

**SECRETARIA DE EDUCACION PUBLICA SECRETARÍA DE
EDUCACIÓN PÚBLICA y CULTURA
UNIVERSIDAD PEDAGÓGICA NACIONAL
UNIDAD 25 A**

"Efectos de la Internet en el Bachiller"

TESIS

**QUE PARA OBTENER EL GRADO
DE MAESTRO EN EDUCACION
EN EL CAMPO DE LA INTERVENCION,
PEDAGOGICA y APRENDIZAJE ESCOLAR**

PRESENTA

AIDA ELIZABETH SILVA ALVARADO

**DR. ANISETO CÁRDENAS GALINDO
DIRECTOR DE TESIS**

CULIACÁN ROSALES, SINALOA, OCTUBRE DE 2006

ÍNDICE

INTRODUCCIÓN

CAPÍTULO I

CONSTRUCCIÓN DEL OBJETO DE ESTUDIO

1. Antecedentes
- 1.2 Justificación
- 1.3 Delimitación del problema
- 1.4 Objetivos
- 1.5 Hipótesis de trabajo

CAPÍTULO II

MARCO TEÓRICO

- 2.1 Educación media superior
 - 2.1.1 Colegio de Bachilleres del estado de Sinaloa, la docencia y las Tecnologías de la información y Comunicación
- 2.2. Las Tecnologías de la Información y comunicación (TIC)
 - 2.2.1. Desde el surgimiento de la información hasta las Tecnologías de la Información y Comunicación
 - 2.2.1.1 Controlando la información por medio de las tecnologías
 - 2.2.2 Lo inmaterial de las TIC
 - 2.2.3 La vida en la red
 - 2.2.3 .1 La seducción virtual
- 2.3 El adolescente y su formación
- 2.4 La docencia en el bachillerato
 - 2.4.1. ¿Las Tecnologías de la Información y Comunicación sustituyen al docente?
 - 2.4.2 ¿Qué hacer con las Tecnologías de la información?

CAPÍTULO III

PROCEDER METODOLÓGICO

3.1 Enfoque de la investigación cuantitativa y cualitativa

3.2 Entrevista a profundidad

3.3 Los sujetos de estudio

3.4 El escenario de la investigación

3.5 Análisis de la información

CAPÍTULO IV

LA INTERNET EN EL BACHILLERA TO

4.1 La Internet divertida

4.1.1 Chat comunicativo

4.1.2 El mundo de la música, mp3s y videos

4.1.3 Mail comunicativo

4.1.4 La computadora amigable y comprensiva

4.2 Navegar en el ciberespacio es adictivo

4.2.1 Perdida de la noción de tiempo

4.2.2. Resistencia a la Internet

4.2.3 ¿Soy la Internet?

4.3. Un mundo virtual

4.3.1 Realidad simulada

CONCLUSIONES

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

INTRODUCCIÓN

En la actualidad Internet se le han dado diversidad de aplicaciones y funciones de tal forma que su popularidad como herramienta no se encuentra estática. Es así como en estos días se presentan algunas afirmaciones hechas en los medios escritos, vistas en televisión o incluso, atestiguadas por diferentes personas. Dentro de ellas se pueden mencionar las siguientes:

La Internet es uno de los mejores descubrimientos del siglo XX. A través de la red el ser humano logrará un magnífico nivel de comunicación mundial que derribará las fronteras entre países y llevará al hombre a un nuevo paraíso de posibilidades.

La lectura por la Internet es un fiasco, intenta sustituir al maestro, pero no logrará afianzarse nunca debido a que ambos son complementos.

Dentro de poco todo podrá comprarse por Internet y no hará falta que soportemos las aglomeraciones de los supermercados y otras tiendas.

Hay que tener en cuenta que en este momento, la sociedad y la cultura en general se encuentra en una encrucijada histórica, en uno de esos cambios de paradigma que revolucionan el modo en que los humanos se enfrentan con la realidad. Ello hace que la actual época se encuentre en un cambio permanente promovido desde las innovaciones tecnológicas, que a su vez, plantean retos sociales en su implementación así por un lado, se está creando un nuevo universo de interacciones sociales que afecta aquellas actividades humanas que se ven influenciadas por el uso de las Tecnologías de la Información y Comunicación (TIC), entre ellas la educación.

