la ligera, pues las diferencias que describe en estos jóvenes demandan cambios innegables en la sociedad.

El segundo fundamento de esta investigación se halla en las dificultades que se están presentando en el proceso de enseñanza aprendizaje. Tal como lo describe Prensky y se refleja en investigaciones hechas en Venezuela, carecemos de un sistema educativo adaptado a las demandas tecnológicas de estos jóvenes. En este sentido Hernández (2001) menciona:

Dice un refrán que si quieres enseñar latín a Pedro tienes que conocerlo y obviamente saber latín. Supongo que es más eficaz elaborar manuales a partir del conocimiento psicosocial que se extrae de las audiencias que disponer de metodologías de enseñanza descontextualizadas /o distanciadas de la vida cotidiana.⁵

Antes de pensar en el diseño de estrategias de enseñanza es preciso conocer cómo piensa el alumno, de qué forma está dispuesto a recibir nuevos conocimientos; y el entorno en el que se desenvuelve. Conocer la interacción que tiene con las pantallas y posteriormente encontrar en las teorías educativas un abordaje basado en sus necesidades reales.

El tercer fundamento se halla en la importancia que reviste un acercamiento a las propuestas que se han hecho para utilizar las herramientas tecnológicas en el campo educativo. Los referentes que sustentan esta investigación demuestran que existe una marcada tendencia a satanizarlas y un escaso empleo de éstas.

Como último argumento, pero no menos importante, está el abordaje que se realiza en esta investigación a la interacción social entre estos jóvenes a través de las pantallas. Las

⁵Hernández Díaz, G. (2001). *Introducción a la Teoría de la Educación para los medios*. Caracas: Anuario Ininco. Pág.1

relaciones interpersonales en estos últimos tiempos han sufrido numerosos cambios debido a las tecnologías, y es mucho lo que se dice en torno a ello. No obstante, este trabajo permite tener una visión más completa de esta realidad en nuestros jóvenes.

La investigación se enmarca en la línea de investigación “Educación, Comunicación y Medios” que se desarrolla al interior del Instituto de Investigaciones de la Comunicación (ININCO) y que pregna los contenidos tanto de la Maestría en Comunicación Social, como de la Especialización en Educación para el uso creativo de la televisión. Dentro de la misma, uno de los ámbitos de interés está en las relaciones audiencias y medios y es aquí en la cual se inscribe este trabajo de investigación.

Los resultados de la investigación se muestran en la siguiente estructura de IV Capítulos: El Capítulo uno presenta los antecedentes de la investigación y desarrolla tanto la metáfora *Nativos e Inmigrantes Digitales* como las diferentes teorías constructivistas que fungen como sustento de la investigación. Los Capítulos II y III están dirigidos a plasmar los resultados de la investigación en torno a los usos que dan los jóvenes a las pantallas. En el Capítulo II se plasman los hallazgos sobre Internet y celular; y en el Capítulo III, los del televisor y videojuegos. El capítulo IV presenta las similitudes encontradas entre los llamados nativos digitales por Prensky y la población juvenil estudiada y una propuesta para la preparación del docente en el uso de Internet como herramienta educativa.

Finalmente, a continuación se expone lo que se ha considerado en el presente trabajo como el apartado metodológico. El carácter de esta investigación es de tipo cuali-cuantitativo. Se utilizaron como herramientas básicas la encuesta y la entrevista y los sujetos de estudio están compuestos por una población juvenil escolarizada con un rango etario entre 14 y 16 años de edad. La investigación se estructuró en cuatro (4) fases:

Fase 1. Análisis documental sobre el uso que dan los jóvenes a las pantallas y las estrategias utilizadas para el manejo de éstas en el campo educativo:

Esta fase constituye el punto de partida de la investigación y tuvo como objetivo principal, realizar una revisión documental para conocer el panorama actual en Venezuela con respecto al uso dado a las pantallas por los sujetos seleccionados. Para ello se revisaron

una serie de artículos y publicaciones divulgadas por expertos en la materia desde el ámbito de la educación y la comunicación. En esta fase se hizo especial énfasis en conocer cuan equipada se encuentra la población de jóvenes de Caracas en cuanto a las nuevas tecnologías, de qué forma se utilizan y qué avances se han generado en cuanto al uso de éstas en el campo educativo.

Para complementar esta fase de la investigación se utilizaron las siguientes técnicas:

- Análisis de datos secundarios, como revisión de datos estadísticos y estudios existentes sobre las pantallas y usos que le dan los jóvenes.
- Análisis de referentes teóricos relacionados con la educación y el empleo de las nuevas tecnologías.

Fase 2. Aplicación de un cuestionario *online* dirigido a jóvenes escolarizados de edades comprendidas entre 14 y 16 años de edad:

Este cuestionario basado en el modelo de Bringué *et al* se realizó directamente en las aulas virtuales de cinco instituciones educativas con diferentes estratos sociales⁶ (alto, medio y bajo) a fin de garantizar una muestra representativa, siempre tomando en cuenta que se trata de una investigación cuali-cuantitativa. Se encuestó a un total de ciento trece (113) jóvenes estudiantes de cinco (5) colegios ubicados en la gran Caracas, en presencia de un profesor con la finalidad de comparar los resultados actuales con los datos que se tienen de la mencionada investigación de *Telefónica*⁷ a fin de tener un primer acercamiento al estado del uso que están dando los jóvenes de Caracas a las pantallas. Realizar esta encuesta en un entorno familiar para los jóvenes (su casa de estudios) y el anonimato del cuestionario le proporcionó un ambiente de confort para responder con mayor honestidad. La presencia del profesorado o personal investigador, hizo posible que la encuesta fuese respondida con mayor seriedad y se evitó la influencia de otras personas en las respuestas.

⁶ Las instituciones educativas son las siguientes: U. E Colegio Los Arcos, U. E Colegio Canigua y Colegio ITAT ubicados en el municipio El Hatillo del Estado Miranda, U. E Santa María Micaela ubicado en el municipio Sucre del Estado Miranda y el Liceo Bolivariano Santiago Key Ayala ubicado en la Parroquia Santa Rosalía del municipio Libertador del Distrito Capital.

⁷ Estudiaron una población muy completa de miles de jóvenes no sólo de Venezuela, sino de toda Iberoamérica. La presente investigación no pretende escoger una muestra de tal magnitud. Los datos que deseaba conseguir con el empleo de este cuestionario son para fines de hallar información novedosa, ya que las pantallas están cobrando cada vez mayor fuerza en las vidas de la población juvenil.

CUADRO N° 1. JÓVENES ENCUESTADOS			
	Colegio	Nivel Socioeconómico	Cantidad
Hembras	Colegio Canigua	Alto	38
	U. E Santa María Micaela	Medio	15
	U. E Santiago Key Ayala	Bajo	15
Varones	Colegio Los Arcos	Alto	15
	Liceo ITAT	Medio	15
	U. E Santiago Key Ayala	Bajo	15
Total			113

Cuadro N° 1. Jóvenes encuestados. Elaboración propia a partir del modelo de Hernández (2012)

Fase 3. Entrevistas:

Una vez recabada la información sobre el uso y frecuencia de las pantallas, se procedió a realizar treinta y dos (32) entrevistas semiestructuradas a estos jóvenes con el objeto de ahondar más en sus respuestas e indagar en aspectos subjetivos que no pudieron observarse en la encuesta. Los aspectos más resaltantes que procuraron explorar las entrevistas se encuentran: conocer su opinión sobre las pantallas, cómo las están utilizando, cómo se sienten al usarlas, qué provecho le están sacando en el plano educativo, saber si se sienten cómodos con las herramientas que se les están dando en sus colegios para su uso e indagar en la demanda que están haciendo en este campo a las instituciones educativas y profesores. Posteriormente se conversó con seis (6) padres y seis (6) profesores de estos alumnos a fin de saber su opinión sobre algunos aspectos encontrados en las entrevistas a los jóvenes.

CUADRO N° 2. JÓVENES ENTREVISTADOS			
	Colegio	Nivel Socioeconómico	Cantidad
Hembras	Colegio Canigua	Alto	5
	U. E Santa María Micaela	Medio	5
	U. E Santiago Key Ayala	Bajo	5
Varones	Colegio Los Arcos	Alto	7
	Liceo ITAT	Medio	5
	U. E Santiago Key Ayala	Bajo	5
Total			32

Cuadro N° 2. Jóvenes encuestados. Elaboración propia a partir del modelo de Hernández (2012)

Fase 4. Análisis de resultados, conclusiones y propuesta.

Este análisis que parte de la comparación de los resultados de la encuesta con las entrevistas hizo posible definir las mejores estrategias a tomar en cuenta para la promoción de la educación mediática en las escuelas estudiadas. Se consideró lo siguiente:

Para la aplicación del paradigma constructivista se tomó en consideración los postulados del aprendizaje significativo (David Ausubel, Joseph Novak, Bob Gowin), aprendizaje por descubrimiento (Jerome Seymour Bruner, Joseph Novak, Bob Gowin), aprendizaje por equilibrio (Jean Piaget), aprendizaje por reestructuración (Lev Vygotsky) y aprendizaje basado en el pensamiento lateral (Edgard De Bono).

Para los efectos de entender el proceso de comunicación de dichos jóvenes a través de estos medios, se partió de dos artículos nucleares, de Prensky (2001) titulados: “*Nativos Digitales, Inmigrantes digitales*” y *Nativos, Inmigrantes Digitales parte II: ¿Realmente piensan diferente?* En ellos se describe como los jóvenes interactivos, leen, procesan la información y están en constante interacción con las pantallas. Y se toma como referencia el trabajo realizado por Bringué y otros (2008): *La Generación interactiva en*

Iberoamérica: niños y adolescentes ante las pantallas, quienes suministran una amplia información sobre los adolescentes de Venezuela y su interacción con los medios.

Asimismo se sustituyeron los nombres reales de los jóvenes que participaron como informantes, para la protección de su identidad, en obediencia al artículo 65 de la LOPNA:

Artículo 65. Derecho al Honor, Reputación, Propia Imagen, Vida Privada e Intimidad Familiar. Todos los niños y adolescentes tienen derecho al honor, reputación y propia imagen. Asimismo tienen derecho a la vida privada e intimidad de la vida familiar. Estos derechos no pueden ser objeto de injerencias arbitrarias o ilegales.

Parágrafo Primero: Se prohíbe exponer o divulgar, a través de cualquier medio, la imagen de los niños y adolescentes contra su voluntad o la de sus padres, representantes o responsables. Asimismo, se prohíbe exponer o divulgar datos, imágenes o informaciones, a través de cualquier medio, que lesionen el honor o la reputación de los niños y adolescentes o que constituyan injerencias arbitrarias o ilegales en su vida privada o intimidad familiar.

Por otro lado, desde el punto de vista estilístico, se optó por utilizar cursivas para resaltar algunos aspectos que son considerados de especial interés para mostrar los resultados de la investigación.

CAPÍTULO I.

Sobre los Jóvenes, Pantallas y Aprendizaje.

1.1.- Antecedentes de investigación:

Los principales antecedentes de investigación se localizaron a partir de una extensa búsqueda de información en diversos sitios web y ocho (8) revistas dirigidas a la investigación de comunicación y educación y en la Red de revistas científicas de América Latina y el Caribe, España y Portugal (Redalyc).⁸ En esta revisión se encontraron veintitrés (23) estudios de los cuales, diez (10) se asocian a la línea de trabajo: *Habilidades, diferencias cognitivas, educación y apropiación a las tecnologías*; y trece (13) se enmarcaron en la línea: *Interacción, acceso y comunicación a través de las pantallas*. Para efectos del presente, se escogieron tres (3) estudios o referentes vinculados al contexto europeo, cuatro (4) para el latinoamericano y El Caribe, y para el venezolano, se escogieron un total de (3) artículos relevantes.

En Europa, encontramos que Eva Espinar Ruiz y Cristina López Fernández, realizaron un trabajo⁹ en el que analizaron cómo los jóvenes definen, explican y valoran la existencia de amenazas en el uso de las nuevas tecnologías. El abordaje metodológico es de tipo cualitativo con una perspectiva exploratoria y descriptiva. Consistió en la realización de entrevistas grupales a jóvenes escolarizados con un rango etario entre doce (12) y dieciocho (18) años, así como y entrevistas individuales realizadas a profesores y progenitores. La muestra fue seleccionada considerando sectores que presentan marcadas diferencias en cuanto al acceso a las nuevas tecnologías: Madrid, Cataluña y País Vasco a fin de encontrar resultados que correspondan a la diversidad existente. Se observó que a la vista de los progenitores y profesores, el uso de las nuevas tecnologías es algo, no sólo

⁸ Las revistas consultadas son: Orbis (Venezuela), Estudios de Juventud (España), Razón y Palabra (México), Revista Iberoamericana de Educación (organización de Estados Iberoamericanos), Revista Mexicana de Investigación Educativa (México); Revista Latina de Comunicación Social (España), Revista Contratexto (Perú) y Revista Comunicar (España).

⁹ Eva Espinar Ruiz; Cristina López Fernández, *Jóvenes y adolescentes ante las nuevas tecnologías: percepción de riesgos* (Barcelona: Athenea Digital. 2009). Disponible en: <http://redalyc.uaemex.mx/redalyc/pdf/537/53712934004.pdf> febrero 2013

inevitable, sino necesario para su formación e integración social. A pesar de los riesgos que pudieran tener, reconocen la importancia de dejar a sus hijos usarla e incluso animarlos a ello. Por su parte, los jóvenes no parecen identificar problemas graves relacionados con la utilización de las nuevas tecnologías y se consideran conocedores de cómo funcionan, algo que según las autoras les identifica como grupo social.

Las áreas temáticas desarrolladas en este estudio son: Jóvenes, Adolescentes, Nuevas tecnologías, Principales aspectos negativos de las nuevas tecnologías, Contenidos, Dependencias, Sociabilidad, Ciberamistades, Realización de trabajos escolares, Salud y telefonía móvil, Percepción de riesgos.

Por su parte, Daniel Cassany y Gilmar Ayala, realizaron un estudio con el objeto de explorar las actitudes, destrezas y hábitos en el uso y consumo de las Tecnologías de la Información y Comunicación que presentan diversas generaciones de españoles, partiendo de la metáfora nativos e inmigrantes digitales.¹⁰

En dicho estudio se presentan y desarrollan los elementos que diferencian a la generación nativa de la generación inmigrante digital: el procesamiento de la información paralelo o multitarea, procesamiento e interacción rápido, *multimodalidad*, conexión en línea con la comunidad, aprendizaje con juego, diversión y auto aprendizaje a través de tutoriales interactivos.¹¹ Los autores critican la dificultad que existe para establecer una distinción absoluta entre estos dos grupos. Consideran que las nuevas tecnologías no han llegado a muchos lugares por lo que no todos los niños de la actualidad reúnen las características de nativos digitales. Cuestionan que la metáfora sugiere un mundo separado entre lo analógico y lo digital, cuando su postura es que ambos se complementan. Arguyen que carece de *datos empíricos*, sosteniendo que si bien es cierto que su precursor posee una

¹⁰ Daniel Cassany y Gilmar Ayala. *Nativos e inmigrantes digitales en la escuela* (Barcelona: CEE. Participación educativa 2008) Disponible en: <http://ebookbrowse.com/nativos-e-inmigrantes-digitales-cassany-y-ayala-pdf-d40858282> febrero 2013

¹¹ Tal como lo explica este autor, el término multitarea se relaciona con la capacidad atribuida a los nativos digitales de realizar varias tareas al mismo tiempo, la multimodalidad refiere a la diseminación de diferentes modos de representación del conocimiento, como la fotografía o el video. Y la hipertextualidad está relacionada con el acceso que tienen los jóvenes a un sinnúmero de información a través de la red, lo que los lleva a no detenerse a leer un texto completo, sino a una parte del mismo y saltar a otro que les interesa.

dilatada experiencia en el uso de las TIC's y los jóvenes, sin datos que la sustenten, dichas aportaciones no son más que el producto de impresiones generales y aproximativas.

Las áreas temáticas tocadas por estos autores son: Inmigrantes y nativos digitales, Procesamiento, Hipertextualidad, Multimodalidad, Conexión, Aprendizaje y Juego, Plurilingüismo, *Web 2.0*, Nativos e Inmigrantes en la Escuela, Estudios lingüísticos.

Concepción Naval, Charo Sábada y Xavier Bringué, publicaron una investigación con un objetivo general de ver cómo influye el uso de las TIC's en las relaciones sociales de los jóvenes entre quince (15) y dieciocho (18) años, desde su punto de vista y el de profesores y padres a través de una investigación cualitativa y la aplicación de la *técnica de grupos focales*.¹² Los hallazgos de su investigación los llevan a las siguientes valoraciones: Si bien los jóvenes tienen acceso a un caudal de información valiosa, estos no las aprovechan al máximo y el uso que hacen de las TIC's *está principalmente vinculado al ocio, existen carencias en la enseñanza de las nuevas tecnologías por falta de medios técnicos y formación del profesorado* y por último que las TIC's no influyen directamente como potenciadoras de problemas que afecten la personalidad y la interacción social de los jóvenes.

Las áreas temáticas de estos autores son: Influencias del Contexto Social Inmediato de los Jóvenes, Características de las Relaciones Personales, Identidad Personal y Entornos Virtuales, Adicción, Privacidad, entre otras.

En Latinoamérica, Gerardo Pioquinto *et al*,¹³ realizaron un trabajo en el que diseñaron, implementaron, y evaluaron recursos educativos para el aprendizaje móvil (*Mobile Learning*). Los autores concluyen que el uso de los dispositivos móviles en la educación está en aumento y los resultados son alentadores y motivadores, pues se logró comprobar que existen ganancias reales con el uso de dispositivos móviles con respecto a quienes no suelen usarlos.

¹²Concepción Naval, Charo Sábada, Xavier Bringué, *Impacto de las Tecnologías de la Información y de la Comunicación (TIC) en las Relaciones Sociales de los Jóvenes Navarros* (Navarra: Onda Industria Gráfica S.A. 2003)

¹³Gerardo Pioquinto Aguilar Sánchez, Violeta Chirino Barceló, Luis Jaime Neri Vitela, Juana Julieta Noguez Monroy y Víctor Francisco Robledo Rella, *Impacto de los recursos móviles en el aprendizaje*, (México: Campus Ciudad México, 2010)

Las áreas temáticas de esta investigación son: Aprendizaje móvil, Recursos Móviles, Ganancias de Aprendizaje, Enseñanza de la Física, Enseñanza de las Matemáticas, Ganancia Integrada, Técnicas Didácticas, Estilos de Aprendizaje, Leyes de Newton, Conservación de la Energía, Conservación del Momento Lineal, Conservación del Momento Angular , Integración por sustitución, Regla del Trapecio.

Por su lado, Ana Isabel Ramos, José Alberto Herrera y M Soledad Ramírez, realizaron un trabajo¹⁴ en el que analizaron los recursos de aprendizaje móvil de cuatro cursos. Su objetivo era identificar cómo se trataba de promover el desarrollo de habilidades cognitivas en los estudiantes. Emplearon *focus group*, encuestas, análisis de documentos y observación intrusiva. Concluyeron que el uso de recursos *Mobile Learning* modifica el ambiente de aprendizaje al convertir cualquier escenario en un ambiente innovador y colaborativo. Además encontraron que aunque los estudiantes no estén conscientes de ello, *los dispositivos móviles los apoyan en estrategias que promueven el desarrollo de habilidades cognitivas como solución de problemas, pensamiento crítico y pensamiento creativo.*

Las áreas temáticas de esta investigación son: Aprendizaje Móvil, Habilidades Cognitivas, Educación Superior, Estudio de Casos, Investigación, Ambiente de aprendizaje, Innovación.

Fabiola Cabra Torres y Gloria Patricia Marciales Vivas, publicaron un artículo arbitrado por la Pontificia Universidad Javeriana de Colombia,¹⁵ que consistió en una revisión crítica de ensayos, artículos de opinión y resultados de investigación donde discuten cuestiones problemáticas que emergen de las investigaciones realizadas en este campo y las agrupan en tres líneas de investigación: Línea de habilidades tecnológicas, línea diferencias cognitivas y aprendizaje y línea de alfabetización informacional. Evidenciaron *escasez de datos empíricos* y limitaciones en los enfoques y aproximaciones metodológicas, así mismo observaron una unidimensionalidad en las investigaciones

¹⁴ Ana Isabel Ramos, José Alberto Herrera y M Soledad Ramírez *Desarrollo de habilidades cognitivas con aprendizaje móvil: un estudio de caso* (México: Comunicar 34, 2009)

¹⁵ Fabiola Cabra Torres, Gloria Patricia Marciales Vivas, *Mitos, realidades y preguntas de investigación sobre los 'nativos digitales': una revisión* (Bogotá: Universitas Psicológica 2009)

considerando que los estudios encontrados se concentran en uno solo de los grupos, los nativos digitales, dejando a un lado a los inmigrantes.

Las áreas temáticas en este artículo son: Nativos digitales e Inmigrantes digitales, Diversidad Generacional, Competencias Informacionales, Alfabetización Informacional, Diferencias Cognitivas y Aprendizaje, Sociedad de La Información, Aspectos Sociales, Internet y Niños.

En este mismo orden de ideas, Fabiola Cabra Torres y Gloria Patricia Marciales Vivas, publicaron un artículo para la Revista Iberoamericana,¹⁶ donde discuten las características de los denominados nativos digitales, y cuestionan las narrativas y mitos contruidos en torno a los jóvenes de hoy. Consideran que tienden a magnificar sus habilidades para el uso de tecnologías y relegan a un segundo lugar las competencias esenciales para el acceso y uso de información. Su trabajo consistió en la revisión de investigaciones que confirmaron los riesgos de las generalizaciones sobre los denominados nativos digitales y el impacto que éstas pueden tener en el ocultamiento de factores generadores del fracaso escolar.

Las áreas temáticas de esta investigación son: Nativos digitales, Fracaso escolar, Inclusión de los Jóvenes, Uso de tecnologías, Competencias informacionales; Generación *Net*.

En Venezuela, Mercedes Delgado, Xiomara Arrieta y Víctor Riveros,¹⁷ realizaron una investigación descriptiva de tipo documental con carácter cualitativo que consistió en la realización de un análisis de referencias bibliográficas como base de su propuesta de cursos de formación a docentes en el uso de las TIC's. Su trabajo les llevó a considerar que pese a que las TIC's representan una herramienta de enseñanza activa y tienen una acción protagónica en el mundo de los jóvenes, los docentes de las instituciones públicas y privadas en Venezuela *continúan estancados en la educación tradicional* y poseen poca

¹⁶ Fabiola Cabra Torres, Gloria Patricia Marciales, *Nativos Digitales: ¿Ocultamiento de Factores Generadores de Fracaso Escolar?* (Bogotá: Revista Iberoamericana de Educación Nº 50, 2009) Disponible en: <http://redalyc.uaemex.mx/src/inicio/ArtPdfRed.jsp?iCve=80011741007> . Consulta: 24-11-2013

¹⁷ Mercedes Delgado, Xiomara Arrieta y Víctor Riveros, *Uso de las TIC en educación, una propuesta para su optimización* (Maracaibo: Revista Onmia, 2009)

formación en el tema. Adicionalmente plantean que el uso de las TIC's también encierra riesgos y como cualquier otro recurso de uso habitual, es *necesario conocerlo a fondo* no sólo los menores, sino también quienes los educan y tienen el deber de alertarlos en cuanto a esas amenazas.

Las áreas temáticas de esta investigación son: Tecnologías de la Información y la Comunicación, Educación, Internet y Cursos de Formación.

Por su parte, Xavier Bringué Sala y Charo Sábada, realizaron una investigación titulada:¹⁸ “*Niños y adolescentes ante las pantallas*”, donde aplicaron dos (2) cuestionarios *online*. Un primer cuestionario, compuesto por 21 preguntas, iba dirigido a los niños de entre 6 y 9 años. El segundo cuestionario, que contaba con 60 preguntas, se utilizó para entrevistar a los escolares de entre 10 y 18 años en colegios con centro de informática con el objeto situarse ante la realidad concreta de la utilización que hacen de estas tecnologías, los menores en Latinoamérica. Los datos recogidos los llevaron a concluir que vivimos *ante una generación equipada, experta, movilizada, multitarea, precoz y que hace uso multifuncional* de las pantallas.

Las áreas temáticas de esta investigación son: El Celular, Videojuegos, Ocio Digital, TV y La Generación Interactiva.

Sandra Dávila realizó un estudio en el que discuten los cambios que se demandan en la concepción y cultura de aprendizaje.¹⁹ Focalizó la atención sobre el efecto que los nuevos entornos digitales han ejercido sobre el individuo, la educación y la sociedad, partiendo de la cultura digital que caracteriza a la *Generación Net* y lo que esta requiere. Para ello realizó una revisión bibliográfica y documental que la lleva a concluir que es necesario un replanteamiento del aprendizaje tradicional por transmisión, al aprendizaje interactivo demandado por los entornos digitales. Agregó que *existe un pensar y sentir anti tecnológico por parte de los padres y maestros*, siendo esta la causa de un gran atraso en cuanto al desarrollo de la educación en entornos tecnológicos. *Afirma que tanto en la*

¹⁸Xavier Bringué y Charo Sábada, *La generación interactiva en Iberoamérica* (Madrid: Editorial Ariel S.A. 2008) Disponible en: <http://www.generacionesinteractivas.org/?page>. Consulta: 24-11-2013

¹⁹ Sandra Dávila, *Generación Net Visiones para su educación* (Maracaibo: Revista Orbis, 2006)

educación pública como en la privada la forma de educar continúa siendo la misma tradicional. Sugiere un cambio de pensamiento en los líderes, en el sistema educativo y en el profesorado.

Las áreas temáticas de esta investigación son las siguientes: Educación, Aprendizaje, Era digital, Tecnología, Generación Net.

La síntesis de la revisión documental que dio pie a la localización de los antecedentes, se muestran en el siguiente cuadro:

CUADRO 3. TRABAJOS SOBRE ADOLESCENTES Y PANTALLAS, 2014		
REGIÓN	ÁREA DE INVESTIGACIÓN	AUTORES
Europa	Habilidades, diferencias cognitivas, educación y apropiación a las tecnológicas.	Espinar y López, 2009; Cassany y Ayala, 2008.
	Interacción, acceso y comunicación a través de las pantallas.	Naval, Sábada y Bringué, 2003.
América	Habilidades, diferencias cognitivas, educación y apropiación a las tecnológicas.	Gerardo Pioquinto Aguilar Sánchez, Violeta Chirino Barceló, Luis Jaime Neri Vitela, Juana Julieta Noguez Monroy y Víctor Francisco Robledo Rella, 2010. Cabra y Marciales 2009 a (Colombia). Ana Isabel Ramos, José Alberto Herrera y M Soledad Ramírez, 2009 (México).
	Interacción, acceso y comunicación a través de las pantallas	Cabra y Marciales 2009 b.
Venezuela	Interacción, acceso y comunicación a través de las pantallas	Bringué, Sábada, Arango, y Fundación Telefónica, 2008. Mercedes Delgado, Xiomara Arrieta y Víctor Riveros, 2009.
	Habilidades, diferencias cognitivas, educación y apropiación a las tecnológicas.	Dávila, 2006.

Cuadro Nro. 03: Trabajos sobre adolescentes y pantallas 2014. Elaboración propia a partir del modelo de Hernández Díaz (2012)

1.2.- Metáfora Nativos e Inmigrantes Digitales

Marc Prensky²⁰ estableció una marcada diferencia entre los Nativos e Inmigrantes Digitales. Los primeros representan a la población nacida bajo la influencia de los medios, que usan las herramientas tecnológicas con gran facilidad. En el segundo grupo se encuentran todas aquellas personas que no nacieron en este entorno, pero que con el tiempo lo han adoptado e incorporado a sus vidas. Como si se tratara de inmigrantes que aprenden una lengua nueva, conservan el acento, pues no manejan las TIC's con la misma destreza. La generación nativa digital es capaz de chatear con tres, cinco o más interlocutores en conversaciones diferentes, atender el correo electrónico al mismo tiempo de bajar música, o consultar *Wikipedia* con varias ventanas abiertas, hablar por *Skype* leyendo una revista o revisando los comentarios de sus blogs. Por el contrario, los inmigrantes, sólo pueden tener una conversación a la vez. Se les dificulta manejar varias ventanas, no les parece fácil concentrarse viendo TV, leyendo y escuchando música al mismo tiempo. Razón por la cual no creen en que los nativos aprendan con esta capacidad *multitarea*.

Los medios interactivos han proporcionado a sus usuarios la oportunidad de recibir y procesar la información a través de diferentes canales. La población inmigrante, recibía la información por medio de textos con tímidas imágenes, generalmente en blanco y negro. Los nativos por su parte están acostumbrados a los gráficos, imágenes coloridas estáticas y en movimiento, sonidos, música, entre otros. Reciben y procesan de manera natural la información de forma *multimodal*, mientras que los inmigrantes no pueden hacerlo con tal destreza.

Por otro lado, se atribuye a los nativos digitales el desarrollo de *mentes hipertextuales* que han adquirido una manera de lectura más compleja, por enlace no lineal. Éstos extraen rápidamente lo que necesitan y pasan a otro texto que complementa lo que leen, sin necesidad de leer de principio a fin. Mientras los nativos están acostumbrados a la lectura de un libro “tapa a tapa”, con interpretaciones más limitadas, cerradas y controladas.

²⁰Esta metáfora fue explicada en los dos siguientes artículos: Marc Prensky, Nativos Digitales, Inmigrantes Digitales (On The Horizon, University Pres, 2001); Marc Prensky, Nativos Digitales, Inmigrantes Digitales, *Parte II: ¿Realmente piensan diferente?*, (On The Horizon, University Pres, 2001)

Así mismo, los nativos digitales prefieren una conexión permanente con su comunidad, envían SMS, interactúan a través de *Skype*, *Messenger*, *Facebook*, *Twitter* o el móvil y están acostumbrados a las respuestas rápidas. Por su lado, los inmigrantes se tardan mucho más tiempo en responder. Su forma de interactuar en la web es más al estilo *Web 1.0*, pasivo receptor de información, mientras los nativos al de la *Web 2.0* que proporciona mayor protagonismo a sus usuarios, quienes tienen el poder de aportar de manera activa a la red, enriqueciéndola y recibiendo una retroalimentación. Comparten videos, música, realizan tutoriales para ayudar a quienes no son tan expertos, suben fotos, crean blogs que posteriormente comparten con sus iguales. Además les proporciona una fuerte dosis de sociabilidad en el que comparten con personas de su entorno y también desconocidas que tienen sus mismos intereses.

Este estilo de lectura se ha fortalecido debido a la propagación del hipertexto a través de la red, definido por el francés Pierre Lévy (1992)²¹ como un ambiente para la organización de conocimientos o de datos. Una especie de conjunto de nudos ligados por conexiones. Este conjunto de nudos pueden ser palabras, imágenes, gráficos, o partes de gráficos, secuencias sonoras, documentos completos que a su vez pueden ser hipertextos como las *Wikis* que están pensadas bajo este concepto. La más famosa, de ellas *Wikipedia* compite con la Enciclopedia Británica y logró superarla con creces en número de visitas a su versión en línea.

Pero estas diferencias trascienden a aún más allá. Prensky plantea que hay pruebas indirectas muy poderosas de que la estructura cerebral de los nativos digitales es diferente. Numerosos estudios neurológicos han demostrado que la estructura cerebral se reorganiza en un nuestras vidas de niños y adultos. Fenómeno que se conoce como *neuroplasticidad*. Aun cuando no se han hecho estudios en nativos digitales, se ha logrado demostrar que el tamaño del cerebro aumenta por la influencia de factores externos, como es el caso de un estudio realizado al cerebro de los músicos donde se demostró que su estructura cerebral suele ser más grande. Por otro lado, desde la psicología social se ha demostrado que en

²¹ Citado en Scolari (2008): *Hipermediaciones. Elementos para una Teoría de la Comunicación Digital Interactiva*. Barcelona, Gedisa Pág. 216

función de la experiencia del hombre, su forma de pensar es diferente puesto que su cerebro es completamente *maleable*.

El cuadro que se presenta a continuación resume las competencias básicas que según Marc Prensky han adquirido los nativos digitales por su interacción con los medios interactivos y las diferencias que tienen con los inmigrantes digitales.

CUADRO 4. DIFERENCIAS ENTRE NATIVOS E INMIGRANTES DIGITALES		
COMPETENCIA	NATIVOS	INMIGRANTES
Capacidad para realizar tareas	Jóvenes multitarea, capaces de teclear SMS al mismo tiempo que hablan por Skype, escuchan música, ven un video o leen un artículo en Wikipedia.	Monotarea, una actividad a la vez. No pueden sostener varias conversaciones instantáneamente. Tampoco leen y escuchan música al mismo tiempo.
Recepción y procesamiento de información	Reciben y procesan la información de forma multimodal. A través de imágenes estáticas y dinámicas, videos, gráficos, juegos, texto, entre otros.	Están acostumbrados al texto y a las imágenes en blanco y negro.
Forma de lectura	Hipertextual, no lineal. Se centra en lo pertinente, se pasea de un texto al otro para enriquecer la lectura.	Lineal más controlada y cerrada. Tradicional lectura de un libro tapa a tapa.
Conexión	Al estilo de la <i>Web 2.0</i> , dinámica, participativa y social.	Al estilo <i>Web 1.0</i> pasiva y receptora. Aislada e intrapersonal.

Cuadro Nro. 04: Diferencia entre Nativos e Inmigrantes Digitales. Elaboración propia a partir del modelo de Hernández Díaz (2012)

Es evidente que existen notorias diferencias entre los nativos e inmigrantes digitales. Estas diferencias hacen necesaria la búsqueda de nuevas prácticas educativas, y es precisamente esto, lo que persiguen las teorías constructivistas de la educación que se oponen al modelo tradicional conductista que ha regido la educación en nuestro país durante muchos años. A continuación se resumen sus principales postulados.

1.3.- Teorías constructivistas de la educación:

Atendiendo a la diferencia de los jóvenes de la actualidad y al nuevo panorama tecnológico se elaboran numerosas estrategias dirigidas a mejorar el proceso de enseñanza

aprendizaje basadas en la corriente constructivista. A continuación se detallan algunos aportes de estas teorías del aprendizaje que sirven de fundamento del presente trabajo:

1.3.1.- Aprendizaje significativo.

David Ausubel (1986) deja claro en su teoría, la diferencia entre el aprendizaje memorístico y el que llamó aprendizaje significativo. Para lograr el último, el autor identifica tres requerimientos: un material potencialmente significativo. Disposición por parte del sujeto cognoscente quien aprende a enlazar el conocimiento nuevo con el que ya posee; y una estructura relevante o apropiada en el alumno, lo que significa, que algunos conceptos puedan ser relacionados de forma voluntaria, sin arbitrariedad con los nuevos conceptos.

Por otro lado, el principio de la teoría del aprendizaje significativo sostiene que cada uno de nosotros tiene una secuencia de experiencias únicas que adquieren sentidos idiosincráticos para los conceptos. Una vez que estos inclusores se ubican en la estructura cognitiva del individuo, no son fáciles de modificar.²² No obstante, logran modificarse cuando se reúnen las tres condiciones básicas para que se produzca el aprendizaje significativo y los conceptos inclusores experimentan una *diferenciación progresiva* al reelaborarse las ideas constantemente con la asociación de las ideas previas y el material nuevo.

1.3.2.- Aprendizaje por descubrimiento

El aprendizaje por descubrimiento consiste en que el estudiante obtenga los conocimientos por sí mismo. Esto supone que plantee hipótesis y las pruebe y no que simplemente escuche los planteamientos del profesor (Shunk, 2012). En su teoría de la categorización, Bruner (1974) plantea que es una condición indispensable para aprender una información de manera significativa el *tener la experiencia personal de descubrirla*. Esto no significa que el docente deba dejar que sus alumnos hagan lo que quieran y aunque es un método de aprendizaje con una guía mínima, involucra cierta dirección. Para lograr

²²La palabra *includer* es utilizada en la teoría del aprendizaje significativo para identificar a una unidad funcional de conocimiento en la memoria de cada individuo.

esto, Bruner resalta la necesidad de que el docente adapte sus estrategias metodológicas de acuerdo al estado de evolución del desarrollo de los alumnos. Así, distinguen tres tipos de aprendizajes por descubrimiento:

Descubrimiento inductivo: implica la colección y reordenación de datos para llegar a una nueva categoría, concepto o generalización.

Descubrimiento deductivo: consiste en la combinación o puesta en relación de ideas generales, a fin de llegar a enunciados específicos.

Descubrimiento transductivo: el individuo relaciona o compara dos elementos particulares y advierte que son similares en uno o dos aspectos.

En esencia, sujeto a estos planteamientos, el abordaje pedagógico en este tipo de aprendizaje consiste en fomentar el aprendizaje a través de la elaboración de estrategias que ayuden al educando a construir conceptos con la mínima mediación del docente. En el aprendizaje por descubrimiento recae la responsabilidad de identificar y razonar las incógnitas presentes en un tema, no en el docente sino en el educando (Hernández, 2006). Una de las estrategias más utilizadas para lograr tal fin, es la técnica heurística UVE de Gowin, Novak y otros (1980) quienes agregan que para lograr que los alumnos aprendan significativamente, es necesario que adquieran habilidades de metacognición al incrementar su conocimiento de: el proceso de aprendizaje, la naturaleza del conocimiento y cómo extraer significados de los materiales estudiados.

1.3.3.-Aprendizaje por equilibrio.

Jean Piaget (1978), sostiene que se produce el aprendizaje cuando existe desequilibrio o conflicto cognitivo. En el momento en que decodificamos informaciones nuevas que se incorporan a nuestra estructura mental se produce un desequilibrio o conflicto. No obstante el individuo está facultado para asimilar, acomodar y lograr el equilibrio informativo. Es decir el sujeto recibe la información que proviene del contexto sociocultural y la asimila o interpreta a partir de los esquemas mentales desarrollados previamente en la infancia y mediaciones sociales. Luego, la acomoda, al reestructurar el punto de vista que tiene de la realidad alcanzando así el equilibrio.

1.3.4.- Aprendizaje por reestructuración.

Lev Vygotsky plantea que las interacciones con el entorno y las experiencias que las personas aportan al contexto de aprendizaje interfieren de manera significativa en el resultado. Es decir que con la suma de la experiencia del sujeto cognoscente y la influencia de lo externo se produce aprendizaje (Scheunk, 2012). El conocimiento se produce cuando el sujeto internaliza los conceptos extraídos del entorno en un proceso mediante el cual el sujeto transforma la información que proviene de la realidad (Hernández, 2006). Partiendo de este principio, Vygotsky plantea que el docente debe actuar en la *zona de desarrollo próximo*²³ para lograr que el alumno adquiriera nuevos aprendizajes.

1.3.5.- Aprendizaje basado en el pensamiento lateral.

Edward De Bono (1970), plantea que el conocimiento debe ser examinado a través del pensamiento lateral, omitiendo los prejuicios, crítica emocional y reproducción inconsciente de paradigmas ante las posturas científicas. Se trata de un modelo mental que se diferencia al conductista de los efectos.

Este aprendizaje está vinculado a los procesos mentales donde opera la perspicacia, creatividad e ingenio con el objeto de reestructurar los modelos tradicionales de pensamiento. Indaga nuevos enfoques, en los que no se ha transitado a fin de ofrecer soluciones creativas, aunque estas no sean las más idóneas. Se otorga plena libertad a la mente y la información no es usada como un fin, sino como un medio para generar una disgregación de los sistemas de conocimientos establecidos (Hernández, 2006).

En el cuadro que se presenta a continuación, se resumen los postulados básicos que se extraen de las teorías constructivistas del aprendizaje en esta investigación:

²³La zona de desarrollo próximo es la distancia entre el nivel de desarrollo efectivo del alumno (aquellos que es capaz de hacer por sí solo) y el nivel de desarrollo potencial (aquellos que sería capaz de hacer con la ayuda de un adulto o un compañero más capaz).

CUADRO 5. TEORÍAS CONSTRUCTIVISTAS DEL APRENDIZAJE	
Teoría	Postulados
Aprendizaje significativo (Ausubel, Novak, Gowin)	El aprendizaje significativo se produce cuando se relacionan los conocimientos previos con el material nuevo. Para ello es necesario que se reúnan tres condiciones básicas 1) Conocimientos previos, 2) un material potencialmente significativo, 3) disposición del sujeto cognoscente.
Aprendizaje por descubrimiento (Bruner, Novak, Gowin)	Es indispensable que el sujeto descubra por sí mismo el nuevo conocimiento para que este sea significativo. Este tipo de aprendizaje tiene una mínima intervención guiadora.
Aprendizaje por equilibrio (Jean Piaget)	En el momento en que se incorpora una nueva información a la estructura cognitiva se produce un desequilibrio que al ser asimilado y acomodado por el sujeto produce el aprendizaje.
Aprendizaje por reestructuración (Vygotsky)	El aprendizaje se genera al internalizar los conocimientos adquiridos en el medio social. En este tipo de aprendizaje el docente actúa en la zona de desarrollo próximo para lograr que el estudiante adquiera nuevos conocimientos.
Aprendizaje basado en el pensamiento lateral. (E. D Bono)	El conocimiento debe ser examinado a través del pensamiento lateral, omitiendo los prejuicios, crítica emocional y reproducción inconsciente de paradigmas ante las posturas científicos.

Cuadro Nro. 05: Teorías Constructivistas del Aprendizaje. Elaboración propia a partir del modelo de Hernández Díaz (2012)

Sustentándose en las teorías constructivistas, actualmente se han diseñado nuevas estrategias para el aprendizaje en las aulas, que se oponen al modelo tradicional conductista y se brinda mayor participación al sujeto que aprende en su proceso de aprendizaje. A continuación se presenta una de ellas, el *Mobile Learning*.