La mecánica político-organizativa de las sociedades se esta sufriendo no tiene límites; los componentes principales son a) la globalización de la cultura, la

economía y la política, y b) las innovaciones tecnológicas producto de la revolución digital iniciada en la década de los 70s del siglo XX.

Si la globalización de la economía, política y la cultura traen consecuencias serias de carácter de identidad cultural, también las sociedades se ven afectadas ante el empuje del nuevo mercado global. Aquí el conocimiento adquiere un valor agregado; siempre ha tenido un valor y es fuente de poder, pero con las TIC, entre ellas Internet que facilita su circulación entre individuos y grupos, es donde adquiere otro valor más.

Pero no sólo es información y conocimiento lo que mueve al mundo digital, sino la diversidad de actividades propias de la vida cotidiana hasta antes de aparecer Internet; se pueden hacer transacciones económicas, desde una simple compra de un artículo doméstico, hasta transacciones económicas relativamente importantes para individuos o instituciones; se accede a bancos de información; se entablan comunicación con individuos o comunidades distanciadas física y geográficamente; se tiene la posibilidad de estudiar, pero también de experimentar sensaciones estéticas a través de la red. Cada vez, se está integrando la realidad virtual a las actividades cotidianas de la actual sociedad y con ello se descubren nuevas facetas de hacer las cosas.

Internet no sólo pertenece a los nuevos entornos sociales que están emergiendo; instituciones de educación superior lo han incorporado como medio para hacer circular información a través de las redes de conocimiento que envuelven y hace más denso el espacio virtual al utilizarlo para crear ambientes virtuales de aprendizaje, ya sea en cursos de educación a distancia o simplemente el agregado de estrategias de enseñanza y aprendizaje a los cursos presenciales.

Así, a través de Internet y de la Redes de Conocimiento se pueden manifestar algunos conceptos que son relativamente nuevos en el aula, y que

lejos de apartarse del entorno natural que le dio origen, unen más al proceso educativo, es decir, al ciberaula, la cibercultura, los cibermuseos, e incluso los libros digitalizados.

Para tener un acercamiento a estos nuevos entornos se hacen divisiones en este trabajo donde en un el primer apartado constituye lo que es el planteamiento del problema, el cual se aborda desde los orígenes de la computadora e Internet. Así mismo se da una breve explicación de software y la adicción a los espacios virtuales.

En el segundo se explica la Internet como parte de las Tecnologías de la Información y Comunicación así como también sus características y el cómo ha sido encaminada hacia la educación.

En el tercer apartado se plantea la metodología y se argumenta el por qué este trabajo se realizó desde un enfoque cualitativo y los procedimientos y acciones que se realizaron para recabar los datos de campo. De la misma manera se especifican los sujetos de estudio y el escenario donde se realizó el trabajo, así como un sencillo análisis respecto al enfoque cualitativo.

Posteriormente, se tiene el capítulo de los hallazgos en el campo de la investigación, donde se analiza los efectos que tiene la Internet en los alumnos. En el análisis de la información obtenida algunos eventos observados. Inmediatamente después, en las conclusiones se hace un señalamiento de lo que experimentan los alumnos durante su formación al utilizar las materias evocadas a la computación cuando utilizan los software.

Finalmente se enlista la bibliografía que se analizó para apoyar este trabajo y, algunos anexos que dan cuenta de los instrumentos utilizados y del trabajo realizado.

CAPÍTULO I

CONSTRUCCIÓN DEL OBJETO DE ESTUDIO

1.1 Antecedentes

La conversión de las telecomunicaciones con la informática (telemática) durante la década de los 80s del siglo XX, marco el inicio de una nueva forma de comunicación y de acceso a fuentes de conocimiento, con ello, las relaciones sociales cambiaron. Antes los mensajes tenían un punto de partida y se difundía hacia un determinado grupo social, la comunicación de masas por la televisión, la radio y la prensa, se caracterizaron por ser de forma unidireccional; el teléfono es bidireccional y los actuales medios innovadores rompen con esta forma de comunicación y se vuelven multidireccionales; un mensaje al enviarse, llega simultáneamente a otros usuarios de estos medios ya su vez, al estar interactuando, el mensaje pierde su origen.

Desde esta perspectiva, el conocer este proyecto, el avance tecnológico, se hace pertinente al hacer referencia a los orígenes de la comunicación, es decir, desde la necesidad de transmitir información entre los seres humanos. Históricamente, la aparición del lenguaje es reconocido como una de las etapas más importantes de la evolución de la especie humana.

Esta necesidad originó la articulación de sonidos emitidos para posteriormente convertirse en palabra y esta, a su vez concibió el lenguaje. Este medio permaneció durante años para poder transmitir la cultura de los pueblos, de sus valores, normas y principios de sobrevivencia de grupos y comunidades. Un segundo momento fue la aparición de la escritura que permitió descargar el peso de la memoria hacia documentos escritos, sin embargo, fue insuficiente ante la información que se plasman las ideas en manuscritos. El tercer momento fue la invención de la imprenta con su primer libro -la Biblia- dando apertura a una

mayor difusión del conocimiento. A fines del siglo XVI nace los primeros intentos de publicaciones periódicas. Culminado el siglo XVIII surgen las revistas científicas y la invención de la máquina de vapor que revolucionó toda la sociedad, está se introdujo también en el transporte el ferrocarril dio un impulso fundamental al desarrollo de la comunicación. Ello implicó una mayor expansión de la información. Sin embargo, el descubrimiento de que las señales eléctricas pueden ser transformadas en mensajes, dio pauta a una revolución tecnológica con la parición del telégrafo y del teléfono. Es así que durante la segunda mitad del siglo XIX, Grahan Bell presentó un nuevo artefacto, el teléfono, con él se permitía la transmisión del sonido directo, así se posibilitó a cada ser humano comunicarse como individuo con los demás por encima de las distancias físicas, morales, culturales y políticas.¹

Estas innovaciones surgen de la necesidad de comunicar y manipular la información y ha sido producto de los tiempos, las épocas, y evolución cultural, donde lejos de ignorar la carestía de recursos para acceder y controlar la información, conducen a crear nuevos inventos desde los antiguos pergaminos, pasando por los libros o artefactos mecánicos y eléctricos, surgen de la necesidad de ampliar las bases del conocimiento ya su vez, establecer el control y manipulación de lo que puede circular ahora en los nuevos canales de comunicación.

Un conducto a realizar estas operaciones lo es la computadora. Los primeros bosquejos se dan en la primera generación (1940-1959) donde se encuentran máquinas de grandes volúmenes, que generaban mucho calor debido a que funcionaban con tubos de vacío; su capacidad de realizar operaciones era muy limitada, entre las más populares estaban ENAC y ABC. En la segunda (1960-1964), se usaban transistores en vez de tubos de vacío, por tanto su tamaño eran más reducido, no generaban tanto calor, lo que contribuyó a la

¹ Radamés Linares Columbié E! al La información a través del tiempo.<http://bvssldcu/revistas/aci/volI8-3-00/aciO9300htm>

creación de los lenguajes de programación; las computadoras más populares fueron: IBM, CDC, NCR, RCA, Univac, Burroughs y Honeywell. En la tercera (1965-1974), se utilizaban los circuitos integrados, se colocaban en una placa de silicio formando los chips, la distancia entre los circuitos era corta. Por esta razón las computadoras de la tercera generación eran más rápidas. En la cuarta (1975-1979) se desarrollaron los circuitos LSI y VLSI, que son chips que realizan varias tareas a la vez; en esta generación surgen las computadoras personales. En la quinta (1980-a la actualidad) nace la Inteligencia Artificial donde a la computadora se le dota de ciertas habilidades tratando de realizar actividades del hombre: jugar ajedrez, robots, máquinas con bases de datos Torrontegui (1998).