1.3.6.- El *Mobile Learning*, también llamado aprendizaje electrónico móvil, es una evolución de la *e-Learning* que hace posible el uso de las tecnologías móviles en el proceso de aprendizaje. Permite el acceso a las tecnologías de la información cuando y donde el usuario lo decida. Ofrece la libertad de capturar pensamientos e ideas espontáneamente, en el momento que surge la inspiración. Jair Sambrano (2009) enumera las siguientes ventajas del *Mobile Learning*:

- a) Uso suficiente del tiempo. Con el aprendizaje móvil es posible el aprovechamiento de “tiempos muertos”²⁴ con fines de aprendizaje.
- b) Expansión de la alfabetización digital. Los usos principales que se dan a los dispositivos móviles están más relacionados con el entretenimiento y la comunicación. No obstante en el campo del aprendizaje son considerados un gran potencial.
- c) Accesibilidad. Los dispositivos móviles están a la disposición de la mayoría de las personas.
- d) Contacto social. Los móviles facilitan la interacción del estudiante con sus mentores y compañeros.
- e) Mejoramiento de la productividad. Al ganar inmediatez de contacto con los facilitadores y compañeros, así como el uso de tiempos muertos, el proceso de enseñanza aprendizaje se hace más rápido y efectivo.
- f) Aprendizaje colaborativo. El estar en contacto con los compañeros de curso, resulta muy útil para trabajos de tipo colaborativo.
- g) Incremento en estudio individual. Al ser los dispositivos móviles usados en este tipo de tecnologías de uso personal, demanda y promueve en el estudiante valores de compromiso, constancia y responsabilidad.
- h) Información eficaz. La información que se halla en el móvil es sintética y completa.
- i) Los profesores pueden diseñar y poner a disposición de sus alumnos materiales que contribuyan a su aprendizaje.

Esta novedosa herramienta resulta potencialmente útil para los jóvenes quienes constantemente interactúan con los medios interactivos. No obstante, para que esta realmente funcione, resulta necesario contemplar el escenario en el que se emplea. En tal sentido, en el siguiente capítulo se expondrán los hallazgos de la presente investigación, en torno al uso que dan los jóvenes a Internet y al celular.

²⁴ Como el tiempo empleado para labores de transporte y espera para ser atendidos.

CAPITULO II:

INTERNET Y CELULAR

2.1- Pantallas que revolucionan en el mundo de los Nativos Digitales.

He aquí una fuerza enorme e incalculable... que de repente se ha desatado sobre la humanidad; que ejerce todo tipo de influencias, sociales, morales y políticas; que lanza sobre nosotros problemas novedosos que exigen solución inmediata; que destierra lo viejo antes de que lo nuevo esté maduro para reemplazarlo; Y, sin embargo, con la curiosa insensibilidad de una época material, rara vez observamos este nuevo poder de otra manera que como una máquina que sirve para ganar dinero y ahorrar tiempo...pocos de entre aquellos... que están convencidos de que pueden controlarlo se han parado a pensar en él como... el motor de cambio social más tremendo y de largo alcance que, para bien o para mal, nunca haya afectado a la humanidad”.

Charles Francis Adams Jr. ²⁵

Al leer la anterior referencia es muy probable que pensemos en celulares, computadoras e Internet. Sin embargo dichas palabras fueron escritas mucho tiempo antes de que estas pantallas existieran pues datan del año 1868 y se referían al ferrocarril transcontinental. Se inicia este capítulo con esta cita por dos razones. La primera, para destacar que a lo largo de la historia nos hemos enfrentado a diferentes cambios que generan inquietudes similares a las que hoy tenemos. Y la segunda para que se realice el ejercicio de trasladar estas palabras al presente a fin de concluir que las pantallas van más allá de ser máquinas que sirven para ganar dinero, ahorrar tiempo o como una fuente de problemas novedosos. Suponen la fuerza de cambio social más grande que hemos tenido hasta ahora y por tanto debemos sacar el máximo provecho de ellas.

En este capítulo se expone la tendencia de uso que suelen tener los jóvenes nativos digitales de las pantallas, Internet y celular. Se parte de los hallazgos de un arqueo bibliográfico, los resultados del cuestionario online y entrevistas realizadas al grupo de jóvenes seleccionado. Finalmente, se expresan algunas conclusiones y recomendaciones dirigidas a sacar el máximo provecho de éstas, partiendo de la idea de la cita inicial: *Las*

²⁵Citado en Fernández, G (2007) *Ética e Internet. Manzanas y serpientes*. Madrid: Ediciones Rialp S.A

pantallas son una fuerza generadora de cambios y de grandes oportunidades para los nativos digitales.

2.2.- INTERNET: Una pantalla movilizadora

“Internet es mucho más que una tecnología. Es un medio de comunicación, de interacción y de organización social”.

Manuel Castells²⁶

Mucho se habla del fenómeno mundial que genera la penetración de Internet. Ésta no es sólo el producto de grandes avances en cuestiones de red, sino de un sinnúmero de factores que convergieron, entre los que se cuentan, la globalización del capital, los valores de la libertad individual y la comunicación abierta (Castells, 2011). Para muchos se ha convertido en una fuerza generadora de cambios muy alentadores. Otros opinan que estos cambios no son tan halagadores. Tienden a satanizar la red, debido a las incertidumbres y miedos que ocasiona encontrarse ante una revolución tecnológica que avanza a la velocidad de un rayo. No obstante, es innegable que se ha convertido en un gran medio de comunicación, de intervención y de organización social.

Los orígenes de Internet tienen lugar a finales de la década de los años 60 con la creación de ARPANET²⁷ en 1969 dirigida por el Departamento de Defensa de Estados Unidos y ejecutada por la Agencia de Investigación Avanzada (ARPA). En un inicio fue pensada para el uso militar ante la amenaza de destrucción masiva que representaba la guerra fría. Existía una gran cantidad de información almacenada en un reducido número de ordenadores que debía estratégica y confidencialmente ser compartida entre militares. Atendiendo a esta necesidad se crea la comunicación entre ordenadores. No obstante, los científicos comenzaron a utilizar esta red para todo tipo de fines comunicativos. Al cabo de un tiempo resultaba difícil la separación entre la comunicación para fines militares y las conversaciones personales. Por tanto en 1983 se realizó una división entre ARPANET para

²⁶ Castells M (2000) *Internet y Sociedad de Red*. Conferencia de Presentación del Programa del Doctorado sobre la Sociedad de la Información y del Conocimiento. Catalunya. Universitat de Catalunya

²⁷ Siglas en Inglés para la Agencia de Investigación Avanzada (*Advanced Research Project Agency Network*)

finés científicos que daba acceso a toda la red de científicos de las diferentes disciplinas, y MILNET, directamente orientada a las operaciones militares. (Castells, 1996)

En la misma década de los 80, la *National Science Foundation* creó otra red para científicos llamada CSNET y en colaboración con IBM creó una red para profesionales no científicos llamada BITNET, que utilizaban ARPANET como sistema de comunicación. Todas estas formaron una red de redes que llamaron ARPA-INTERNET y posteriormente INTERNET siempre con el respaldo del Departamento de Defensa y manejada por la National Science Fundation.

Si bien es cierto que Internet fue originalmente creada para fines militares, ésta no terminó teniendo aplicaciones militares sino financiamiento militar. Fue la convergencia entre la ciencia, la investigación universitaria, los programas de investigación militar en Estados Unidos y la contracultura radical (Castells, 2000). Esta contracultura tuvo mayor protagonismo en la extensión de esta gran red que la misma ciencia de la computación o la industria. Fueron las subculturas, los grupos marginados quienes hicieron posible su mayor difusión (Rheingold, 1996). Gracias a ellos entre muchas otras cosas, se produjo el movimiento del denominado *software* libre que ha dado paso a la aparición de nuevos elementos, como el *e-mail*, el *modem*, tableros de anuncios, salones de chat, el hipertexto y la creación de la fórmula *World Wide Web* que han extendido los usos de Internet al mundo entero (Villarroel, 2005).

En 1992 Internet da sus primeros pasos en nuestro país. Cuatro años después en 1996, se inicia la extensión de su uso con la otorgación de licencia a varias empresas proveedoras de servicio. En 1997 contábamos con un total de 1200 páginas web. Para el 2002 ya nos encontrábamos en la lista de los 10 países latinoamericanos con más usuarios de Internet.²⁸ En el 2010²⁹ la penetración alcanzó un tercio de la población al superar los 8 millones 700 mil internautas, cifra bastante considerable incluso en los sectores de menor poder adquisitivo. El estrato E alcanzaba una penetración de 24 % y entre los estratos D y E

²⁸Fuente: Tendencias Digitales (2003). *Indicadores y Usos de Internet en Venezuela*. Marzo, 2005. Citado por Villarroel (2005)

²⁹Fuente: Tendencias digitales (2010). *Estadísticas y Tendencias de Internet en Venezuela*. Mayo, 2010 disponible en: http://www.slideshare.net/Tendencias_Digitales/estadisticas-y-tendencias-de-internet-en-venezuela-vp consultado el 01/10/2013

se concentraba el 68% de sus usuarios. Las conexiones desde los hogares casi igualaban a los cibercafés y Venezuela se encontraba en la sexta posición de usuarios de Internet en Latinoamérica. Para el año 2011 la penetración superó el tercio de la población con un 40,25% gracias a los servicios de 24 proveedoras a nivel nacional. En la *Infografía Usos de Internet en Latinoamérica* presentada³⁰ por Carlos Jiménez director de Datanálisis y Tendencias Digitales, se dio a conocer que a nivel de penetración de Internet Argentina llevaba la delantera con un 66%, seguida de Uruguay, Chile, Paraguay, Venezuela (41%) y México; es decir que Venezuela conservaba el sexto lugar de 2010. No obstante, a nivel de uso de la red, ocupaba el segundo lugar sólo por debajo de Chile y por encima Argentina. Además, son los jóvenes en edades entre 7 y 24 años los que más se conectan con un 59% del total de conectados siendo los venezolanos de estas edades los que más se conectan. Para el año 2013³¹ Venezuela se ubica por primera vez en primer lugar en el índice de uso de Internet: 92% de los usuarios usa Internet o consume contenidos en los correos, 87% en las redes sociales, 89% en noticias, 85 % en bancos, 81% en videos, 78% en chat, 77% en descargas, 74% en fotos, 71% en búsquedas y 46% en radio. Y según datos de CONATEL al cierre del tercer trimestre del 2013 se estiman 27 usuarios residenciales de Internet por cada cien habitantes del país.

Ante estas cifras, hacemos bien en estudiar lo que hacen nuestros jóvenes en la red. Es por tanto que en este trabajo se realiza una mirada profunda al lugar que ocupa Internet en el grupo de jóvenes seleccionado. Se inicia esta tarea exponiendo sobre los dispositivos que les permiten tener acceso a esta tecnología:

2.3.- Elevado nivel de posesión de computadoras y dispositivos a fines:

Un factor determinante en cuanto al uso de Internet es la tenencia de dispositivos que lo permitan, por lo que el cuestionario aplicado contenía varias preguntas destinadas a saber si estos jóvenes disponen de ellos. Se encontró un nivel de posesión de computadoras muy elevado. Todos los varones encuestados manifestaron tener una en casa y las hembras por su parte, no se quedaron atrás pues la mayoría también lo hizo, con la salvedad de

³⁰ Tendencias Digitales (2012) *Infografía Usos de Internet en Latinoamérica*. Cavecom-e. Disponible en: <http://www.tendenciasdigitales.com/wp-content/uploads/2012/11/infografia-lres.jpg> Consultada el: 01/10/2003

³¹ Tendencias Digitales (2013) Resultados del Estudio de Usos de Internet en Latinoamérica.

cuatro que indicaron no tener computadora. Una de ellas del colegio con población de nivel socioeconómico medio y tres del nivel socioeconómico bajo. Esto es congruente con los resultados obtenidos por Bringué *et al* donde se apreciaban con diferencias mínimas una tendencia de posesión de PC más alta en los varones.

Hay diferencias significativas en cuanto a la tenencia de otros tipos de accesorios debido al poder adquisitivo y condición socioeconómica de cada grupo encuestado, siendo los jóvenes de condición social alta quienes declararon tener mayor cantidad de dispositivos. Sin embargo, resulta muy llamativo que aún en los niveles más bajos, la tendencia es elevada. La mayor diferencia se encuentra en el uso tablets. Éstas se han convertido en “la promesa de dispositivo”, pues han ganado terreno en los hogares venezolanos de manera sobresaliente al mostrar en el 2012 un crecimiento superior al 100% con respecto al 2011 y una penetración nacional del 14,5 % (Tendencias Digitales, 2012). La mayoría de los jóvenes de colegios de nivel socioeconómico alto, un 87 %, declaró poseerlas, no obstante, esto se redujo prácticamente a la mitad, 42 %, de los jóvenes de colegios de nivel socioeconómico medio y a mucho menos de la mitad en la población de nivel socioeconómico bajo 14%. Las entrevistas dejan ver que se debe a la falta de recursos económicos, pues ésta es una tecnología costosa, pero los siguientes comentarios denotan una gran disposición a la adquisición de estos dispositivos por parte de los menos favorecidos económicamente en el futuro:

“Yo no tengo Ipad ni tabla porque están muy caras, pero son demasiado chéveres. Quiero tener una porque están de moda. Apenas tenga la oportunidad me la compro. Hay que estar en todas”.

(Karina, 14 años, Nivel socioeconómico medio)

“Eso es una fiebre... ahorita todo el mundo habla de las Ipad, que si las fotos, que si el Instagram, los juegos... la resolución de la pantalla es mejor. Todo el mundo se las está comprando”

(Jaime, 16 años, Nivel socioeconómico bajo)

“Las tablas son lo máximo, yo quiero una... yo trabajo, vendo collares, tortas hasta piedras en el desierto para darme mis gustos y voy pa’ esa”

(Nathalie, 16 años, Nivel socioeconómico bajo)

2.4.- Conectados desde sus hogares:

La comunicación a través del ordenador comenzó siendo un privilegio de los sectores más cultos y acomodados de países desarrollados. No obstante, con el paso de los años, esto ha cambiado mundialmente puesto que Internet penetra cada vez más en los hogares de los menos favorecidos. Esto armoniza con lo predicho por Castells (1996) “No será un fenómeno exclusivo de élite, aunque sí mucho menos penetrante que los medios de comunicación de masas”.³² Dejó claro que pasaría algún tiempo hasta que estos medios pudieran alcanzar a los grandes segmentos de masas llamadas “incultas”. Sin embargo su crecimiento sería muy rápido.

En congruencia con lo dicho por Castells, Internet no es un fenómeno exclusivo de la clase alta en nuestro país. En los últimos años hemos experimentado un vertiginoso crecimiento de las nuevas tecnologías en los sectores populares que concentran la mayor cantidad de usuarios de Internet desde sus hogares. Para el 2012 Venezuela alcanzó 11.600.000³³ usuarios de Internet con una balanceada cifra de uso por género de 44 % de mujeres y 56 % de hombres. La mayoría de ellos se encuentran ubicados en el estrato D y E con 35% y 36% respectivamente sumando 71% del total de usuarios. Los sectores A y B representan el 4% y C el 26%. La mayoría se conecta desde sus hogares (71%), seguidos de los Cibercafés (30%), las conexiones a través de teléfonos celulares (21%), Trabajo (16%), Estudios (2%) e Infocentros³⁴ (2%).³⁵

Los resultados de esta investigación coinciden bastante con los anteriores datos. Todos los jóvenes estudiados se conectan a la *Web 2.0* y la mayoría lo hace desde sus hogares. Sólo el 8,8 % de los encuestados declaró no tener Internet en casa, 2,6 % de ellos

³²Castells, M (1996) *La Era de la Información*. Cambridge. Sexta edición en español: Siglo veintiuno editores. Pág. 393

³³Estas cifras son bastante alentadoras. No obstante, no lo son del todo. En el evento Tendencias Digitales 2012 Carlos Jiménez, director de Datanálisis y Tendencias Digitales informó que mientras México y Panamá están recibiendo una conexión de muy buena calidad a un precio tan bajo que por lógica debería ser mayor, Venezuela y Bolivia están entre los países que pagan más dinero por un servicio de mala calidad.

³⁴Según informó David Parra, presidente de la Fundación Infocentro, en una entrevista para Vive TV el 10 de abril del año 2013, existen 866 Infocentros desplegados a nivel nacional, 500 de los cuales están conectados al satélite Simón Bolívar. Por su lado, según informe registrado en la página oficial del proyecto Canaima Educativa, se han repartido más de 2,1 millones de mini computadoras portátiles a niños de escuelas públicas para incrementar el acceso a las nuevas tecnologías desde los hogares.

³⁵Datos obtenidos en: Tendencias Digitales (2012). La penetración de Internet en Venezuela alcanza 40% de la población. Cavecom-e.

varones y 6,1 % hembras. En cuanto al acceso cotidiano a Internet no existen mayores diferencias por estrato social y sexo porque la mayoría se conecta diariamente. También admiten hacerlo en otros sitios como en zonas Wi-Fi libre, la casa de un amigo, un familiar y en muy baja frecuencia, cibercafés e Infocentros.

“Ya la mayoría de la gente que yo conozco tiene Internet en casa y el que no tiene es porque en su casa no llega el servicio pero igual todo el mundo se conecta desde el celular o en otros sitios. Hay muchas opciones Wi-Fi, ciber, el trabajo, el colegio... de cualquier lugar se pegan así sea para lo más básico”.

(Jaime, 16 años, Nivel socioeconómico bajo)

“Yo me conecto todos los días a Internet... es que con el celular todo el mundo se conecta todos los días. Está prendido siempre y tienes Facebook, Twitter todo abierto, WhatsApp y eso es Internet”.

(Roberto, 16 años, Nivel socioeconómico bajo)

2.5.-Siempre conectados:

Como entes biopsicosociales, todos los seres humanos tienen la necesidad de estar en interacción permanente con los miembros de su entorno y sentirse parte de una comunidad. A este respecto García Canclini (2004) menciona:

La sociedad concebida antes en términos de estratos y niveles, o distinguiéndose según identidades étnicas o nacionales, es pensada ahora en la metáfora de la red. Los incluidos son quienes están conectados y sus otros son los excluidos, quienes ven rotos sus vínculos al quedarse sin trabajo, sin casa, sin conexión. Estar marginado es estar desconectado o «desafiliado»³⁶

Es esta la razón de que Internet tenga tanto éxito. Nadie quiere sentirse excluido por lo que cada día aumenta el número de sus usuarios. Quienes no se unen están siendo de cierto modo desterrados. Una sociedad que históricamente se ha distinguido según identidades étnicas, nacionales o estratos sociales, ahora encuentra una nueva manera de hacerlo desde la metáfora de la red, entre los conectados y los desconectados. En este sentido, la población juvenil venezolana parece no querer quedarse desterrada y marginada. Es ella la que hace mayor uso de estas tecnologías ya que el 59 % de las personas que se

³⁶ García Canclini, Néstor. (2004). *Diferentes, desiguales y desconectados. Mapas de la interculturalidad*. Barcelona: Gedisa Editorial. Pág. 223

conectan a Internet en nuestro país tienen entre 7 y 24 años.³⁷ Los adolescentes estudiados en esta investigación así lo corroboran. Ante la pregunta: ¿Cuánto tiempo dedicas en un día a Internet? las respuestas aunque muy variadas arrojan un alto nivel de tiempo invertido. Sólo el 7% declaró conectarse menos de dos horas en un día, 19,4 % declaró conectarse entre uno y dos horas, el 46,9 % más de dos horas y un 26,5 % no fue capaz de cuantificar el tiempo que invierte. Es una característica propia de adolescentes la tendencia a focalizar todos sus esfuerzos en conseguir lo que les interesa sin importar el tiempo invertido e Internet parece ser uno de sus mayores intereses en estos momentos.

“Internet es lo máximo, escuchas música, juegas, conversas con otras personas. Me gusta estar siempre conectada”

(Carolina, 15 años, Nivel socioeconómico alto)

“Siempre que llego a casa prendo la computadora y me conecto a Internet. Es una rutina fija. Me conecto hasta que me toca ir a dormir”

(Leandro, 16 años, Nivel socioeconómico alto)

“Yo no puedo precisar mi tiempo de conexión porque siempre estoy conectado todo el día... Siempre estoy desde el celular en Facebook, Instagram, Twitter... veo fotos, chateo, consulto páginas... En fin... no dejo de usar Internet”

(Manuel, 15 años, Nivel socioeconómico alto)

“No me imagino el mundo sin Internet. Con Internet hacemos todo en la vida... desde estudiar, divertirnos, comprar, informarse, relacionare”

(Beatriz, 14 años, Nivel socioeconómico medio)

Son tantas las opciones que representa el uso de Internet para los nativos digitales y el interés que le demuestran, que resultó de mucho provecho educativo indagar en torno a que actividades sacrifican para usarlas. De los 113 encuestados 69,9 % reconoce estar quitando tiempo a algo. En congruencia con los resultados obtenidos por Bringué et al estos jóvenes están desplazando la televisión, los deportes, los videojuegos y hasta los novios y

³⁷ Fuente: Datos obtenidos en: Tendencias Digitales (2012). *La penetración de internet en Venezuela alcanza 40% de la población*. Cavecom-e. Disponible en <http://www.tendenciasdigitales.com/1433/la-penetracion-de-internet-en-venezuela-alcanza-40-de-la-poblacion/> consultado el 01/10/2013

novias. Los más desplazados resultan ser los estudios y la familia ya que el 38, 9% de los jóvenes así lo manifiesta en el cuestionario y los siguientes comentarios lo confirman:

“Bueno lo que pasa es que llego y me encierro en el cuarto y me pongo a hacer tantas cosas en la red, que cuando me vengo a dar cuenta no he terminado las tareas.

(Jaime, 16 años, Nivel socioeconómico bajo)

“La familia es lo primero, pero ahorita que lo mencionas reconozco que puedo dedicar más tiempo a conversar con mis padres o mi hermana sobre lo que les pasó en el día”.

(Tatiana, 16 años, Nivel socioeconómico alto)

También se encuentran desplazadas las relaciones “face to face” con sus pares. Parece ser que algunos están intercambiando el tiempo de comunicación persona a persona con sus amigos por la comunicación virtual, 25,66 % de los jóvenes en el cuestionario declararon hacer esto. No se trata de que ya no les agrade el contacto personal sino que el uso de Internet se ha convertido en una extensión de su vida social cotidiana. En los comentarios de los siguientes adolescentes comprendemos que es más bien una interferencia involuntaria. Al acceder a la Web 2.0 los jóvenes a veces descuidan a los que tienen a su alrededor bien puede ser por estar mucho tiempo en el computador o al acceder a través de Internet móvil cuando están reunidos con sus iguales.

“Oye, no sé donde escuché que Internet acerca a los que están lejos y aleja a los que están cerca... eso es verdad. Ahora uno pasa más tiempo conversando con otras personas a través de Internet que con los amigos... y muchas veces pasa que cuando estamos juntos que nos quedamos callados por unos segundos... ups todos con el teléfono en la mano revisando el Twitter o que se yo”

(Viviana, 16 años, Nivel socioeconómico alto)

“Mira yo prefiero la comunicación cara a cara. Dedico tiempo a conversar con mis amigos por las redes sociales. Pero para mí es importante el trato personal y considero que esto no debe perderse”.

(Nathalie, 16 años Nivel socioeconómico bajo)

Son muchas las horas que pasan estos jóvenes detrás del ordenador conectados a Internet. Es por tanto que muchos consideren que es el causante de que las relaciones familiares se estén viendo afectadas. Aun así los comentarios anteriores dan muestras de que están conscientes de la importancia que tienen las relaciones cara a cara y la

comunicación familiar directa. Es entonces importante preguntarse ¿Se están deteriorando las relaciones familiares por causa de Internet?

2.6-¿Está deteriorando sus relaciones familiares?

La familia como célula fundamental de la sociedad sienta sus bases a través de la comunicación así es que una amenaza contra ella no debe ser tomada a la ligera. Decir que Internet está deteriorando las relaciones familiares entre los jóvenes y sus familias sería una expresión muy reduccionista porque en el deterioro de una relación familiar confluyen una serie de factores. Muy bien afirma Castells (2007) que no es la tecnología la que determina la sociedad sino la misma sociedad la que lo hace. Internet es por tanto un instrumento que desarrolla pero no cambia. Los comportamientos se apropian de Internet, ampliándose y potenciándose (Castells, 2000).

Existen investigadores como Norman Nie y Lutz Erbring (2000) y Clifford Stoll (1995)³⁸ que opinan que el uso de Internet puede generar aislamiento en los jóvenes. No obstante es de provecho analizar con mayor detalle esta cuestión. Pues parece ser que en la mayoría de los casos, los jóvenes que navegan por Internet no persiguen aislarse y además de ello, existen numerosas opciones de socialización a través de la red. En este sentido es apropiado citar textualmente las palabras de Castells:

Aquí se ha hablado de que Internet aliena, aísla, lleva a la depresión, al suicidio, a toda clase de cosas horribles, o bien, por el contrario, que Internet es un mundo extraordinario, de libertad, de desarrollo, en el que todo el mundo se quiere, en el que todo el mundo está en comunidad. ¿Qué sabemos empíricamente de esto? Sabemos bastantes cosas. Sabemos, por ejemplo, por un estudio que acaba de hacer British Telecom, un gran estudio de observación realizado a lo largo de un año en una serie de hogares en los que se utilizaba Internet, que no cambia nada. Es decir, que la gente que hacía lo que hacía, lo sigue haciendo con Internet y a los que les iba bien, les va mucho mejor, y a los que les iba mal, les va igual de mal; el que tenía amigos, los tiene también en Internet y, quien no los tenía, tampoco los tiene con Internet.³⁹

³⁸ Autores referidos por Naval (et al, 2003)

³⁹ Castells (2000). *Internet y Sociedad de Red*. Conferencia de Presentación del programa de Doctorado sobre la Sociedad de la Información y el Conocimiento. Pág. 10

En congruencia con Castells, Naval, Sábada y Bringué (2003) citando algunos estudios,⁴⁰ afirman que no se han encontrado pautas de relación entre aislamiento y uso de las TIC's salvo en casos particulares en los que había preexistencia de este problema en otras facetas de sus vidas. De tal forma que no son las TIC's las que lo ocasionan, aunque no podemos negar que en estos casos su uso puede agudizarlo. Por otro lado, de ser Internet un instrumento que aísla, entonces tendríamos un efecto generalizado. Sin embargo muy por el contrario, la opinión de algunos adolescentes nos deja ver que esto no es así en el caso de nuestros jóvenes. Muchos de ellos manifiestan estar dando un trato equilibrado a esta herramienta por lo que no se han interrumpido sus relaciones familiares.

“Yo converso con mi familia todos los días. Tenemos excelentes relaciones y es cierto que me encanta conectarme. Sin embargo eso no interfiere con la relación que tengo con los miembros de mi casa”.

(Guillermo, 16 años Nivel socioeconómico bajo)

Entonces, ¿Cuál es la razón de que tantos jóvenes manifestaran estar descuidando sus relaciones familiares? Las entrevistas arrojaron algunas posibles causas. Una de ellas es que existen familias que disponen de muy poco tiempo para compartir entre sí. Por lo general padres que trabajan y llegan tarde a casa e Internet representa para sus hijos un refugio o escape a la soledad.

“La verdad no es que yo dedique más tiempo a Internet que a mi familia, o que yo descuide a mi familia por estar conectada a Internet. Lo que sucede es que en mi casa cada quien anda muy ocupado, llega tarde, cansado y yo me distraigo usando la computadora”.

(Nathalie, 16 años Nivel socioeconómico bajo)

“Creo que si mis padres estuvieran menos ocupados, entonces estaría menos tiempo conectado”.

(Daniel, 16 años, Nivel socioeconómico medio)

Por otro lado, hay una cantidad considerable de jóvenes que manifestó tener discusiones con sus padres por motivo del tiempo de conexión que tienen sus hijos. Esto les hace sentir impotentes y ansiosos. Algunos piensan que están perdiendo participación en el entorno familiar para adentrarse a la red.

⁴⁰ Refieren los trabajos de Orleans y Laney (2000) y Van Schie y Wiegman (1997)

“A veces hablas con esa muchacha y siempre está como en otro mundo. Parece que no le interesa lo que uno le dice. Sólo se concentra en esa computadora”.

(Sara, madre de Viviana, 16 años, Nivel socioeconómico alto)

“Está muy contestón y altanero. Le hablo y se pone agresivo. No le gusta que le diga nada”.

(Esther, madre de Roberto, 16 años, Nivel socioeconómico bajo)

“No comparte con la familia, no conversa... sólo quiere estar en la computadora desde que llega y que haciendo trabajos... por Dios en la madrugada haciendo trabajos. Y lo que lo veo es viendo videos”.

(Mazziel, madre de Jorge, 15 años, Nivel socioeconómico alto)

Al ahondar en este punto encontramos otros factores de interés. La mayoría de estos jóvenes manifestó que navega desde su habitación. Una buena alternativa para que aumente el contacto con los miembros de la familia pudiera ser ubicar el computador en una zona común donde converjan todos los miembros de la familia como tradicionalmente se ha hecho en los hogares venezolanos con el televisor que se ubica en la sala de estar (además de estar en otros sitios). No obstante no está entre las consideraciones de los padres movilizarlo a otro lugar de la casa. Así mismo, al estar muy ocupados o simplemente por querer ver la televisión en calma después de un ajetreado día de trabajo, prefieren que sus hijos se conecten más y “no tenerlos en la calle” o interfiriendo en sus labores.

“Lo que pasa es que obligarlo a tener la computadora en la sala es como quitarle autonomía y ya él está grandecito”.

(Rubén, padre de Víctor, 16 años, nivel socioeconómico medio)

“Hay padres como en el caso de nosotros que trabajamos todo el día, se llega cansado y tarde. Se hace lo que se puede. Prefiero que se entretengan en la computadora a que están inventando otras cosas o yéndose a la calle”.

(Esther, madre de Roberto, 16 años, Nivel socioeconómico bajo)

“Con la computadora se entretienen. Además con lo caro que está todo uno no se puede dar el lujo de ofrecerles otros medios de distracciones. La verdad es que concentrados en la computadora algo aprenden y no dan guerra porque están entretenidos”

(Daniel, padre de Jorge, 15 años, Nivel socioeconómico alto)

Resulta de gran importancia desde el punto de vista educativo y mediador prestar atención a las afirmaciones anteriores. Dejan ver que si bien los jóvenes se encuentran

mayor tiempo detrás del ordenador. La causa de la falta de interrelación con la familia no es necesariamente esto, sino otros factores en los que lidera la falta de tiempo y exceso de trabajo por parte de los padres.

2.7.-Una actividad individualizada:

A diferencia del televisor, que durante mucho tiempo solía verse en familia, Internet ha sido pensado para darle un uso individualizado, de ahí su nombre *personal computer* (PC). Una computadora sólo posee un teclado y una sola pantalla, así que la interacción con la PC es más fácil cuando se está solo. Si a este panorama le sumamos, que este medio lo ha adoptado una población que suele encerrarse en sus habitaciones por naturaleza, pudiera pensarse que tenemos el caldo de cultivo perfecto para que se produzca el aislamiento. La mayoría de los jóvenes encuestados afirman conectarse solos desde su habitación. No obstante el motivo por cual hacen esto no parece ser el de aislarse sino la búsqueda de autonomía. Necesitan estar solos porque así pueden hacer lo que quieren y no tener que negociar con la otra persona. Sin embargo, en este espacio encuentran una manera de interactuar constantemente con los que están del otro lado de la pantalla. También declaran otras opciones de acceso a la red en compañía, principalmente de los amigos y los hermanos y son los padres la última opción a elegir.

“Me conecto mayormente sola porque puedo decidir que ver y qué hacer. El teclado es para mí sola. Sin embargo no me considero aislada del mundo... Al contrario estoy en constante interacción con mis amigos en la red”.

(Kimberly, 14 años, Nivel socioeconómico alto)

“Hay cosas que se pueden hacer en grupo... ver videos, chismosear las fotos en Facebook, escuchar música, leer... eso es lo que suelo hacer cuando estoy conectada con mis amigos o con mi mamá”.

(Daniela, 14 años, Nivel socioeconómico alto)

“Me conecto mayormente solo porque me gusta elegir que hacer y con alguien al lado no siempre puedes elegir”

(Guillermo, 16 años, Nivel socioeconómico bajo)

“Generalmente me conecto solo porque puedo hacer lo que yo quiero, los amigos pueden hacer cosas similares... es más lógico que lo haga con ellos. Con mis padres prefiero hacer otras actividades porque no creo que les guste hacer en la red lo que me gusta a mí”.

(Víctor, 16 años, nivel socioeconómico medio)

En el segundo comentario la joven nos aporta algunas opciones de conexión en grupo: ver videos, fotos en *Facebook*, escuchar música y leer. El tercero, nos aporta un dato valioso, aunque prefieren conectarse solos por la naturaleza de este medio, cuando lo hacen en grupo prefieren que sea con sus iguales quienes tienen similares gustos y con quienes pueden disfrutar más esta experiencia. Los padres por su parte son vistos como la última opción porque no poseen sus mismos gustos. Tampoco les gusta ser dirigidos, sentirse vigilados ni invadidos en asuntos que consideran privados. Necesitan ser auténticos, exigen respeto y buscan la autorrealización.

“La mamá siempre va a estar viendo lo que uno hace y va a estar dirigiéndote. Además con los amigos uno habla cosas que no quiere que la mamá sepa”. ¿Cosas como qué? “Bueno cosas que dan pena. No me refiero a cosas malas, sino a secretos que uno pueda tener con la novia, con los panas”.

(Daniel, 16 años, Nivel socioeconómico medio)

“No es que no me gusta compartir con mis padres ni que Internet me esté aislando ni nada similar. Soy una persona equilibrada. Al pan, pan y al vino, vino como quien dice. Mi momento de conexión a Internet es mío. Es para hacer lo que quiero, maduramente claro. Para eso mis padres me han enseñado lo que es bueno y lo que es malo, así que me meto a Internet para entretenerme, para estudiar, anyway. Es mi momento de mí para mí. Eso no quiere decir que no me gusta compartir con mis padres, regularmente lo hago de otras maneras. A veces compartimos toda la tarde jugando en familia. Hacemos muchas loqueras. Hemos jugado hasta Twister y la pasamos bien chévere.”

(Tatiana, 16 años, Nivel socioeconómico alto)

Está claro que valoran la comunicación e interacción con sus padres aunque prefieren hacerlo en otros entornos. De esto, es posible inferir que el descuido que se está produciendo en las relaciones familiares entre estos jóvenes no es intencional como ya se ha planteado y por tanto no es posible responsabilizar a Internet por el deterioro de las relaciones en algunas familias. Ahora bien, ¿qué hacen los jóvenes cuando se conectan? Esta es una pregunta que no puede dejar de responderse.

2.8. -¿Qué hacen en Internet?

Una de las características más visibles de los descritos por Prensky en *Nativos digitales, Inmigrantes Digitales*, es su forma de conexión participativa y dinámica al estilo de la *Web 2.0*. Internet representa para estos jóvenes un sinnúmero de oportunidades y se

conectan según declaran para una gran cantidad de actividades que a continuación se resumen en el mismo orden de prioridad para la población estudiada:

1. Socializar:

Al analizar de cerca como es el venezolano por naturaleza y a ello sumarle las características que los expertos atribuyen a los jóvenes de hoy día comprendemos por qué la socialización es la principal actividad que realizan en la red. Un estudio elaborado por movistar el año 2010 del target venezolano, les llevó a concluir que en Venezuela vive la gente más feliz del mundo gracias a que su razón de vida está atada a relaciones sociales y cualquier ocasión es buena para compartir (Corona, 2013). También es ésta la razón de que el principal motivo de uso de Internet sea visitar las redes sociales. Por su lado, la actual generación de jóvenes ha sido definida por Jeroen Boschma (2008) como sociable, implicada en la comunidad, funcional, leal, deseosa de intimidad, práctica y comunicativa. En conclusión, al ser parte de una generación naturalmente sociable y vivir en un entorno de personas muy sociables como es el caso de nuestro país, es solo natural que esta sea la principal actividad que realicen en la red. ¿Con quienes socializan en la red? *Con personas de su entorno cotidiano*: Los datos del cuestionario aplicado muestran que en su mayoría se relacionan con otros jóvenes que conocen en su vida cotidiana y con los que mantienen una relación en su día a día. De tal manera que este medio les resulta una extensión de su vida social. La conversación que tienen al conectarse bien pudiera ser una que iniciaron en la mañana en el colegio durante el recreo o en un centro comercial. Así es que Internet está resultando una prolongación de espacio para fortalecer relaciones ya existentes.

“Converso con mis amigos del liceo sobre lo que nos pasó en el día. Es una forma de estar en contacto y de pertenecer al grupo”.

(Kelly, 14 años, Nivel Socioeconómico bajo)

“Me mantengo en comunicación con mis amigos íntimos. Es una forma de estar siempre en contacto”.

(Francis, 16 años, Nivel socioeconómico medio)

Con personas que conocen pero no frecuentan: Están muy conscientes de que existe un reducido grupo de personas con las que se puede interactuar a diario para tener relaciones estrechas e íntimas. No obstante manifiestan que tienen dentro de sus contactos a

personas que de alguna manera conocen pero ven poco y siguen allí ante la posibilidad de que surja la necesidad de tener que contactarlos. Todos los entrevistados afirmaron que en este grupo se encuentra la mayoría de los que están en sus listas de contactos. Se trata de personas que pueden estar conectadas simultáneamente con ellos y sin embargo no se saludan o lo hacen esporádicamente.

“Hay personas en mis contactos que conozco pero que no tengo la intención de hablar con ellas. Sólo están allí porque las conozco y no sé en qué momento pueda necesitar conversar con ellas”.

(Samuel, 16 años, Nivel socioeconómico medio)

“Hay gente que está en mis contactos pero con las que no suelo hablar nunca. Pero de alguna manera las he conocido y están allí porque uno nunca sabe cuándo va a necesitar hablar con ellas”.

(Natasha, 15 años, Nivel socioeconómico bajo)

Con personas que están lejos: La distancia y la ubicación geográfica es un aspecto de interés en las relaciones dadas a través de Internet, pues es un espacio que favorece la cercanía entre aquellas personas que se encuentran geográficamente distantes. Éste tipo de relación social también se hace presente en las vidas de estos jóvenes.

“Converso con mis amigos que no puedo ver porque se han mudado y eso me permite estar en contacto con ellos”.

(Emperatriz, 14 años, Nivel socioeconómico medio)

“Ay gente que se ha ido lejos y gracias a Internet puedo seguir en contacto con ellos. Saber de sus vidas y que ellos sepan de la mía”.

(Oscar, 14 años, Nivel socioeconómico medio)

Con amigos virtuales: también existe entre estos jóvenes el contacto con personas que llegan a conocer a través de Internet y nunca han visto en persona. Se trata de relaciones netamente virtuales, que se construyen a través de la red, posiblemente en una sala de chat, una red social o juego en red. En su mayoría los jóvenes entrevistados manifestaron tener este tipo de relaciones. Aunque al parecer frecuentemente se trata de conversaciones superficiales. Relaciones que no llegan a germinar y mantenerse con el tiempo.

“Siempre hay contactos virtuales, gente que te agrega o llegas a conocer por alguna razón pero no son amigos íntimos y en muchos casos menos que eso”.

(Susana, 15 años, Nivel socioeconómico medio)

“Me gusta conocer gente nueva. Tengo muchos amigos virtuales y nos la llevamos muy bien”.

(Adriano, 15 años, Nivel socioeconómico medio)

Este tipo de relaciones se dan en mucho de los casos como una forma de búsqueda de distracción y diversión al dialogar con otras personas en su tiempo libre. Por otro lado, las expresiones de algunos de estos jóvenes denotan que hay quienes lo hacen como escape de su soledad ante la ausencia de compañía literalmente hablando o por no disponer de alguien que les brinde la suficiente confianza para recurrir y desahogarse en momentos de problemas.

“Me gusta conocer otras personas por Internet para pasar el rato. Hablar con otros me divierte”

(Bella, 16 años, Nivel socioeconómico bajo)

“Conversar con otros por Internet me ayuda a distraerme en mis ratos libres”.

(Karla, 15 años, Nivel socioeconómico bajo)

“Por este medio me relaciono con otras personas... cosa que no hago mucho en mi vida diaria. Me resulta más fácil hacer amigos”.

(Eduardo, 14 años, Nivel socioeconómico bajo)

“La verdad es que me gusta recurrir a mis amigos virtuales en esos momentos en los que quieres hablar con alguien y no puedes hacerlo porque sencillamente no encuentras a alguien con quien hacerlo”.

(Susana, 15 años, Nivel socioeconómico medio)

En algunos de los casos esta relación tiende a darse como ajuste creativo ante la inseguridad personal o la timidez. El hecho de poder conversar con personas extrañas o en anonimato suprime los efectos de la inseguridad y les permite expresarse con mayor libertad. La ausencia de lenguaje corporal les proporciona la seguridad y el atrevimiento que necesitan para construir nuevas relaciones.

“La verdad es que conozco personas que son tímidas les cuesta relacionarse y encuentran en Internet una manera de hacerlo porque dicen que es más fácil”.

(Carolina, 15 años, Nivel socioeconómico alto)

“Me cuesta conversar con otras personas. Me quedo en blanco y no tengo nada que decir, pero en Internet no me sucede esto. Puedo expresarme libremente”.

(Eduardo, 14 años, Nivel socioeconómico bajo)

“Yo creo que los que buscan relaciones por Internet es porque se sienten inseguros de hacerlo en persona”.

(Rodrigo, 15 años, Nivel socioeconómico alto)

Conocidos por Internet y luego en persona: en último lugar se expone este tipo de relaciones porque son las menos frecuentes para estos jóvenes según sus afirmaciones. Sin embargo no deben desestimarse porque la mayoría de los entrevistados, 87,54 % y encuestados 76,56 % manifestó conocer alguien que ha construido relaciones cara a cara con personas que conocieron por Internet. Incluso la mayoría de ellos admitió conocer personas que hoy día se encuentran en su círculo de amistades cotidianas.

“He conocido personas y de hecho me llevo bien con ellas. He tenido buenas experiencias de personas que conocí en Internet y hasta el momento seguimos en contacto”.

(Estéfano, 14 años, Nivel socioeconómico alto)

“Si he tenido la oportunidad de conocer personas así, pero la experiencia que he tenido no es tan buena. Es que hay cosas que no puedes captar a través de Internet. Tiene que ver con la esencia de la persona, lo que transmite con sus gestos, que muchas veces no logras captar sino en persona”.

(Julián, 15 años, Nivel socioeconómico alto)

¿A través de qué medios suelen hacerlo?

Aunque los medios de socialización de los jóvenes en la red han cambiado en relación con años anteriores, éstos siguen estando muy presentes en sus vidas. Hace algunos años, el uso de salones de chat, el *Messenger*⁴¹ y el correo electrónico eran la principal manera de relacionarse en la red. No obstante en los actuales momentos son las

⁴¹Cerrado desde el 8 de abril del 2013 y sus fabricantes alientaron a todos sus usuarios a migrar a *Skype* su nueva adquisición. Razones de cierre: 1) la proliferación de las redes sociales trasladó a la mayoría de sus usuarios de *Hotmail* a *Facebook* y *Twitter*. 2) Los filtros contra virus quedaron obsoletos ante la competencia y la presencia cada vez de muchos más virus. 3) Sus actualizaciones resultaron ser poco novedosas. 4) La llegada de *WhatsApp* y su adaptación a los teléfonos móviles alejó a muchos de los usuarios del *Windows Messenger*. 5) *Google* lanzó su propio sistema de correo electrónico con una capacidad de 1 GB, *Gmail*, en el que integró el sistema de conversaciones en tiempo real llamado *Gtalk*.

redes sociales las que alcanzan un mayor protagonismo. Las más usadas por los adolescentes estudiados son *Facebook* y *Twitter* que han llegado a ser parte de su cotidianidad al punto de sentirse aislados si no pertenecen a estas redes. Usan el correo electrónico y *Skype* con menos frecuencia que en las redes sociales. El correo electrónico es usado para el envío y recepción de información y el *Skype* para conversar con personas con las que tienen escaso o ningún contacto cara a cara. Por su lado, los salones de *chat* siguen siendo visitados, aunque la cantidad de jóvenes que declaró usarlas es menor de la mitad con una tendencia de uso mayor en chicas.

En Facebook:

Para el año 2010 Venezuela era el tercer país de Latinoamérica con más usuarios en *Facebook* con 7.148.100 usuarios de 7.665.000 que se encontraban conectados a Internet, lo cual representaba un incremento importante con respecto a 2009 cuando había alcanzado un número de 2.450.000 usuarios; para 2011 esta cifra alcanzaba los 9.579.200 usuarios de 11.774.264 internautas; y para 2012 la cifra llegó a los 9.808.560 usuarios ubicándose en el lugar 26 de las estadísticas mundiales de *Facebook* por país⁴². Esta cifra representa una penetración de 33 % y hace a *Facebook* la red social más frecuentada por los venezolanos que en conjunto con las otras redes alcanzan un 42 % de penetración en Venezuela superando el tradicional uso del correo electrónico.⁴³ Por su parte, *Facebook* también es el espacio preferido de los jóvenes entrevistados. Por medio de esta red interactúan con sus amigos y conocidos compartiendo fotos, videos y otras informaciones. Les gusta porque consideran que pueden expandir sus círculos de amistades, reencontrarse con aquellas personas que tienen tiempo que no han visto y estar siempre informados de lo que sucede en su entorno.

“Gracias a Facebook puedo conversar con persona que están lejos, ver sus fotos, comentarlas y estar en sus vidas aun en la distancia”.

(Tatiana, 16 años, Nivel socioeconómico alto)

“Con Facebook estoy informado de todo lo que pasa en mi círculo de amigos”.

(Marlon, 14 años, Nivel socioeconómico alto)

⁴²Fuente: <http://www.socialbakers.com/facebook-statistics/>

⁴³Fuente: Tendencias Digitales (2012). *La penetración de Venezuela alcanza 40% de la población*. Cavecom-e

Otros atributos que destacan de esta red social, es que les permite tener presente los cumpleaños de sus amigos y felicitarlos en tiempo oportuno ya que en *Facebook* disponen de una macro agenda que se los recuerda. También agradecen poder organizar sus propios compromisos sociales a través del organizador de eventos, una aplicación de *Facebook* que permite organizar eventos e invitar a sus amigos.

“Gracias a Facebook ya no olvido un cumpleaños. Puedo escribir en el muro de cumpleaños y desearle éxitos y bendiciones”.

(Kimberly, 14 años, Nivel socioeconómico alto)

“Ahora que estoy actuando en una obra de teatro, la he publicado en el Facebook y he invitado a mis amigos a través del organizador de eventos”.

(Viviana, 16 años, Nivel socioeconómico alto)

“Converso con mis amigos del colegio, de la calle, de otros entornos, pero me los encuentro en Facebook y por allí estamos siempre en contacto”.

(Susana, 15 años, Nivel socioeconómico medio)

Este medio de socialización posee elevados niveles de exhibicionismo a través de la publicación de fotos, videos y comentarios. ¿Qué estás pensando? Es la frase con la que *Facebook* invita a todos sus usuarios a expresarse. En estos estados se observa cualquier cantidad de comentarios con un lenguaje muy particular, generalmente enemigo de las reglas de ortografía, una especie de código que han creado del cual se hablará más adelante. Comentarios que van desde un sinnúmero de trivialidades hasta las revelaciones más profundas de sus estados de ánimo como podemos apreciar en algunos comentarios que extraje del perfil de un par de adolescentes identificados para este trabajo como Carolina (14 años según su perfil y de sexo femenino) y Diego (15 años según su perfil y de sexo masculino)

“toy comiendo 1 galletik con leche condensada rik... Ummm” (Carolina)

“pinto mis uñitas beiiias de morado...siiii” , Ussh!!! K aburrimiento tengo (=|” (Carolina)

“super dupe demaciado aburriiidaaaaaa nose k aser :fire” (Carolina)

“hiii no me sientooo super mal con esta gripe k tengoooo ale”, (Diego)

*“quiero algo buenoestoy cansado de comer lo mismo siempre jajajaja”
(Diego)*

“Quisiera tener a alguien al lado mio pra darle clalorsito y amor,,porq estoy mas solito q nunc@.....” (Diego)

“Hiii ale estoii super mega contrale requete super triste xk creoo k no puedo ir para caracas.... hiii cm extraño caracas ii a los muchachos mmm bueno hacii es de dura la vida nuu...” (Diego)

“Tan Triste Estoy....vale no se cm hacerle saber k de verdad lo kiero ii lo extraño mucho de verdad k lo kiero ii nunca kiero soltalo cuando lo abrazo.....EnAmOrAdA dE uN cHiCo lInDo.....♥♥♥♥♥”, (Carolina)

“requeté triste pk todo c-akbo = tu io David Armando Perdomo... dejast my corazonsito roto ino c si c recuperara de tus mentiras no entiendo pk me hiciste eso si sabias k io t amaba”. (Carolina)

Estos comentarios que son leídos por sus amigos en la red social, son la chispa vivificante que produce un estallido de respuestas. Con ellos los jóvenes consiguen la manera de llamar la atención de quienes los leen y así recibir muchos comentarios que le inyecten una particular dosis de autoestima al sentirse populares. En las ocasiones que expresan tristeza y abatimiento encuentran la posibilidad de recibir palabras de aliento y empatía de sus amigos. Además se ha proliferado en los últimos años en esta población joven, la publicación de todo tipo de imágenes que contienen pensamientos, moralejas o chistes que terminan siendo comentadas y compartidas. También publican fotografías que suelen sacar con sus dispositivos móviles para que sus amigos vean lo que hacen durante el día; bien pueden ser fotos donde hacen alarde de lo divertido que lo están pasando con su grupo de amigos en una fiesta, en un paseo o en cualquier situación de su vida cotidiana. Y

es así que se produce la gran interacción que hay entre estos jóvenes en Facebook; publican fotos, videos y comentarios que son vistos y también comentados por sus amigos. La meta es lograr captar la atención de los demás y para ello se esfuerzan porque sus publicaciones sean las más creativas, originales y llamativas.

“Me gusta que todos mis amigos vean lo que publico. Basta con que yo publique algo para que aparezca la chorrera de comentarios porque yo soy muy creativa con todo lo que pongo en el face. Muy original”.

(Viviana, 16 años, Nivel socioeconómico alto)

“Me meto en los perfiles de los demás para ver sus fotos y si quiero pongo me gusta, sino sencillamente miro y ya”.

(Jorge, 15 años, Nivel socioeconómico alto)

“Me gusta que todos vean lo que hago... hay fotos que no pueden dejar de subirse a Facebook”.

(Bella, 16 años, Nivel socioeconómico bajo)

Este tipo de exhibición es en muchos casos contraproducente. Hay quienes se han sentido abrumados por haber hecho pública una información de la que luego se arrepienten porque les ha traído problemas o les generan ciertas incomodidades. Muchos de sus comentarios y publicaciones son realizadas de manera irreflexiva, olvidando que la información no es leída sólo por sus amigos, sino que también tienen acceso a ella todo aquel que esté entre sus contactos. Otros se han visto implicados en chismes porque sus amigos los etiquetan en fotos o publican en su muro comentarios comprometedores.

“Muchas veces el Facebook es invasivo. He colocado comentarios de los que luego termino arrepintiéndome porque en el momento lo hago inconsciente de que lo está leyendo una persona que no pensé que lo leería”.

(Emperatriz, 14 años, Nivel socioeconómico medio)

“He comentado cosas que después de hacerlo me da como penita porque luego que la pongo recuerdo que lo ve todo el mundo”.

(Rodrigo, 15 años, Nivel socioeconómico alto)

“Una vez un pana se fue de boleta y publicó en el Facebook que unas fotos de una rumba que hicimos cuando la mamá de él porque supuestamente la mamá no se metía en Facebook ni sabía nada de eso. Bueno pasó el tiempo y la mamá lo descubrió cuando se creó su Facebook y el muy tarado la aceptó. No le quiero ni contar el tremendo lio que se

armó... porque las fotos eran eeeel desmadre, la perdición en esa casa y la mamá sin saberlo”.

(Guillermo, 16 años, Nivel socioeconómico bajo)

En Twitter:

“Bienvenido a *Twitter*. Descubre lo que está pasando ahora, con las personas y grupos que te interesan”. Esta es la frase de entrada con la que la popular red social de *microblogging*⁴⁴ recibe a sus usuarios para brindarles la oportunidad de conectarse con quienes quieran y en donde quieran. Su naturaleza práctica que a través de 140 caracteres permite a sus usuarios expresarse ante un universo de individuos, ha dado cabida a la interacción de millones de personas. Cada día más usuarios, dentro de los que se cuentan, artistas, deportistas, especialistas de las diferentes aéreas del saber, entes gubernamentales, entre muchos otros, ingresan a esta afamada red para informarse y también darse a conocer.

Según un estudio llevado a cabo por el grupo de análisis parisino Semiocast, esta red social llegaba a los 517 millones de usuarios a nivel mundial para julio de 2012. Podemos apreciar el crecimiento exacerbado de la penetración que ha tenido esta red social ante el hecho de que Venezuela en ese momento ocupaba el treceavo lugar de países usuarios de *Twitter* con 8 millones de afiliados, cifra que supera con creces a la última publicada por *TwVen.com* correspondiente a 2.019.230 y se estima que los venideros años esta cifra continúe en aumento por la creciente popularidad de este medio que ha sido promocionado inclusive por los líderes políticos tanto del oficialismo como de la oposición venezolana⁴⁵.

Por su parte los jóvenes entrevistados no se han quedado atrás en el uso de esta red y dieron muestras de ser asiduos *twittereros*. Generalmente se conectan desde el teléfono

⁴⁴También conocido como *nanoblogging*, se trata de un servicio que funciona bajo el concepto de envío de mensajes cortos. Su principal y más destacado líder es *Twitter*. No obstante existen aplicaciones menos populares concebidas bajo esta idea como la más reciente *Jaiku*.

⁴⁵Henrique Capriles Radonsky quien tiene su propia cuenta en *Twitter* y se encuentra en la tercera posición de sus usuarios más populares en Venezuela, únicamente precedido por la cuenta del difunto presidente Hugo Chávez (@chavezcadanga) y la del famoso cantante Ricardo Montaner, ha invitado a sus seguidores a ingresar a *Twitter* y crear su cuenta. Así mismo el Presidente actual Nicolás Maduro quien ha ingresado recientemente a *Twitter* exhorta al pueblo venezolano a unirse a esta gran red.

móvil a través de una amigable aplicación para la gestión de Twitter llamada *UberSocial*. Entre sus bondades de uso destacan que:

- *Los mantiene informados:* pueden leer noticias sobre temas de su interés con inmediatez y practicidad.

“Lees noticias sobre lo que pasa en el mundo de forma inmediata sin necesidad de tener que recurrir a un texto muy extenso”.

(Oscar, 14 años, Nivel socioeconómico medio)

“Te enteras de lo que sucede al instante, es una herramienta muy útil para estar informado”.

(Adriano, 15 años, Nivel socioeconómico medio)

- *Los mantienen comunicados* con sus amigos del entorno cotidiano. Pueden leer lo que hacen las personas de su entorno durante el día, e interactuar con ellas a través de comentarios y debates. Así mismo tienen la posibilidad de comunicarse a través de mensajes directos y privados.

“Puedes darle el uso de Facebook pero de una manera más práctica. Si tienes a tus amigos allí, te enteras de lo que hacen. Comentas tus cosas, exhibes tus fotos con la novedad de que son mensajes cortos y tienes que escribirlos de manera impactante para llamar la atención.

(Karla, 15 años, Nivel socioeconómico bajo)

- *Se encuentran con personas con intereses comunes:* esta herramienta les posibilita conocer personas de todo el mundo que tengan sus propios intereses a través de la búsqueda por categoría. Les permite ser selectivos a la hora de decidir a quienes seguir. “En el Facebook veo fotos, en el Twitter esencias” expresó una joven entrevistada para destacar la bondad de este medio de centrarse más en lo que dices y piensas. Aun cuando la publicación de imágenes y videos son bastante comunes en este medio, parece ser que la fuerza de él se encuentra en lo que dice cada uno de sus miembros.

“A diferencia de Facebook que te puedes encontrar con todo el mundo, dónde o tienes a pura gente que conoces o aceptas a cualquier loco que ni sabes quién es, en Twitter tienes a las personas que tienen cosas en común contigo, antes de seguirlos lees sus tuits, los buscas por las categorías de intereses y sabes de qué escribe, cual es su esencia... en el Facebook veo fotos en Twitter esencias”.

(Viviana, 16 años, Nivel socioeconómico alto)

“Definitivamente es lo máximo que en Twitter puedas seguir a aquellas personas que te interesan y están como bien marcadas muchas tendencias”.

(Susana, 15 años, Nivel socioeconómico medio)

- Pueden expresarse con libertad y describir sus emociones de la manera más ocurrente en el momento en que surge la inspiración.

“Cuando quieres expresarte lo haces, cuando tienes un pensamiento lo dices y siempre lo lee alguien a quien le parece cool”.

(Leandro, 16 años, Nivel socioeconómico alto)

“En Twitter puedo dejar mi esencia. Lo que siento y pienso en unas breves palabras”.

(Viviana, 16 años, Nivel socioeconómico alto)

En Salones de chat:

Los salones de chat han venido perdiendo popularidad en los últimos años entre los jóvenes. No obstante, 12,3 % de los encuestados manifestó que los visitan. Son protocolos de comunicación en tiempo real que permiten la conversación o el debate entre dos o más personas. Estos salones se ordenan en distintas salas en función del tema del que tratan (deportes, amistad, sexo, encuentros...) el usuario únicamente debe pulsar la opción y colocar un apodo o *nickname* para acceder a ellos. Ofrecen la posibilidad de conversar con todo aquel que se encuentre conectado en ese momento a través de la sala pública con todos o bien tener una conversación en privado con cualquiera de los miembros. Este tipo de conversaciones suelen ser poco trascendentales, pues cada quien habla de manera simultánea y es casi imposible seguir el hilo de la tertulia. Parece ser que este medio no es la opción preferida para conocer gente, porque en las redes sociales encuentran una mejor opción. En *Twitter* por su parte, escogen a quienes tienen sus propios intereses cuando leen sus tuits⁴⁶ y en *Facebook* ven sus fotos y pueden hasta cierto punto sentir que saben con quién están hablando, mientras que en las salas de chat este proceso de conocerse es distinto. Pese a ello, es el medio que utilizan algunos jóvenes para conocer personas que luego forman parte de su grupo de amigos online y hasta personales. Una vez establecido el

⁴⁶Nombre con el que se identifica a los mensajes de un máximo de 140 caracteres que pueden publicar los usuarios de Twitter.

vínculo, fortalecen esta relación contactándose a través del Skype o las redes sociales y otros por el contrario simplemente visitan estas salas por ocio y diversión.

“Yo he conocido un par de amigos allí, los conozco por allí, nos vemos por Skype o nos agregamos a Facebook y por allí comenzamos la relación de amistad... he hablado con un gentío por chat pero en persona he visto dos... claro luego de haberlas visto en Skype y ver sus fotos en Facebook”.

(Nathalie, 16 años Nivel socioeconómico bajo)

“Ya no se utiliza este medio porque en las redes sociales puedes hacerlo y es como mejor hacerlo en estas porque es más personalizada y también porque de una vez ves la foto de la persona y sabes que te agrada. En los chat resulta que te pasas conversando con alguien y luego cuando llegas a Skype quieres mandarla a volar porque no es lo que esperabas”.

(Bella, 16 años, Nivel socioeconómico bajo)

“Visito las salas de chat más que todo por pasar el rato. Para reírse de lo que dicen”.

(Carolina, 15 años, Nivel socioeconómico alto)

“Me gustan las salas de chat, pero más que todo las uso para burlarme de la gente”.

(Kelly, 14 años, Nivel Socioeconómico bajo)

Con Skype:

Skype es un sistema de mensajería instantánea que permite la comunicación a través del texto, voz y video. Aunque no es la herramienta más utilizada por estos jóvenes para comunicarse con otras personas en Internet 43, 36 % de los encuestados manifestó tener y usar Skype. Por lo general lo hacen para hablar con amigos que viven a distancia o amigos virtuales con los que desean tener comunicación a través de la webcam.

“Skype generalmente lo utilizo para hablar con personas que viven lejos... también con amigos virtuales que no he visto en persona”.

(Natasha, 15 años, Nivel socioeconómico bajo)

“El atractivo de Skype a mi manera de ver las cosas es la videoconferencia. Siempre que me conecto a Skype es para hablar en conferencia con alguien”.

(Eduardo, 14 años, Nivel socioeconómico bajo)

El sinnúmero de opciones que les ofrecen las redes sociales, las salas de chat, el Skype, los blogs y otros medios que les ofrece Internet les ayuda a conseguir lo que encuentran en ella, porque sin duda es la sociabilidad el principal motivo de conexión de

estos jóvenes que están extendiendo su interacción con otras personas a los escenarios virtuales. Pero esta no es la única razón de conexión, también lo hacen para estar informados.

2. Informarse:

En segundo lugar destacan la búsqueda de información como actividad que realizan con mayor frecuencia. Declaran visitar páginas de diferentes índoles, entre las que se cuentan, noticias especializadas, foros y blogs. La mayoría de los jóvenes estudiados manifestó que Internet es su principal fuente de búsqueda de información para tareas escolares incluso por encima de los libros sugeridos por el profesor. Como muy bien diría el profesional de la comunicación y conocido locutor Henrique Lazo, “Google es la herramienta más deliciosa con la que contamos hoy en día los seres humanos, es la biblioteca de los pobres, tienes allí un buscador donde puedes encontrar información sobre lo que desees”.⁴⁷

“Toda la información que necesito para trabajos del liceo la busco en Internet. Allí está todo y explicado de diferentes maneras... ¿para que buscar información en otro lado?”.

(Francis, 16 años, Nivel socioeconómico medio)

“Siempre busco en Google frases sobre lo que quiero leer y me aparece una diversidad de opciones. Hace poco busque novelas de interés juvenil y me apareció una lista que imprimí y comencé a tildar para buscar en la librería”.

(Viviana, 16 años, Nivel socioeconómico alto)

“Siempre que me conecto es para meterme en Facebook o buscar información del colegio. Busco en Google, pero prefiero mirar los tutoriales de YouTube”.

(Beatriz, 14 años, Nivel socioeconómico medio)

A través de Google buscan todo lo que necesitan porque tienen la seguridad de que con esta herramienta todo podrán encontrar. La información para tareas escolares generalmente es extraída de bibliotecas *online* como Wikipedia o tutoriales de *YouTube*. Internet está sustituyendo a los libros de texto y desplazando las bibliotecas tradicionales. Con un mínimo de esfuerzo, estos jóvenes tienen acceso a un caudal de información que les permite realizar sus tareas o informarse sobre cualquier tema sin la necesidad de recurrir a

⁴⁷Entrevista realizada por Déborah Corona y registrada en Corona, D (ob.cit) pág. 101

un libro y evitan la tarea tediosa de trasladarse a una biblioteca. Ganan tiempo y encuentran una mayor variedad de textos que pueden escoger según sus necesidades. Así mismo, Internet les ofrece la oportunidad de salirse del rol de espectador y les brinda la oportunidad de crear.

3. Compartir al estilo Web 2.0

A diferencia de los inmigrantes digitales que suelen tener un estilo de navegación más pasivo y orientado a la recepción de información propia de la Web 1.0, los nativos disfrutan de las bondades de la Web 2.0 y, también la llamada 3.0 que les ofrece un abanico de opciones para no ser simple espectadores pasivos y convertirse en emisores de contenidos. En el caso de la población estudiada, una cantidad menor a la mitad, 37 % declaró tener un blog o una página web y compartirla en su mayoría con amigos personales o virtuales. No obstante sus respuestas afirmativas en cuanto a que desean hacer un blog o una página a futuro denotan una tendencia importante al crecimiento. Demuestran profundo interés por publicar fotos y videos en Internet y utilizar las redes sociales para expresarse. Al subir las imágenes y videos se están dando a conocer a sí mismos en la red y se immortalizan en los recuerdos que quedarán grabados para su posterior visualización incluso con el transcurrir de los años.

“Me gusta publicar sobre lo que leo y lo que me gusta. Leo cosas sobre arquetipos mitológicos y temas relacionados con psicología y eso lo comparto todo en mi blog”.

(Viviana, 16 años, Nivel socioeconómico alto)

“Me gustan los blogs porque puedes diseñarlos a tu estilo y compartir con todos una parte de ti. Yo comparto con mis amigos una parte de mi todos los días, cuando escribo mis poesías o relatos”.

(Karina, 14 años, Nivel socioeconómico medio)

“Me encanta ver y compartir videos, subir fotos de todo lo que hago en el día y que los demás comenten sobre lo que hago.”

(Susana, 15 años, Nivel socioeconómico medio)

“Me gusta de Twitter que puedo decir cuánto quiero cuando quiero y donde quiero. Simplemente cuando me inspiro escribo y ya”.

(Roberto, 16 años, Nivel socioeconómico bajo)

“Me gusta subir fotos para que todos vean lo que hago y para yo misma verme y reírme de mi misma. Estoy segura que con el paso de los años me voy a reír mucho con esas fotos. Son recuerdos que están a la vista de todos mis amigos”.

(Natasha, 15 años, Nivel socioeconómico bajo)

La participación activa del usuario de la Web 2.0 es definitivamente uno de las bondades de esta red que más atrae a los jóvenes. Les gusta crear y compartir, sentirse protagonistas y ante el universo cibernético. Sentir que dejan una huella y que su presencia se hace notar entre sus amigos y conocidos. Encuentran en Internet un espacio donde pueden dejar fluir sus ideas y expresar libremente lo que sienten. Sacan provecho de este espacio para dar a conocer y explotar sus diversas habilidades. Pero además les ofrece otra oportunidad:

4. Recrearse:

Más de la mitad de los jóvenes encuestados declaró que Internet es una fuente de recreación para ellos. Y son los juegos en red los más frecuentados para tales fines. Otra opción de recreación preferida por la mayoría son los videos de *YouTube*, y en menor proporción se encuentra la radio y televisión digital.

“Me divierte meterme en YouTube. Veo video gracioso o de canciones. En YouTube te pasas el día sentado y no te aburres”.

(Kelly, 14 años, Nivel Socioeconómico bajo)

“Un buen pasatiempo es meterte a jugar con los juegos en red. Es divertido y sientes que es más real porque compites contra otras personas”.

(Víctor, 16 años, nivel socioeconómico medio)

“Uno se mete muchas veces por diversión, por distraerse. Juegas, te diviertes viendo cosas que solo podrías ver por Internet”.

(Eduardo, 14 años, Nivel socioeconómico bajo)

En el siguiente cuadro se resumen las diferentes razones de conexión de la población estudiada:

Cuadro N° 6. ¿Para qué se conectan?	
Socializar	Socializan a través de las redes sociales <i>Facebook</i> y <i>Twitter</i> , correo electrónico y <i>Skype</i> , salones de chat, juegos en red, entre otros. Esta socialización posee grandes niveles de exhibicionismo y corresponde a una extensión de su vida social cotidiana. También conocen personas online que en algunos casos llegan a ver personalmente.
Informarse	Visitan diferentes páginas web de su interés, entre ellas, noticias, deportes, cultura general, entre otros. También acceden a foros y blogs. Buscan información para el colegio a través de <i>Google</i> y enciclopedias online como <i>Wikipedia</i> y tutoriales de <i>YouTube</i> .
Compartir	Comparten fotos, videos e informaciones de su investigación, poemas, escritos, relatos entre otros. A través de las redes sociales, blogs y páginas web que diseñan para tales fines.
Recrearse	Realizan actividades lúdicas en Internet, principalmente en juegos en red , ven videos y usan la radio y televisión digital.

Cuadro N° 6. ¿Para qué se conectan?. Elaboración propia siguiendo el modelo de Hernández (2012)

2.9.-Contenidos de su preferencia:

La música es el contenido común de los jóvenes estudiados ya que la mayoría declaró hacerlo siempre que se conectan. No obstante, existen algunas diferencias en cuanto a contenidos por sexo y estrato social. En el caso de las mujeres adolescentes de los diferentes niveles socioeconómicos no existen mayores diferencias. Un 88,23 % de ellas manifestó en el cuestionario que frecuentan los contenidos de música, 57,35 % contenidos de humor, 38, 23 % de noticias 33,82 %, culturales 22,55 % educativos y el 13,23 % contenidos deportivos. Por su lado, los varones de nivel social bajo prefieren los juegos por encima de la música. El 80 % manifiesta que frecuenta contenidos de deportes, frente a un 66,6 % que frecuenta contenidos musicales, seguidos de los contenidos de humor, 60%, programación de televisión 26 %. Los de aficiones, deportes, software e informática y educativos tienen un 20 % de preferencia, los culturales 13,33 % y un 6,66 % manifestó frecuentar contenidos de adultos. En el caso de los varones de nivel socioeconómico medio, los contenidos musicales son su principal opción con un 73,33% de preferencia, seguidos en el mismo orden que se exponen, los deportes , 60 %, juegos, 46,66 % noticias y educativos y humor con 40 % *software* e informática 45 %, culturales 13, 36 % y programación televisiva con 6, 6 %. Los varones adolescentes de nivel social alto, tienen mayor interés por la música con un 86, 66 % de preferencia, seguido de juegos 80 % , deportes, 60 % noticias, 46, 66 % educativos y culturales, 33, 39 % y software e informática 26, 66 %.

De los resultados expuestos es posible inferir que el principal objeto contenido que visitan en Internet es el ocio, pues los contenidos de su preferencia aunque con ligeras diferencias por sexo, en su mayoría persiguen el esparcimiento y en segundo lugar se encuentran los contenidos culturales y educativos. Por otra parte, es importante para fines educativos indagar sobre el hecho de que una cantidad de alumnos, aunque muy pequeña, 7, 07 % del total de encuestados, manifestó visitar contenidos clasificados como adultos.

2.10.-El papel de la escuela.

Mediación escolar:

El docente en su rol de mediador sociocultural no debe seguir utilizando las tradicionales estrategias de aprendizaje con base en una docencia expositiva centrada en la revisión de contenidos y poca interacción social con sus alumnos. Ante el panorama tecnológico que nos ofrece esta era de la información, tienen la responsabilidad de generar estrategias que le permitan mediar entre sus estudiantes y las TIC's. Esta mediación debe estar enfocada en tres funciones fundamentales: *orientadora*, *formadora* y *modeladora*. En su *función orientadora* deben cumplir con el rol de educar a ciudadanos responsables y colaborar en la disminución de situaciones de vulnerabilidad por el mal uso de la red, formando alumnos reflexivos y críticos. Esto es posible a partir de la realización de diferentes actividades didácticas en el aula que inviten a la reflexión de esos jóvenes sobre su interacción con el medio, a fin de que descubran como proteger su identidad, establecer relaciones sanas, visitar contenidos apropiados y publicar con prudencia. En su función *formadora*, deben emplear herramientas para la construcción de sólidos conocimientos de uso y manejo de las TIC's a fin de que sus educandos saquen el máximo provecho de ellas en su proceso de aprendizaje. Y en su *función modeladora*: como bien dicen Monereo y Castelló (1997) los docentes siempre actúan de forma más o menos tácita como modelo para sus alumnos pues todas los datos que ofrecen las investigaciones psicopedagógicas apuntan a que los estudiantes suelen sentirse motivados a actuar con el ejemplo de sus mentores. Por tanto, aquellos que tienen la responsabilidad de educar en el contexto de esta sociedad de la información mediada por el uso de los TIC's hacen bien en utilizarlas en el aula para ofrecer a sus estudiantes un modelo a seguir.

¿Están cumpliendo este rol los docentes? En el cuestionario online, ante la pregunta: ¿Crees que tus profesores están preparados para utilizar herramientas tecnológicas (Internet, televisión, Ipad, tablas, *Smart Board*, e/o) para impartir su materia? 43 % de los jóvenes afirmó que sus profesores están preparados, 30, 97 % piensa que no todos, pero sí la mayoría de sus profesores lo están, un 15, 92 % piensa que sólo algunos lo están y un 8, 84 % piensa que sus mentores no están preparados tecnológicamente. Por su parte, 30,97 % piensa que sus profesores utilizan las nuevas tecnologías en el aula con frecuencia. 15, 04 % piensa que más de la mitad de sus profesores usa con frecuencia las TIC's en el aula, 13, 27% afirma que menos de la mitad de sus profesores usa las TIC's en el aula, 9,73 % afirma que rara vez algún profesor lo hace y 23, 84 % afirma que nunca lo hacen.

En las entrevistas se encontraron diversas opiniones. Algunos consideran que no se están usando las TIC's en el aula y otros creen lo hacen constantemente a través de la utilización de blogs para intercambiar información, presentación de exámenes online, videos, entre otros y destacan que sacan mucho provecho de estas actividades porque hacen más atractivo el aprendizaje. Sin embargo niegan haber recibido orientación, ni formación en el uso de Internet de manera directa y valoran la posibilidad de recibirla en el futuro.

“La verdad algunos profesores están preparados, otros lo hacen con poca frecuencia y otra parte no tiene ni idea de esto”.

(Natasha, 15 años, Nivel socioeconómico bajo)

“Yo no uso Internet porque algún profesor lo indique, lo hago porque sé que allí voy a encontrar las respuestas más rápido. Por lo general, por no decir nunca, ningún profesor nos recomienda páginas o usa esas tecnologías en el salón, ni tampoco nos aconsejan nada sobre cómo hacerlo bien” ¿Te gustaría que tus profesores hicieran esto? “Claro por supuesto yo valoro mucho lo que dicen los profesores porque por allí uno se va guiando”.

(Adriano, 15 años, Nivel socioeconómico medio)

“Muchos profesores quieren hacerlo pero no saben, la tecnología se los come, no están acostumbrados a usar Internet y les cuesta. Sería muy bueno poder recibir guía de parte de los profesores sobre como buscar la información de las materias en el colegio, claro no es que uno no sepa buscar, me refiero a que como hay tantas cosas en Internet que uno no sabe ni por dónde empezar y como algunos dicen hay tanta basura que uno no sabe cuando por estar confiando en Internet va a meter la pata, no si me explico, sería bueno que nos orienten es a cómo hacerlo bien”.

(Esteban, 14 años Nivel socioeconómico bajo)

2.11.- El papel de los padres:

El control parental es clave en el uso adecuado de Internet en los jóvenes. Se encuentran opiniones diversas en cuanto a cómo debe emplearse. Algunos abogan por la ausencia total de control pues consideran que viola la privacidad de sus hijos. Por otro lado, se encuentran los que lo hacen de forma exagerada, basados en su visión satanizada de los medios. Y otros que opinan que debe existir un control equilibrado. En el caso de los jóvenes encuestados 32,74 % manifestaron no tener ningún tipo de prohibiciones en cuanto a su uso. Quienes sí lo hicieron, en su mayoría menciona que la mayor prohibición se halla en no dar ningún tipo de información personal, en menor proporción se les prohíbe comprar, enviar mensajes a celulares, bajar archivos y jugar.

La supervisión está dada más en el tiempo que dedican en conexión que los contenidos visitados. Al parecer no utilizan filtros de contenido y confían más en lo que pueden hacer estos adolescentes en la Internet, pues la declaración de tenerlos es casi inexistente aun cuando parecen estar muy claros en cuanto a que sus equipos gozan de un sistema de protección o antivirus.

“No tengo ninguna prohibición ni filtros. Lo que siempre me dicen es que no revele información personal y no converse con desconocidos. Pero confían en mí”.

(Roberto, 16 años, Nivel socioeconómico bajo)

“Mis padres no saben nada de filtros de contenidos. Apenas saben meterse en el Facebook y el correo... No me prohíben nada. Yo puedo hacer en Internet lo que quiera”.

(Karla, 15 años, Nivel socioeconómico bajo)

“Mira ya yo estoy grande y los papás no pueden estar todo el tiempo encima de lo que uno hace y deja de hacer en Internet... es decisión mía si hago cosas malas o no”.

(Francis, 16 años, Nivel socioeconómico medio)

“A mí nunca me han puesto ningún filtro, pero si yo quisiera hacer algo malo con Internet lo puedo hacer fácilmente desde mi celular... o hay muchos sitios donde uno puede conectarse... no tiene sentido que me pongan un filtro en la computadora”.

(Manuel, 15 años, Nivel socioeconómico alto)

Aunque dieron muestras de poseer escasa supervisión y muy pocas prohibiciones, evidenciaron tener ciertos criterios de seguridad lo que demuestra que este tema alguna manera se ha tratado con ellos.

“Yo puedo hacer lo que quiero en Internet, puesto que mis padres no me prohíben nada, sin embargo yo se que debo y que no debo hacer”.

(Estéfano, 14 años, Nivel socioeconómico alto)

“Mis padres no me supervisan nada, yo misma decido que hacer, sin embargo hago caso de lo que siempre me dicen en cuanto a no dar información personal y esas cosas, porque es para mí bien”.

(Emperatriz, 14 años, Nivel socioeconómico medio)

La opinión general de los padres entrevistados es que resulta complicado controlar los contenidos vistos por los jóvenes en Internet pues tienen a su alcance muchas opciones como el Internet móvil y los centros de conexiones, por tanto limitarlos en el hogar les resulta contraproducente. En su mayoría creen que sus hijos tienen las herramientas dadas para filtrar la información y manejarse con prudencia y buen juicio en el uso de la red.

“He criado a mi hija con valores, le he dejado claro lo que debe y lo que no debe hacer. Limitarla todo el día y volverme una detective privada no va a lograr que mi hija esté protegida”.

(Sara, madre de Viviana, 16 años, Nivel socioeconómico alto)

“Hay que confiar en lo que ellos saben y en lo que le hemos enseñado en la casa. No puede ser que uno esté todo el tiempo detrás de ellos”.

(Esther, madre de Roberto, 16 años, Nivel socioeconómico bajo)

“No tiene sentido que yo le diga que no entre en ciertos sitios. En esas edades quieren descubrir, son rebeldes y si no lo hacen en la casa, lo harán en cualquier lugar... con tantas opciones que hay por allí”.

(Rubén, padre de Víctor, 16 años, nivel socioeconómico medio)

Por lo visto el mayor de los impedimentos para que se efectúe un control parental se debe la falta de conocimientos que tienen los padres sobre esta herramienta. En la mayoría de los casos los jóvenes superan a sus padres en cuanto al uso y manejo de las TIC's y esto hace que los padres se replieguen a la hora de ayudarlos con el uso de este medio. Su desconocimiento no les permite tener conciencia de la gran responsabilidad que tienen de formar a sus hijos en este campo y parece más bien que son los hijos los que les enseñan ellos a usar este medio.

“Esos muchachos saben mucho más que yo, la verdad es que no hay mucho que yo pueda enseñarles con respecto al uso de Internet porque ellos más bien me enseñan a mí”

(Esther, madre de Roberto, 16 años, Nivel socioeconómico bajo)

“Mira la verdad yo pienso que no es bueno que los hijos noten las debilidades que tiene uno. Pero es inevitable que noten que en ese aspecto ellos saben mucho más que yo”.

(María, madre de Esteban, 14 años Nivel socioeconómico bajo)

2.12.-Algunos problemas que no se deben obviar:

Si bien es cierto que no es lo más apropiado satanizar el uso de la red, quienes tienen la responsabilidad de mediar y educar en su uso hacen bien en prestar atención a algunos problemas con los que se pueden topar los jóvenes al interactuar con ella:

2.12.1.-Adicción:

Las cifras que antes se han expuesto denotan que la frecuencia de conexión es muy elevada para estos jóvenes que también declararon conocer alguien que siempre está conectado a la red. Esto coincide con los diferentes estudios que se han realizado en Latinoamérica y en el mundo entero. Es por ello que se ha hablado mucho de Internet como una nueva adicción.⁴⁸ No obstante, no es la herramienta la que genera este tipo de comportamientos, se trata más bien del uso incorrecto que le dan algunos debido a su situación particular. Como afirma Castells (2000) Internet no ocasiona sino que potencia los comportamientos. Hablando en materia de adicción en tanto diríamos que Internet puede ser potenciadora en los casos en que exista la predisposición de personalidad o una disfuncionalidad en el entorno familiar como los que se han referido en este estudio. Enrique Echebrúa (1999)⁴⁹ distingue ciertas características de personalidades propensas a adquirir adicciones:

- Déficit de personalidad: baja autoestima, búsqueda de sensaciones, introversión.
- Déficit de relaciones interpersonales: timidez y fobia social.

⁴⁸EL Proyecto Hombre una ONG ampliamente conocida por sus trabajos en torno a la drogodependencia ha incluido a las nuevas tecnologías como una nueva adicción.

⁴⁹Citado por Madrid López, R.I. (2000). La Adicción a Internet. Psicología Online. Disponible en: <http://www.psicologia-online.com/colaboradores/nacho/ainternet.htm> consulta 31/08/2013

- Déficit cognitivo: fantasía descontrolada, atención dispersa, tendencia a la distracción.
- Alteraciones psicopatológicas: adicciones químicas o psicológicas presentes o pasadas.

Existen dos componentes fundamentales para los trastornos adictivos: falta de control y la dependencia. El primero se refiere a la dificultad para dominarse en la realización de una actividad aun cuando ésta ocasione consecuencias severas; y el segundo obedece a un deseo moderado o una obsesión intensa al punto de llegar a padecer síndrome de abstinencia ante la imposibilidad de practicarla y pérdida de interés por actividades que anteriormente causaban placer (García, *et al*, 2005). Por su lado, Kimberly Young (1999)⁵⁰ plantea que la adicción a Internet puede producir la privación del sueño por las dificultades que puede presentar la persona para cortar la conexión de tal manera que permanece hasta altas horas de la noche conectado. Además se generan una serie de aspectos negativos en la personalidad del individuo como el mal humor, alteración ante la lentitud de la conexión, irritabilidad en el caso de interrupción e incapacidad para salirse de la pantalla, aislamiento y descuido de las obligaciones sociales.

2.12.2.-Privacidad:

Los jóvenes entrevistados todos declararon haber suministrado informaciones personales como el PIN del *Blackberry*, su número telefónico, zona de residencia y colegio en el que estudian. Este tipo de acciones pueden resultar perjudiciales. En vista de la gran influencia que tienen los jóvenes en la adquisición y compras en el hogar se han convertido en el público de preferencia para las empresas y anunciantes e Internet les ofrece la posibilidad de obtener gran cantidad de información sobre sus usuarios, sin que sean conscientes de ello. A través de “*cookies*”, formularios aparentemente inofensivos, promociones, entre otros. Las empresas pueden traspasar con facilidad la frontera que separa lo público de lo privado, aprovechando el desconocimiento de los usuarios. Y cada día es más frecuente la localización de estos jóvenes a través del correo electrónico, páginas

⁵⁰ Citado por Madrid López (Ibíd.)

web, redes sociales y todos los sitios que frecuentan. (Bringué et al, 2008). Por su lado el poco dominio de uso de Internet en los padres y su ignorancia respecto a esta situación aumenta los riesgos de que los jóvenes sean víctimas de esta violación a la privacidad tal como lo constatan Turrow y Nir (2000)⁵¹ quienes en su investigación encontraron que más de la mitad de los investigados estuvieron dispuestos a revelar información personal a cambio de regalo y sus padres manifestaban desconocer este tipo de prácticas comerciales.

2.12.3.-El cibersexo y la pornografía:

Aun cuando esta investigación no ahonda en cuanto al uso que pueden dar los jóvenes a la red para visitar contenidos pornográficos, no podemos dejar de tener en cuenta este factor. Como es propio en estas edades, los jóvenes aumentan sus impulsos sexuales e Internet se convierte en una posibilidad para satisfacer sus necesidades. Se calcula que el 90 % de los casos de adicción a Internet están vinculados a la pornografía. (García et al, 2005). La red está minada de contenidos pornográficos que pueden aparecer en donde menos se lo espera el internauta. Un estudio realizado por Ballester, Gil, Giménez, Ruiz y Ceccato (2011) a 1309 adolescentes en España, arrojó que el 15 % de adolescentes de 15 años reconocieron haber buscado material sexual en Internet y el porcentaje a los 16 años fue del 33%. Un 27% de adolescentes de 15 años habían tropezado con material sexual ilegal en la red. Es una realidad que nuestros jóvenes se encuentran expuestos a este problema. En los salones de chat, en los buscadores y aun en las páginas menos esperadas se encuentran este tipo contenidos. Por su lado, Atta y Polly (1999)⁵² denuncian la facilidad que existe para que los jóvenes de encuentren involuntariamente a material pornográfico en la red. Una de ellas, equivocarse en el URL por ejemplo: playstation.com en lugar de playstation.com o nombres engañosos como toy, girls, boys... abrir email que contengan direcciones de páginas pornográficas.

Por su parte, Ballester *et al* basándose en diferentes investigaciones afirman que no existe ninguna prueba científica que permita comprobar que el uso voluntario de Internet para ver contenidos pornográficos afecte negativamente el desarrollo global de un

⁵¹Citados por Naval et al

⁵²Citados por Ballester et al

adolescente. No obstante, no podemos decir que no hay consecuencias. En el mismo estudio consiguieron que muchos jóvenes revelaron datos personales a personas con las que probablemente no tenían un conocimiento profundo e incluso han quedado con ella para verse en algún lugar público. Otros autores que consideran que el uso de la pornografía puede llevar a consecuencias negativas aún mayores. Actualmente existen datos sobre la nocividad de la pornografía que aun cuando no son definitivos científicamente, hacen que se tenga una actitud de alerta (Guimón 2004). En este sentido es importantísimo que los padres y mentores rescaten el valor de la educación sexual en estos jóvenes.

2.12.4.-El engaño y el grooming:

Cuando un menor entra a una sala de chat o conoce a una persona a través de alguna de las redes sociales puede ser perfectamente engañado. Bien demuestra esto el caso de uno de algunos jóvenes entrevistados:

“Tuve una mala experiencia con esto de conocer gente en Internet. Estuve conociendo una persona por Facebook. Las fotos eran de una muchacha bien bonita. Hablábamos siempre y un día quedamos de vernos en centro comercial. Cuando voy a conocerla resultó ser un hombre. No un travesti un tipo. Me asusté mucho y me fui de allí”.

(Oscar, 14 años, Nivel socioeconómico medio)

“Estuve conversando con una supuesta chama durante mucho tiempo y me gustaba. Me parecía extraño que cada vez que hablábamos y nos veíamos por cam ella solo mostraba sus labios y senos ella me decía que le decían Taty y resultó ser el Tato. Se ponía una peluca se pintaba los labios y se rellenaba las tetas con trapos”.

(Jaime, 16 años, Nivel socioeconómico bajo)

“Conocí a un chamo peruano, comenzamos a contarnos los problemas y se produjo un encariñamiento mutuo. Un día que estábamos conversando y le propuse que viese una película que se llama Te Amarme por siempre y respondió así como yo que te amare por siempre. Esto me consternó y de allí nació una relación. Todo perfecto hasta un día que me escribió diciéndome que venía a Venezuela y que llegaba en dos días y se desapareció por tres días. En eso se conectó una supuesta prima con su Facebook y me dijo que él estaba mal que no había comido y que venía en camino para acá al final descubrí que el mismo era la prima, que me había mentido y de paso no venía en camino nada”.

(Natasha, 15 años, Nivel socioeconómico bajo)

El engaño del que han sido víctima los jóvenes que relatan la experiencia no debe ser visto de ninguna manera como un acto inofensivo puesto que aún cuando estas experiencias no culminaron en una tragedia nos muestra la vulnerabilidad en la que pueden

encontrarse. Uno de los peligros que acechan a nuestros jóvenes actualmente es el contacto con los pederastas y el nuevo tipo de problema relativo a la seguridad de los menores conocido como *grooming*, en el que un adulto contacta a un menor a través de las redes sociales, salas de chat o cualquier medio que permita la interacción y realiza una serie de acciones para ganarse la confianza y amistad del niño hasta que logra abusar sexualmente de él.

2.12.5.-El anonimato

La posibilidad de navegar con identidad oculta, de expresarte sin ser visto, de decir sin ser identificado, es uno de los atractivos más grande que tiene Internet. Bescós (2002)⁵³ identifica el por qué al citar del diálogo Fedro de Platón: *“Voy a hablar con la cabeza tapada, para que galopando por las palabras legue rápidamente hasta el final, y no me corte, de vergüenza, al mirarte”*. Platón Fedro 237 a

La vergüenza, timidez y el miedo hacen que muchas personas recurran a este medio para poder expresarse. En este sentido existe un peligro evidente expuesto por García et al: los jóvenes al no presentarse tal y como son, pueden caer en la trampa de no distinguir la realidad de su personalidad real y la virtual

“Para mí es mucho más fácil expresarme en un chat porque soy tímida y me cuesta conversar en persona”.

(Beatriz, 14 años, Nivel socioeconómico medio)

“Me gusta meterme en los chat porque puedo hacer lo que no hago en persona por miedo. Hasta me burlo de los demás”.

(Eduardo, 14 años, Nivel socioeconómico bajo)

⁵³Citada por García et al

En el siguiente cuadro resumimos los problemas que enfrentan los jóvenes en Internet:

Cuadro N° 7 Los problemas que pueden enfrentar los jóvenes en Internet	
Adicción	Aunque decir que Internet puede ser causante de adicción es una expresión muy reduccionista. Está claro que ante las tendencias adictivas Internet puede resultar un multiplicador de las mismas. Estas tendencias son propias de personas con 1) déficit de autoestima o introvertidas, 2) déficit de relaciones interpersonales como las fobias sociales y la timidez, 3) déficit cognitivo: fantasía descontrolada, atención dispersa y distracción y 4) alteraciones psicopatológicas: adicciones químicas o psicológicas presentes o pasadas.
Privacidad	Está demostrado que estos jóvenes son vulnerables a la violación de su privacidad sin que sean conscientes de ello. Internet ofrece las posibilidades de traspasar fácilmente las fronteras de lo privado a lo público.
El Cibersexo y la pornografía	Se calcula que el 90% de los casos de adicciones a Internet están vinculados con la pornografía. En los salones de chat, buscadores y aun en las páginas menos esperadas se encuentran enlaces que llevan a ver este tipo de contenidos.
El engaño y el Grooming	Al entrar a una sala de chat o usar una red social para interactuar con personas desconocidas el joven puede ser fácilmente engañado y manipulado. Recientemente se ha desatado una modalidad de abuso de menores a través de una táctica conocida como el grooming, que consiste en la realización de una serie de aptos manipulativos a través de Internet que realiza un adulto para ganar la amistad de un menor y finalmente abusar de él.
El anonimato	Existe un peligro evidente ante la posibilidad que brinda Internet al joven de interactuar con otras personas en anonimato. Ante la timidez y la vergüenza el joven puede caer en la trampa de adoptar una personalidad diferente a la propia y no poder distinguir la realidad de lo virtual.

Cuadro N° 7. Los problemas que pueden enfrentar los jóvenes en Internet. Elaboración propia según el modelo de Hernández (2012)

2.13.-¿Cuál debe ser la visión educativa de los padres ante estos riesgos?

Lo primero que debe tener presente todo aquel que se enfrenta a la tarea de educar en este aspecto es que todos los riesgos que antes se han descrito no son un fenómeno exclusivo de la red. Como expresa Castells (2013), existe una imagen deformada de Internet que proviene del bombardeo del “tremendísimo de los medios de comunicación” que se encuentran atemorizados y en su afán de mantenerse como medios unidireccionales controlados por el dinero y el poder la están satanizando. Se ha dicho que Internet es causante de violencia, terrorismo, pornografía, sexismo y toda clase de aberraciones e indiscutiblemente están presentes en este medio como lo están en la sociedad. Es cierto que con esta herramienta estos comportamientos se potencian porque allí encuentran terreno

abonado para su cultivo, pero también es cierto que estos riesgos estarán presentes con o sin Internet y también la necesidad de educar a los jóvenes para que se protejan de tales problemas.

Dar plena libertad a menores de edad en el empleo de la red y ponerla por encima de la responsabilidad educadora de sus padres resulta una actitud irresponsable y un falso libertinaje porque sólo puede decidir y acertar el que conoce y por la inexperiencia los jóvenes desconocen muchos factores que pueden perjudicarlos (García *et al*, 2007). Es por tanto responsabilidad de padres y docentes conseguir que se conecten a Internet basados en criterios bien forjados en su educación. Lejos de asumir una actitud malsana y pesimista en cuanto a estos medios, quienes tienen la responsabilidad de educar en el uso de Internet deben perseguir el objetivo de formar criterios. En este orden de ideas García y Bringué señalan:

En definitiva, los niños pueden ser curiosos, los adolescentes rebeldes, e Internet puede tener luces y sus sombras. Todas estas realidades pueden asumirse, integrarse dentro de la labor educativa de los padres si se conoce bien el terreno que se pisa. El primer apoyo será la experiencia y el conocimiento de los padres, volcado en la tarea de educar a sus hijos: formar el carácter y la voluntad e ir inculcando criterio para discernir lo bueno de lo malo. Si esto existe, como proyecto educativo familiar, entonces Internet tendrá sentido en la vida cotidiana de nuestro hogar⁵⁴.

Internet es una herramienta que está y estará presente en la vida de los jóvenes e intentar suprimirla por temor a los peligros que se puedan presentar pudiera compararse con un padre que no permita que su hijo salga de casa ni para ir a la escuela por temor de que le suceda algo en el trayecto. En tal sentido resulta ilógico y contraproducente asumir una actitud acérrimamente inquisidora y restrictiva y es preciso insistir en la necesidad de formarlos para que saquen mejor provecho de ella. Es de esta manera que lograrán decidir asertivamente qué contenidos visitar en la red. Es necesario que padres y todo aquel que es responsable de la tarea de formar en el uso de la red, esté bien informado para que puedan saber en qué terreno pisen. Esto implica ayudarles a distinguir lo nocivo y lo perjudicial. No resulta sabio aprender a ver a para otro lado cuando se trata de los problemas antes

⁵⁴ Fernando García y Xavier Bringué (2007) Educar Hijos Interactivos, página 33

descritos. Estos problemas son una realidad y van a seguir estando. Por lo que resulta necesario hacerle frente. En este sentido García et al menciona:

El que ignora vive tranquilo, dado que lo que desconoce no puede alterarle. Lo ignorado no le preocupa ni le ocupa, por lo que, consecuencia inmediata no podrá minimizar los hipotéticos desmanes que produzca. En esta coyuntura, cuando el problema le estalla en las manos ya es demasiado tarde.⁵⁵

Muchos de los problemas que hoy día enfrentan nuestros jóvenes pueden minimizarse con una buena formación y mediación escolar y parental. No obstante los resultados de esta investigación reflejan la gran necesidad de dar un giro a lo que se ha venido haciendo en este sentido. Una gran cantidad de padres desconocen muchos aspectos que deben conocer en cuanto a Internet y es su deber informarse al respecto. A continuación se detallan algunas herramientas ofrecidas para el control parental:

1. *Los filtros*: son programas que impiden el acceso a contenidos que pueden resultar inapropiados para los jóvenes. Se trata de una herramienta muy eficaz para el control parental siempre que se actualicen las listas de páginas constantemente.
2. *Bloqueo de palabras clave*: existen programas que bloquean el acceso a ciertas páginas partiendo de palabras clave previamente establecidas. Este tipo de programas tiene sus fallas al actuar únicamente con las palabras y dejar en evidencia las imágenes, fotos o videos.
3. *Monitorización*: permite conocer posteriormente los sitios que han visitado los jóvenes durante el día y la hora de acceso.
4. *Bloqueo de aplicaciones*: existen programa que impiden la ejecución de ciertas aplicaciones que un padre desee que su hijo no utilice.
5. *Líneas directas*: hacen posible que los internautas denuncien ante las autoridades la existencia de páginas nocivas o de índole delictiva en Internet

⁵⁵García F y Bringué X (2005) *Educación hijos interactivos*. Madrid. Ediciones Rialp. Pág. 72

2.14.- EL CELULAR: la pantalla multifunciones

2.14.1.-Una pantalla de uso extendido

El auge de la tecnología móvil se remonta a mediados de la década de los noventa cuando la proporción de móviles en relación a teléfonos fijos pasó de un 1:38 en 1993 a 1:8 en 1993. En el año 2000, había un teléfono móvil por casi dos teléfonos fijos y para el año 2003 superaban por primera vez a la telefonía fija. (Castells, 2007). Desde el inicio de este auge hasta nuestros días ha crecido mundialmente de manera exacerbada la penetración de esta tecnología que día a día evoluciona para satisfacer las demandas de sus usuarios.

Según el informe de cierre del segundo trimestre del año 2013 de CONATEL, la cifra de penetración del celular en Venezuela va en aumento aun cuando los resultados del año 2012 eran ya muy elevados. Se registró un incremento del 4,10 % con respecto al mismo trimestre del año anterior e infieren por tanto, que existen 105 líneas de telefonía móvil por cada 100 habitantes y para el tercer trimestre esta cifra llegó a 106 líneas por cada 100 habitantes de las cuales 102 se encuentran en uso del sistema de telefonía móvil. Para el año 2008 cuando Bringué et al realizó en Venezuela su investigación sobre el uso del celular en los jóvenes, 93 % declaró tener un celular liderizando la lista de países estudiados. Por su lado, 94,69 % de los jóvenes que llenaron el cuestionario aplicado en esta investigación manifestaron poseer un teléfono móvil y dan muestras de ser una población muy precoz en su uso al haberlos adquirido en edades muy tempranas. ¿Cuál es la razón?

“El celular representa muchas cosas, tienes todo en un solo aparato... si no tienes estás desconectado del mundo”

(Jaime, 16 años, Nivel socioeconómico bajo)

“Si no tienes celular eres un extraño, casi que el hazmerreír de todos”

(Samuel, 16 años, Nivel socioeconómico medio)

“Cuando no tenia celular todos se burlaban de mí. Yo vivía pidiéndole a mis padres que me lo compraran hasta que por fin me lo dieron”.

(Francis, 16 años, Nivel socioeconómico medio)

En las anteriores afirmaciones apreciamos que el entorno y la presión social surgen como influencia en la adquisición de teléfonos móviles para jóvenes. Parece ser que quien no posee uno, no encaja en el grupo ya que se están convirtiendo en un símbolo de estatus

social entre estos. Los jóvenes están presionando a sus padres para que se los compren porque no quieren ser el objeto de burlas y muchos padres se los otorgan sin necesidad de que se los pidan. Resultados similares han arrojado las investigaciones de Ruelas (2010) y Araya y Pedreros (2013).

Con los niveles de penetración que el celular tiene hoy día en nuestro país, es de esperarse que suceda este fenómeno, pues los adolescentes se encuentran en el proceso de construcción de sus identidades. Martín Barbero (2002) afirma que la identidad se construye a través del diálogo y el intercambio, porque es en estos, que los individuos se sienten despreciados o reconocidos por los demás. Por tanto esa identidad, llamada por Castells (2007)⁵⁶ “identidad colectiva”, se construye en la negociación del reconocimiento de los demás. Al ser el celular lo que está de moda, el tema de muchas conversaciones en los recesos escolares y en su día a día, deben poseerlo para no quedarse atrás. En este sentido, no sólo la tenencia de estos dispositivos está resultando importante, si no su actualización frecuente. Es generalizada la idea de que tener un celular costoso proporciona status por lo que se produce un fenómeno de contagio masivo en el que se imita el modelo de la mayoría.

“No es solo tener un celular... hay que tener el mejor porque todo el mundo se fija en eso y es chimbo que todos tengan un teléfono bueno y tu tengas un perolito”.

(Esteban, 14 años Nivel socioeconómico bajo)

“La gente muchas veces tiene el celular por lucirse y decir que tiene plata. Cuando muchas veces no tienen ni siquiera para ponerle saldo”.

(Nathalie, 16 años Nivel socioeconómico bajo)

Ante la pregunta ¿Cuál crees que es la ventaja de tener un celular costoso? Las respuestas fueron casi todas similares y alusivas a las bondades que tienen estos como el envío de fotos y videos, conexión a Internet, acceso a las redes, entre otros. Sin embargo los siguientes comentarios nuevamente relacionan la tenencia del teléfono celular como una forma de encajar en el círculo social:

⁵⁶Manuel Castells y otros: (2007) *Comunicación móvil y sociedad, una perspectiva global*, Edición electrónica gratuita. Texto completo en www.eumed.net/libros/2007c/312/ consulta 30/09/2013

“No tienes a nadie que te haga coco porque tu teléfono es caro y fino. Causas envidia. La gente te lo admira... bueno aunque yo lo saco en el liceo para que la gente se me quede viendo con ojos de envidia, pero cuando salgo me lo meto en los senos porque están robando mucho”.

(Bella, 16 años, Nivel socioeconómico bajo)

Estos jóvenes están invirtiendo dinero en un celular costoso para disfrutar de los avances tecnológicos pero más que eso, para ganar estatus, aprobación e incluso envidia. Los riesgos de robo no resultan un impedimento para que realicen su exhibición ostentosa. Algunos no tienen dinero para pagar el servicio, pero el simple hecho de tenerlos les brinda la oportunidad de lucirse ante sus iguales. Pero el desarrollo de esta identidad no se da sólo de forma colectiva, sino que también se construye desde la individualidad. Si bien los jóvenes para estar en armonía con la sociedad se suman a la tendencia de la mayoría, ésta adquiere dimensiones individuales debido a una disposición a personalizar el comportamiento como una identidad individual. Castells (2007). Dicho de otra manera, aun cuando los jóvenes quieren estar en sintonía con los miembros de su entorno y para ello adquieren hábitos y costumbres comunes, los personalizan añadiendo sus propios intereses. De esta manera fortalecen su identidad individual. He allí la razón de las diferencias en cuanto a tonos del teléfono, el forro, fondo de pantalla, programas de preferencia instalados, marca, entre otras cosas. Los teléfonos celulares también se están convirtiendo en una extensión de la personalidad de cada joven. El siguiente comentario es prueba de ello:

*“Es cierto que todo el mundo tiene un Blackberry, pero éste es mi Blackberry, se parece a mí, tiene mi toque personal”. **¿Y cuál es ese toque personal?** “Sí el forro, la calcomanía de Hello Kitty, me fascina Hello Kitty, el fondo de pantalla... mi teléfono es único.*

(Karla, 15 años, Nivel socioeconómico bajo)

Por otro lado, la difusión de esta pantalla en la población juvenil también obedece a que está facilitando la comunicación entre la familia e hijos. En una época en la que el tiempo es oro y no es posible desperdiciarlo, el celular surge como un medio que facilita la comunicación en situaciones cotidianas. La presión social también los arroja a ellos que no desean que sus hijos sean excluidos. Así mismo, algunos padres parecen tener una actitud pro tecnología al querer que sus hijos disfruten de sus bondades. Estos jóvenes generalmente adquieren el celular como un regalo de sus padres. En su mayoría por haberlo

pedido, 50, 44 % de los encuestados así lo declara. No obstante una cantidad muy similar, 43, 36 % , declaró haberlo recibido como un regalo sin haberlo pedido⁵⁷. En este sentido algunos padres opinan:

“Yo se lo compré porque se puso insistente. La verdad tuve mucho tiempo evitando hacerlo pero no podía seguir proponiéndolo. Me decía: mami todos lo tienen y si no tengo un celular los demás se burlarán de mí”.

(Sara, madre de Viviana, 16 años, Nivel socioeconómico alto)

“Se lo compré porque el celular es un medio de mantenerme comunicada con él. A veces tengo que decirle algunas cosas y el celular me facilita los medios. Caracas es una ciudad muy congestionada y muchas veces necesito decirle cosas que resultan mucho más fácil con el envío de mensajes que manejando hasta el colegio”.

(Esther, madre de Roberto, 16 años, Nivel socioeconómico bajo)

“Esta es una tecnología que yo no tuve. Me considero un padre esnobista y quiero que mi hijo disfrute de lo que yo no pude disfrutar. Son otros tiempos y quiero que mi hijo los disfrute”.

(Daniel, padre de Jorge, 15 años, Nivel socioeconómico alto)

Nunca pensé en comprarle un celular a mi hija pequeña hasta que vi a una niñita que con el suyo se puso a hacerle coco y la miraba feo. Yo nada más miraba por el rabito del ojo y veía como la muchachita esa pantallaba con su celular y le torcía los ojos a la mía.

(Rubén, padre de Víctor, 16 años, nivel socioeconómico medio)

2.14.2-Usos que le dan al celular.

Los nativos digitales aprovechan las bondades multifuncionales de esta pantalla y en la presente investigación se distinguen cinco dimensiones de uso según el modelo de Bringué et al.

1. Comunicación:

Las tecnologías móviles están dando paso a la convergencia entre la emergencia de una cultura joven global, la red de relaciones sociales y la potencial conectividad que representan estas tecnología (Castells, 2007), originando el escenario perfecto para la

⁵⁷En el estudio de Bringué et al la adquisición de celular sin pedirlo alcanzó un 41 % superando con creces al acceso bajo demanda.

comunicación globalizada. Es este el motivo de uso que lidera en la interacción que tienen nuestros jóvenes con esta pantalla, y lo hacen a través de:

Messenger:

Por razones económicas la principal herramienta de comunicación de estos jóvenes es el envío y recepción de mensajes a través de Messenger como WhatsApp, Blackberry Messenger y Line. Comunicarse a través de ellos está resultando la opción preferida pues con muy bajos costos disfrutan de comunicación permanentemente con los suyos, a través de textos, envíos de notas de voz, imágenes, videos e incluso llamadas telefónicas gratuitas sólo con tener un plan que incluya megas de navegación.

“Puedes escribir todos los mensajes que quieras, enviar fotos imágenes videos, notas de voz y hasta llamadas si estas conectado a wi-fi con Blackberry Messenger”.

(Kelly, 14 años, Nivel Socioeconómico bajo)

“Además de que es más económico puedes ver las imágenes que tus amigos ponen en sus avatares y cambiar tus estados para que todos lo vean”.

(Guillermo, 16 años, Nivel socioeconómico bajo)

Llamadas telefónicas:

En segundo lugar se encuentran las llamadas telefónicas, que son cada vez menos frecuentes por cuestiones de costo.

“Realizo llamadas telefónicas sólo cuando necesito una información inmediata, cuando espero una respuesta que no puede esperar”.

(Oscar, 14 años, Nivel socioeconómico medio)

“Las llamadas son generalmente para cuando uno va a dar una información precisa y no hay mucho tiempo o en ocasiones como en las que uno va a encontrarse con alguien y para explicarle dónde estás específicamente, lo llamas para ser más rápido y conciso”.

(Esteban, 14 años Nivel socioeconómico bajo)

Envío de SMS

En tercer lugar destacan la comunicación a través del mensaje de texto. Sigue siendo una manera económica de comunicarse. No obstante ya es poco usual debido a la difusión de los Messenger gratuitos.

“Envías mensaje de texto en pocas ocasiones. Quizá a personas de las que no estás segura de que tengan instalado el WhatsApp”.

(Natasha, 15 años, Nivel socioeconómico bajo)

“El envío de mensaje de texto ya casi no es utilizado. Sin embargo hay persona que no tienen instalado ningún Messenger y terminas enviándoles mensajitos de texto”.

(Beatriz, 14 años, Nivel socioeconómico medio)

En su totalidad estos jóvenes manifiestan que esta pantalla les permite mantenerse comunicados con diferentes personas durante el día. No obstante, son los amigos los que ocupan la primera posición en el orden de personas con las que interactúan a través del móvil, 92,92 % de los encuestados así lo declaran. En segundo lugar, se encuentra la madre con 75, 22 % de afirmaciones. En tercer lugar las parejas con 60,17 % de declaraciones, en el cuarto lugar, los padres con un total de 49,55 % de declaraciones, y en el quinto lugar los hermanos y otros familiares con un total de 41,57 % de afirmaciones.

“Estoy en constante envío de mensajes con mis amigos, es común que todos estén pendiente de las actualizaciones del Messenger y te escriban”.

(Emperatriz, 14 años, Nivel socioeconómico medio)

“Generalmente es con los amigos los que converso, también lo hago con mi madre y mis familiares para ver cómo han estado durante el día”.

(Susana, 15 años, Nivel socioeconómico medio)

2. Contenidos:

Además de comunicarse, los jóvenes utilizan el celular como soporte de contenido. Una gran cantidad de los encuestados que equivale al 84 % utiliza el celular para escuchar música, ver videos y navegar y descargar informaciones para posteriormente leerlas. Incluso 11, 50 % de los encuestados declararon usarlo para ver televisión.

“Veo fotos, video, abro los documentos que me envían por correo y hasta lo utilizo para estudiar algunas veces. Bajo la información y voy repasando con el celular”.

(Carolina, 15 años, Nivel socioeconómico alto)

3. Ocio:

Otra actividad frecuente es el juego a través del celular. Está vinculado más a los momentos de ocio.

“El celular me sirve para jugar en los momentos en los que no tengo nada que hacer. Como cuando estoy en una sala de espera y no te queda más que jugar con el celular”.

(Rodrigo, 15 años, Nivel socioeconómico alto)

“Todos los días que voy en el Metro para el liceo saco el celular para jugar mientras llego a la estación. Es una manera de distraerse y pasar el tiempo”.

(Jaime, 16 años, Nivel socioeconómico bajo)

4. Creación:

La tecnología también les permite crear fotos, videos, editarlas y luego compartirlas. En la investigación de Bringué et al, se apreciaban diferencias por sexo en cuanto a la grabación de videos y la realización de fotos, siendo los varones más propensos a los videos y las hembras a las fotos, no obstante en la presente investigación no se aprecia esta diferencia.

“Me encanta hacer videos y fotos con mi celular. Es algo que hago a diario”.

(Karina, 14 años, Nivel socioeconómico medio)

“Siempre estoy usando el celular para sacar fotos o grabar videos de cosas que suceden en el día”.

(Leandro, 16 años, Nivel socioeconómico alto)

5. Organizarse.

El celular sirve como reloj despertador y como agenda para una gran cantidad de los jóvenes estudiados.

“Suelo usar el reloj de muñeca más como accesorio que cualquier otra cosa porque realmente me fijo en la hora del celular”.

(Kimberly, 14 años, Nivel socioeconómico alto)

“Yo utilizo mi teléfono como agenda. Coloco allí las fechas importantes para que me las recuerde”.

(Marlon, 14 años, Nivel socioeconómico alto)

En el siguiente cuadro se resumen los usos que suelen dar los jóvenes al celular:

Cuadro N° 8 Usos que suelen darle los jóvenes al celular.	
Comunicarse	Las nuevas tecnologías móviles hacen posible la convergencia entre la cultura joven global, una red de relaciones sociales y la potencial conectividad de las tecnologías. (Castells, 2007). Estos jóvenes se están comunicando a diario con otras personas con su teléfono móvil a través del <i>Messenger</i> como el de <i>WhatsApp</i> , <i>Blackberry Messenger</i> y <i>Line</i> . Llamadas telefónicas y envío de SMS
Contenidos	Además de comunicarse también utilizan el celular como soporte de contenidos. Algunos lo usan para escuchar música, ver videos, hacer fotos, navegar por Internet y leer y hasta ver televisor.
Ocio	Frecuentemente lo utilizan en momentos de ocio para jugar videojuegos.
Creación	La tecnología también les permite crear fotos, videos, editarlas y luego compartirlas.
Organizarse	Sirve como agenda y despertador

Cuadro N° 8. Usos que suelen dar los jóvenes al celular. Elaboración propia según el modelo de Hernández (2012)

2.14.3.-Siempre dispuestos a usarlo:

Un elevado número de jóvenes manifestó no apagar nunca su celular, 40, 70 % de los encuestados dicen estar siempre dispuestos a tenerlos encendidos. La razón: su uso multifuncional y su gran capacidad de mantenerlos siempre conectados.

“No me gusta soltar el celular. Es lo primero que reviso en la mañana cuando me levanto y lo último que veo antes de acostarme”.

(Julián, 15 años, Nivel socioeconómico alto)

“Siempre estoy atento a mi celular. Cuando salgo es lo primero que agarro. Se me puede quedar cualquier cosa pero el celular nunca”.

(Karina, 14 años, Nivel socioeconómico medio)

“Sin celular estás totalmente desconectado... no puedo ir para ningún lado sin celular y no veo la necesidad de apagarlo en ninguna ocasión. Puedes colocarlo en silencio y resuelves el tema de la distracción sin desconectarte del mundo”.

(Emperatriz, 14 años, Nivel socioeconómico medio)

Por su lado, las veces en las que se apaga el celular son bastante escasas. 93, 80 % jóvenes de los jóvenes encuestados mantiene su celular encendido mientras estudia. En lugar de concentrarse, pueden estar atentos a los mensajes que le envían, a los tuits de su

“time line”, las actualizaciones de *Facebook*, a las fotos que publican sus amigos en *Instagram* y en cualquier otro distractor que puede generar un celular, perjudicando sin duda alguna su rendimiento académico. ¿Y qué decir del 94,69 % de los adolescentes que los mantienen encendido cuando están en clases? En este caso el móvil puede convertirse en un obstáculo para que atienda a las clases. Como más adelante se planteará con ejemplos pertinentes, también el móvil puede ser utilizado para burlar la autoridad del docente haciendo trampa en los exámenes o muy bien pueden usar la tecnología del manos libres que es muy fácil de camuflar para escuchar música al mismo tiempo que simulan estar atentos cuando en realidad no lo están. Así mismo, el envío y recepción de mensajes se prolonga hasta altas horas de la noche. El 92,03 % de jóvenes que declararon tener el celular prendido mientras duermen, se exponen a despertarse repentinamente con el sonido del celular. Si esta situación se prolonga en el tiempo, sin duda alguna puede repercutir directamente en su salud. Esta práctica parece generalizada en estos jóvenes quienes refuerzan su autoestima al recibir mensajes incluso momentos antes de acostarse. El que alguien les escriba para desearles buenas noches les hace sentirse importantes.

“Yo no apago mi celular nunca. Lo dejo debajo de mi almohada y espero a ver quién me escribe. Si nadie lo hacen me siento la más olvidada del mundo. Lo pongo en el Nick con una carita de rabia y los ves a todos escribiendo después (jajaja)”.

(Karina, 14 años, Nivel socioeconómico medio)

Por otro lado, 94,69 % declaró mantenerlo encendido mientras realizan diferentes actividades con la familia, como comer o ver tele. Esto parece estar interfiriendo en la comunicación de algunas familias y es la causa de quejas de algunos padres.

“Esa muchacha todo el tiempo vive embelesada con ese teléfono uno está hablando con ella y no lo puede soltar. Estamos en familia compartiendo y ella parece no estar presente. Disfruta más de hablar con los amiguitos que tiene con el teléfono que con la familia”.

(Sara, madre de Viviana, 16 años, Nivel socioeconómico alto)

2.14.4.-El gasto por el uso de celular:

En este aspecto tampoco existen diferencias por edad y sexo. Todos los jóvenes entrevistados manifestaron tener un plan mensual con límites de mensajes, llamadas y megas de navegación. En relación al pago de los gastos son sostenidos en su mayoría por los padres aunque algunos jóvenes afirman ser ellos quienes pagan estos gastos. Por otro

lado, hay disparidad en cuanto al grado de conciencia de gastos por celular. Las menos informadas resultan ser las mujeres de nivel medio y alto, seguidos de los varones niveles medio y bajo.

“La verdad no sé ni cuanto gasto, de eso se encarga mi papá y no me preocupo ni siquiera por saberlo”.

(Sara, madre de Viviana, 16 años, Nivel socioeconómico alto)

“Tengo un plan, muchas veces me quedo sin megas porque me pongo a descargar y tengo que esperar a que me vuelvan a cobrar la renta”.

(Sara, madre de Viviana, 16 años, Nivel socioeconómico alto)

“Me conecto muchas veces con el wifi porque él así evito que se me acaben los megas... los mensajes de texto siempre me quedan y los minutos son más que suficientes para los que uso”.

(Víctor, 16 años, nivel socioeconómico medio)

2.14.5.-Cuánto valor le dan:

La penetración de la telefonía móvil entre los jóvenes, su naturaleza personal y la convergencia que hay entre ésta y el resto de las pantallas hacen que sea sumamente apreciada por ellos. Ante la pregunta: ¿Qué pasaría si te quedaras dos semanas sin celular? Hubo respuestas variadas en las que predomina con un total de 57,62% del total de encuestados : “no pasaría nada”.

“El celular es en mi vida muy importante, pero si me quedo dos semanas sin él no pasaría nada trascendental”.

(Bella, 16 años, Nivel socioeconómico bajo)

“Sigues viviendo, no sucede nada ni mejora ni empeora. Todo sigue igual”.

(Oscar, 14 años, Nivel socioeconómico medio)

Por otro lado, aunque parezca una afirmación un tanto exagerada, 57,4 % de los jóvenes estudiados consideran que la ausencia de su teléfono móvil por dos semanas ocasionaría un cambio en sus vidas. Para el 35, 39 % de estos, este cambio sería para peor y el 22, 01% cree que sería para mejor. Al analizar los comentarios que a continuación se presentan y recordar el principal uso que dan al celular estos jóvenes, mantener comunicación con sus pares, es posible comprender la razón de esta afirmación.

“Con el celular haces todo, te mantienes en contacto con los amigos. Te conectas a Facebook, al Twitter... haces todo. Sin él sin duda alguna las cosas no van bien”.

(Susana, 15 años, Nivel socioeconómico medio)

“Si no tienes celular no estás en nada. Es la forma de mantenerte en contacto con la gente. Siempre lo estoy viendo, el otro día me quedé dormido muy temprano y cuando desperté tenía cuatro textos, siete pines, cinco WhatsApp. No sé qué pasaría si durara dos semanas sin celular... creo que no estaría nada bien”.

(Marlon, 14 años, Nivel socioeconómico alto)

Ahora bien, otro grupo de jóvenes, este mucho menor, sólo el 7,07 % de los encuestados, manifestó que sus vidas cambiarían para mejor.

“El celular tiene sus ventajas y sus desventajas... mi vida mejoraría si no lo tuviera. No me estuvieran monitoreando todo el tiempo (jejeje)”.

(Estéfano, 14 años, Nivel socioeconómico alto)

“Algunas veces es un fastidio tener celular, te escriben y te llaman por cualquier cosa”.

(Francis, 16 años, Nivel socioeconómico medio)

La privacidad, la demanda de espacio e independencia surge como una variable que ocasiona que algunos jóvenes deseen no tener celular en algunos momentos de sus vidas. No se trata de una aversión a su uso, pues reconocen su importancia y manifiestan sentirse atraídos a ellos. No obstante, para algunos se convierte en una desventaja ya que al estar en constante comunicación con sus padres sienten que de cierta manera se coarta su libertad. Esto armoniza con los resultados que han tenido en sus investigaciones Ceballos (2009), Ruelas (2010) y Araya y Pedreros (2013)⁵⁸. Pero es un precio que están dispuestos a pagar para poder disfrutar de las bondades del móvil.

“Bueno hay que calársela porque andar sin móvil no es buena opción. Uno se las aguanta, no puede hacer más nada”.

(Francis, 16 años, Nivel socioeconómico medio)

⁵⁸Ceballos (2009) investigación realizada en Perú, Ruelas (2010) investigación realizada en México y Araya y (2013) investigación realizada en Chile (2013)

2.14.6.-Los riesgos que un celular puede representar:

Como todo tipo de herramientas, el uso del celular también encierra sus riesgos. En el celular se distinguen dos tipos:

Pasivos: relacionados a la exposición de la conducta inapropiada de otras personas por poseer un celular. Entre ellos podemos nombrar:

a) Recepción de mensajes y llamadas de desconocidos:

En el caso de los jóvenes estudiados las más recientes son las llamadas de desconocidos. 57,52 % de los encuestados manifestaron que habían recibido llamadas de desconocidos y son las mujeres las más propensas a recibir este tipo de llamadas.

“He recibido llamadas de hombres diciéndome que me quieren conocer... no sé de dónde sacan mi número. A veces creo que lo hace alguien que me conoce para molestarme”.

(Karina, 14 años, Nivel socioeconómico medio)

“He recibido mensajes de personas sacándome conversación... personas anónimas... pero yo no les hago caso. No pierdo mi tiempo ni mis mensajes respondiendo a alguien que no conozco”.

(Natasha, 15 años, Nivel socioeconómico bajo)

b) Violación a la privacidad:

Las funciones de la telefonía celular puede ser utilizada de manera creativa por los jóvenes violando la privacidad de sus pares, al distribuir fotos y videos que comprometan su reputación en un acto de juego vandálico conocido también como *Cyberbullying*. La siguiente experiencia es una muestra de ello:

“A mí no me ha pasado nada feo con eso de las fotos, pero si presencié lo que le sucedió a una amiga mía en el liceo. En clases de educación física estaba trotando cuando de pronto se le salieron unos trapos de la franela y se quedó plana, todo el mundo se dio cuenta que usaba senos postizos y un imbécil del salón lo grabó todo, ella se cubría los ojos de vergüenza mientras todos le gritaban teta postiza, teta postiza... ese video terminó en los celulares de medio mundo en el liceo”.

(Kelly, 14 años, Nivel Socioeconómico bajo)

“Yo la verdad no conozco a nadie pero si me llegó una vez un video de una chama que grabaron en actos vergonzosos”. ¿Vergonzosos?: (risas) “la agarraron haciéndole sexo

oral a un muchacho y eso se regó como pólvora dicen que la mamá se murió de un infarto cuando la vio”.

(Guillermo, 16 años, Nivel socioeconómico bajo)

El primer incidente pudo haber quedado solo en la retina de quienes lo presenciaron personalmente. Pero la tecnología móvil resultó ser un agravante ante este hecho bochornoso para esta joven adolescente. Por su lado el segundo es una muestra de lo grave que puede llegar a ser este problema.

c) La exposición involuntaria a contenidos inapropiados.

Existe el riesgo de exposición involuntaria a contenidos inapropiados aunque son pocos los jóvenes que afirman haber recibido mensajes pornográficos u obscenos a través de su celular, un pequeño grupo, 12 %, declaró haber sido afectado con este problema.

d) Pérdida del celular por robo:

Los jóvenes no se escapan a los problemas de inseguridad que se viven en esta ciudad. Cinco de los entrevistados declararon haber tenido que cambiar sus celulares por ser víctimas de un robo. Aún así, algunos no dieron muestras de sentirse atemorizados de usarlos en lugares públicos. Su afán por revisar los mensajes, jugar para distraerse o escuchar música cuando van en el metro o el autobús es mayor al temor que pueden llegar a sentir por exponerse al exhibir sus teléfonos móviles.

“Coye yo estoy claro que me pueden robar el teléfono por andar de boleta escuchando música en el metro pero amanecerá y veremos dicen por ahí. Yo no voy a andar limitándome por culpa del hampa”.

(Jaime, 16 años, Nivel socioeconómico bajo)

Activos: también son consideradas conductas de riesgo aquellas acciones que un individuo puede cometer a través de su celular, como utilizarlo para ofender a alguien.

a) Técnicas de plagio:

Existe una marcada tendencia a utilizar el teléfono celular para copiarse en los exámenes e intercambiar información en las evaluaciones.

“Tengo una técnica que nunca falla, cuándo tengo examen grabo todo en el celular me coloco el manos libres, me lo tapo con el cabello y el cable por debajo de la camisa. Antes

de entrar al salón dejó todo listo para que suene lo que grabé y disimuladamente pulso el botón para reproducirlo una y otra vez hasta que logro responder todo el examen”.

(Natasha, 15 años, Nivel socioeconómico bajo)

“En mi colegio sucede que al grupo que le toca el primer examen de lapso de la materia le saca es el encargado de sacarle una fotografía al examen. Algunos lo hacen siempre, pero hay que estar pilas para que no te pillen. Luego le vendes la foto a los de las otras secciones y se los pasan entre ellos”.

(Karla, 15 años, Nivel socioeconómico bajo)

¿Y esto es frecuente? ¿Lo hacen todos?: *“uffff, bueno cuando se puede, aunque siempre no las arreglamos... no con las mismas estrategias, pero siempre le damos la vuelta. Siempre hay como una especie de cooperación, compañerismo pues. Aunque siempre hay un grupito de gallos que no lo hace porque estudia o se caga, o son evangélicos, siempre los hay”. ¿De qué otras maneras hablas?:* *“Bueno hay gente que copia en el celular los contenidos y lo guarda en la cartuchera. Si ve que no lo están viendo lo saca disimuladamente y se copia, otros se ponen de acuerdo para pasarse por mensajitos las respuestas y así van compartiendo”.*

(Roberto, 16 años, Nivel socioeconómico bajo)

Es interesante ver las oportunidades que se presentan a los adolescentes con los avances de la telefonía móvil. Creativamente han ideado maneras de burlar la autoridad docente al hacer trampa de forma individual y colectiva. Así mismo, surgen para ellos nuevas formas de presión social. Tienen que decidir si desean formar parte del grupo de los “gallos” u otro de los adjetivos peyorativos con el que se les distingue o unirse a la mayoría y pertenecer al grupo de los aceptados cometiendo actos deshonestos. Un grupito que coopera y es “compañero” para realizar este tipo de actos.

En el siguiente cuadro se resumen los riesgos que puede representar para los jóvenes el uso del celular:

Cuadro N° 9 Los riesgos que un celular puede representar para los jóvenes		
Pasivos	Recepción de llamadas de desconocidos	Un elevado porcentaje de jóvenes en su mayoría mujeres manifestaron haber recibido llamadas de desconocidos a través de su teléfono celular.
	Violación de la privacidad	Existen casos de distribución de fotos y videos comprometedores que violan la privacidad de los jóvenes.
	Exposición involuntaria a contenidos inapropiados	Aunque ha sido poco frecuente en el caso de estos jóvenes, existen quienes declaran haber recibido contenidos pornográficos sin voluntad propia a través del celular.
Activos	Perdida del celular por robo	Los jóvenes no escapan a los problemas de seguridad que se vive en esta ciudad. La posesión de este tipo de dispositivos es por tanto una causal de riesgo por robo o asalto.
	Técnicas de plagio	Existe una gran tendencia a utilizar el celular para copiarse en los exámenes. A lo largo de los años se han venido desarrollando técnicas muy peculiares y efectivas.

Cuadro N° 9 Los riesgos que un celular puede representar para los jóvenes. Elaboración propia según el modelo de Hernández (2012).

CAPÍTULO III

TELEVISOR Y VIDEOJUEGOS

Las pantallas del ocio

3.1.- EL TELEVISOR: Un miembro más de la familia

Puesto que forma parte de la familia, la pantalla encendida pierde todo carácter de agresor y se convierte en la gran compañera, esa de cuya fidelidad es de las pocas que puede estar seguro uno hoy. La “invasión” que la pequeña pantalla produce y la dominación que impone, son sentidas como liberación por la tele-espectador habitual. Las encuestas han demostrado que para millones de personas en el mundo entero la televisión es sentida tan necesaria como la droga en un drogadicto y tan cotidiana y cercana como un amigo. Toda exigencia de concentración, de entrega, se produce desde el “interior”: tanto del objeto-aparato como de los sujetos. Ninguna ceremonia, ninguna presión exterior”

Jesús Martín Barbero⁵⁹

Desde sus inicios hasta nuestros días, el televisor se ha apoderado de la mayoría de los hogares en el mundo entero. Convive con las personas quienes cada día se sienten más atraídas y cómodas con él. Han llegado a darle tanta importancia que tal y como expresa Barbero, ha llegado a ser un miembro más de la familia. Probablemente el miembro que más atención capta y con quien posiblemente más interactúa cada miembro. En nuestro país la televisión nació en blanco y negro, con la salida al aire el 22 de noviembre de 1952 de la Televisora Nacional. YVKA, canal 5 como pionera, siendo Venezuela quinto país de América y noveno en el mundo. Este canal fue cerrado por el gobierno años más tarde. Luego nació Televisa canal 4 (posteriormente Venevisión), el 1 de junio de 1953 y meses después, el 15 de noviembre del mismo año, Radio Caracas Televisión. En el año 1969,

⁵⁹Martin Barbero, J. (2002). *Oficio de Cartógrafo*. México: Fondo de Cultura Económica, p.p.110

aparece Venezolana de Televisión (CVTV, canal 8), convertida hasta los días presentes en el canal del Estado. En los 80 nació la TV a color y algunos años después TELEVEN canal 10; en los noventa CMT canal 51, Vale TV (de la Iglesia Católica), Puma TV (musical), Meridiano Televisión (deportivo), Globovisión (noticiero) y una infinidad de canales regionales. En el marco del Gobierno de Hugo Chávez Frías nacen: La TELE, VIVE TV, Ávila TV, ANTV, Telesur (en sustitución de CMT) y Canal i, (en sustitución de Puma TV).

Tal como lo reflejan las recientes investigaciones, el televisor sigue siendo mundialmente la pantalla más dominante. En el estudio realizado por Bringué et al sólo un 1 % de la población juvenil iberoamericana que participó en esta encuesta manifestó no tener televisor en casa. En Venezuela se presenta el mismo panorama, pues en la mayoría de los hogares venezolanos existe más de un televisor. Según cifras de CONATEL, la penetración de la televisión por suscripción va en aumento; para finales de 2011 estaba representada por un 39,44%, aunque diferentes factores agregados como los operadores clandestinos o las personas añadidas a la señal sin cancelar la suscripción, podía elevar esta cifra a un 50%. Ese mismo año había 165 empresas prestando el servicio de televisión por suscripción y la incorporación de dos nuevos proveedores de gran renombre en el país: CANTV y MOVISTAR, apuntaban a masificar aún más el servicio. Por su lado, según cifras del regulador CONATEL, al cierre del segundo trimestre del año 2013, un 52,35% de los hogares venezolanos contaban con servicios privados de TV, con un crecimiento en el último año de 11,41%, es decir que poco más de 3,79 millones de hogares disfrutaban de algo más que las telenovelas y los contenidos de la TV venezolana. No obstante hay disparidades grandes entre un estado y otro. Mientras que, por ejemplo, en Nueva Esparta, la penetración alcanza 98% de los hogares, en estados como Yaracuy no supera el 33%.

3.2.- ¿Qué tan importante es para ellos?

El televisor sigue ocupando un lugar muy importante en las vidas de estos adolescentes y aunque comparten su espacio con otras pantallas no han dejado de tener un papel protagónico.

“El televisor es parte de mi vida. Siempre que estoy en casa está prendida. No puedo vivir sin estar pendiente de la televisión”

(Guillermo, 16 años, Nivel socioeconómico bajo)

“Si tú no tienes el televisor prendido estás como desconectado del mundo. El televisor es como una ventana hacia el mundo. Hacia la realidad del país y de lo que pasa afuera en el exterior también”.

(Adriano, 15 años, Nivel socioeconómico medio)

“Claro que me gusta mucho la televisión y nunca va a dejar de ocupar un espacio en la casa. Yo creo que por más que salgan celulares tablets, cualquier tecnología, siempre va a ver televisión. Irá evolucionando pero uno la sigue viendo y mucho”.

(Natasha, 15 años, Nivel socioeconómico bajo)

En las entrevistas, ante la pregunta ¿qué prefieres usar Internet, celular o televisor? Respondían predominantemente que cada una tiene su espacio y ninguna de las pantallas tiene un lugar más o menos importante para ellos. Las siguientes afirmaciones nos dejan ver que aun cuando se sienten muy atraídos por el celular e Internet, el televisor sigue siendo un medio de distracción muy poderoso para ellos y no parecen estar dispuestos a renunciar a él. Estos jóvenes multitareas son capaces de disfrutar todas las pantallas. No están dispuestos a sacrificar una para usar la otra y han encontrado la forma de utilizarlas todas incluso al mismo tiempo.

“Veo siempre la tele aunque no me meto de lleno y me enclaustro a verla y no hago más nada. O sea la veo y voy haciendo otras cosas”.

(Karina, 14 años, Nivel socioeconómico medio)

“Siempre veo televisión, me gusta mucho verla y lo hago mientras estoy conectado, mientras hago la tarea o mientras cómo”.

(Leandro, 16 años, Nivel socioeconómico alto)

“Por lo general el televisor va acompañado de otras cosas, veo el celular, estoy en Internet o arreglo el cuarto, siempre hago otras cosas cuando veo tele. A menos que esté viendo una película y necesite concentrarme de lleno en la televisión siempre hago otras cosas”.

(Estéfano, 14 años, Nivel socioeconómico alto)

En armonía con las cifras expuestas anteriormente, existe una alta penetración de la televisión en los hogares de estos jóvenes. La totalidad de los encuestados manifestaron

tener al menos un televisor en sus hogares. La mayoría, un 63, 44 % tiene un televisor en su propia habitación y quienes no lo poseen disponen de acceso libremente a él pues se encuentran por lo general ubicados en la sala de estar.

“Tengo televisor en mi cuarto y también hay uno en la sala. A veces pasa mucho tiempo sin prenderse el que está en la sala”.

(Francis, 16 años, Nivel socioeconómico medio)

“Televisor en mi casa hay de sobra. En mi cuarto en el de mi hermano, en la cocina, en la sala, en el cuarto de mis padres”.

(Viviana, 16 años, Nivel socioeconómico alto)

“En todos lados hay televisor en mi casa. En la terraza, en el recibo, en los cuartos de todos, en el patio, en la cocina”.

(Carolina, 15 años, Nivel socioeconómico alto)

El dormitorio es el lugar que predomina como favorito para ver televisor y la razón tiene que ver con que el joven tiene la libertad de escoger lo quiere ver. Sin embargo disfrutan de hacerlo en compañía y en diferentes escenarios.

“Prefiero ver el televisor en mi cuarto. Es porque estoy solo y el control remoto es para mí solo, así que no tengo que estar negociando que ver”.

(Jorge, 15 años, Nivel socioeconómico alto)

“Me gusta ver televisor en la sala para compartir y tener al menos con quien comentar sobre lo que estoy viendo”.

(Adriano, 15 años, Nivel socioeconómico medio)

“Para mí es indiferente verlo sola o acompañada. Me adapto y me gusta de las dos formas”.

(Karla, 15 años, Nivel socioeconómico bajo)

“Prefiero verlo sola porque escojo lo que quiero ver”.

(Susana, 15 años, Nivel socioeconómico medio)

“Cuando están viendo algo que no me gusta, me voy a mi cuarto y lo veo yo sola. De resto no tengo problemas en verlo acompañada”.

(Beatriz, 14 años Nivel socioeconómico medio)

Según ellos el televisor es una pantalla de uso predominante en los hogares y no en otros entornos, a diferencia del celular y el computador que además de ser usados en las

casas, por sus características de fácil movilidad encuentran usos en otros lugares. Aun cuando existen celulares con la tecnología para ver televisor desde el móvil, no hay una tendencia marcada en esta práctica.

“Más que todo uno ve el televisor en la casa. A menos que te pongas de acuerdo para ir a ver una película en la casa de alguien, siempre lo ves en la casa”.

(Beatriz, 14 años, Nivel socioeconómico medio)

“Nunca he intentado usar mi celular para ver televisión. Sé que hay esta opción pero no me gusta. Para ver televisión prefiero verlo en la casa”.

(Emperatriz, 14 años, Nivel socioeconómico medio)

“Yo prefiero verlo en mi casa y creo que todo el mundo lo hace así. Mas que todo porque para poder ver bien tienes que tener un televisor grande y con el celular no es tan cómodo”.

(Víctor, 16 años, nivel socioeconómico medio)

3.3.-Frecuencia de uso:

Ante la pregunta ¿Cuánto tiempo dedicas a ver televisión diariamente? 36, 28 % de los jóvenes manifestó que lo hacía más de dos horas diarias, 33,62 % menos de dos horas y el 13, 27 % no fue capaz de responder cuanto tiempo le dedican. Las menos interesadas en el televisor resultaron ser las hembras de nivel socioeconómico más alto quienes de un total de 73, 68 % de las encuestadas afirmaron que veían menos de una hora el televisor. Lo que quiere decir que de un total de ese 33,62 % de jóvenes que manifestaron ver la televisión menos de una hora diaria, 24, 77 % eran hembras del estrato socioeconómico más alto. Salvo este dato, no se aprecian otras diferencias significativas en cuanto al uso del televisor en los jóvenes estudiados ni por nivel socioeconómico ni por sexo.

3.4.- ¿Con quienes prefieren ver el televisor?:

Ellos prefieren ver solos el televisor, porque les otorga la libertad de ver lo que quieren. Un total de 59, 29 % de los jóvenes encuestados así lo manifiesta. Sin embargo a lo hora de verlo acompañados suelen hacerlo en primer lugar con la madre con un total de 14, 15 de las respuestas, probablemente por ser quien por lo general pasa mayor tiempo en el hogar, seguido de los hermanos con un total de 10, 61 % de las respuestas y en el último lugar se encuentra el padre y los amigos con menos del 10 % de las respuestas.

“Veo televisor solo porque me gusta ver lo que yo quiero. Pero cuando lo veo acompañado lo hago con mi mamá que es la que más tiempo está en la casa o con mi hermano”.

(Esteban, 14 años Nivel socioeconómico bajo)

“Cuando no lo veo sola, lo veo con mis hermanos o mi mamá. Me gusta verlo con mi papá pero el llega cuando todo el mundo se va a costar y los fines de semana hacemos otras cosas. Es raro cuando nos ponemos a ver televisión juntos”.

(Francis, 16 años, Nivel socioeconómico medio)

También hay quienes opinan que prefieren ver televisor con sus pares en el caso de que no puedan verlo solos en lugar de sus padres o algún adulto. La razón es que consideran que se sienten más a gusto viendo televisor con quienes comparten los mismos gustos que ellos y los padres por lo general no quieren ver lo mismo.

“Prefiero ver tele sola. Pero si tengo que hacerlo acompañada prefiero con mis amigos porque digamos que nos gustan cosas de jóvenes. Los mayores prefieren ver cosas que uno no quiere ver”.

(Francis, 16 años, Nivel socioeconómico medio)

“Yo por lo general veo la tele solo ¿a quién le va a gustar ver siempre los juegos en mi casa? En tal caso acompañado con los panas que se vacilan los partidos también”.

(Leandro, 16 años, Nivel socioeconómico alto)

3.5.-Los programas que prefieren ver:

Existen diferencias a nivel de género en cuanto lo que escogen ver. No obstante la mayoría están vinculados a la recreación y “el ocio” como reza el título de este capítulo. Prefieren los canales privados a los de señal abierta y en su totalidad, todos declararon poseer señal de TV privada en casa, aun en los de nivel socioeconómico más bajo. Dentro de los programas de televisión más vistos se encuentran:

1. Series de televisión juveniles, más frecuentes en las hembras, como *Glee*, *iCarly* y *Friends*.

“Me encanta Glee porque es como la realidad de nosotros los jóvenes. Hay uno que se parece a cada miembro de mi grupo”.

(Viviana, 16 años, Nivel socioeconómico alto)

“Friends me encanta. Tiene lo que uno como joven quiere ver”.

(Susana, 15 años, Nivel socioeconómico medio)

“Veo ICarly porque es divertida y entretenida”.

(Carolina, 15 años, Nivel socioeconómico alto)

2. Series de televisión para adultos, frecuentemente nombradas como una buena opción para su entretenimiento, tanto hembras como para varones, aunque los segundos son quienes más las prefieren. CSI, una policial serie estadounidense es de todas, la más nombrada, *Spartacus*, *The Walking Dead*, *Juego de tronos*, *Sons of Anarchy* y *BoardWalk Empire*.

“Me encanta ver series que tengan violencia, mientras más tiros haya o mientras más desastres se vean más divertidas son”.

(Emperatriz, 14 años, Nivel socioeconómico medio)

“Violencia, violencia y más violencia (risa). No lo que sucede es que a mí me divierte ver ese tipo de cosas. No quiere decir que yo sea violento, sólo que es entretenido verlo”.

(Manuel, 15 años, Nivel socioeconómico alto)

“Me encanta Spartacus porque es cruda y divertida”.

(Rodrigo, 15 años, Nivel socioeconómico alto)

3. Los Reality Shows, como *Desafío África* muy nombrado entre los varones entrevistados y en el caso de las hembras *Dance Moms* y *Divas DD*.

“Los Reality Show son divertidos porque conoces a la gente y ves como es en la vida y por lo general están en competencias y uno va decidiendo a quien le va”.

(Nathalie, 16 años Nivel socioeconómico bajo)

“Son entretenidos los Reality Show y uno ve como la gente hace lo que sea por ganar. Traicionar, hablar de otro, pero también cooperar y ayudarse y trabajar en equipo”.

(Nathalie, 16 años Nivel socioeconómico bajo)

4. Las telenovelas son preferidas por las hembras, principalmente de nivel socioeconómico más bajo.

“A mí me encantan mis culebrones. Ahorita veo la venezolana que pasan en la noche, pero me encanta ver las colombianas que pasan en Caracol”.

(Natasha, 15 años, Nivel socioeconómico bajo)

“Todos los días veo la novela de la noche y me gusta bastante ver la novela”

(Bella, 16 años, Nivel socioeconómico bajo)

5. La programación deportiva es la preferida por los varones de los diferentes estratos sociales.

“Me gusta estar al día con los deportes. Siempre veo SPN más que todo”.

(Víctor, 16 años, nivel socioeconómico medio)

“Soy fanático del fútbol es mi vida y como buen venezolano amo el beisbol. Así es que esto es lo que veo mayormente en la televisión”.

(Jaime, 16 años, Nivel socioeconómico bajo)

En la siguiente tabla se expone la programación televisiva que suelen ver nuestros jóvenes:

Cuadro N° 10. Programación que suelen ver nuestros jóvenes	
Serie de televisión juveniles	Frecuentes en las hembras, como <i>Glee</i> , <i>iCarly</i> y <i>Friends</i> .
Serie de televisión para adultos	Frecuentemente nombradas como una buena opción para su entretenimiento, tanto hembras como para varones, aunque los segundos son quienes más las prefieren. <i>CSI</i> , una policial serie estadounidense es de todas, la más nombrada, <i>Spartacus</i> , <i>The Walking Dead</i> , <i>Juego de tronos</i> , <i>Sons of Anarchy</i> y <i>BoardWalk Empire</i> .
Los Reality Shows	Como <i>Desafío África</i> muy nombrado entre los varones entrevistados y en el caso de las hembras <i>Dance Moms</i> y <i>Divas DD</i> .
Las telenovelas	Preferidas por las hembras, principalmente de nivel socioeconómico más bajo.
La programación deportiva	Preferida por los varones de los diferentes estratos sociales.

Cuadro N° 10. Programación que suelen ver nuestros jóvenes. Elaboración propia según el modelo de Hernández (2012).

3.6.-Jóvenes más violentos:

Los canales privados y nacionales están cargados de telenovelas, teleseries, Reality show e incluso noticieros que dejan en evidencia fuertes actos violentos y es alarmante el hecho de que los programas televisivos más vistos por estos jóvenes sean excesivamente

violentos. Spartacus por ejemplo, es una teleserie enmarcada en el contexto de la Roma antigua cargada de fuertes contenidos violentos y sexuales, *The Walking Dead*, serie de zombis llena de decapitaciones, disparos en los ojos y puñaladas; y otras series violentas como *Sons of Anarchy* y *Boardwalk Empire*. El pediatra Francisco Muñoz (2005) señala que la exposición reiterada a este tipo de contenidos afecta severamente a los jóvenes e influye sobre su propia agresividad argumentando que existen numerosas investigaciones que así lo comprueban. Enumera algunas maneras en la que la televisión está influyendo en ellos:

- Imitar la violencia que observan en la televisión.
- Sentirse identificados con ciertos caracteres. Sentirse víctimas o victimarios.
- Volverse inmunes al horror de la violencia.
- Aceptar la violencia como forma de resolver los problemas.

¿Y qué opinan nuestros jóvenes sobre esto? Pese a que están conscientes del violento clima que impera entre los mismos jóvenes y refieren numerosos ejemplos cotidianos en los diferentes estratos sociales, no consideran que exponerse constantemente a contenidos televisivos violentos interfiera en sus comportamientos.

“Me gustan los contenidos violentos porque esto es muy divertido, mientras más violento más entretenido pero esto no quiere decir que uno se va a volver violento. Yo considero que soy una persona tranquila y centrada. Una cosa es ver y recrearse y otra cosa es practicarlo. Ponerlo en práctica, eso sí que está mal”.

(Estéfano, 14 años, Nivel socioeconómico alto)

“Es verdad que en el colegio siempre se golpean viven peleándose los muchachos. Son agresivos. Pero yo no pienso que la televisión sea la causa de que sean violentos”

(Karla, 15 años, Nivel socioeconómico bajo)

3.7.-Consumistas:

Las grandes compañías están conscientes de que el público juvenil está resultando su target más rentable y por tanto se han vuelto el blanco de sus mensajes publicitarios.

Francisco Muñoz (2005) citando a Vilches (1999) resume en cuatro aspectos la influencia de la publicidad.

1. Favorece al consumismo puesto que les hace desear y exigir todo lo que ven.
2. Acentúa el efecto marca y refuerza la influencia de los amigos y compañeros.
3. Instaure modas, vestir de manera similar a los ídolos.
4. Induce a la imitación de la forma de hablar y de actuar.

La televisión es una poderosa herramienta para marcar nuevas tendencias. La moda, la forma como lucen, como visten y a veces hasta como hablan los jóvenes está muchas veces influenciada por lo que ven en la televisión. En especial las mujeres entrevistadas admitieron haberse dejado influir por la forma en cómo se visten y hasta en la manera de hablar de algunos personajes de la televisión. Esto los hace en sumo grado más consumistas. Hacen lo posible por conseguir lo que la televisión les vende y utilizar la marca que está de moda.

“Siempre que sale un personaje que pega una manera de hablar, ves a todo el mundo hablando igual o vistiéndose igual. Como los Somos tú y yo. Veías a todo el mundo vistiéndose o peinándose igual. A los chamos y a las chamas y las chamas todas con él o sea, o sea”.

(Kelly, 14 años, Nivel Socioeconómico bajo)

“Ahorita cargan pegado el “mor” hola mor... mor para aquí y mor para allá. Porque Moris Batista lo dice en la telenovela nueva”.

(Susana, 15 años, Nivel socioeconómico medio)

3.8.-Afán por los estereotipos:

La televisión se ha encargado de estereotipar ciertos tipos de personajes. Las mujeres bellas, son aquellas que se pintan el cabello, lo alisan, tienen un busto grande y son delgadas. Los hombres por su lado, han de ser atléticos, con el abdomen plano, brazos y piernas bien definidas. Para ser feliz tienes que tener dinero. El protagonista de la novela tiene que tener dinero, en caso de que al comienzo no sea rico, por un golpe de suerte al final lo es. Es decir, venden la idea de que para tener un final feliz hay que tener dinero. Las

personas de escasos recursos, generalmente son mostradas como incultas y con lenguaje vulgar. Este tipo de estereotipos que se vende en la televisión puede afectar negativamente a jóvenes que se encuentran en el proceso de construcción de sus identidades y sumirlos en la búsqueda exhaustiva de un cuerpo esbelto, ropa a la moda y dinero, búsqueda muchas veces infructuosa que puede generar problemas serios de autoestima, sentimientos de falta de realización personal, anorexia y delincuencia en muchos casos de jóvenes que procuran conseguir dinero para alcanzar el estatus social que le han vendido sin importar el medio.

¿Qué podemos decir del estilo de relación padre e hijo que se muestra en la televisión? Muchos programas muestran jóvenes rebeldes que tienen una pésima relación familiar y con sus profesores. En consecuencia, los jóvenes pueden apropiarse de anti valores que influyan en su relación familiar, trato con sus profesores, sexualidad, moda, hábitos alimenticios y comportamiento social. ¿Qué opinan nuestros jóvenes sobre esto? Ante la pregunta ¿crees que la televisión ha vendido una imagen de ser una persona exitosa y bella que los jóvenes quieren imitar? Las respuestas fueron un tanto variadas.

“Bueno yo pienso que si, uno siempre quiere parecerse a esas personas porque son bellas. Ahora que me lo preguntas creo que sí. No me había puesto a pensar en eso pero todo el mundo persigue eso”.

(Karina, 14 años, Nivel socioeconómico medio)

“Todas quieren tener los pechos grandes. Eso es algo que viene de la televisión. Todas las muchachas están esperando a ser mayores para poder operarse las lolas. Yo pienso que si hay una influencia en la vida de los jóvenes lo que ven en el televisor”.

(Carolina, 15 años, Nivel socioeconómico alto)

“Definitivamente sí, todos quieren tener dinero, lucir bien, ser ricos y exitosos. Todo el mundo busca eso y esa es la meta alcanzar esa cima”.

(Kelly, 14 años, Nivel Socioeconómico bajo)

Por otra parte, algunos jóvenes hicieron énfasis en no querer vivir las vidas de los artistas. Manifiestan no sentirse reflejados en lo que las pantallas muestran sobre ellos. Los jóvenes de nivel social bajo creen que estos no transmiten la realidad de un adolescente de escasos recursos, mientras que algunos de los niveles más altos tampoco se sienten representados por considerar que su estilo de vida es diferente y se sienten satisfechos con sus vidas y personalidades.

“Puede que imite como hablan y hasta como visten. Pero mi personalidad es mía y mi vida es mía y no le envidio nada a nadie”.

(Karla, 15 años, Nivel socioeconómico bajo)

“La verdad no creo que mi vida sea igual a la de las artistas. Ni siquiera con los personajes de las series o las novelas. Son diferentes. La mayoría de esas historias son de sifritas y yo no tengo nada parecido... yo tengo mi vida y no le envidio la de los demás porque a quien Dios le da que san Pedro se lo bendiga”.

(Bella, 16 años, Nivel socioeconómico bajo)

“Yo tengo mi propia vida y no me interesa la de los demás. Uno siempre se viste o habla como alguien que haya pegado un estilo por la tv, pero es por joda... o porque le gusta la forma como se visten, pero de allí a sentir que uno quiere la vida de esos artistas o sentir que vive en una novela de esas es otra cosas muy distinta”.

(Samuel, 16 años, Nivel socioeconómico medio)

Algunos jóvenes opinan que les gustaría ver mucho más variedad en los personajes de televisión, que realmente reflejen las diferentes realidades que hay en el universo de los jóvenes y no mostrar un estereotipo para cada sector social.

“Deberían pasar programas más cotidianos. Más reales que sean más creíbles no como lo que estamos acostumbrados a ver. La gente imita la ropa la forma de hablar pero no creo que nadie se vea reflejado en esas vidas. Yo por lo menos no me siento reflejada para nada en ellas”.

(Viviana, 16 años, Nivel socioeconómico alto)

“Yo quiero ver gente en la televisión que refleje más nuestra realidad. A la muchacha pobre que va todos los días al liceo con esfuerzo montada en una camioneta o en el metro leyendo o estudiando para el examen que tiene que presentar. Una muy diferente a las típicas chamitas somos tú y yo que intentan vender como la realidad de los jóvenes venezolanos. Una chama pobre que no tenga las uñas pintadas y la ropa más fashion. ¿Y cómo ponen a las pobres en las telenovelas venezolanas? siempre son mal habladas, groseras, sin estudios y mal vivientes. Deben poner en la televisión la realidad de la gente que está en el barrio pero que no se comporta como un delincuente. Que sabe expresarse, que lee, que intenta superarse y además es feliz y no le envidia nada a nadie”.

(Natasha, 15 años, Nivel socioeconómico bajo)

En armonía con la anterior opinión, el famoso presentador venezolano Renny Ottolina (1980) decía que era un grave error pensar que las clases económicas-sociales menos avanzadas por su condición económica debían ser vulgares y estúpidas debido a la tendencia del ser humano hacia lo mejor. No hay razón alguna para pensar por tanto que

aunque un sector muy grande de la población venezolana es de condición socioeconómica baja que los canales de televisión estén reflejando su realidad al mostrar a la mayoría de los venezolanos como incultos y con lenguaje vulgar.

3.9.-Iniciación sexual temprana:

La alta carga de contenidos sexuales que miran los jóvenes a diario, puede ser una causal para que se inicien sexualmente a edades tempranas, sin contar con las suficientes herramientas para disfrutar de una sexualidad sana y responsable, lo que puede traducirse en embarazos no deseados y enfermedades de transmisión sexual o una visión distorsionada del sexo. Series muy mencionadas como Spartacus por ejemplo, tienen una alta carga de contenidos sexuales y erotismo heterosexual y homosexual.

“Vivimos en otros tiempos. Uno sabe de sexo desde que está pequeño, eso era en la época de la colonia que ese era un tema tabú. Hoy en día eso es normal. Yo veo imágenes de sexo relajado”.

(Julián, 15 años, Nivel socioeconómico alto)

En el siguiente cuadro se presentan los efectos que puede producir la programación televisiva que frecuentemente miran nuestros jóvenes:

Cuadro N° 11. Efecto de la programación televisiva en los jóvenes	
Jóvenes más violentos	Los canales privados y nacionales están cargados de telenovelas, teleseries, Reality show e incluso noticieros que dejan en evidencia fuertes actos violentos y es alarmante el hecho de que los programas televisivos más vistos por estos jóvenes sean excesivamente violentos. Spartacus por ejemplo, es una teleserie enmarcada en el contexto de la Roma antigua cargada de fuertes contenidos violentos y sexuales, <i>The Walking Dead</i> , serie de zombis llena de decapitaciones, disparos en los ojos y puñaladas; y otras series violentas como <i>Sons of Anarchy</i> y <i>Board Walk Empire</i> .
Jóvenes consumistas	La televisión es una poderosa herramienta para marcar nuevas tendencias. La moda, la forma como lucen, como visten y a veces hasta como hablan los jóvenes está muchas veces influenciada por lo que ven en la televisión. En especial las mujeres entrevistadas admitieron haberse dejado influir por la forma en cómo se visten y hasta en la manera de hablar de algunos personajes de la televisión. Esto los hace en sumo grado más consumistas. Hacen lo posible por conseguir lo que la televisión les vende y utilizar la marca que está de moda.

Afán por los estereotipos	Los estereotipos que se vende en la televisión puede afectar negativamente a jóvenes que se encuentran en el proceso de construcción de sus identidades y sumirlos en la búsqueda exhaustiva de un cuerpo esbelto, ropa a la moda y dinero, búsqueda muchas veces infructuosa que puede generar problemas serios de autoestima, sentimientos de falta de realización personal, anorexia y delincuencia en muchos casos de jóvenes que procuran conseguir dinero para alcanzar el estatus social que le han vendido sin importar el me
Iniciación sexual temprana	La alta carga de contenidos sexuales que miran los jóvenes a diario, puede ser una causal para que se inicien sexualmente a edades tempranas, sin contar con las suficientes herramientas para disfrutar de una sexualidad sana y responsable, lo que puede traducirse en embarazos no deseados y enfermedades de transmisión sexual o una visión distorsionada del sexo. Series muy mencionadas como Spartacus por ejemplo, tienen una alta carga de contenidos sexuales y erotismo heterosexual y homosexual.

Cuadro N° 11. Los riesgos que un celular puede representar para los jóvenes. Elaboración propia según el modelo de Hernández (2012).

3.10.- ¿Qué se puede decir sobre el control parental?

En la encuesta se realizaron varias preguntas dirigidas a saber quien decide sobre lo que ven en el televisor. Ante la pregunta ¿cuando ves televisor en familia quien decide que programas ver? Predomina con 76.45 % la decisión del joven o de los hermanos. Y 61, 06 % de los encuestados manifestó que les permiten ver todo tipo de programas frente a 21,23% que manifestó tener algún tipo de restricciones. El resto, 17, 71 % manifestó no saber si tenían algún tipo de prohibiciones. Esto armoniza con el estudio de Bringué *et al*, quienes encontraron que los venezolanos son los jóvenes más autónomos de toda la población de jóvenes iberoamericanos a la hora de decidir que ven en la televisión con un 62 % del total de los jóvenes que estudiaron.

Por su lado las entrevistas también reflejan que no existe ningún tipo de restricciones en cuanto a que programas ver. Parece ser que los padres confían en el criterio de sus hijos y en la formación que les han dado.

“Mis padres confían en mí. Yo ya estoy grande para tener ese tipo de prohibiciones. No tiene sentido porque lo que uno quiere ver lo ve en donde quiera. Ellos lo que me hacen es decir que yo estoy grande y debo decidir con madurez”.

(Leandro, 16 años, Nivel socioeconómico alto)

“No me prohíben nada y si lo hicieran igual los viera. Hay muchas maneras de ver los programas que no me dejan ver. Los bajo de Internet, los veo en mi cuarto con el volumen bajo. De verdad no tiene chiste que me prohíba nada”.

(Guillermo, 16 años, Nivel socioeconómico bajo)

“Mis padres no me prohíben nada porque saben quién soy yo y que voy a hacer con la información que recibo en el televisor”.

(Emperatriz, 14 años, Nivel socioeconómico medio)

La elección del programa que quieren ver está por lo general vinculada a una decisión personal. La mayoría manifestó, 76, 27 %, ver lo que les place. Lo que surge en el momento sin que nadie opinase sobre eso. Sin embargo, un 26, 44 %, admitió que escuchan opiniones de sus amigos y personas de su entorno y de esa manera han comenzado a ver programas que antes no veían. Surge nuevamente el entorno social como un factor que influye en la conducta de los jóvenes.

“Siempre paso de canal en canal y me quedo viendo lo que yo quiero ver. Lo que me plazca. Algunas veces escucho lo que dicen y luego voy y veo el programa y si me gusta me quedo viéndolo, sino no lo veo más. Aunque por lo general me termina gustando”.

(Adriano, 15 años, Nivel socioeconómico medio)

“Yo siempre veo lo que quiero sin embargo siempre estoy pendiente de estar en todas porque no me gusta cuando la gente habla de un programa y uno no sabe ni de que están hablando. Que todo el mundo hable de eso y uno no sepa nada. Así que si me entero de un programa del que todo el mundo habla voy y lo veo y siempre me quedo pegado porque casi siempre son buenos. La gente no va a estar hablando de un programa malo”.

(Daniel, 16 años, Nivel socioeconómico medio)

Por otro lado, estos jóvenes no o dieron muestras de recibir alguna orientación o mediación por parte de sus padres ni docentes en cuanto a que programas ver. Sin embargo hay quienes afirman haber recibido formación en valores que les permite ser selectivos a la hora de escoger un programa televisivo.

“No recuerdo a ningún profesor diciéndome que ve un programa en específico. Uno escucha de los panas, de los amigos, pero nunca de ningún profesor”.

(Oscar, 14 años, Nivel socioeconómico medio)

“La verdad es que los profesores no mencionan el televisor para nada en clases y mis padres no me dicen nada de qué programas ver porque confían en mí”.

(Eduardo, 14 años, Nivel socioeconómico bajo)

Las anteriores afirmaciones armonizan con el déficit de mediación familiar y escolar ante el uso del televisor que han encontrado las diferentes investigaciones que se han realizado en Venezuela. Gustavo Hernández (1997) plantea que nuestro sistema educativo carece de un plan de educación mediática adecuado. En esta misma investigación se deja en evidencia la alta carga violenta y de contenidos inapropiados que transmite la televisión venezolana y la gran necesidad de establecer un sistema educativo que ayude al joven a enfrentarse al bombardeo televisivo. Plantea un plan estratégico para enseñar a ver televisión opuesto al modelo conductista unilateral de los efectos para que el joven adquiera una visión crítica, protagónica y participativa ante esta herramienta. Pasados 16 años de este planteamiento, los resultados de esta investigación dejan ver que no existen grandes diferencias y que el panorama sigue siendo el mismo.

3.11.- LOS VIDEOJUEGOS: Una ventana hacia la fantasía.

Los videojuegos cada día se hacen más populares. Esta ventana hacia la fantasía hace posible que el usuario a través de una experiencia que incluye audio y video se sumerja en una aventura que traspasa la barrera de lo real. Es esto lo que los hace tan atractivos y que cada vez se generalice mucho más su uso no sólo en el campo del entretenimiento sino también en el educativo y medicinal. En la vida de los jóvenes, estos tienen un gran protagonismo, bien mencionan Bringué y et al que de alguna manera en el ADN de los jóvenes, se encuentra la necesidad de divertirse y el juego constituye un eje prioritario. Los videojuegos les ofrecen la posibilidad de satisfacer esa necesidad imperiosa de una manera sobresaliente a través de una infinidad de opciones hechas a la medida y el gusto de la diversidad de sus usuarios.

3.12.- Tipos de videojuegos:

Debido a la cantidad de opciones que ofrecen los videojuegos, no es fácil realizar una clasificación de los mismos sin que se corra el riesgo de dejar por fuera alguno de ellos. Sin embargo sin la intención de realizar una exposición exhaustiva de los tipos de videojuegos y con el fin de ubicar al lector en el contexto de los mismos, se presenta una clasificación elaborada por García y Otros (2007).

3.12.1.- Juegos de Arcade:

Caracterizados por un ritmo rápido de juego. Requieren de poca estrategia y exigen un tiempo de reacción muy rápido. En vista de que la atención del jugador tiene un foco muy concreto ocasiona fatiga mental fácilmente por lo que los expertos recomiendan un uso moderado no mayor a una hora y estar atentos a la temática puesto que suele ser violenta. Dentro de los juegos de Arcade podemos encontrar subcategorías:

Plataformas: El ejemplo más conocido de este tipo de juego lo encontramos en Súper Mario Bros.

Laberintos: En el que el jugador se desplaza en un laberinto esquivando trampas y obteniendo recompensas.

Deportivos: El núcleo argumental es un deporte.

3.12.2.- Juegos de simulación:

De forma genérica, los juegos de simulación o simuladores son reproducciones muy sofisticadas de aparatos o actividades complejas, que difícilmente podríamos experimentar en la vida real. Se caracterizan porque el tiempo de respuesta no tiene demasiada importancia y los estímulos recibidos no suelen ser demasiado abundantes. De tal manera que el ritmo de juego es mucho más pausado. Requieren el uso de diversas estrategias y algunas veces complicadas y conocimientos muy específicos. Sus partidas son de larga duración y ocupan varias sesiones, por lo que es posible guardar lo realizado. Se distinguen al menos tres subcategorías:

Simuladores instrumentales: hacen posible la investigación del funcionamiento de maquinas o aparatos de extrema complejidad, usándolos en contextos que simulan de manera extraordinaria la realidad. Por ejemplo los que simulan la cabina de un avión.

Simuladores deportivos: son juegos cuya temática son deportivas y poseen un alto grado de realismo y complejidad. Los más populares son los juegos que simulan partidos de fútbol.

Simuladores sociales o simuladores de Dios: Son videojuegos en los que nadie gana ni pierde. El jugador asume un papel de creador o de dios al crear una serie de personajes entre los cuales establecerán todo tipo de relaciones. Este tipo de videojuego intenta ser una imitación de la vida misma.

3.12.3.- Juegos de estrategia:

Los juegos de estrategias fueron introducidos originalmente por una diseñadora de juegos para ordenadores. Crawford (1984) quien distingue dos tipos, los de rol o los de aventura. Unos diez años más tarde, Meggs, recupera los videojuegos e incorpora desde el ajedrez hasta aquellos juegos dirigidos a la resolución de crímenes misteriosos. Se distinguen cuatro subcategorías:

Aventuras graficas: la acción se desarrolla mediante órdenes que realiza el jugador. Estas pueden llevarse a cabo una vez que haya recuperado algunos objetos que aparecen en los distintos escenarios. El jugador es el protagonista del juego y tiene el objetivo de alcanzar determinadas misiones. Un ejemplo de ello es Tomb Raider cuyo protagonista es Lara Croft.

Juegos de rol: el jugador controla una o varios personajes cuyas características fueron previamente determinadas por él. En este tipo de juego las animaciones y gráficos suelen ser un poco más sencillos aunque para resolver las pruebas suelen haber muchas más opciones. Es posible que el jugador deba controlar más de una identidad o pueda construirse una a su medida combinando varias virtudes como fuerza, solidaridad, respeto, inteligencia, entre otros.

Juegos de estrategia militar o ware-game: en este tipo de juegos el jugador se pone al mando de un ejército militar y persigue no solo a través de tener un ejército grande, sino a través de la inteligencia, la diplomacia, el arte de la política, el comercio o la gestión de recursos. Son como una especie de rompecabezas en movimientos que se deben resolver con mucha imaginación. Algunos son verdaderas lecciones de historias puesto que utilizan nombres de personajes históricos que realmente existieron en la vida real.

3.12.4.- Juegos de mesa:

Son una sencilla versión digitalizada de los juegos de mesa como el monopolio, dominó, damas, ajedrez, entre otros.

En el siguiente cuadro se exponen los diferentes tipos de videojuegos:

Cuadro N° 12. Tipos de Videojuegos	
Juegos de Arcade:	Caracterizados por un ritmo rápido de juego. Requieren de poca estrategia y exigen un tiempo de reacción muy rápido. En vista de que la atención del jugador tiene un foco muy concreto ocasiona fatiga mental fácilmente por lo que los expertos recomiendan un uso moderado no mayor a una hora y estar atentos a la temática puesto que suele ser violenta. Dentro de los juegos de Arcade podemos encontrar subcategorías: Plataformas, Laberintos y Deportivos
Juegos de simulación	Son reproducciones muy sofisticadas de aparatos o actividades complejas, que difícilmente podríamos experimentar en la vida real. Se caracterizan porque el tiempo de respuesta no tiene demasiada importancia y los estímulos recibidos no suelen ser demasiado abundantes. De tal manera que el ritmo de juego es mucho más pausado. Se distinguen al menos tres subcategorías: Simuladores instrumentales, Simuladores deportivos, Simuladores sociales o simuladores de Dios
Juegos de estrategia	Introducidos originalmente por una diseñadora de juegos para ordenadores. Crawford (1984) quien distingue dos tipos, los de rol o los de aventura. Unos diez años más tarde, Meggs, recupera los videojuegos e incorpora desde el ajedrez hasta aquellos juegos dirigidos a la resolución de crímenes misteriosos. Se distinguen cuatro subcategorías: Aventuras gráficas, Juegos de rol, Juegos de estrategia militar o <i>ware- game</i>
Juegos de mesa	Son una sencilla versión digitalizada de los juegos de mesa como el monopolio, dominó, damas, ajedrez, entre otros

Cuadro N° 12. Los riesgos que un celular puede representar para los jóvenes. Elaboración propia según el modelo de Hernández (2012).

3.13.-Nuestros jóvenes y el uso de los videojuegos:

Nuestros jóvenes se sienten muy identificados con los videojuegos. Esto se demuestra con el hecho de que, 70,79 % de los encuestados afirmaron jugarlos con frecuencia. Se halló una marcada diferencia en cuanto a preferencia de uso de esta pantalla

por sexo, siendo los varones los que más la utilizan con un total de 88,84 % de los varones encuestados frente a un 58,22 % de las hembras.

3.14.- ¿Con qué dispositivos juegan?

Existen en el mercado una gran variedad de dispositivos que hacen posible el entretenimiento digital. Entre ellos tenemos las videoconsolas como el *Xbox*, *Playstation*, *Nintendo Wii*; las consolas portátiles como el *Gameboy*, *PSP* y el *Nintendo DS*, además de los celulares y ordenadores e Internet a través de los juegos en red surgen como escenarios habituales para el desarrollo de esta actividad. El 35,39 % de los jóvenes encuestados manifestó tener una videoconsola en casa, 29,20 % una videoconsola portátil, 66,37 % declaró jugar desde su computadora, 54,86 % desde el celular y 37,16 % a través de *Ipads* y *tablets*. De tal manera que la computadora surge como el dispositivo más utilizado para jugar videojuegos seguidos del celular, las videoconsolas, *Tablets* y *Ipads* y finalmente las videoconsolas portátiles.

Son también los varones quienes dan muestras de ser los más profesionales a la hora de jugar videojuegos puesto que son ellos los que más declaran jugar a través de dispositivos diseñados especialmente para videojuegos. Un 40 % de los varones declaró jugar videojuegos en una videoconsola frente a un 20,64 % de mujeres. Un 40 % de los varones declaró jugar en videoconsolas portátiles frente a un 22 % de mujeres. Esta diferencia porcentual se hace mucho más pequeña en el caso de la computadora como medio para jugar videojuegos, aun cuando los varones siguen llevando la delantera con un 71 % del total de varones encuestados frente a un 64 % del total de hembras y se hace mucho más pequeña aún en el caso del celular con un 60 % del total de varones encuestados frente a un 58,82 % del total de hembras encuestadas. Estos datos nos demuestran que son los varones los que más poseen dispositivos destinados especialmente para videojugar, puesto que las hembras suelen hacerlo más desde el computador y el celular que son dispositivos que si bien ofrecen a los usuarios la posibilidad de jugar, no están diseñados especialmente para ellos. Ahondando en este aspecto en las entrevistas realicé algunas preguntas dirigidas a determinar el por qué de estos resultados y encontré los siguientes comentarios:

“No creo que a las mujeres nos gusten más o menos los videojuegos. La verdad nos gusta bastante a ambos. Lo que pasa es que las mujeres solemos jugar hasta cierto punto y los hombres no”.

(Emperatriz, 14 años, Nivel socioeconómico medio)

“No es costumbre que se compre un Wii a una hembra. Casi siempre se los compran es a los varones, pero las mujeres terminamos jugando también con los hermanos o con los primos”.

(Viviana, 16 años, Nivel socioeconómico alto)

“Yo creo que es una cuestión de costumbre, de un estigma social. Como pasa con las muñecas y los carritos. Las muñecas para las niñas y los carritos para los niños. Pero resulta que a las mujeres nos gusta tanto como a los niños jugar videojuegos. Solo que por lo general se los compran es a los varones”.

(Beatriz, 14 años, Nivel socioeconómico medio)

Algunas hembras afirman que les gusta tanto como a los varones el uso de los videojuegos y piensan que la causa de que en la encuesta se refleje que los varones posean más videoconsolas y videoconsolas portátiles que las hembras se debe a que socialmente es más frecuente que a los varones les compren más estos dispositivos que a las mujeres.

3.15.- Con quienes comparten la experiencia:

Se realizó una pregunta dirigida a identificar con quienes suelen compartir el momento de uso de los videojuegos y las respuestas armonizan con el trabajo de Bringué et al. Es una experiencia individual, no obstante, prefieren a sus pares a la hora de compartir ese momento de ocio, siendo los amigos los más optados con un total de 53,09 % de declaraciones ante 31,85 % de jóvenes que prefieren jugar con los hermanos. Por último sólo 13, 27 % del total de respuestas arrojaron que el videojuego suele usarse como una experiencia familiar compartida con el padre o con la madre. Lo mismo se aprecia en los siguientes comentarios recogidos en las entrevistas:

“Bueno yo juego con mis panas. La gente que le gusta y sabe jugar para picarse y eso hace la cosa emocionante”.

(Leandro, 16 años, Nivel socioeconómico alto)

“Más que todo juego solo. La compañía la tengo en la red, cuando juego en red. Pero suelo jugar solo”.

(Samuel, 16 años, Nivel socioeconómico medio)

“Los padres juegan a veces. Eso pasa muy poco porque siempre está ocupados y tampoco es que sean jugar mucho, pero si sucede es bien. Uno lo disfruta. Aunque sucede pocas veces”

(Julián, 15 años, Nivel socioeconómico alto)

3.16.-Tiempo invertido:

Prensky (2001) en su descripción de los nativos digitales destaca que pasan 10.000 horas jugando videojuegos. Los varones resultan ser los que más tiempo pasan jugando de lunes a viernes. El 28,88% juega dos horas, el 17,74 % juega entre uno y dos horas, otro 17,78 % no fue capaz de cuantificar el tiempo que dedica a los videojuegos entre semana y sólo el 4,45 % manifiesta no jugar nunca entre semana. En contraste, las hembras, un 17,69 % declaró que juega más de dos horas, 14,76 % declaró que juega entre uno y dos horas; 11,77 % no fue capaz de cuantificar el tiempo que invierte y un total de 11,76 % manifestó no jugar entre semana. En relación con los fines de semana, también son los varones los que llevan la delantera. Un 73,36 % de ellos manifiesta que juega más de dos horas, un 4,46 % declaró jugar entre uno y dos horas y un 13,35 % no fue capaz de cuantificar el tiempo invertido. Por su lado las mujeres declararon en un 25 % jugar más de dos horas, 11,76 % declaró jugar entre una y dos horas, 22 % juega menos de una hora, 1,47 % no juega los fines de semana y 8,86 % no fue capaz de cuantificar el tiempo invertido.

3.17.- Juegos en red:

Los juegos en red representan una gran opción para estos jóvenes ante la necesidad de satisfacer el gusto por realizar actividades de ocio compartidas más que solitarias. 49,5 % de los jóvenes encuestados manifestó jugar en red. Los géneros preferidos en este tipo de juegos son los juegos de comunidades virtuales 67,26 % de respuestas, seguidas en orden consecutivo los juegos de estrategia, 61,36 %, carrera y deportes 22,34 % quedando en último lugar los juegos de mesa y casino con un 8,47 %. Por otro lado, al analizar los resultados por sexo encontramos que las mujeres prefieren los juegos en comunidades virtuales 78,75 % del total de mujeres encuestadas lo afirman, seguidos de los juegos de carrera, 58,43, estrategia 46,22 %, y en los últimos lugares se encuentran los de mesa y

casino con un 24, 35 % Por su parte los varones prefieren los juegos de estrategia, 79, 76 % de los encuestados, en el segundo lugar tienen a los deportes, 67, 23 %, carrera, 48,58 seguidos de juegos en comunidades virtuales 43, 63 % y en las últimas opciones tienen los juegos de mesa y casino 21, 38 %. En la siguiente tabla se presentan algunos datos relativos al uso que dan nuestros jóvenes a los videojuegos:

Cuadro N° 13 Nuestros jóvenes y el uso de los videojuegos	
¿Con qué dispositivos juegan?	Existen en el mercado una gran variedad de dispositivos que hacen posible el entretenimiento digital. Entre ellos tenemos las videoconsolas como el <i>Xbox</i> , <i>Playstation</i> , Nintendo Wii; las consolas portátiles como el <i>Gameboy</i> , <i>PSP</i> y el <i>Nintendo DS</i> , además de los celulares y ordenadores. Igualmente Internet y los juegos en red surgen como escenarios habituales para el desarrollo de esta actividad. Suelen hacerlo en primer lugar con videoconsolas, seguidos de videoconsolas portátiles, la computadora, el celular, <i>Ipads</i> y <i>tablets</i> respectivamente. Y son los varones quienes llevan la delantera en el uso de dispositivos destinados especialmente para jugar.
Con quienes comparten la experiencia:	Prefieren a sus pares a la hora de compartir ese momento de ocio, siendo los amigos los más optados, 53,09 % de declaraciones, seguidos de los hermanos 31,85 %. Sólo 13, 27 % considera que los videojuegos pueden usarse como una experiencia familiar compartida con el padre o con la madre.
Tiempo invertido	Los varones resultan ser los que más tiempo pasan jugando de lunes a viernes. El 28,88% juega dos horas, el 17,7% juega entre uno y dos horas, otro 17,7 % no es capaz de cuantificar el tiempo que dedica a los videojuegos entre semana y sólo el 4,4 % manifiesta no jugar nunca entre semana. En contraste, las hembras, un 17,6 % declaró que juega más de dos horas, 14,7 % declaró que juega entre una y dos horas; 11,7% no fue capaz de cuantificar el tiempo que invierte y un total de 11,76 % manifestó no jugar entre semana. En relación con los fines de semana, también son los varones los que llevan la delantera. Un 73,3 % de ellos manifiesta que juega más de dos horas, un 4,4 % declaró jugar entre uno y dos horas y un 13,3 % no fue capaz de cuantificar el tiempo invertido. Por su lados las mujeres declararon en un 25% jugar más de dos horas, 11,76 % declaró jugar entre una y dos horas, 22% juega menos de una hora, 1,47 % no juega los fines de semana y 8,8 % no fue capaz de cuantificar el tiempo invertido.
Juegos en red	Los juegos en red representan una gran opción para estos jóvenes ante la necesidad de satisfacer el gusto por realizar actividades de ocio compartidas. El 49, 5 % de los jóvenes encuestados manifestó jugar en red. Las mujeres prefieren los juegos en comunidades virtuales 78, 7 % del total de mujeres encuestadas lo afirman, seguidos de los juegos de carrera, 58, 43, estrategia 46, 22 %, y en los últimos lugares se encuentran los de mesa y casino con un 24,35 % Por su parte los varones prefieren los juegos de estrategia, 79, 76 % de los encuestados, en el segundo lugar tienen a los deportes, 67, 23 %, carrera, 48,5 seguidos de juegos en comunidades virtuales 43, 6 % y en las últimas opciones tienen los juegos de mesa y casino 21, 38 %.

Cuadro N° 13 Nuestros jóvenes y el uso de videojuegos. Elaboración propia según el modelo de Hernández (2012).

3.18.-La mediación familiar:

En el cuestionario, con la intención de inquirir en cuanto al grado de mediación familiar que hay en los adolescentes con respecto al uso de los videojuegos se indagó desde las consecuencias familiares que tiene el uso de estos dispositivos en una pregunta que llevaba al joven a responder en torno algunos escenarios en los que se pudieran presentar discusiones con los padres por causa de esta pantalla. resultó muy apropiada esta pregunta realizada originalmente en el trabajo de Bringué *et al* como punto de partida para el desarrollo de este aspecto tan importante puesto que toda actividad realizada en casa por los jóvenes suele estar sujeta a normas establecidas por los padres e incluso la ausencia de ellas es indicador de su postura. Al analizar este aspecto por sexo nos encontramos que en ninguno de los casos la cifra de discusiones es superior a la mitad de los jóvenes encuestados. Sin embargo son los varones quienes más discuten por esto. Un 69,11 % de las hembras afirma no tener este tipo de discusiones frente a un 64,47 de varones.

En el caso de los varones el 26,66 % declara haber tenido discusiones con sus padres por el tiempo invertido en los videojuegos. Las hembras tienen menos discusiones por este motivo sólo un 8,88 % declaró tenerlas. Por su lado un 28,86 % de los varones declaró que discute con sus padres por los momentos en los que juega, mientras que las hembras no discuten con frecuencia por este motivo. Sólo el 1,47 % de las encuestadas declaró que ha tenido discusiones por esta causa. Por su lado, el 13,33 % de los varones discute con los padres por el tipo de videojuego que utiliza frente a un 5,88 % de mujeres.

Estos indicadores nos dejan ver que al ser los varones los que más tiempo invierten en los videojuegos, también son ellos los que más discuten. Los jóvenes entrevistados dejan claro que los padres no están prohibiendo el uso de los videojuegos y en muchos casos tampoco lo están restringiendo y su postura ante ellos es la formación dada y el criterio personal del joven. Esta postura prevalece en ambos sexos y en los diferentes niveles socioeconómicos. No obstante, hubo quienes en armonía con los resultados del cuestionario, también admitieron tener algún tipo de problemas con los padres por el uso excesivo que dan a los videojuegos.

“Se molestan conmigo cuando incumplo con mis responsabilidades. Por lo general no me sucede. Aunque si conozco gente que está muy loca y pierde todo el tiempo en eso. A mí me pasa pero no con frecuencia.”

(Manuel, 15 años, Nivel socioeconómico alto)

“Por lo general mis padres no me prohíben nada en cuanto a que jugar y cuanto tiempo jugar. Pero cuando ven que comienzo a descuidar unas cosas por jugar y enfiebrarme, entonces se molestan y comienzan a discutir. Me ha pasado que por estar jugando no estudio para las pruebas. No es que termine saliendo raspado, porque yo voy bien en los estudios pero muchas veces pudiera salir mejor, pero pierdo mucho tiempo jugando. Entonces mi mamá se molesta por eso. No muy frecuente porque no salgo del todo mal, pero si se molesta porque dice que pudiera salir mejor”.

(Adriano, 15 años, Nivel socioeconómico medio)

3.19.- ¿Por qué tanto éxito?

Uno de las razones del éxito de los videojuegos que enumeran los jóvenes es que estos se encuentran a la vanguardia tecnológica y que son el reflejo de los avances tecnológicos a los que ellos están acostumbrados. Quieren disfrutar de las novedades que ofrecen las tecnologías y los videojuegos son una gran opción para hacerlo. Las imágenes son cada día más nítidas y sus guiones son muy originales.

“Me gustan los videojuegos porque cada día son más avanzados y puedes ver las imágenes cada vez más reales y nítidas”.

(Oscar, 14 años, Nivel socioeconómico medio)

Por otro lado, quienes se han encargado de definir a esta generación de jóvenes, destacan que son decididos, autónomos y que les gusta sentir que tienen el control ante las situaciones. Esta quizá sea una razón por la que los jóvenes se sientan identificados con los videojuegos. El claro ventajismo que tienen frente a sus padres inmigrantes digitales en el uso de estas tecnologías les atrae. Por el desconocimiento que tiene el adulto de estas tecnologías los jóvenes se sienten en una posición favorecida a la hora de tomar el control. Ante la falta de involucración de los padres, los jóvenes se sienten a sus anchas, libres de decidir y qué hacer con ellos, cosa que posiblemente no pueden hacer con el resto de las facetas de sus vidas.

“No saben nada de videojuegos. Así que puedes hacer lo que quieras y los padres no suelen hacer nada”

(Samuel, 16 años, Nivel socioeconómico medio)

“Puedes jugar hasta juegos de adultos. Las instrucciones lo dicen “no jugar si no tienes 18 años” pero resulta que uno se salta esa regla y los padres ni cuenta se dan porque desconocen”.

(Susana, 15 años, Nivel socioeconómico medio)

Por otro lado, los videojuegos brindan la oportunidad a estos jóvenes caracterizados por querer tener el control, opuestos al tradicional modelo unilateral que se venía aplicando en la primera pantalla como la televisión. Los jóvenes no se limitan a recibir, sino que interactúan, crean y se sienten partícipes del fenómeno. De tal manera que los videojuegos están hechos a la medida de esta población que los demanda.

“La acción, la participación, lo entretenido que son. Por eso es que todos juegan videojuegos. Porque son entretenidos”

(Beatriz, 14 años, Nivel socioeconómico medio)

Finalmente hay que mencionar que los jóvenes juegan videojuegos porque se sienten identificaos con la temática. Éstas son un reflejo de la sociedad en la que vivimos. Muchos de ellos están cargados de violencia, de exhibición ostentosa, de sexualidad y de consumismo.

3.20.- ¿Para qué juegan?

Se aprecian en el estudio dos razones, el ocio y la sociabilidad. Estos jóvenes juegan videojuegos porque les parece entretenido y divertido. El 19,44 % se siente atraído a la idea de poder ser otra persona a través de esta pantalla y un 32, 74% les gusta jugar porque pueden trasladarse a un mundo alejado de la realidad lleno de fantasías que no pueden realizar en la vida real. Por su lado, la razón principal para que estos jóvenes jueguen en red tiene dimensiones principalmente sociales. El 49,56 % de encuestados manifestó que lo hacía porque les permitía jugar con sus amigos de la vida cotidiana. EL 31,84 % considera que es más divertido cuando juega con otras personas y un 23,86 % los considera una manera de hacer amigos.

3.21.- ¿Aislados u otra forma de socialización?

Al igual que con el televisor, el celular y el Internet, muchas son las hipótesis y los cuentos que se han formulado respecto a que esta pantalla favorece a que las personas se aíslen, se conviertan en individuos tímidos e inseguros y que favorecen al desarrollo de patologías psiquiátricas. No obstante la mayoría de estas afirmaciones carecen de rigidez científica y parten de un sinnúmero de apreciaciones subjetivas. Numerosos estudios confirman que este tipo de pasatiempos no suponen un cambio significativo en la conducta. Funk (1992)⁶⁰ afirma: “a pesar del temor relacionado con los hipotéticos problemas que los videojuegos pudieran generar, la actual investigación no puede establecer relación alguna entre el juego y el desarrollo de verdadera psicopatología”.

Por otro lado, los videojuegos, al igual que el resto de las pantallas, también se presentan como un escenario que permite a los jóvenes socializar. Como anteriormente se expuso en el cuestionario la mayoría de los jóvenes interactúa con otros de diferentes maneras a través de los videojuegos. De hecho muchos afirman que les gusta jugar videojuegos por que comparten con sus amigos. Los juegos en red por ejemplo les permiten jugar con sus amigos aun en la distancia sin necesitar la presencia física. Y hay quienes incluso utilizan el medio para hacer amigos.

Yo he hecho muchos amigos así. Porque en los juegos en red ofrecen la opción de chatear con gente de otras partes del mundo que están interesados en el juego.

(Leandro, 16 años, Nivel socioeconómico alto)

Yo hasta una novia tuve gracias a los juegos de red. Comenzamos a jugar y a conversar todos los días y terminamos haciéndonos novios virtuales.

(Estéfano, 14 años, Nivel socioeconómico alto)

3.22.- ¿Y qué hay de la violencia?

Un sinnúmero de comentarios y opiniones sobre las consecuencias del uso de videojuegos violentos prolifera en el lenguaje de discursos académicos y especialmente

⁶⁰Citado por García y otros (2007)

desde el sentido común que permea a la opinión pública desde hace algunos años. En este sentido afirma Levis (1996):

La tendencia de muchos videojuegos a presentar la violencia como única respuesta posible frente al peligro, a distorsionar las reglas sociales, a estimular una visión discriminatoria y excluyente de las mujeres, a alentar una visión caótica del mundo, a fomentar el todo vale como una norma aceptable de comportamiento y estimular todo tipo de actitudes insolidarias, no puede dejar de despertar una justificada inquietud⁶¹.

Numerosos estudios han intentado comprobar que el uso de videojuegos violentos produce en los jóvenes una actitud violenta. Sin embargo los hallazgos son bastante inciertos y por tanto esta hipótesis no está comprobada. Tampoco está comprobada una hipótesis que se contrapone a la anterior. La creencia de que los videojuegos violentos sirven de catarsis y brindan al individuo la capacidad de descargar sus instintos violentos de otra forma. ¿Qué opinan nuestros jóvenes?

“A mí me parece que jugar videojuegos violentos es una manera de descargar la agresividad. Yo prefiero descargar la agresividad de esa manera. Cuando lo hago me siento mejor”.

(Estéfano, 14 años, Nivel socioeconómico alto)

“Ciertamente cuando juego juegos violentos, luego me siento como acelerado. No necesariamente agresivo pero si como un poco más acelerado”.

(Manuel, 15 años, Nivel socioeconómico alto)

“Fíjate que no me había puesto a pensar en ello. La verdad es yo juego porque me divierte me recrea. Naturalmente uno sabe que no va a hacer eso en la vida real. Yo en la vida real no soy violento. Es simplemente un juego, no creo que me vaya a convertir en un asesino por eso. Es siempre ficción”.

(Oscar, 14 años, Nivel socioeconómico medio)

Las anteriores afirmaciones se inclinan hacia ambas de las hipótesis anteriormente planteadas con respecto al uso de videojuegos violentos. Por un lado hay jóvenes que considera que el jugarlos les permite hacer catarsis y descargar la violencia, mientras que otros consideran que sienten que este tipo de videojuegos ejercen alguna influencia sobre ellos como el sentirse “acelerados”, y otros ni siquiera piensan en ello puesto que los

⁶¹ Citado por García y otros (2007). Educar hijos interactivos. Página 92.

consideran una simple herramienta de entretenimiento. Es por ello que es posible afirmar que los videojuegos sean ni la causa de que los jóvenes se vuelvan más violentos, ni que sirva como minimizador de las conductas agresivas al servir como catarsis.

Por otro lado, rescatando las palabras de Levis (1996) anteriormente señaladas, la gran carga de violencia y el sinnúmero de antivalores que promueven algunos videojuegos de gran valor comercial no puede dejar de despertar una inquietud justificada. ¿Cuál debería ser la actitud ante esto? En primer lugar hay que tener presente que los videojuegos son como un camaleón que toman el color del cartucho introducido (Gutiérrez, 2001) de tal manera que existen opciones alternas que se alejan del escenario violento que presentan muchos videojuegos muy comerciales. En segundo lugar es importante que el relativismo de los resultados de las diferentes investigaciones nos deben hacer prudentes en cuanto a afirmar que los videojuegos violentos producen jóvenes violentos, pero tampoco perder de vista el alto grado de violencia al que se enfrentan nuestros jóvenes al jugarlos, cabe entonces preguntarse ¿será beneficioso para nuestros jóvenes que diariamente se enfrenten a un escenario lleno de violencia? ¿Realmente contribuirá o servirá de catarsis a un joven sentirse con el poder de matar sanguinariamente? ¿Contribuirá esto a fomentar una sociedad pacífica y tolerante? Sin duda son preguntas que quienes tienen el deber de educar para un futuro mejor no deben tomarse a la ligera.

3.23.- ¿Producen adicción?

La adicción es uno de los aspectos más temidos en cuanto al uso de videojuegos se refiere. Como ya se ha expuesto, esta práctica supone una inversión de tiempo bastante elevada por lo que es innegable que puede conducir al abuso y en su defecto desembocar en adicción. No obstante, como se ha planteado con las diferentes pantallas, decir que los videojuegos son la causa generadora de adicción, es una idea muy reduccionista, puesto que estudios psicológicos apuntan a que la adicción se produce cuando existe predisposición por parte del sujeto, de tal manera que la pantalla no surge como una causa sino como un facilitador. Enrique Echeburúa⁶², afirma que la adicción a los videojuegos llega cuando la

⁶²Citado por García y otros (2007)

ficción de los videojuegos interfiere con la vida cotidiana. Los síntomas se pueden sintetizar de la siguiente forma:

- El jugador se encuentra tan ensimismado y entretenido que no responde a ningún estímulo externo más que la pantalla del videojuego. No atiende a ningún tipo de llamado.
- En el momento de jugar se encuentra en tensión, aprieta las manos y se enfada desmedidamente si algo no le sale bien.
- Pierde interés por otras actividades de ocio que antes hacía como la lectura, el deporte, el cine.
- Sufre de trastornos de sueño debido a que juega hasta altas horas de la noche o piensa mientras duerme en el juego por lo que se queda dormido durante el día.
- No respeta los horarios habituales de comida o estudio.
- Se distancia de su familia y amigos.
- Experimenta una llamativa caída en el rendimiento escolar.

¿Experimentan nuestros jóvenes con frecuencias conductas adictivas hacia el videojuego? Indudablemente este no es un tema que debemos tomar a la ligera, sin embargo los resultados del cuestionario y las entrevistas nos dejan ver que en el caso de la mayoría no existe tal problema.

“Me gusta jugar videojuegos y sé que a veces me he excedido en su uso, pero no al punto de descuidar mis estudios, sentirme mal y perder el sueño por ellos tampoco conozco nadie que le esté pasando eso.”

(Adriano, 15 años, Nivel socioeconómico medio)

“La verdad es que yo he oído hablar mucho de eso, que crea adicción. Yo no lo llamaría adicción yo diría que estas enganchado. Que lo haces con frecuencia y a veces te excedes, pero estar adicto es algo como sucede con las drogas, que no puedes vivir si ellas en el caso de que te hagas adicto a ellas, tienes problemas en tu vida, yo no conozco a nadie que tenga problemas de vida por jugar tanto”.

(Samuel, 16 años, Nivel socioeconómico medio)

En este mismo orden de ideas, los jóvenes están muy conscientes de que los videojuegos pueden ocasionarles problemas si se usan de forma descontrolada, incluso

algunos manifiestan conocer amigos que han tenido dificultades por jugar demasiado videojuegos.

“A mí no me ha pasado, pero si se que puede suceder si uno no se pone las pilas cuando viene a ver se puede volver un adicto”.

(Víctor, 16 años, nivel socioeconómico medio)

“Corres el riesgo de abandonar cosas por los videojuegos. A veces sucede que no estudio por estar jugando, eso no es siempre pero me ha pasado. Hay personas que así les sucede. Yo conozco gente que está jugando todo el tiempo y con una fiebre que no puede hacer más nada y le va mal en el colegio”.

(Eduardo, 14 años, Nivel socioeconómico bajo)

3.24.- ¿Cuál debe ser la labor formadora de los padres con los videojuegos?

Los videojuegos más difundidos actualmente y de aquellos que nuestros jóvenes hacen referencia en las entrevistas, están clasificados por el código PEGI para ser jugados por mayores de dieciocho años por su alto contenido violento y sexual con gran carga de diferentes antivalores. Es competencia de los padres por tanto controlar los que sus hijos juegan. ¿Cómo han de hacerlo? Adoptar una postura rígida en cuanto a esto no resultará una sabia elección. Preciso que los padres ejerzan influencia activa en los siguientes factores:

Tiempo que dedican al videojuego. No puede determinarse un tiempo apropiado para el uso del videojuego puesto que de ellos penden varios factores como la madurez del niño, el tiempo que dispone para hacer labores escolares y familiares y el tiempo que dispone para cultivar relaciones sociales saludables. También es de capital importancia que los padres no solo consideren la cantidad del tiempo invertido en videojuegos sino el momento en el que lo hacen.

El tipo de videojuego utilizado. Es importante que los padres estén conscientes de lo que sus hijos juegan. Informarse de su contenido e incluso jugar con ellos al menos una vez.

Fomentar otras actividades de ocio. A estos jóvenes les gusta compartir tiempo en familia. En algunas ocasiones el tiempo excesivo dedicado a las pantallas se debe a la falta

de presencia familiar en casa. Si se fomentan otras actividades de ocio es muy probable que disminuya el tiempo invertido en videojuegos.

Detección de riesgos. Es preciso que los padres estén atentos ante la amenaza de adicción que pueden generar los videojuegos teniendo presente la descripción antes señalada de la sintomatología del posible adicto a los videojuegos.

CAPÍTULO IV

NATIVOS DIGITALES

Una propuesta para el aprovechamiento de Internet en la educación de nuestros jóvenes

Dice un refrán que si quieres enseñar latín a Pedro tienes que conocerlo y obviamente saber latín. Supongo que es más eficaz elaborar manuales a partir del conocimiento psicosocial que se extrae de las audiencias que disponer de metodologías de enseñanza descontextualizadas /o distanciadas de la vida cotidiana.⁶³

Gustavo Hernández

4.1.- Nuestros jóvenes vistos en el espejo de la metáfora de Nativos digitales.

Se ha introducido este capítulo con la anterior cita de Hernández para recordar la importancia que tiene conocer al sujeto a quien se va a enseñar para elaborar una propuesta ajustada a sus necesidades. Es por tanto que una vez descrito en los anteriores capítulos los usos que nuestros jóvenes están dando a las nuevas tecnologías y de conocer sus expectativas de utilización en el aula, se realiza una mirada a estos usos desde la metáfora de *Nativos digitales*. Posteriormente se expondrán los aspectos a considerar en el uso de Internet como una herramienta de aprendizaje para estos adolescentes.

4.1.1.-Jóvenes multitareas: Nuestros jóvenes afirman ver televisor al mismo tiempo que realizan tareas escolares y navegan por Internet. Cuando navegan por Internet son capaces de ver videos, revisar los comentarios del Twitter o Facebook simultáneamente. Pueden chatear con varias personas al tiempo que están escuchando música y leyendo páginas de noticias. Estos jóvenes tienden a pasar el menor tiempo posible en una labor determinada y realizan el mayor número de tareas que les sea posible a la vez. En el ámbito académico existen muchos defensores de esta capacidad, pues afirman que, los nativos digitales son capaces de “aprender haciendo” múltiples tareas aunque para los inmigrantes esto sea algo difícil de creer. No obstante esta capacidad puede tornarse en falta de productividad, descensos en la capacidad de concentración y períodos de atención

⁶³Hernández Díaz, G. (2001). *Introducción a la Teoría de la Educación para los medios*. Caracas: Anuario Ininco. Pág.1

muy cortos, tendencia a cambiar de tema rápidamente; manejo somero y superficial de las informaciones y ansiedad por realizar muchas tareas el mismo tiempo. Así mismo su disposición al uso de las tecnologías en el ambiente de aprendizaje a un nivel al que la mayoría de sus mentores no está preparado, hace que se sientan insatisfechos con su educación (García y Portillo, 2005). Así lo reconocen algunos de nuestros jóvenes:

“Muchos profesores van como muy lento, se extienden a hablar de algo y le dan la vuelta y se regodean y uno con la esencia tiene, no me gusta cuando se extienden tanto”.

(Julián, 15 años, Nivel socioeconómico alto)

“No me gusta muchas veces que uno va a usar Internet o algún aparato tecnológico en clases para hacer alguna actividad y resulta que el profesor se tarde demasiado porque no lo sabe usar... es desesperante”.

(Oscar, 14 años, Nivel socioeconómico medio)

“Yo reconozco que a veces por hacer muchas cosas a la vez no me concentro en una sola. Esto puede no importar si no tengo nada que hacer, pero cuando estoy haciendo cosas del colegio me dedico sólo a eso para no equivocarme”.

(Karla, 15 años, Nivel socioeconómico bajo)

Esta habilidad multitarea, no debe obviarse a la hora de pensar en las estrategias más idóneas para enseñarlos y es importante que el docente se familiarice más con las herramientas tecnológicas a fin de que sus alumnos no sientan aversión de usarlas en el ambiente de aprendizaje.

4.1.2.-Receptores multimodales: No se limitan al texto sino que frecuentemente ven videos, prefieren los gráficos y las imágenes estáticas y en movimiento. Cuando buscan información para el colegio y consultan páginas en las que ven imágenes y leen los epígrafes antes de leer el texto; miran videos relacionados y no pierden oportunidad de estudiar a través de tutoriales de YouTube.

“Me gusta lo práctico. Si es una materia practica y necesito estudiar algo para una prueba, me bajo un tutorial de YouTube y con eso estudio y repaso”

(Rodrigo, 15 años, Nivel socioeconómico alto)

“Me gustan los tutoriales de YouTube porque aprendes más rápido. Es como tener a un profesor que te explique y al mismo tiempo puedes adelantar o retroceder si hay algo que no entiendes”.

(Francis, 16 años, Nivel socioeconómico medio)

“Muchas veces entiendo con solo ver las imágenes y leer los epígrafes que se encuentran en los artículos de Wikipedia u otras páginas que consulto”.

(Tatiana, 16 años, Nivel socioeconómico alto)

Los docentes actuales deben encontrar una gran oportunidad en esta habilidad de los jóvenes. Tienen la posibilidad de lograr el aprendizaje significativo en sus alumnos utilizando diferentes medios y no el tradicional libro de texto. Pero para ello es de vital importancia que conozcan la herramienta a fin de que puedan utilizarla oportunamente.

4.1.3.-Lectores hipertextuales:

No suelen leer un libro tapa a tapa sino que leen lo que les interesa pasando de un texto a otro. Con el fin de ahondar en este aspecto, se hicieron varias preguntas en el cuestionario online que posteriormente fueron amplificadas con las entrevistas. El 67,25 %, manifiesta que le gusta leer, no obstante el 20,35 % de los encuestados no ha leído nunca un libro completo frente a un 18 % que ha leído más de cinco libros. El resto, un 61, 65 % ha leído entre uno y cuatro libros o se encuentra leyendo uno y no lo ha terminado. Parece contradictorio que un porcentaje tan alto de jóvenes manifieste que le gusta leer y sin embargo sea muy baja la cantidad de lectores de libros completos.

Estos datos concuerdan con los hallados en otras investigaciones internacionales como una la realizada por Del Olmo, (2007) en Estados Unidos, que encontró que pese un declive en la lectura de los estadounidenses, sus jóvenes están comprando más libros que antes a pesar de sus apretadas agendas, y han comenzado a leer libros con el surgir de autores de eco mundial y con el boom de Harry Potter

“Me gusta leer, pero leo lo que me interesa. Nada de textos completos, nada de libros completos. Si quiero aprender sobre un tema, busco la información y leo lo más relevante. Complemento con otros textos pero por lo general no leo libros completos”.

(Carolina, 15 años, Nivel socioeconómico alto)

“Cuando leo por recrearme si leo libros completos, novelas y cosas así. Cuando investigo algo, leo lo más relevante y extraigo la información de allí”.

(Viviana, 16 años, Nivel socioeconómico alto)

Estos lectores que hacen uso del hipertexto, en el que se elimina la linealidad de la imprenta, en la que el texto pierde autonomía para ceder el poder al lector y convertirlo en un lector más activo que no sólo elige sus recorridos de lectura, sino que también tiene la oportunidad de leer como autor (Scolari, 2008). Nuestros jóvenes manifiestan estar leyendo todo tipo de lectura informativa bajo ese concepto. No obstante algunos que leen por placer y con el fin de recrearse son capaces de leer libros enteros. Esto explica que no se trata de una aversión hacia la lectura, sino de la adopción un estilo diferente de hacerlo. La búsqueda de información referente a los estudios escolares se ha trasladado al computador. Ya los jóvenes no contemplan la visita de la biblioteca como una opción para investigar y los libros de textos exigidos por el profesor cada vez son menos usados. Internet es la mejor opción para estos jóvenes a la hora de buscar información por la inmediatez de los resultados, la facilidad de búsqueda y la variedad de modos con los que reciben la información.

“Ya yo ni uso los libros que nos piden. Sale más barato meterse en Internet que comprar el libro. Allí está todo. Tampoco hay tiempo de ir a la biblioteca y para qué si en Internet encuentras todo”.

(Natasha, 15 años, Nivel socioeconómico bajo)

“No te tienes que limitar a leer, puedes ver videos y las imágenes te dicen mucho. Cuando se trata de hacer algo práctico y rápido Internet sale mucho mejor”.

(Víctor, 16 años, nivel socioeconómico medio)

Este tipo de lectura que encuentran en la Internet tiene sus ventajas y desventajas. El lector tiene la facilidad de ampliar al instante los concomimientos pasando de un texto a otro con solo hacer un click. Puede desechar la información que no le es relevante y leer únicamente lo que le interesa. El sinnúmero de hipertextos que encuentran en la red permiten a lector navegar en las profundidades del conocimiento. No obstante esta abundancia, puede ser contraproducente para el lector joven que puede naufragar en el intento de llegar al puerto seguro del conocimiento.

“A veces es tanta la información que se encuentra que uno no haya por donde comenzar. Así que lee un pedazo y saca de allí algo y listo”.

(Eduardo, 14 años, Nivel socioeconómico bajo)

“Yo no sé si estará bien o mal. A mí me cuesta saber que es y que no es lo más importante. Yo simplemente me decido por una parte del texto y ya. Y por lo general me va bien”.

(Bella, 16 años, Nivel socioeconómico bajo)

“Si reconozco que muchas veces me emboto de tanta información y no termino leyendo nada”.

(Natasha, 15 años, Nivel socioeconómico bajo)

Algunos jóvenes están conscientes de que muchas veces no tienen las herramientas necesarias para distinguir que información es verdaderamente confiable y cual no, ni son capaces de distinguir la idea central de un texto y se les hace a lo sumo difícil jerarquizar cual de todas las informaciones encontradas es la más apropiada y conveniente, sintiéndose abrumados ante tanta información. Este es un factor clave, en el que quienes tienen el deber de realizar modelos educativos basados en los jóvenes de hoy deben poner mucha de su atención.

4.1.4.-Conectados al estilo Web 2.0: A nuestros jóvenes les complace conectarse de una forma participativa y dinámica. Un estilo de web que les permite etiquetar, añadir, corregir, compartir, crear y escribir bitácoras. Una red en la que se fomenta el compartir de lo creado, donde los más experimentados ayudan a los inexpertos y existe un alto grado de conexión social entre ellos. Es de hecho su fuente principal de socialización dejando a un lado inclusive a las relaciones cara a cara.

Poder recibir información y enviar. Ver el mundo y mostrarme ante el mundo. Eso es lo que me encanta de Internet.

(Carolina, 15 años, Nivel socioeconómico alto)

Definitivamente no hay manera de aburrirse. Haces, inventas creas... Es definitivamente lo máximo.

(Karla, 15 años, Nivel socioeconómico bajo)

En la tabla que se presenta a continuación, se plasman las semejanzas entre los descritos por los autores como nativos digitales y nuestros jóvenes:

Cuadro N° 14. Semejanzas entre Nativos Digitales y Nuestros Jóvenes		
	Nativos digitales	Nuestros jóvenes
Capacidad para realizar tareas	Jóvenes multitarea, capaces de teclear SMS al mismo tiempo que hablan por Skype, escuchan música, ven un video o leen un artículo en Wikipedia.	Afirman ver televisor al mismo tiempo que realizan tareas escolares y navegan por Internet. Cuando navegan por Internet son capaces de ver videos, al mismo tiempo que revisan los comentarios del Twitter o Facebook. Pueden chatear con varias personas de forma simultánea al tiempo que están escuchando música y leyendo páginas de noticias.
Recepción y procesamiento de información	Reciben y procesan la información de forma multimodal. A través de imágenes estáticas y dinámicas, videos, gráficos, juegos, texto, entre otros.	No se limitan al texto sino que frecuentemente ven videos, prefieren los gráficos y las imágenes estáticas y en movimiento. Cuando buscan información para el colegio y consultan paginas, ven las imágenes que en ellas se encuentran y leen los epígrafes antes de leer el texto, miran videos relacionados y no pierden oportunidad de estudiar a través de tutoriales de <i>YouTube</i>
Forma de lectura	Hipertextual, no lineal. Se centra en lo pertinente, se pasea de un texto al otro para enriquecer la lectura.	No suelen leer un libro tapa a tapa sino que leen lo que les interesa pasando de un texto a otro. Nuestros jóvenes manifiestan estar leyendo todo tipo de lectura informativa bajo el concepto de hipertexto. No obstante algunos que leen por placer y con el fin de recrearse son capaces de leer libros enteros. Esto explica que no se trata de una aversión hacia la lectura, sino de la adopción un estilo diferente de hacerlo.
Conexión	Al estilo de la <i>Web 2.0</i> , dinámica, participativa y social.	Les complace conectarse de una forma participativa y dinámica. Un estilo de web que les permite etiquetar, añadir, corregir, compartir, crear y escribir bitácoras. Una red en la que se fomenta el compartir de lo creado, donde los más experimentados ayudan a los inexpertos y existe un alto grado de conexión social entre ellos. Es de hecho su fuente principal de socialización dejando a un lado inclusive a las relaciones cara a cara.

Cuadro N° 14 Semejanzas entre los nativos digitales y nuestros jóvenes. Elaboración propia según el modelo de Hernández (2012).

4.2.- ¿Responde el sistema educativo venezolano a sus exigencias?

El proceso educativo venezolano tradicionalmente se ha centrado en tres entidades básicas: el docente que transmite la información, el alumno que la recibe y el aula que se conforma en pupitres, pizarrón y escritorio, visto por lo general como único ambiente reconocido para desarrollar actividad educativa (Delgado y otros, 2009).

Esto obedece a un modelo conductista de los efectos centrado en la respuesta emitida por el sujeto en función de estímulo que se le ha dado. Por lo general los materiales curriculares estaban centrados en el uso y dirección del profesor, con escasa participación del alumnado y el uso principal de los recursos didácticos se asociaba mayormente a la explicación del docente. Si bien eran manejados en ambientes cerrados, y en ocasiones de manera grupal, se centraba en el docente bajo un estilo magistral, o al desarrollo de tareas para hacerse en casa individualmente y generalmente para ser entregados de una clase a la otra (López Carrasco, 2013).

No obstante, desde hace algunos años se ha venido tratando de incorporar al sistema educativo y al Currículo Básico Nacional una visión distinta, constructivista que percibe al alumno como un ente activo en su proceso de aprendizaje. Como ya se ha desarrollado, estas teorías plantean que para que exista un aprendizaje significativo es necesario que el sujeto tenga ante sí un conocimiento previo, un material potencialmente significativo y disposición a aprender. ¿Cómo ayudar a que el alumno alcance esa disposición a aprender? Haciendo atractivo el aprendizaje. Es por tanto que al ser los medios interactivos el objeto de la atención de estos jóvenes hacemos muy bien en utilizarlos en el aula. ¿Se está haciendo esto con eficacia? No. Los docentes venezolanos continúan estancados en a educación tradicional afirman investigaciones como las de: Delgado (2009) Arrieta y Delgado, (2006); Arrieta, Chouro, Delgado y Quintero (2002); Arrieta y Delgado (2003); Caraballo (2004); Nava (2005); Rincón (2004); Riveros, (2004) Ríos (2004), entre otros.

¿A qué se debe todo este atraso en cuanto la incorporación del uso de las TIC's en el aula? Morella Alvarado (2004) menciona que existen tímidos esfuerzos por parte del Estado para promover la educación mediática en el país, estos esfuerzos carecen de

sistematicidad y continuidad. Afirma que el sistema educativo venezolano no ha contemplado la necesidad de incluir en el *staff* de especialistas de todo centro educativo a un Educador en medios y destaca que dentro del pensum de las universidades venezolanas que forman docentes la educación en medios no se contempla salvo algunas universidades que la han incluido en una que otra materia muy tímidamente. Los comentarios emitidos por los profesores entrevistados en las diferentes instituciones educativas en las que se realizó esta investigación también lo corrobora. Existen quienes tienen la intención de ponerlo en práctica pero interfieren factores como el desconocimiento, la falta de materiales y de tiempo les impide ejecutarlo. Persisten las prácticas educativas apoyadas en medios o recursos tradicionales y en otros casos la incorporación de las TIC's se ha hecho de manera irreflexiva generando confusión pues se promueven y mantienen las viejas prácticas educativas con apoyo tecnológico sin distinción alguna de la postura epistemológica prevaleciente (López Carrasco, 2013)

4.3.- El caso del colegio Los Arcos

El *Mobile Learning* ha cobrado auge en nuestro país desde hace algunos años. Como pioneros en ello tenemos a Movistar que lanzó su sistema de enseñanza del inglés *Kantoo* en Venezuela. Actualmente la compañía *EducaTablet*⁶⁴ ha desarrollado un programa que incorpora el uso de tablets en las instituciones educativas, con el objetivo de facilitar el acceso a libros y textos escolares. Además de almacenar los libros de texto, estos dispositivos disponen del servicio de Internet que permite a los jóvenes conectarse en el momento que quieran. Así mismo les es posible la descarga de programas para su utilización en el aula y un muro colectivo que permite la interacción entre todos los miembros del salón y el docente. Este programa se ha implementado en los colegios: Cristo Rey, en Altamira; Juan XXIII, en Valencia; San José, en Maracay; La Fe, en Valencia, el Instituto Escuela, en Prados del Este y Los Arcos en La Trinidad. Los planes de esta compañía es extender el uso de estos dispositivos a nivel nacional y en las instituciones

⁶⁴EducaTablet forma parte de Educa Technologies Ltd., grupo dedicado al desarrollo de tecnologías educativas orientadas a lograr productos de uso diario, prácticos, sencillos, atractivos y económicos que facilitan el aprendizaje.

públicas y para ello se han planteado el diseño de un programa para Canaimitas en la tableta. Dentro de las bondades que posee este sistema se encuentran las siguientes:

- Disminución del peso del morral que por lo general pesa de seis a siete Kg.
- Aumento del tiempo útil y disponibilidad geográfica. La movilidad del dispositivo le permite al joven estudiar en escenarios en los que antes con los libros de texto tradicionales.
- Aporte ecológico significativo. Disminución del consumo de papel y tinta.
- Mayor autonomía. Facilidad para personalizar el dispositivo. Elemento de mucha importancia para los jóvenes.
- Acceso inmediato a datos y avisos. El muro colectivo permite al joven enterarse de noticias emitidas por la institución educativa o el docente en tiempo real.
- Alta personalización. Es posible la descarga y la elaboración de aplicaciones para el beneficio colectivo.
- Mayor libertad y flexibilidad para el aprendizaje. El adolescente puede estudiar en el momento que surge la inspiración de hacerlo.
- Propicia un ambiente de colaboración. El acceso al muro colectivo fomenta a cooperación grupal.

Entre las bondades que ofrece este dispositivo se cuenta la presencia de un muro colectivo en el que el docente y los alumnos pueden realizar interacciones con sus pares. ¿Cómo han recibido los jóvenes de esta institución tal novedad? Se sienten muy atraídos a ellas. Algunos consideran que proporcionan gran ventaja, aún así piensan que no todos los profesores disponen de los conocimientos tecnológicos necesarios para usarla de manera productiva y que esta herramienta puede ser explotada de otras maneras para su educación.

“Me gusta el uso de las tablets, sin embargo muchas veces se utiliza sólo como para consultar los libros. Con el acceso a Internet se pudieran hacer más cosas en clases pero es cuestión de que los profesores aprendan a manipularla es cuestión de tiempo”.

(Marlon, 14 años, Nivel socioeconómico alto)

“Hay algunos profesores que lo hacen muy bien. El uso de las tablets es lo máximo yo no quisiera volver a tener que usar libros, con la tablet disminuyes el peso de los libros

además de que puedas hacer muchas cosas. El profesor de dibujo nos hizo descargar una aplicación y con eso trabajamos en el salón”.

(Estéfano, 14 años, Nivel socioeconómico alto)

Los profesores también tienen opiniones diversas en cuanto al ejercicio de su función mediadora de Internet. Algunos se muestran muy receptivos a su uso en el aula sin embargo se declaran incompetentes para hacerlo. Otros consideran que es innecesaria y que facilita tanto el trabajo a estos jóvenes que los cohibe de razonar y leer lo suficiente. Hay quienes opinan que el ritmo de trabajo en aula es tan absorbente que no pueden incluir estas herramientas por falta de tiempo o recursos para usarlas. Así mismo algunos arguyen que la falta de recursos se los impide. Tampoco se aprecia en el colectivo docente la toma de conciencia de su responsabilidad orientadora y formadora en el adecuado uso de las TIC's. Para algunos no parece ser un tema que les competa de manera directa, piensan que al enseñar su materia están cumpliendo con su labor y otros se sienten incapaces de hacerlo porque la falta de conocimientos les genera inseguridad y temor.

“Pienso que Internet y todas esas herramientas tecnológicas son muy positivas, pero no puedo usarlas en el aula porque yo mismo no las se manejar”.

(Manuel, profesor de biología colegio de Nivel socioeconómico alto)

“Internet es el cementerio de los libros, los jóvenes hoy día no están leyendo, todo lo tienen muy fácil. ¿Cómo aprendimos nosotros? Nos tocó leer, visitar bibliotecas, investigar. Los jóvenes hoy día no saben lo que es investigar de verdad”.

(Marcela, profesora de química, colegio de Nivel socioeconómico alto)

“Yo soy pro tecnología, las uso y tengo muy buenos resultados. No podemos seguir negándonos a ellas porque esto no tiene marcha atrás.

(Rubén, profesor de castellano, colegio Nivel socioeconómico bajo)

“A veces quiero usarlas en el aula, pero el ritmo de trabajo nos abruma y no podemos detenernos en innovar mucho. Muchas veces no tenemos las herramientas a la mano y así es muy difícil”.

(Maritza, profesora de biología, colegio de Nivel socioeconómico medio)

“Yo no me meto en esos terrenos porque no manejo esas herramientas y me da miedo meterme en el agua y salir ahogado.”

(Jorge, profesor de historia en colegio con Nivel socioeconómico alto)

Las anteriores afirmaciones muestran que existe la necesidad de prestar mayor atención a este tema. Los docentes juegan un papel clave en la formación de los jóvenes y

no pueden vendarse los ojos ante la demanda de mediación en el uso de Internet que les hacen sus discípulos. Es importante que las autoridades de las instituciones educativas, las universidades e instituciones gubernamentales concentren sus esfuerzos en la formación de actitudes y aptitudes docentes en el rol orientador, formador y modelador que tienen en vista del percibido desinterés, la desinformación, y el miedo que se genera en torno a este panorama.

Pero miedo, ¿de quién? De la vieja sociedad a la nueva, de los padres a sus hijos, de las personas que tienen el poder anclado en un mundo tecnológico, social y culturalmente antiguo, respecto de lo que se les viene encima, que no entienden ni controlan y que perciben como un peligro, y en el fondo lo es. Porque Internet es un instrumento de libertad y de autonomía, cuando el poder siempre ha estado basado en el control de las personas, mediante el de información y comunicación. Pero esto se acaba. Porque Internet no se puede controlar.⁶⁵

La anterior cita de Manuel Castells (2008), deja en evidencia los diferentes temores que enfrenta la sociedad en torno al uso de Internet y de los que tampoco el colectivo docente ha podido escapar. Satanizar el uso de Internet por los riesgos que conlleva no puede ser de ninguna manera una opción sabia y hacernos de la vista gorda ante ellos tampoco lo es, pues este asunto no es una nimiedad. Es un problema real al que hay que estar atentos para emplear los recursos educativos y mediadores que contribuyan a la integridad física, moral y mental de nuestros jóvenes. Los docentes y las instituciones educativas han de tener presente que Internet es un fenómeno que no tiene vuelta atrás, va en ascenso y debe encontrarse la manera de articularlo con el sistema educativo. ¿Cuál debe ser el rol del profesor?

El docente como mediador entre las TIC's y el alumno tiene un arduo trabajo que desempeñar. Debe manejar y utilizar de forma adecuada las fuentes de información y de comunicación a través de la red y utilizar todos los recursos que proporcionan, como foros virtuales, páginas web, espacios de trabajo cooperativo, herramientas de comunidades virtuales, entre otros, para promover el aprendizaje fuera del aula.

⁶⁵Entrevista para El País titulada: "El poder tiene miedo de Internet" el 06 de enero del 2008 disponible en http://elpais.com/diario/2008/01/06/domingo/1199595157_850215.html consultado el 31/10/2013

Así mismo, deben construir sus propias páginas web o blogs educativos adaptados al entorno sociocultural de sus alumnos. Evaluar los diferentes espacios educativos, como, enciclopedias y páginas webs especializadas para recomendar a sus alumnos las más idóneas según sus necesidades. Y promover el aprendizaje sin fronteras, propio del concepto de *Mobile Learning*, justo cuando surge la inspiración y a través del sinnúmero de medios que ofrece la red.

Los factores que generan inquietud con respecto al empleo de esta herramienta se pueden resumir en:

- Dificultades tecnológicas. Algunos docentes no manejan adecuadamente la herramienta y se les dificulta emplearla correctamente para sacar el máximo provecho de ella.
- Alto costo de los dispositivos. Los dispositivos tienen un elevado costo y por los momentos no es viable su uso para todo tipo de instituciones educativas. Y aún en las instituciones educativas de nivel socioeconómico alto, los profesores manifiestan no contar con los recursos suficientes a su mano.
- Acceso a contenidos inapropiados. Violencia, pornografía.
- Contacto con personas desconocidas a través de dispositivo móvil.
- Falta de rigor. Peligro de naufragio en la búsqueda de información.
- Adicción en el caso de aquellos que tienen una predisposición a este problema.

4.4.-Propuesta de taller: Aprendizaje en ambientes virtuales.

Atendiendo a la demanda que hacen los jóvenes de la población estudiada y las carencias halladas en los testimonios de los docentes entrevistados, se plantea la realización un taller dirigido a la formación docente para el aprovechamiento de Internet como recurso de aprendizaje. Este taller fundamentado en una visión constructivista está dirigidos a:

- Propiciar el contacto entre el docente y el alumno. Esto favorecerá a que el alumno adquiera mayor afinidad con su mentor y promoverá la disposición que necesita para adquirir el aprendizaje.

- Fomentar la cooperación entre el alumnado. De esta forma se propiciará el aprendizaje significativo dado a través de su medio social, sustentado en el aprendizaje mediado socialmente que plantea Vygotsky.
- Promocionar el aprendizaje activo, orientado al sujeto como forjador de los mismos, dejando de lado los prejuicios y abriendo las oportunidades de la adquisición de nuevos conocimientos, proporcionando diferentes opciones de aprendizaje, a través de múltiples medios, propio de los planteamientos de Edward de Bono y el pensamiento lateral.
- Propiciar el aprendizaje por descubrimiento en el que el alumno, descubra por sí mismo el conocimiento y el docente funja como facilitador en el que su intervención guiadora sea mínima.
- Educar en el uso adecuado del tiempo.
- Promover el uso adecuado de las TIC's en pro de la educación.
- Educación en la forma selectiva y crítica de manejar la información.
- Promoción de *feedback* en tiempo oportuno.
- Despertar el interés del educando por el aprendizaje a través del uso de las TIC'S.
- Siguiendo lo propuesto por José Martínez de Toda (2011) promover la educación para los medios basado en las siguientes dimensiones: que el sujeto sea alfabetizado mediáticamente, consciente, crítico, activo, social y creativo.

Los contenidos propuestos para el taller son los siguientes:

- Educación para los medios digitales.
- Recursos en ambientes virtuales de aprendizaje
- La Web 2.0 y 3.0
- Los pilares de la Web
- Herramientas de lectoescritura en entornos digitales
- Redes sociales
- Modelo psicoeducativo de búsqueda estratégica

- Aprendizaje apoyado en actividades de trabajo colaborativo.

4.4.1.- Educación para los medios digitales:

Es imperioso que los docentes estén conscientes de su rol como mediadores entre sus alumnos y las TIC's. Tal como lo reflejan las opiniones de los profesores entrevistados, algunos no parecen estar conscientes de la importancia de este rol y se están dedicando sólo a transmitir conocimientos de su materia. Es por tanto pertinente sensibilizarlos y concientizarlos de esta responsabilidad y que conozcan bien los objetivos que deben perseguir en el cumplimiento de ese rol. Es por tanto que se plantea como contenido inicial del taller, la formación sobre educación para los medios digitales basado en lo propuesto por José Martínez de Toda (2011) quien plantea la importancia de que se forme a los alumnos para el uso de los medios digitales considerando seis dimensiones :

1) Que sean alfabetizados mediáticamente. Es decir que comprendan el mensaje de los medios, a fin de que su capacidad crítica no sea ofuscada y pueda aprovechar los aspectos positivos y desechar los negativos.

2) Que logren ser sujetos conscientes de cómo funcionan los medios. Al ser éstos, un instrumento de poder hay que saber cómo están hechos, puesto quien los ignora queda excluido y a merced de ser “instrumentalizado, engañado y manipulado”.

3) Que sean sujetos críticos que sepan defenderse, de las ideologías de los medios y distinguir entre lo útil y lo que es basura.

4) Que sean sujetos activos que aprovechen los elementos positivos de los medios y no naufraguen ante la abundante información y saturación de los medios al realizar una selección correcta.

5) Que sean jóvenes sociales que tengan capacidad para discernir y buscar intereses comunes y prioritarios.

6) Que desarrollen su capacidad creadora.

4.4.2.-Recursos en ambientes virtuales de aprendizaje:

En atención al modelo constructivista del aprendizaje centrado en el alumno que persigue que éste construya nuevos aprendizajes social e individualmente. Es imperioso que el docente como facilitador de aprendizajes conozca bien los ambientes virtuales a fin de cumplir bien su rol. Es por tanto que el taller que se propone plantea la formación del docente en que el docente conozca los nuevos recursos educativos que le brindan los nuevos escenarios tecnológicos a fin de que los integre en su praxis pedagógica diaria, teniendo muy presente que en los actuales momentos lo importante no es el uso de recurso perfectamente elaborados, sino pedagógicamente adecuados, significativos y útiles para cada grupo de alumnos y cada alumno en particular.

A continuación se presenta en la siguiente tabla, los materiales curriculares predominantes hasta finales del siglo veinte:

Cuadro N° 15 Materiales curriculares predominantes hasta finales del siglo XX					
Tradicionales	Informativos	Ilustrativos	Experimentales	Lúdicos	Tecnológicos
• Pizarrón • Magnetógrafo • Rotafolios • Fanelógrafo • Gis • Plumón • Juego de geometría	• Cuaderno de notas • Libro de texto • Diccionarios • Manual de instrucción • Fotocopias • Cuaderno de ejercicios • Material auténtico • Formularios	• Material gráfico (Recortes, fotografías) • Láminas • Tarjetas • Mapas • Material de desecho • Modelos tridimensionales • Modelado • Portafolios	• Material de laboratorio • Simuladores	• Fichas • Tarjetas • Juegos de mesa • Memorama • Títeres y marionetas • Diorama • Collage • Rompecabezas • Crucigramas • Sopa de letras • Laberintos • Rally • Representaciones	• Proyector de cuerpos opacos • Grabadora • Proyector de transparencias • Televisor • Reproductor de CD • Reproductor de DVD • Calculadora • Pizarrón electrónico • Cámara instantánea • Cámara de video • PC • Internet

Cuadro N° 15 Materiales curriculares predominantes hasta finales del siglo XX. Adaptación del modelo de López Carrasco (2013)

Como se puede apreciar en la tabla N° 15, los materiales más utilizados en el sistema educativo estaban mayoritariamente centrados en el modelo expositivo. El resto de los recursos estaban asociados al reforzamiento del aprendizaje individual del alumno y con tan solo observar los recursos se percibe la falta de actividad colaborativa o cooperativa. Se trataba de una docencia centrada más en la enseñanza del docente que del aprendizaje del alumno.

López Carrasco (2013) muy bien divide estos nuevos recursos agrupados en seis áreas: 1) apuntes y transparencias, 2) herramientas de comunicación, 3) herramientas virtuales, 4) herramientas de autoría, 5) plataformas de aprendizaje, 6) herramientas de colaboración y 7) redes sociales.

1.-*Apuntes y transparencias.* Existe un sinnúmero de recursos para apuntes y transparencias en el paquete *Microsoft Office: Microsoft Access, Microsoft Excel, Microsoft OfficeOneNote, Microsoft Publisher, Microsoft PowerPoint y Microsoft Word.*

2.-*Herramientas de comunicación:* *Microsoft Outlook* (administrador de cuentas de correo electrónico), foros, *Skype*, correo electrónico, *Facebook*, e/o.

3.-*Herramientas virtuales:* Buscadores, calculadoras virtuales, correctores ortográficos, diccionarios digitales, enciclopedias digitales, libros digitales, libros digitales, periódicos digitales, podcast, revistas digitales, simuladores de contenidos, traductores, videos, e/o.

4.- *Herramientas de autoría:* Pueden valerse de páginas *Web Webquest, Webblogs, Wikis*, e/o.

5.- *Plataformas o entornos de aprendizaje:* *Blackboard y Moodle.*

6.-*Herramientas de colaboración:* *Google Docs, Google Calendar, Wikispaces, Zoho.*

7.- *Redes sociales:* *Facebook, Hi5 Twitter, Myspace, Tuenti.*

A continuación se presenta en la siguiente tabla algunos de estos nuevos recursos:

Cuadro N° 16. Nuevos recursos educativos apoyados en las TIC's						
Apuntes y Transparencias	Herramientas de comunicación	Herramientas Virtuales	Herramientas de autoría	Plataformas o entornos de aprendizaje	Herramientas de colaboración	Redes sociales
• Access • Excel • OneNote • Publisher • Power Point • Word	• Outlook • Correos electrónicos • Facebook • Skype	• Buscadores • Calculadoras virtuales • Correctores ortográficos • Diccionarios digitales • Enciclopedias digitales • Libros digitales • Periódicos digitales • Podcast • Revistas digitales • Simuladores de contenidos • Traductores • Videos	• Páginas web • Webquest • Weblogs • Wikis	• Comerciales: Blackboard • Acceso libre: Moodle	• Google Docs • Google Calendar • Wikispaces • Zoho	• Facebook • Hi5 • Twitter • Myspace • Tuenti

Cuadro N° 16 Nuevos recursos educativos apoyados en las TIC's. Adaptación del modelo de López Carrasco (2013)

Estos nuevos recursos contribuyen al ejercicio de nuevas prácticas educativas, a diferencia de los recursos tradicionales estos se centran en el intercambio y almacenamiento de datos e información. De tal manera que al usarlos se promueve la comunicación, interacción, colaboración, cooperación, instantaneidad, organización, visualización, investigación, entre muchos otros aspectos. Lo mejor de ello es que la mayoría se pueden encontrar de forma gratuita.

4.4.3.- El universo de la Web y la educación

En la Web 2.0 existen diversas herramientas que permiten a los jóvenes aprender de la forma que les gusta. En estos escenarios es posible que ellos mismos sean partícipes de la construcción de sus propios conocimientos. Cobo y Pardo (2007) distinguen cuatro pilares de la Web 2.0:

- *Las redes sociales.*
- *Gestores de contenido:* que abarca a toda información generada en la web por algún usuario de Internet, como los blogs, las wikis, los calendarios virtuales, los sistemas de gestión de contenidos, los procesadores de textos y hojas de

cálculo en línea, los almacenadores de audio, video y fotografía, presentadores de diapositivas o documentos.

- *Organizadores sociales y de contenido*: como los buscadores, lectores de RSS y los marcadores sociales de favoritos.
- *Aplicaciones y servicios*: productores y agregadores de música, organizadores de proyectos, escritorios virtuales y el almacenamiento virtual en la web.

A continuación se presentan los sitios más representativos de estos cuatro pilares:

Cuadro N° 17. Los Cuatro Pilares de la Web 2.0	
Pilar	Algunos ejemplos de los sitios más representativos
Redes sociales	http://www.facebook.com http://www.twitter.com http://www.badoo.com http://www.hi5.com
Gestores de contenidos	http://www.blogger.com http://www.www.joola.org http://www.medíawiki.com http://www.flickr.com http://www.YouTube.com http://calendar.google.com http://slideshare.net http://docs.google.com
Organizadores sociales y de información	http://www.google.com http://clusty.com http://bloglines.com http://del.icio.us

Aplicaciones y servicios	http://earth.google.com http://planner.zoho.com http://desktotwom.com http://omnodrive.com.au
--------------------------	--

Cuadro N° 17. Los cuatro pilares de la Web 2.0. Adaptación del modelo de Cobo y Pardo (2007)

Estos cuatro pilares representan el caldo de cultivo para que surja una revolución en el ámbito educativo. La utilización de weblogs, las wikis, los webquest, las fotografías digitales, videos, los postcad y los RSS son recursos que ponen a la disposición del docente una serie de opciones para el fomento del aprendizaje constructivista. Su empleo facilita y optimiza la relación docente alumno y gestionar el conocimiento (López Carrasco, 2013).

El docente muy bien puede abrir una cuenta de correo electrónico por medio de la cual pueda comunicarse con sus alumnos. También puede crear un *blog* para compartir información de gran interés con sus alumnos. Puede compartir texto, informaciones, presentaciones, formularios y realizar encuestas a través de *Google Docs*. Grabar un tutorial para que sus alumnos lo vean en *YouTube*. Utilizar *Slideshare* para compartir o mirar presentaciones de *Power Point*, algo que años atrás no era posible y se limitaba al uso del recurso de la transparencia que era proyectada a través de un retroproyector y se quedaba en la clase. Una clase magistral que sólo permitía que el alumno recibiera información de forma pasiva y tomase apuntes para su posterior consulta. El docente puede valerse de *Google Earth* para enseñar geografía y realizar un viaje virtual por el mundo entero. Crear junto a sus alumnos un artículo producto de su investigación y acompañarlos en la divertida experiencia de compartirlo a través de una *wiki*. A continuación se enumeran algunos usos que pueden darse a herramientas que ofrece la Web 2.0 y la también llamada ahora *Web 3.0*. A continuación se enumeran algunas funciones que puede darse a la Internet según lo plantea López Carrasco (2013)

Los blogs: Pueden ser utilizados para:

- Publicación de materiales y recursos educativos.

- Enriquecer de las clases presenciales
- Discusiones de temas vistos en clases.
- Medio para la realización de una *WebQuest*
- Organizador de tareas o eventos
- Publicación de archivos multimedia.
- Publicación de una revista elaborada colectivamente con los alumnos
- Tablón de anuncios y noticias
- Portafolio del docente y los alumnos

Las Wikis:

Funcionan para la elaboración grupal y publicación de:

- Artículos
- Bitácoras
- Ensayos
- Debates
- Proyectos
- Prácticas
- Monografías
- WebQuest
- Reseñas
- Portafolios
- Informes
- Reportes

Twitter y Facebook:

- Chat de clase
- Comunidad en el aula
- Seguimiento de una palabra o concepto
- Seguimiento de una conferencia o evento
- Retroalimentación instantánea

- Seguimiento a un profesional
- Seguimiento a un famoso
- Mejoramiento de la gramática
- Escritura basada en reglas
- Bloc de notas público
- Tareas escritas
- Tablón de anuncios

4.5. Herramientas para búsqueda asertiva de la información:

El docente tiene en Internet una gran oportunidad para lograr que sus alumnos realicen búsquedas asertivas en Internet y cultiven buenos hábitos de lectura. Las *WebQuest* son una gran herramienta para ello. Con esta herramienta se promueve el aprendizaje por descubrimiento de Bruner, en el que el sujeto es quien descubre por sí mismo el conocimiento con una mínima intervención guiadora; el aprendizaje por equilibrio, de Piaget, al asimilar y acomodar la información nueva al mismo tiempo que se produce el aprendizaje mediado socialmente de Vygotsky y adoptando la postura del pensamiento lateral, un pensamiento creativo que escapa de las ideas fijas y atan a las alas de la creación, donde el alumno puede valerse de diversas formas para hallar el conocimiento.

4.5.1.- Las *WebQuest*

Los docentes actuales cuentan con una gran herramienta, las *WebQuest*. Concepto creado originalmente por Bernie Dodge quien la generó por primera vez junto a Tom Marh, profesor de Tecnología educativa de la Universidad de San Diego California, Estados Unidos. Están creadas con el fin de propiciar el aprendizaje por descubrimiento guiado a un proceso de trabajo desarrollado por los alumnos utilizando los recursos de la web. Consisten en presentarle al alumnado un problema con un conjunto de recursos preestablecidos por el autor de la misma, evitando así la navegación simple y sin rumbo de los estudiantes en la web. Se seleccionan y organizan varios recursos y se crea algún producto final. Una *WebQuest* se realiza a través de los siguientes pasos:

- *La introducción:* Se trata de un breve texto que prepara el escenario para la acción que se espera de los alumnos . Su función es de orientación. Aquí el ambiente es claro.
- *La tarea:* Es el guión de la *WebQuest*, sugiere la creación de un evento o producto similar a la vida real . Se trabaja con tareas auténticas. Se escribe a detalle lo que el alumno tendrá que hacer.
- *El proceso:* describe los caminos que los alumnos deben recorrer para obtener un buen resultado. Se ofrecen apoyos para su elaboración como: páginas web, documentos o diferentes fuentes de información. Se generan temas donde se le da al alumno el papel de especialista , se considera como un andamiaje que da seguridad a los aprendices. Requiere de instrucciones claras y precisas. Se incorpora el aprendizaje cooperativo.
- *La evaluación:* examina directamente el desempeño de los alumnos y se emplea evaluación formativa. Antes de la evaluación se dan a conocer los criterios de evaluación.
- *La conclusión:* se reiteran los aspectos señalados en la introducción. Fortalece en el alumno el interés en el tema estudiado. Refleja el análisis final de la búsqueda. Se plasman los resultados mediante un análisis personal o grupal.
- *Créditos:* que incluye a los profesores , alumnos y todos los participantes en la *WebQuest*.
- *Las referencias:* se citan las páginas web consultadas libros y manuales.

También es idóneo el uso de modelos de búsqueda de información perfectamente aplicables en entornos digitales como los siguientes:

4.5.2.- El Modelo Gavilán

Esta propuesta realizada por la Fundación Gabriel Piedra Hita Uribe de Colombia contempla los siguientes pasos:

1. *Definir el problema de información y qué se necesita indagar para resolverlo.*

a) Definir el Problema de Información y plantear la Pregunta Inicial que pueda ayudar a resolverlo b) Identificar, explorar y relacionar los conceptos y aspectos del tema necesarios para responder la Pregunta Inicial. c) Construir el diagrama de un Plan de Investigación que ayude a seleccionar y categorizar los conceptos y aspectos del tema más importantes para resolver la Pregunta Inicial. d) Formular Preguntas Secundarias derivadas de la Pregunta Inicial y del Plan de Investigación. e) Evaluación del paso 1.

2. Buscar y evaluar fuentes de información

a) Identificar y seleccionar las fuentes de información más adecuadas. b) Acceder a las fuentes seleccionadas y a la información que contienen. c) Evaluar las fuentes encontradas y la información que contienen. d) Evaluación paso 2.

3. Analizar la información

a) Elegir la información más adecuada para resolver las Preguntas Secundarias. b) Leer, entender, comparar, y evaluar la información seleccionada. c) Responder las Preguntas Secundarias. d) Evaluación paso 3.

4. Sintetizar y utilizar la información

a) Recopilar las respuestas a las Preguntas Secundarias para resolver la Pregunta Inicial. b) Elaborar un producto concreto que exija aplicar y utilizar los resultados de la investigación. c) Comunicar los resultados de la investigación a otros. d) Evaluación del paso 4 y de todo el proceso.

4.5.3.-El Big Six: Se trata de la propuesta de seis pasos para el análisis y búsqueda de información:

1. *Definición de la tarea a realizar:* a) Definir la tarea. b) Identificar la información necesaria para llevar a buen fin la tarea.

2. *Estrategias para buscar información:* a) Buscar todas las fuentes de información posibles. b) Escoger las más convenientes.

3. *Localización y Acceso:* a) Localizar fuentes. b) Encontrar la información necesaria dentro de la fuente.

4. *Uso de la Información:* a) Verificar pertinencia y relevancia de la fuente (leer, escuchar, visualizar, comparar, etc.) b) Extraer la información relevante.

5. *Síntesis:* a) Organizar la información proveniente de diversas fuentes., b) Presentar la Información (de acuerdo a los formatos exigidos).

6. *Evaluación:* a) Evaluar el proceso. b) Evaluar el producto.

Si bien es cierto que en este modelo es el alumno quien tiene el papel protagónico, el docente tiene la responsabilidad de presentar propuestas de problemas o líneas de investigación en las que puedan aplicar el modelo, colaborar con sus estudiantes en una labor guiadora, dando sugerencias para que lleguen a la solución del problema.

4.6.- Actividades de aprendizaje con las TIC's

Como ya se ha desarrollado anteriormente el aprendizaje mediado socialmente es una de las maneras más eficaces para el logro del aprendizaje significativo. López Carrasco (2013) plantea algunas actividades promueven el aprendizaje colaborativo:

Torneo de Equipos: Se forman grupos para que investiguen un tema en particular. Una vez formados los equipos se les da un tiempo no menor a una semana para que realicen la búsqueda de información y consoliden los conocimientos sobre el tema. Se les facilita un ambiente virtual para que realicen sus aportes y discusiones sobre el tema. El docente funge como moderador. Aun cuando las instrucciones son dadas a nivel presencial, el torneo se realiza de forma virtual.

Debates: Consiste en la separación del salón de clases en dos grandes equipos. Uno estará a favor y otro en contra de un tema en particular. A lo largo de la semana cada grupo discutirá los argumentos que utilizarán para defender su posición. En la segunda semana se establece el debate a través de la moderación del profesor del curso. El profesor actúa como moderador.

Rompecabezas: Se forman diversos grupos: presencialmente se les presenta un tema, caso o problema. Se pretende que cada grupo desarrolle o investigue una parte de esa situación en particular con el objeto de que entre todos analicen la totalidad del tema siguiendo los siguientes pasos:

- Formación de grupos de cinco o seis personas.
- Designación de un líder de grupo
- División del tema en cinco o seis partes
- Asignación de una parte a cada grupo
- Asignación de tiempo para investigación
- Formación de grupos de expertos (Tiempo para compartir ideas entre aquellos que les tocó la misma parte).
- Reunión de todos los miembros del grupo inicial con sus respectivas partes.
- Presentación de cada una de las partes
- El profesor funge como mediador
- Evaluación de los resultados.

Participación en una Wiki: Mediante el uso de una página web de muy fácil manejo se presenta a los estudiantes la opción de trabajar un documento de manera conjunta. En grupos de tres o cuatro alumnos se les solicita la revisión de una serie de artículos o lecturas para que luego generen entre todos un documento en el que se dé respuestas a preguntas previamente realizadas por el profesor. La Wiki les permite editar los contenidos de los artículos y agregar los comentarios de los participantes.

Rally virtual: el objetivo de esta actividad es profundizar en una temática mediante la respuesta a una serie de preguntas, la solución de un problema o acertijo, la elaboración de un mapa de conceptos o la adquisición de ciertos datos. Para ello se deben cumplir los siguientes pasos:

- Ofrecer la información que a los alumnos para el momento de la competencia (textos, artículos, páginas, sitios web, videos)
- Formación de equipos

- Mediante el uso de un espacio virtual, el docente creara la ruta que necesariamente recorrerán los diferentes equipos. Puede durar horas o días.
- Por ejemplo, se forman seis fases mediante un espacio en foro. En cada fase se dan las indicaciones, preguntas o problemas a resolver. Se ofrece el mismo tiempo determinado para que quede abierto. Los equipos que acaben en tiempo y forma reciben acceso inmediato a la siguiente fase. Si un grupo termina mucho antes de lo previsto, pasa a la siguiente etapa y se le da un bono o punto extra. Si no se logra llevar a cabo la actividad en el tiempo solicitado, el equipo recibe una penalización y se le abre la siguiente fase
- Al finalizar los participantes comparten sus respuestas y comentan su experiencia.

Las anteriores actividades son sólo una pequeña muestra del sinnúmero de opciones que se han generado a partir de la popularización de las TIC's. Lo más importante es que permiten que el sujeto participe activamente en su aprendizaje. Es por tanto que resulta de gran importancia que los docentes actuales se apropien de estos recursos y estrategias en lugar de seguir utilizando modelos tradicionales. Es este el objetivo central del taller propuesto en esta investigación.

Consideraciones finales:

Como se ha mencionado a lo largo de este trabajo, la línea de investigación “Educación, Comunicación y Medios” que se desarrolla en el interior del Instituto de Investigaciones de la Comunicación (ININCO) persigue perfeccionar los enfoques teóricos que giran en torno a la educación, la comunicación y los medios; y contempla entre sus ámbitos de interés las relaciones audiencias y medios. Es precisamente este el aporte que realiza este trabajo a la *Educomunicación*. Un estudio de relación audiencia (los jóvenes) y medios (las pantallas) que permitió identificar una serie de variables a considerar para realizar mejoras en la forma de educar a esta población y realizar una propuesta para el logro de esta meta.

Atendiendo al primer objetivo específico de este trabajo, *Identificar las características del uso de las pantallas que posee el grupo analizado, en función de las competencias que poseen los denominados Nativos Digitales*, es necesario mencionar que los hallazgos encontrados son prueba concluyente de que la población estudiada es indiscutiblemente similar a los denominados por Prensky como *Nativos Digitales*. Son jóvenes multitareas, capaces de navegar por Internet conectarse a Twitter, Facebook y escuchar música o ver algún video simultáneamente. Esta capacidad hace que se sientan insatisfechos con la gestión de sus mentores como mediadores entre ellos y las TIC's en el ambiente de aprendizaje. Por su lado, sus mentores abrigan gran preocupación por creer que al hacer varias tareas a la vez pierden el rigor que se necesita para realizar bien las actividades escolares.

Otra característica que los asemeja a los nativos digitales, es la manera en que acostumbran a recibir la información. No se limitan al texto y a las tímidas imágenes en blanco y negro, sino que reciben la información de forma multimodal. Leen, ven imágenes, y no pierden oportunidad de ver tutoriales de *YouTube*. Al igual que los nativos digitales, se complacen con la conexión al estilo 2.0 participativa y dinámica. Al bajar subir fotos y videos, crear blogs o páginas web. También leen de manera distinta a los llamados inmigrantes digitales y su forma de lectura hipertextual se asemeja a la de los nativos, al pasar de un texto a otro. No acostumbran a leer libros completos puesto que leen siempre lo

que les interesa. Aún así muchos parecen querer leer por placer y esto se refleja en esta investigación como en investigaciones internacionales. No se limitan a la linealidad de la imprenta, si no que leen como autores. Tampoco contemplan la visita a la biblioteca como una opción para investigar y los libros y textos exigidos por el profesor están pasando a un segundo plano a la hora de buscar información relevante para sus estudios. Esta forma de lectura que han adquirido consigue en Internet ventajas y desventajas. Se encuentran ante un mar de conocimiento en el que pueden naufragar si no saben manejarlo. Es por tanto necesario que el sistema educativo venezolano preste atención a este asunto y que ofrezca a los jóvenes las herramientas necesarias para que sus jóvenes aprovechen sus bondades.

Por su lado, en relación con el objetivo específico, *comparar los diferentes usos con respecto a las pantallas que posee el grupo seleccionado en virtud de las variables de: territorialidad, sexo y condición socioeconómica*, se encontró que en cuanto al uso de Internet estos jóvenes disponen de los dispositivos necesarios para conectarse en Internet: computadoras de escritorio, laptops, teléfonos celulares que han adquirido a muy temprana edad y otros dispositivos a fines. Aun cuando no existen mayores diferencias con respecto al sexo, son los varones quienes llevan ligeramente la delantera. Los jóvenes de nivel socioeconómico más alto son quienes disponen de mayor cantidad de dispositivos y también los más costosos, como las tablets que han llegado para revolucionar en el mercado venezolano con un crecimiento superior al 100% con respecto al año pasado. Pero el nivel de tenencia de artefactos electrónicos en los hogares de los menos favorecidos económicamente es igualmente muy alto y en las opiniones de estos jóvenes se aprecia una tendencia al crecimiento de la penetración de estos dispositivos aún en los niveles más bajos.

Así mismo, la mayoría se conecta desde sus hogares sin diferencias notorias por condición social, tampoco las hay en su frecuencia de uso que es significativamente alta en todos los niveles sociales, la mayoría lo hace diariamente. Distinguen las zonas *Wifi* libre, la casa de amigos, familiares, cibercafés e Infocentros como otras opciones de conexión siendo las últimas las dos las menos mencionadas. Resulta de gran interés que la razón principal por la que se conectan es la socialización porque esto armoniza con la visión de Castells (2000) sobre Internet como un medio en el que se pueden amplificar

comportamientos cotidianos. Esta población descrita por los expertos como, sociable y experta comunicadora ha hallado en Internet la oportunidad de ampliar sus relaciones sociales. También usan Internet para informarse a través de la visita de páginas de diferentes índoles de su preferencia y para la búsqueda de tareas escolares que generalmente encuentran en Google y en enciclopedias *online* como Wikipedia y tutoriales de *YouTube*. Comparten al estilo de la *Web 2.0* fotos, videos e informaciones de su investigación, poemas, escritos, relatos entre otros. A través de las redes sociales, blogs y páginas web que diseñan para tales fines. Y los contenidos que suelen frecuentar en esta red están vinculados en su mayoría al ocio y la recreación.

Por otra parte respecto al uso del celular se encontró que es una pantalla de uso extendido y sus múltiples funciones la hacen cada vez más atrayente para los jóvenes quienes buscan la practicidad. Con él, se comunican a diario con otras personas, principalmente con sus amigos, seguidos de la madre, la pareja, el padre y otros familiares respectivamente. También suele ser utilizada como soporte de contenidos. En tiempo de ocio representa una buena opción para recrearse y pasar el tiempo jugando videojuegos. Les ofrece la oportunidad de crear fotos y videos para compartir con sus amigos a través de las redes sociales. Es para ellos un perfecto organizador que ha desfasado el uso de relojes despertadores y agendas puesto que ejercen esta función. Por su lado, la mayoría de los jóvenes siempre están dispuestos a usar el celular, por lo que permanece encendido las 24 horas del día en la mayoría de los casos. Esta práctica puede ser perjudicial para el sueño puesto que se corre el riesgo de recibir mensajes hasta altas horas de la noche. Ahora bien, la practicidad y la multifunción de los celulares no deben ser desestimadas en la educación. Conviene que el docente estudie las maneras de incorporarlos en el ambiente de aprendizaje. Su característica móvil permite a los estudiantes estudiar justo cuando surge la inspiración sin límites de tiempo y espacio propio del concepto de *Mobile learning* y las teorías constructivista de la educación.

En relación con el televisor, hay que mencionar que por ser un medio de comunicación masiva es y seguirá siendo por mucho tiempo la pantalla que más domina a nivel de penetración en los hogares en Venezuela y el mundo entero y nuestros jóvenes no

están dispuestos a sacrificar el uso de esta pantalla que ocupa un lugar muy importante en sus vidas; y han encontrado la manera de usarla simultáneamente con otras pantallas.

Generalmente prefieren ver solos el televisor, porque les brinda la oportunidad de verlo que quieran. No obstante en el momento de compartir este momento de ocio suelen hacerlo en primer lugar la madre puesto que es la que mayor tiempo pasa con ellos, seguidos de los hermanos y en último lugar se encuentra el padre probablemente porque es quien por lo general se encuentra menor tiempo en la casa. Las hembras prefieren las series juveniles *Glee*, *iCarly* y *Friends*. Las series de adultos como *CSI*, *Spartacus*, *The Walking Dead*, *Juegos de Tronos*, *Sons of Anarchy* y *Board Walk Empire* son las preferidas por todos. Ellas poseen una alta carga de violencia, erotismo y consumismo. También suelen ver *Reality Show* y las telenovelas ocupan un lugar muy importante en el caso de las mujeres mayormente de nivel socioeconómico bajo. Mientras que la programación deportiva es preferida por los varones.

La exposición reiterada a contenidos violentos guarda relación con la agresividad de los propios jóvenes. Este es un tema importante sobre el cual se debe profundizar, pues tal vez, existen una gran cantidad de factores y mediaciones que entran en juego a la hora de que ciertas audiencias prefieran determinados contenidos. Así mismo, la cantidad de mensajes publicitarios y las mediaciones influye en la manera de vestir, hablar y caminar de nuestros jóvenes y esto los hace en sumo grado mucho más consumistas. Por su lado la creación de estereotipos que muestran a la mujer esbelta y de pechos grandes, hombres atléticos con el abdomen plano, brazos y piernas bien definidas; y la idea de que para ser feliz hay que ser rico ha hecho que calen en los jóvenes el afán por lucir mejor y buscar cada vez más dinero. No obstante, esto puede ocasionar en ellos fuerte frustración. Así mismo, el estilo de relación de los jóvenes que por lo general se muestran en la televisión, rebeldes y desobedientes con sus padres y desobedientes puede resultar contraproducente para nuestros jóvenes quienes se encuentran en la formación de su personalidad.

Algunos de nuestro jóvenes no se encuentran reflejados en la juventud que muestran las pantallas. Sin embargo consideran que imitar su estilo de hablar y de vestirse es divertido. Otros demandan mayor variedad en los personajes de televisión, que realmente

reflejen la realidad de del universo de jóvenes y no mostrar el típico estereotipo de la mujer o el hombre feliz y adinerado y el pobre con lenguaje vulgar. La alta carga de contenidos sexuales que bombardean las mentes de nuestros jóvenes puede ocasionar la iniciación sexual temprana, sin contar con las herramientas suficientes para llevar una vida sexual sana y responsable. Por otra parte, a la hora de decidir la programación, son los jóvenes quienes deciden que ver y por lo general carecen de algún tipo de restricciones. Es sumamente alarmante el que los jóvenes no dieron muestras de recibir ningún tipo de orientación por parte de sus padres ni de sus docentes.

Por su parte, en torno a los videojuegos se encontró que existe un alto índice de uso de videojuegos entre estos jóvenes. El 70,79 % los utiliza y son los hombres los que más los frecuentan. No obstante la cifra de mujeres que los usan es bastante elevada. Tienen a su disposición una serie de dispositivos que les permiten jugarlos. Entre ellos las videoconsolas, videoconsolas portátiles, celular y computadoras. Los juegos en red son muy frecuentados, mayormente por las mujeres quienes encuentran en ellos un espacio para la socialización. Algunas de nuestras chicas creen que la razón de que los varones jueguen más no es necesariamente que les guste más, sino que generalmente es para ellos quienes están pensados los juegos y los dispositivos o al menos es lo que socialmente se ha contemplado, no es frecuente que a la mujer le compren una videoconsola tanto como a los varones. Es por tanto que muchas de las jóvenes juegan con los aparatos de sus primos o hermanos. Jugar videojuegos es para ellos una experiencia compartida mayormente con los iguales, amigos o hermanos. Sin embargo algunos la han usado para compartir con los padres. Estos jóvenes dedican un elevado número de horas al uso de videojuegos en la semana y uno mucho mayor los fines de semanas. Algunos ni siquiera son capaces de cuantificar el tiempo que invierten.

El éxito de los videojuegos está en la vanguardia tecnológica. Reflejan los avances tecnológicos a los que están acostumbrados y los que cada día les exigen más. No se evidenciaron casos extremos de aislamiento y adicción a los videojuegos. No obstante los jóvenes parecen estar conscientes de que este es un problema real que puede afectarles y con el que deben tener mucho cuidado. Los padres deben evitar asumir una postura rígida

para evitar estos problemas y asumir una actitud guiadora, tomando en consideración el tiempo invertido, el tipo de videojuegos que utilizan y fomentar otras actividades de ocio.

Respeto al objetivo específico, *Analizar cómo influye el uso de las TIC's en las relaciones sociales del grupo de jóvenes seleccionado se encontró* que la socialización está de alguna manera presente en el uso de todas las pantallas y por medio de ella construyen sus de sus identidades colectivas e individuales. Por no quedarse atrás con respecto a los miembros de su grupo social. Para ello, muchos afirman que desplazan el tiempo de dedicación a los estudios y compartir con la familia. Involuntariamente están descuidando la comunicación “face to face” al conectarse prolongadamente al computador o hacerlo a través del dispositivo móvil. Suelen conectarse solos, generalmente desde su habitación porque les parece más cómodo. No obstante, esto no significa que quieran aislarse, puesto que más bien persiguen la búsqueda de su autonomía. Lo que en el cuestionario se tradujo como un desplazamiento de las relaciones familiares por causa de las pantallas en las entrevistas se entendió que más bien se debe a comportamientos familiares como, no ubicar el computador en zonas comunes, agendas ajetreadas y falta de presencia de los padres. Cuando navegan en grupo prefieren hacerlo con amigos o hermanos y los padres son la última opción porque que no comparten sus mismos gustos y su presencia les hace sentir vigilados e invadidos.

La principal actividad de socialización que realizan en Internet, la hacen con personas que conocen en su vida cotidiana, de tal manera que extiende sus relaciones sociales en la red. Entre sus contactos *online* se encuentran muchas personas que conocen pero que no tienen mayores afinidades con ellas, así es que su interacción con ellos por esta vía es escasa. Construyen relaciones virtuales con personas que no conocen en la vida real y algunos incluso los han conocido personalmente. *Facebook* y *Twitter* son las herramientas que más utilizan para socializar en la red con las que construyen relaciones basadas en grandes niveles de exhibicionismo a través de comentarios que van desde trivialidades hasta la revelación de los sentimientos más profundos y también comparten videos, imágenes, y fotos donde muestran todo lo que hacen durante el día, con ello persiguen llamar la atención de sus contactos y con ello elevar su autoestima.

Otras formas de relacionarse son el *Skype*, los salones de chat y el correo electrónico. El primero es usado generalmente con personas que se encuentran distantes o con amigos virtuales que no conocen personalmente y desean ver por *webcam*. Los salones de chat no son tan frecuentes como antes. Sin embargo algunos siguen visitándolos. En ellos se recrean riéndose de lo que los miembros de la sala pueden decir y adoptando personalidades falsas. Por su parte, el correo electrónico sigue siendo muy utilizado para el envío y recepción de información. Los salones de chat no son el medio preferido de estos jóvenes para socializar porque las redes sociales les parecen más atractivas. Sin embargo un grupo importante de jóvenes los continúa visitando para conocer personas que en ocasiones llegan a ser sus amigas online y hasta personales. Otros encuentran en estas salas una manera de recrearse y disfrutar de momentos de ocio.

Por su parte, el celular representa para ellos una poderosa herramienta de socialización. Constantemente se encuentran comunicados con sus amigos, con la madre y con los novios y novias a través del celular. Para ello usan mensajería instantánea, la más frecuente entre ellas, *Whatsapp* y *Blackberry Messenger*. Algunos consideran que esta herramienta logra alejarlos de quienes están cerca y acercarlos de quienes están lejos puesto que dedican muchas horas a su uso descuidando las relaciones cara a cara. Las llamadas telefónicas son poco frecuentes en todos los niveles y sólo lo hacen de forma puntual. La razón principal de esto es que las llamadas tienen un costo más elevado.

Por su lado el televisor, moldea la forma de vestir, hablar y hasta de actuar de mucho de estos jóvenes y por tanto también influye en su forma de relacionarse con los demás. Estos jóvenes sólo afirman imitar la voz, la forma de vestir de los personajes de televisión porque consideran que no reflejan del todo sus realidades. Así mismo encuentran en los videojuegos nuevas formas de relacionarse. A través de los juegos en red llegan a conocer personas que luego se hacen sus amigos virtuales, en persona y algunos hasta han llegado a establecer relaciones amorosas.

A lo largo del trabajo se expusieron algunos riesgos a los que se enfrentan los jóvenes al interactuar con las cuatro pantallas analizadas. Mucho se ha dicho en cuanto a esto. Hay quienes creen que son causantes de aislamiento, de adicción y alienación. Otros

destacan el peligro a la exposición de contenidos inapropiados y a grooming. Sin duda alguna son problemas a los que no hay que pasar por alto. Sin embargo la postura que se adopta en esta investigación en relación con el asunto del control parental es que no debe responder a una postura rígida y acérrimamente inquisidora, ni mucho menos a una tranquilidad absoluta que pase por alto estos riesgos. «Si tu hijo vive junto a la playa, es preferible que le enseñes a nadar en vez de hacer una pared frente al mar» afirma José Martínez de Toda Terrero (2011), es por tanto que el control parental debe partir desde el principio de la sana orientación y de la educación para la toma de conciencia. Es de capital importancia que los padres asuman la responsabilidad formadora en este aspecto y tengan presente los factores de riesgo para educar la consciencia de sus hijos.

Ahora bien, ¿cuáles fueron las expectativas halladas en estos jóvenes con respecto al uso de las TIC's y el *Mobile Learning* como herramienta de aprendizaje? En torno al objetivo, *Conocer las expectativas del grupo de jóvenes seleccionado, con respecto al empleo de las pantallas y el Mobile Learning en el proceso de enseñanza aprendizaje* se encontró que muchos jóvenes se sienten insatisfechos con la labor mediadora que tienen sus docentes entre ellos y las TIC's por considerar que la mayoría de ellos no posee las habilidades necesarias para hacerlo. Les genera ansiedad encontrarse ante profesores que intentan hacer uso de ellas en el aula carentes de fluidez. Y se encontró que los profesores intentan complementar sus clases magistrales sin tener consciencia de la postura epistemológica.

Así mismo, algunos jóvenes están conscientes de que el universo de conocimiento que encuentran en la red los abruma y tienen dificultades para manejarla, sin embargo, no siente estar recibiendo ninguna ayuda para lograrlo. Les encanta la idea de hacer uso de las nuevas tecnologías en el aula y reconocen el esfuerzo que hacen sus profesores, pero lo califican de insuficiente. En el caso de instituciones como el Colegio Los Arcos, existen grandes avances en relación al uso de las TIC's en el aula, al haber incorporado el uso de tablets como soporte de contenido (contienen los diferentes libros de textos que utilizan los jóvenes) y como herramienta para el aprendizaje en el aula. No obstante los jóvenes consideran que podría hacer mejor uso de ellas si sus docentes conocieran mucho más las

herramientas. Por su parte, los docentes consideran que tienen limitaciones para su uso por falta de práctica.

Esta situación resultó el detonante para la realización de la propuesta que se hace en la presente investigación. Las características de uso que estos jóvenes dan a las pantallas, los hace ubicarlos entre el grupo denominado por Prensky nativos digitales. Y resulta necesario lograr que el sistema educativo venezolano se adapte a ellos, ofreciéndoles lo que necesitan para su buena educación. Pese a ello sólo existen tímidos esfuerzos por parte del Estado venezolano para promover la educación mediática en el país. La familiaridad que tienen estos jóvenes con los diferentes modos que les ofrecen las TIC's de recibir la información puede y debe usarse como herramienta para promover el aprendizaje significativo en ellos. No obstante, para lograr esto es necesario que los mentores se apropien de estas herramientas a fin de que puedan servir de mediadores y es precisamente eso lo que persigue el taller que se propone. Formar a los docentes en el uso de las TIC's, y adentrarlos en los recursos que ofrece Internet para que se generen nuevos tipos de aprendizajes. En espacios diferentes al del pupitre, escritorio, y pizarrón que ha caracterizado a nuestra educación tradicional.

El docente debe conocer los diferentes recursos que posee la web, útil para la promoción del aprendizaje colaborativo. El empleo de modelos de búsqueda de información como El Gavilán y el *Big Six*, contribuyen a que el alumno aprenda a leer de forma organizada y evite la búsqueda sin rumbo de información. Recursos como las *WebQuest* promueven el aprendizaje por descubrimiento, en el que el sujeto es quien descubre por sí mismo el conocimiento con una mínima intervención guiadora; el aprendizaje por equilibrio, al asimilar y acomodar la información nueva al mismo tiempo que se produce el aprendizaje mediado socialmente de Vygotsky y se adopta la postura del pensamiento lateral, al ofrecer a los alumnos la oportunidad de crear y escapar de las ideas fijas y valerse de diversas formas para hallar el conocimiento.

Nos encontramos al umbral de lo que puede ser una gran revolución del sistema educativo venezolano. El empleo de diversas herramientas que nos ofrecen las TIC's lo está haciendo posible y es sin duda alguna el estudio de las mismas lo que hará que nos

adentremos en este proceso maravilloso y evitar que nos quedemos estancados en la educación tradicional. Es por tanto que se cree que la presente investigación ha valido la pena. Su modesto pero valioso aporte a la educomunicación estriba en que ofrece una alternativa de formación a los docentes que tanto la necesitan. Así mismo deja abierta un sinnúmero de posibles investigaciones futuras que las complementen. De momento se mencionarán algunas inquietudes que surgieron en el desarrollo de la investigación: Es necesario ahondar en investigaciones futuras sobre la capacidad multitarea de estos jóvenes. Si bien es cierto que realizan múltiples tareas, resulta de gran interés académico indagar en torno al resultado de esta práctica en el rendimiento escolar. La investigación arrojó información sobre las consecuencias que tiene el que los jóvenes jueguen con videojuegos para adultos. Así mismo, es importante ahondar en torno al grupo de jóvenes que declaró ver contenidos adultos en Internet y el televisor. Los resultados obtenidos en cuanto a la mediación familiar y escolar con respecto a los riesgos que enfrentan los jóvenes frente al uso de las diferentes pantallas destacan la necesidad de la realización de propuestas que apunten al logro de mejoras en este aspecto. Si bien es cierto que se propone la realización de un taller de formación docente para ayudarlos a conocer las TIC's y emplearlas en el aula, la presente investigación pretende ser el punto de partida de muchas otras propuestas.

Para finalizar se citan las siguientes palabras de Marcel Proust en "Sobre la lectura" para describir el deseo de alcance que desea tener quien escribe estas líneas con su trabajo:

Y es esta, efectivamente, una de las grandes y maravillosas cualidades de los bellos libros (y que nos hará comprender el papel a la vez esencial y limitado que la lectura puede desempeñar en nuestra vida espiritual) algo que para el autor podrían llamarse "Conclusiones" y para el lector "Incitaciones". Somos conscientes de que nuestra sabiduría empieza donde la del autor termina, y quisiéramos que nos diera respuestas cuando todo lo que puede hacer por nosotros es excitar nuestros deseos. Y esos deseos, él no puede despertarnos más que haciéndonos contemplar la suprema belleza que el último esfuerzo de su arte le ha permitido alcanzar. Pero por una singular ley, providencial por añadidura, de la óptica de la mente (ley que significa tal vez que no podemos recibir la verdad de nadie y que debemos crearla nosotros mismos), aquello que es el término de su sabiduría no se nos presenta más que como el comienzo de la nuestra, de manera que cuando ya

nos han dicho todo lo que podían decirnos surge en nosotros la sospecha de que todavía no nos han dicho nada⁶⁶.

Que sea este el fin último de la presente investigación y se convierta en la chispa vivificante para que muchos intenten buscar sus propias respuestas. Qué surjan nuevas propuestas de intervención para el trato de este tema que tanta relevancia tiene en nuestros días y se produzca una revolución de cambio en las praxis educativas para sacar el máximo provecho que las TIC's nos proporcionan.

⁶⁶ Marcel Proust (2002), *Sobre la lectura*, PRE-TEXTOS

Fuentes:

Aguilar Sánchez , G. P., Chirino Barceló, V., Neri Vitela, L., Noguez Monroy, J., & Robledo Rella, V. F. (2010). *Impacto de los recursos móviles en el aprendizaje*. Ciudad México: Campus.

Alvarado, M. (2004). Educación para los Medios : Perspectivas desde Venezuela. *Quardens Digital* .

Araya, C., & Gajardo, P. (2013). Usos del celular en jóvenes chilenos de bajos recursos. *Revista Latinoamericana de Ciencias Sociales, Niñez y Juventud* .

Arrieta, X., & Delgado, M. (2006). Tecnología de la información en la enseñanza de la Física de educación básica. *Revista Venezolana de información, tecnología y conocimiento* .

Arrieta, X., Chourio, J., Delgado, M., & Quintero, M. (2002). *Nuevas tecnologías en la enseñanza de la Física*. Maracaibo: Universidad del Zulia.

Ballester, R., Gil, M. D., Cristina, G., Ruíz, E., & Ceccato, R. (2011). Exposición Involuntaria a Material Sexual en Internet: Un Análisis en la Adolescencia y Juventud. *International Journal of Developmental and Educational Psychology* , 207-214.

Bernete, F. (2010). Usos de las TIC, Relaciones sociales y cambios en la socialización de las y los jóvenes. *Revista estudios de juventud* .

Boschma, J. (2008). *Generación Einstein*. Barcelona: Ediciones Gestión 2000.

Bringué, X., Sábada, C., & Tolsá, J. (2010). *Las Generación Interactiva en Iberoamérica*. Madrid: Telefónica.

Bruner, J. S. (1988). *Desarrollo cognitivo y educación*. Madrid: Editorial Morata.

Cabra Torres, F., & Marciales Vivas, G. P. (2009). *Mitos, realidades y preguntas de investigación sobre los nativos digitales*. Bogotá: Universitas Psicológica.

Cabra, F., & Marciales, G. P. (2009). Nativos Digitales ¿Ocultamiento de factores generadores de fracaso escolar? *Revista Iberoamericana de Educación* N° 50 , 113-1130.

Caraballo, J. (2004). *Software educativo para la capacitación del docente de la I y II etapa de educación básica en el manejo de las nuevas tecnologías en Informática*. Maracaibo. Venezuela: Facultad de Ingeniería, Escuela de Informática, Universidad Dr. Rafael Belloso Chacín,.

Cassany, D., & Ayala , G. (2008). Nativos e inmigrantes digitales en la escuela. *CEE Participación Educativa* 9 , 53-71.

Castell, M. (1999). *La Era de la Información: Economía, Sociedad y Cultura*. México: La sociedad Red.

Castells, M. (2000). Internet y la Sociedad de Red. *Conferencia de Predentación del Programa de Doctorado sobre la Sociedad de la Información y el Conocimiento*. Catalunya: Universitat Oberta de Catalunya.

Castells, M. (1996). *La Era de la Información. Economía Sociedad y Cultura*. Cambridge: Siglo veintiuno.

Chirino Barceló, V., Aguilar Sánchez, G. P., Neri Vitela, L., Noguez Monroy, J. J., & Robledo Rella, V. F. (2010). *Impacto de los recursos móviles en el aprendizaje*. México: Campus Ciudad México.

Cobo, C., & Pardo, H. (2007). *Planeta Web 2.0. Inteligencia colectiva o medios fat food*. Barcelona/México: Universitat de Vic. Flasco México.

CONATEL. (2013). *Estadísticas Preliminares del Sector Telecomunicaciones II Trimestre*. Caracas.

Corona, D. (2013). *Análisis de la comunicación publicitaria dirigida a jóvenes en Venezuela. Ótica de los creativos y efectividad de las estrategias publicitarias*. Caracas: UCV.

- Dávila, S. (2006). Generación Net Visiones para su educación. *Orbis* .
- De Bono , E. (1996). *Aprender a Pensar*. España: Plaza & Janés.
- Delgado, M., Arrieta, X., & Riveros, V. (2009). Uso de las TIC en educación, una propuesta para su optimización. *Revista Omnia* , 58-77.
- Drucker, P. (1969). *The Age of Discontinuity*. New York: Harper & Row.
- Espinar Ruiz , E., & López Fernández, C. (2009). Jóvenes y adolescentes ante las nuevas tecnologías: percepción de riesgos. *Athena Digital* .
- Fernández G, F. (2007). *Ética e Internet. Manzanas y serpientes*. Madrid: Ediciones Rialp.
- Fouce, H. (2010). Nativos diigitales en la selva sonora. Tecnologías y experiencia cultural en la música digital. *Revista Razón y Palabra* N° 73 .
- García Canclini, N. (2004). *Diferentes, desiguales y desconectados. Mapas de la interculturalidad*. Barcelona: Gedisa.
- García, F. y. (2005). *Educación hijos interactivos*. Madrid: Rialp.
- García, F., Portillo, J., Romo, J., & Benito, M. (2005). Nativos Digitales y modelos de aprendizaje. *Universidad de País Vasco* .
- Gonzalez García, F. (1992). *Los mapas coceptuales de J.D Novak como instrumentos para la investigación en didáctica de las ciencias experimentales*. Pamplona: Universidad Pública de Navarra, Campus de Arrosadía.
- Guimón, J. (2004). Pornografía y Salud Sexual. *ASMR Revista Internacional On-line* .
- Hernández Díaz, G. (2006). *Educación en mediaciones*. Caracas: ANUARIO ININCO.

Hernández Díaz, G. (2001). *Introducción a la Teoría de la Educación para los medios*. Caracas: Anuario Ininco.

Hernández Díaz, G. (2008). Propuesta metodológica para educar en mediaciones. *Revista Comunicar* N° 31 , 605-611.

Ibáñez Etxeberria, A., Correa Gorospe, J. M., & Asensio Brouard, M. (2011). *Mobile Learning: Aprendiendo Historia con mi Teléfono, mi GPS y mi PDA*. Bilbao: Universidad del País Vasco.

Ibarra López, A. M., & De la Lata Gómez, D. E. (2010). Niños Nativos Digitales en la sociedad del conocimiento: acercamientos conceptuales a sus competencias. *Revista Razón y Palabra* N° 72 .

Jerome, B. (1988). *Desarrollo cognitivo y educación*. Madrid: Editorial Morata.

López Carrasco, M. Á. (2013). *Aprendizaje, competencias y TIC*. México: Pearson.

Manuel, C., Fernández, M., Linchuan, Q., & Araba, S. (2007). *Comunicación móvil y sociedad, una perspectiva global*. Cataluña: Edición electrónica.

Marcos López, L., Támez Almaguer, R., & Lózano Rodríguez, A. (2009). Aprendizaje Móvil y desarrollo de habilidades en foros asincrónicos de comunicación. *Comunicar* .

Martínez De Toda Terrero, J. (2011). *La educación para los medios digitales*. Caracas: Anuario ININCO.

Monereo, C., & Castelló, M. (1997). *Las Estrategias de Aprendizaje. Cómo incorporarlas a la práctica educativa*. Barcelona: Edebé.

Muñoz García, F. (2005). Impacto de las pantallas, televisión, ordenador y videojuegos. *Centro de salud Nuestra señora de Coro* .

Naismith, L., Lonsdale, P., & Vavoula, G. y. (2004). *Literature Review in Mobile Technologies and Learning*. Futurelab Series.

Nava, B. (2005). *Software Educativo para la Capacitación Docente en el Manejo del Computador. Trabajo de Grado para obtener el título de Magíster Scientiarium en Informática Educativa Decanato de Investigación y Postgrado, Maestría en Informática Educativa*. Maracaibo: Universidad Dr Dr. Rafael Bellosó Chacín,.

Naval, C., & Charo Sábada, X. B. (2003). *Impacto de las Tecnologías de la Información y de la Comunicación (TIC) en las Relaciones Sociales de los Jóvenes Navarros*. Navarra: Gobierno de Navarra. Instituto Navarro de Deporte y Juventud.

Naval, C., Sábada, C., & Bringué, X. (2003). *Impacto de las Tecnologías de la Información y de la Comunicación (TIC) en las Relaciones Sociales de los Jóvenes Navarros*. Navarra: Onda Industrial Gráfica S.A.

Nestor García Canclini, N. (2004). *Diferentes, desiguales y desconectados. Mapas de la interculturalidad*. Barcelona: Gedisa Editorial.

Nie, N., & Erbring, L. (2002). *Internet and Society: A Preliminary Report*. Stanford: University.

Novak, J., & Staff. (1980). *Handbook for the Learning How to Learn Program*. NY: Cornell University, Department of Education: Ithaca.

Novak, J., & Gowin, B. (1988). *Aprendiendo a Aprender*. Barcelona: Ediciones MARTÍNEZ ROCA.

Piaget, J. (1978). *Epistemología genética*. Buenos Aires: Paidós Editorial.

Piscitelli, A. (2006). "Nativos e inmigrantes digitales: ¿brecha generacional, brecha generacional, brecha cognitiva, o las dos juntas y más aún?". *Revista mexicana de investigación educativa*, Disponible en <http://redalyc.uaemex.mx/pdf/140/14002809.pdf>.

Prensky, M. (2001). Nativos Digitales, Inmigrantes Digitales. *On The Horizon, MBC, University Press. Vol 9* , Disponible en <http://www.marcprensky.com/writing/prensky%20-%20digital%20natives,%20digital%20immigrants%20-%20part1.pdf>.

Prensky, M. (2001). Nativos Digitales, Inmigrantes Digitales, Parte II: ¿Realmente piensan diferente? *On The Horizon, MBC University Press. Vol 9* , Disponible en <http://www2.ulima.edu.pe/Revistas/contratexto/v18/6.pdf>.

Proust, M. (2002). *Sobre la Lectura*. París: Pre-textos.

Ramos, A. I., Herrera , J. A., & Ramírez, M. S. (2009). Desarrollo de habilidades cognitivas con aprendizaje móvil: un estudio de casos. *Comunicar* .

Rheingold, H. (1996). *La comunidad virtual, una sociedad sin fronteras*. Barcelona: Gedisa.

Rincón, N. (2004). *Las Nuevas tecnologías en la enseñanza aprendizaje de la geografía. Trabajo especial de grado para optar al grado de Magister Scientiarum en Geografía, mención docencia*. Maracaibo Venezuela: Universidad del Zulia.

Ríos, L. (2004). *Software Educativo para la Capacitación en Manejo de Recursos Instruccionales de Docentes no Graduados en Educación. Trabajo de Grado para obtener el título de Magíster Scientiarum*. Maracaibo, Venezuela.: Universidad Dr Rafael Belloso Chacín.

Riveros, V. (2002). *Reflexiones acerca del uso de la TIC en la enseñanza-aprendizaje de la matemática. Tesis doctoral para optar al título de Doctor en Ciencias Humana*. Maracibo Venezuela: Universidad del Zulia.

Scolari, C. (2008). *Hipermediaciones Elementos para una Teoría de la Comunicación Digital Interactiva*. Barcelona: Gedisa.

Shunk, D. H. (2012). *Teorías del Aprendizaje Una perspectiva educativa*. México: Pearson.

Siri, L. (2010). El Lado Siniestro De La Metáfora “Nativos” Versus “Inmigrantes” Digitales: El Caso de Unos Profesores de Escuela Media de Misiones. Lima, Argentina.

Stoll. (1995). *Silicon Snake Oil : Secound Thoughts on the information Highway*. London: Macmillan.

Tapscott, D. (1998). *Creciendo en un entorno digital: La generación Net*. Colombia: MCGRAW-HILL / Interamericana de Colombia.

Tendencias Digitales. (2010). *Estadísticas y Tendencias de Internet en Venezuela*. Caracas: Cavecom.

Tendencias Digitales. (2012). *Infografía Usos de Internet en Latinoamérica*. Caracas: Cavecom-e.

Vygotsky, L. S. (1979). *El desarrollo de los procesos psicológicos superiores*. Barcelona: Editorial Crítica-Grupo editorial Grijalbo.

Villarroel, G. (2005). *Construcción de relaciones digitales Un análisis del discurso*. Caracas: Ediciones del Vicerrectorado académico de la UCV.

Wilson, M. (2011). Usos del celular por adolescentes urbanos de Santiago. En A. B. Gabriel Baum, *La Sociedad de las Cuatro Pantallas Una Mirada Latinoamericana*. (págs. 31-49). Barcelona: Editorial Ariel.

Young, K. (1999). *Internet addiction: symptoms, evaluation and tratament*. Sarasota: Professional Resource Press.

Zambrano C, J. (2009). Aprendizaje Móvil (M-Learning). *Inventum N° 7* .

Anexos:**Cuestionario realizado:****Jóvenes y pantallas****Edad:**

- ☐ 14
- ☐ 15
- ☐ 16

Sexo

- ☐ Masculino
- ☐ Femenino

De la siguiente lista selecciona todo lo que tengas en casa:

- ☐ Computadora
- ☐ Impresora
- ☐ Escáner
- ☐ USB o disco duro externo
- ☐ Celular
- ☐ Mp3/Mp4/ Ipod
- ☐ Ipad/ tabla
- ☐ Cámara digital
- ☐ Videoconsola (tipo Playstation)
- ☐ Videoconsola portátil (tipo DS,PSP,DSi)
- ☐ Televisión
- ☐ Televisión por cable
- ☐ Equipo de música
- ☐ Otro: Especifica

¿Qué frecuentas hacer después de cenar?

- ☐ Mirar la tele un rato
- ☐ Escuchar música
- ☐ Charlar un rato con mis padres y/o hermanos
- ☐ Navegar en Internet
- ☐ Jugar con algún videojuego/juego de computadora
- ☐ Irme a dormir
- ☐ Leer
- ☐ Chatear o conectarme a alguna red social
- ☐ Hablar por teléfono
- ☐ Estar con mis amigos

Internet**¿Tienes Internet en casa?**

- ☐ Si
- ☐ No

¿Con qué frecuencia te conectas a Internet?

- ☐ Diariamente
- ☐ Cuatro veces por semana
- ☐ Una vez por semana
- ☐ Una vez por mes
- ☐ Nunca me conecto a Internet

¿Cuánto tiempo utilizas en un día Internet?

- ☐ Nunca
- ☐ Menos de una hora

- ☐ Entre una y dos horas
- ☐ Más de dos horas
- ☐ No lo sé

¿Desde dónde te conectas para navegar por Internet? (Puedes colocar más de una respuesta):

- ☐ Ninguno, no uso Internet
- ☐ Desde tu casa
- ☐ Desde el colegio
- ☐ Desde la casa de un amigo
- ☐ Desde la casa de un familiar
- ☐ Desde una biblioteca
- ☐ Desde un Infocentro
- ☐ Desde un lugar con WIFI
- ☐ Otro: Especifica.

A través de qué medios te conectas a Internet. (Puedes colocar más de una respuesta):

- ☐ Desde un computador de escritorio
- ☐ Desde una laptop personal
- ☐ Desde una Tablet
- ☐ Desde el celular
- ☐ Desde una Canaima
- ☐ Otro: Especifica

Indica cuál de los siguientes servicios utilizas cuando navegas por Internet (Puedes colocar más de una respuesta):

- ☐ Visitar páginas Web
- ☐ Salones de chat
- ☐ Correo electrónico

- ☐ Juegos en red
- ☐ Foros o listas de correo
- ☐ Comunidades virtuales (Facebook, Twitter, Vado, H5...)
- ☐ Envío de SMS
- ☐ Compartir videos con otros (YouTube...)
- ☐ Radio digital
- ☐ Hablar por teléfono (tipo Skype)
- ☐ Otras cosas: Especifica

Cuando visitas páginas Web, ¿cuáles de los siguientes contenidos acostumbras a consultar? (Puedes colocar más de una respuesta):

- ☐ Deportes
- ☐ Juegos
- ☐ Música
- ☐ Software e informática
- ☐ Noticias
- ☐ Educativos
- ☐ Aficiones
- ☐ Culturales
- ☐ Adultos
- ☐ Concursos
- ☐ Apuestas
- ☐ Programación de televisión
- ☐ Humor
- ☐ Otros

¿Has hecho alguna página Web o algún blog?

- ☐ Ninguna de las dos cosas
- ☐ No he hecho ninguna de las dos cosas, pero estoy interesado/a en hacer un blog

- ☐ No he hecho ninguna de las dos cosas, pero estoy interesado/a en hacer una página Web
- ☐ Sí, he hecho una página Web, pero no un blog
- ☐ Sí, he hecho un blog, pero no una página Web
- ☐ He hecho las dos cosas

Si has hecho o vas a hacer una página Web o un blog ¿a quién vas a decirle que los has hecho? (Puedes colocar más de una respuesta):

- ☐ Amigos/as
- ☐ Padres
- ☐ Hermanos/as
- ☐ Otros familiares
- ☐ Profesores/as
- ☐ Compañeros/as de clases
- ☐ Amigos virtuales
- ☐ Otros

Si chateas, usas Skype o alguna red social ¿estás de acuerdo con alguna de las siguientes frases? (puedes colocar más de una respuesta):

- ☐ Es divertido chatear con desconocidos
- ☐ Me han tomado el pelo cuando chateaba con alguna persona
- ☐ Siempre que puedo me conecto a los chat
- ☐ He utilizado alguna red social para perjudicar a alguien (envío de fotos, videos...)
- ☐ Alguien me ha perjudicado a través de alguna red social (envío del fotos, videos...)
- ☐ Me gusta el Skype y algunas redes sociales porque puedo hablar con mis amigos
- ☐ Cuando utilizo la computadora siempre estoy conectado a Skype
- ☐ Cuando utilizo la computadora siempre estoy conectado a una red social

La mayoría de las veces que utilizas Internet sueles estar... (Puedes colocar más de una respuesta):

- ☐ Solo
- ☐ Con un amigo
- ☐ Con varios amigos o amigas
- ☐ Con algún hermano/a
- ☐ Con mi padre
- ☐ Con mi madre
- ☐ Con mi novio/a
- ☐ Con un profesor/a
- ☐ Con otras personas

¿Quién te ha enseñado a manejar Internet? (Puedes colocar más de una respuesta):

- ☐ Nadie, he aprendido yo solo
- ☐ Algún hermano/a
- ☐ Mi novio/a
- ☐ Mis amigos /as
- ☐ Mi padre
- ☐ Mi madre
- ☐ Algún profesor/a del colegio
- ☐ Otras personas

¿A qué le has quitado tiempo desde que utilizas Internet? (Puedes colocar más de una respuesta):

- ☐ Familia
- ☐ Amigos
- ☐ Novio/a
- ☐ Estudios
- ☐ Televisión
- ☐ Videojuegos
- ☐ Deporte

- ☐ Lectura
- ☐ A nada

¿Tienes instalado algún sistema de protección cuando navegas por Internet (antivirus, filtro de contenidos...)? (Puedes colocar más de una respuesta):

- ☐ No
- ☐ No lo sé
- ☐ Sí, tengo un filtro
- ☐ Sí, tengo un antivirus
- ☐ Sí, tengo un cortafuego o firewall
- ☐ Sí, pero no sé qué es

A veces puede ocurrir que discutas con tus padres sobre el uso que haces de Internet. ¿Podrías indicarnos cuál de estas situaciones se dan? (Puedes colocar más de una respuesta):

- ☐ He tenido discusiones por el tiempo que paso conectado/a
- ☐ He tenido discusiones por el momento del día en el que me conecto
- ☐ He tenido discusiones por lo que hago mientras estoy conectado
- ☐ Me han castigado y me prohíben navegar o me quitan tiempo
- ☐ Me han premiado y puedo navegar o me dan más tiempo si cumplo con algo
- ☐ No discutimos nunca por esto

Cuándo navegas por Internet, según tu padre y tu madre ¿qué cosas no puedes hacer? (Puedes colocar más de una respuesta):

- ☐ Comprar algo
- ☐ Chatear
- ☐ Dar información personal
- ☐ Completar encuestas
- ☐ Bajar archivos (programas, música, películas, e/o)
- ☐ Ver videos
- ☐ Subir archivos

- ☐ Enviar mensajes a celulares
- ☐ Enviar correos electrónicos
- ☐ Jugar
- ☐ No me prohíben nada

Si chateas, ¿te muestras tal y como eres o finges ser otra persona?

- ☐ Siempre me muestro como soy
- ☐ A veces suelo fingir
- ☐ Siempre suelo fingir

¿Has conocido en persona a alguno de tus amigos virtuales?

- ☐ No tengo ninguno
- ☐ Tengo pero no los conozco
- ☐ Tengo y he conocido alguno

Cuándo utilizas Internet ¿cómo te consideras?

- ☐ Un principiante
- ☐ Tengo un nivel medio
- ☐ Mi nivel es avanzado
- ☐ Soy todo un experto

Para mi Internet es... (Puedes colocar más de una respuesta):

- ☐ Es algo muy útil
- ☐ Es imprescindible
- ☐ Es un capricho
- ☐ Ahorra tiempo
- ☐ Facilita la comunicación
- ☐ Puede provocar adicción, que termine enganchado
- ☐ Conozco a alguien que siempre está conectado a Internet
- ☐ Puede provocar que me aíse, que deje de estar con mis amigos

El Celular

Celulares... ¿Quién paga los gastos?

- ☐ Yo mismo
- ☐ Mi padre o mi madre
- ☐ Otros
- ☐ Utilizo el celular de otras personas (padre, hermanos...) por lo que yo no lo pago
- ☐ No tengo ni utilizo ningún celular

¿Sabes cuánto gastas mensualmente en celular?

- ☐ No lo sé
- ☐ Muy poco
- ☐ Poco
- ☐ Un gasto medio
- ☐ Muy alto

El celular te sirve para... (Puedes colocar más de una respuesta):

- ☐ Recibir llamadas
- ☐ Llamar y recibir llamadas
- ☐ Enviar mensajes
- ☐ Chatear
- ☐ Navegar por Internet
- ☐ Jugar
- ☐ Como reloj
- ☐ Ver fotos y/o videos
- ☐ Hacer fotos
- ☐ Grabar videos
- ☐ Como agenda
- ☐ Escuchar música

- ☐ Ver la televisión
- ☐ Otras cosas

¿A qué edad tuviste tu primer celular?

- ☐ A los 9 años o menos
- ☐ A los 10 años
- ☐ A los 11 años
- ☐ A los 12 años
- ☐ A los 13 años
- ☐ A los 14 años
- ☐ A los 15 años
- ☐ Con más de 15 años
- ☐ Todavía no he tenido teléfono propio

¿Cómo conseguiste tu primer celular?

- ☐ Me lo compraron mis padres sin pedirlo
- ☐ Me lo compraron mis padres porque se lo pedí
- ☐ Me lo compré yo mismo
- ☐ Me lo regaló un amigo
- ☐ Me lo regaló un familiar
- ☐ De otra manera distinta
- ☐ Todavía no he tenido teléfono propio

Si me quedara dos semanas sin celular...

- ☐ Mi vida cambiaría a mejor
- ☐ Mi vida cambiaría a peor
- ☐ No pasaría nada

¿Con qué persona sueles comunicarte más por celular? (Puedes colocar más de una respuesta):

- ☐ Con mi madre
- ☐ Con mi padre
- ☐ Con mis hermanos/as
- ☐ Con otros familiares (primos, tíos, abuelos, e/o)
- ☐ Con los amigos/as
- ☐ Con mi novio/a

A veces puede ocurrir que discutas con tus padres por el uso que haces del celular, ¿podrías indicarnos el motivo? (Puedes colocar más de una respuesta):

- ☐ He tenido discusiones por el tiempo que paso usando el celular
- ☐ He tenido discusiones por el momento en el que uso el celular
- ☐ He tenido discusiones por el dinero que gasto en el celular
- ☐ No discutimos nunca de esto

¿En cuál de estas situaciones apagas el celular? (Puedes colocar más de una respuesta):

- ☐ Cuando estoy en clase
- ☐ Cuando estoy en el cine
- ☐ Cuando estoy estudiando
- ☐ Cuando estoy con mi familia (comiendo, viendo la tele, e/o)
- ☐ Cuando estoy de vacaciones
- ☐ Cuando me voy a la cama
- ☐ Siempre estoy dispuesto a usarlo

¿Estás de acuerdo con algunas de las siguientes frases? (Puedes colocar más de una respuesta):

- ☐ He utilizado el celular para enviar mensajes, fotos o videos ofensivos contra alguien

- ☐ Alguna vez me han perjudicado con un mensaje, foto o video a través del teléfono celular
- ☐ Conozco a alguna persona que está todo el tiempo con el celular
- ☐ Siempre tengo el celular encendido para poder comunicarme con mis amigos
- ☐ He recibido mensajes obscenos o pornográficos en mi celular
- ☐ He recibido mensajes o llamadas de personas desconocidas

Los videojuegos

Habitualmente sueles jugar con videojuegos o juegos de computadoras

- ☐ No
- ☐ Sí

¿Con qué? (Puedes colocar más de una respuesta):

- ☐ Videoconsola (tipo Playstation)
- ☐ Computadora
- ☐ Videoconsola portátil (tipo DS, PSP, DSi)
- ☐ A través de Internet (juegos en red)
- ☐ Celular
- ☐ Mp3, Mp4, Ipod, Ipad, tabla
- ☐ Otro tipo de aparato

¿Qué género de videojuegos son los que más te gustan? (Puedes colocar más de una respuesta):

- ☐ Acción/lucha
- ☐ Aventura
- ☐ Estrategia
- ☐ Simulación
- ☐ Inteligencia
- ☐ Arcade (juegos antiguos)

☐ Otros

Si utilizas los juegos en red ¿estás de acuerdo con alguna de las siguientes frases? (Puedes colocar más de una respuesta):

- ☐ Juego en red con mi grupo de amigos
- ☐ Jugar en red es más divertido porque hay más gente jugando
- ☐ Me gusta jugar en red porque me permite ser otra persona
- ☐ Me gusta jugar en red porque puedo hacer cosas que no hago en la vida real
- ☐ Jugar en red te permite hacer amigos
- ☐ alguna vez me han engañado mientras jugaba en red

¿A qué tipo de juegos en red has jugado últimamente? (Puedes colocar más de una respuesta):

- ☐ Juegos de comunidad virtual (Haboo Hotel, SecondLife, TheSims ...)
- ☐ Juegos de carreras (San Andreas, Shangay Street Racer...)
- ☐ Juegos de estrategia y batalla (Teeken, Counter Strike...)
- ☐ Juegos de deportes (FIFA)
- ☐ Juegos de mesa y cartas (Poker, Parchís, Trivial, Pictionary...)
- ☐ Casinos (Casino Mónaco, Casino Tropez...)

¿Cuánto tiempo utilizas diariamente a los videojuegos?

- ☐ Entre semana (lunes a viernes)
- ☐ Nunca
- ☐ Menos de una hora
- ☐ Menos de una hora
- ☐ Entre una y dos horas
- ☐ Más de dos horas
- ☐ No lo sé
- ☐ Fines de semana (sábado y domingo)
- ☐ Nunca

- ☐ Menos de una hora
- ☐ Menos de una hora
- ☐ Entre una y dos horas
- ☐ Más de dos horas
- ☐ No lo sé

¿Con quién sueles jugar? (Puedes colocar más de una respuesta):

- ☐ Juego solo
- ☐ Con mi padre
- ☐ Con mi madre
- ☐ Con mis hermanos/as
- ☐ Con los amigos/as
- ☐ Con mi novio/a
- ☐ Con otras personas

A veces puede ocurrir que discutas con tus padres sobre el uso que haces de los videojuegos o juegos de computadoras, ¿podrías indicarnos el motivo? (Puedes colocar más de una respuesta):

- ☐ He tenido discusiones por el tiempo que paso jugando
- ☐ He tenido discusiones por el momento en que juego
- ☐ He tenido discusiones por el tipo de juegos que me gustan
- ☐ No discutimos nunca por esto

El televisor

¿Dónde está el televisor o televisores que funcionen, en tu casa? (Puedes colocar más de una respuesta):

- ☐ En mi habitación
- ☐ En la habitación de un hermano

- ☐ En la sala de estar
- ☐ En la habitación de mis padres
- ☐ En la cocina
- ☐ En el cuarto de juegos
- ☐ En otros sitios
- ☐ No tengo televisor en casa

En una semana, ¿Cuánto tiempo miras la televisión en casa?

Entre semana (lunes a viernes)

- ☐ Nunca
- ☐ Menos de una hora
- ☐ Entre una y dos horas
- ☐ Más de dos horas
- ☐ Más de dos horas
- ☐ No lo sé

Fines de semana (sábado y domingo)

- ☐ Nunca
- ☐ Menos de una hora
- ☐ Entre una y dos horas
- ☐ Más de dos horas
- ☐ Más de dos horas
- ☐ No lo sé

Cuando miras la tele, sueles hacerlo...

- ☐ Solo
- ☐ Con mi padre
- ☐ Con mi madre
- ☐ Con algún hermano/a
- ☐ Con otro familiar
- ☐ Con un amigo/a
- ☐ Con otras personas

¿Realizas alguna actividad mientras miras la tele? (Puedes colocar más de una respuesta):

- ☐ Estudiar
- ☐ Hacer la tarea del colegio
- ☐ Navegar por Internet
- ☐ Leer
- ☐ Dormir
- ☐ Charlar con mi familia
- ☐ Jugar
- ☐ Otro:

A veces puede ocurrir que discutas con tus padres sobre el uso que haces de la televisión, ¿podrías indicarnos cuál de estas situaciones se dan? (Puedes colocar más de una respuesta):

- ☐ He tenido discusiones por el tiempo que paso viendo tele
- ☐ He tenido discusiones por el momento en que veo tele
- ☐ He tenido discusiones por el tipo de programas que veo
- ☐ Me han castigado y me prohíben ver tele
- ☐ Me han premiado y me dejan ver más tiempo la tele
- ☐ No discutimos nunca por esto

Cuando miras la televisión en familia, ¿Quién es el que decide qué programa mirar?

- ☐ Yo mismo
- ☐ Mis hermanos/as
- ☐ Mi padre
- ☐ Mi madre
- ☐ Mi abuelo/a
- ☐ Otras personas
- ☐ Casi nunca vemos la televisión juntos

¿Hay algún programa que tus padres no te dejen ver?

- ☐ Me dejan ver todos los programas
- ☐ Sí, hay programas que no me dejan ver. (Nombrar):
- ☐ No lo sé

Nombra los programas que tus padres no te dejan ver:

¿Estás de acuerdo con las siguientes frases? (Puedes colocar más de una respuesta):

- ☐ Me gusta más ver la tele acompañado/a que solo/a
- ☐ Cuando llego a casa siempre enciendo la televisión
- ☐ alguna vez he visto programas que mis padres no me dejan ver
- ☐ En la televisión no ponen programas para mí, son para mayores
- ☐ Conozco a alguien que siempre está viendo tele

Las pantallas, tu lectura y proceso de aprendizaje

¿Te gusta leer?

- ☐ Si
- ☐ No

¿Qué tipo de lecturas sueles hacer? (Puedes colocar más de una respuesta):

- ☐ Libros de texto del colegio
- ☐ La prensa
- ☐ Farándula
- ☐ Arte
- ☐ Cine
- ☐ Novelas
- ☐ Cuentos

- ☐ Poesía
- ☐ Política

¿Cuántos libros has leído completos en los últimos seis meses?

- ☐ Uno
- ☐ Dos
- ☐ Tres
- ☐ Cuatro
- ☐ Cinco o más
- ☐ Estoy leyendo uno, no lo he terminado
- ☐ Ninguno, he leído sólo la parte que me interesa de varios libros
- ☐ Ninguno, nunca he leído un libro completo

Cuando haces tareas del colegio ¿de dónde obtienes la información? (Puedes colocar más de una respuesta):

- ☐ Libros de texto sugerido por el profesor
- ☐ Internet
- ☐ Biblioteca del colegio
- ☐ Biblioteca familiar
- ☐ Biblioteca de la comunidad
- ☐ Otros

Cuando buscas información en Internet sobre un tema... (Puedes colocar más de una respuesta):

- ☐ Lees un artículo completo y de allí extraes lo más relevante
- ☐ Lees lo más relevante de varios artículos y extraes información de todos
- ☐ Buscas varios artículos y lees el que tenga mejores imágenes
- ☐ Miras videos de YouTube
- ☐ Consultas Wikipedia y usas los hipervínculos para hallar lo que te interesa
- ☐ No buscas información en Internet

¿Utilizan tus profesores las nuevas tecnologías en el aula (presentaciones en Power Point, videos, uso de tablas, Ipad, celular, Smart board e/o)?

- ☐ ¿ No, nunca
- ☐ Si, generalmente todos lo hacen
- ☐ Con frecuencia algunos profesores (menos de la mitad)
- ☐ Con frecuencia algunos profesores (más de la mitad)
- ☐ Rara vez algún profesor

¿Crees que tus profesores están preparados para utilizar herramientas tecnológicas (Internet, televisión, Ipad, tablas, Smart Board, e/o) para impartir su materia?

- ☐ Si
- ☐ No
- ☐ La mayoría está preparado
- ☐ Sólo algunos están preparados

¿Tienes algún profesor que usa Internet para explicar su materia?

- ☐ No, ninguno
- ☐ Si, algunos (menos de la mitad)
- ☐ Si, casi todos más de la mitad)
- ☐ Sí, todos

¿Te recomienda que uses Internet para estudiar, que visites páginas o te da direcciones referentes a su materia?

- ☐ No, ninguno
- ☐ Si, algunos (menos de la mitad)
- ☐ Si, casi todos más de la mitad)
- ☐ Sí, todos

¿Te gustaría que se emplearan con mayor frecuencia las nuevas tecnologías (Internet, televisión, celular, Ipad, Smart Board, e/o) en tu proceso de aprendizaje?

- ☐ Si
- ☐ No