La computadora se ha utilizado en diferentes ámbitos tanto productivos como educativos y en la simulación de la realidad de situaciones complejas. En el campo educativo tiene múltiples utilidades, y van desde los proyectos Computación Electrónica en la Educación Básica (COEEBA) en la cual se dispone de una computadora como apoyo en el proceso enseñanza aprendizaje; tienen sus orígenes en MicroSep del Instituto de Investigaciones en Matemáticas Aplicadas y Sistemas (IIMAS), de la UNAM, a petición de la Subsecretaría de Educación Superior e Investigación Científica de la SEP; pero fue hasta 1986, que se puso en marcha el programa Computación Electrónica en la Educación Básica (COEEBA-SEP), con tres objetivos principales: familiarizar al alumno de secundaria con la computadora, ofrecer un apoyo didáctico para el maestro y promover la enseñanza de la programación. Posteriormente el aula COEEBA se extiende a la educación primaria en donde se utiliza también para los procesos de enseñanza y aprendizaje.

El uso de la computadora no se limita a aplicarla al ambiente físico sino también el alumno puede traer la información a ese pequeño espacio geográfico proveniente de otras partes del mundo. Una alternativa es usar la Internet antes denominada ARPANET que si bien tiene sus inicios en 1969 como una herramienta de corte militar, fue utilizada posteriormente por investigadores y

científicos de universidades norteamericanas Galindo (1999).

La Internet fue iniciada como un proyecto por la fuerza Área de los Estados Unidos cuyo fin era proteger el entorno de la red cuando estaban en combate. Es así como a través del tiempo se mantiene el concepto usándose en la actualidad en diversas actividades educativas y comerciales.²Aunque Internet no es propiedad de nadie más que de sus usuarios, tiene un costo. Con el uso del cable módem se agiliza la entrada y salida a Internet, aunque este servicio es mucho más caro que el anterior, no deja de tener demanda en nuestra sociedad.³

Actualmente, en nuestro contexto regional, existen instituciones educativas formales que empiezan a utilizar este medio de comunicación como un sistema que les permite interactuar con diferentes instrumentos educativos, de publicidad, informativo para dichas instituciones.⁴

Estos espacios educativos contemplan dentro de su plan de estudios, formar estudiantes en el uso de la computadora y del Internet. Sin embargo, no es exclusivo del nivel básico ni del superior; en el nivel medio superior los planes y programas de estudio están estructurados con materias relacionadas con informática, para lo cual se requieren de competencias en su uso y que no necesariamente se aprenden en los espacios escolares con sus efectos, positivos y negativos en la formación educativa de los usuarios. Así se tiene que la Internet en la práctica docente permite obtener información de cualquier tema y de cualquier parte del mundo, pero habrá que distinguir la información que sea educativa.

² La red de redes es un instrumento multitarea: transmite imagen, pero también texto escrito; abre al diálogo entre los usuarios que se buscan entre ellos e interactúan; y permite una profundización prácticamente ilimitada en cualquier curiosidad (es como una biblioteca universal, conectada por diferentes mecanismos).

³ El cable módem, realiza la misma función que el módem pero sin emplear la línea telefónica es decir, la transmisión de la señal se da por medio de un cable coaxial (parecido al cable de televisión por cable) conectado a dicho dispositivo.

⁴ En el nivel superior, la Universidad Autónoma de Sinaloa (UAS), la Universidad de Occidente (U de O) y los Institutos Tecnológicos, cada uno de ellos en sus diversos campus emplean estos medios de comunicación ya su vez los incorporan a los procesos educativos. Igualmente en las Instituciones Formadoras y Actualizadoras de Docentes en Sinaloa (IFAD) se empieza a utilizar estas herramientas tecnológicas.

La formación educativa al emplear Internet es un punto interesante ya que en las instituciones educativas particularmente en el bachillerato se observa día tras día el uso de esta herramienta, al mismo tiempo que crece la Internet se generan preferencias o adicción a software por parte de los alumnos, como entretenimiento de sus actividades lúdicas, o de comunicación e intercambio de información entre grupos y comunidades virtuales.

Desde esta perspectiva, se puede generar aspectos de adicción a Internet y según Young (1998), es un deterioro en el control de su uso que se manifiesta como un conjunto de síntomas cognitivos, conductuales y fisiológicos. Es decir, la persona adicta- realiza un uso excesivo de Internet lo que le ocasiona que se reproduzca una distorsión de sus objetivos personales, familiares o profesionales.

La preocupación, necesidad, cambios de ánimo, uso constante al parecer son síntomas producto de una atadura emocional en las interacciones en línea y las actividades que ellos crean dentro de las pantallas de su computadora. Internet le permite encontrarse con otros usuarios, hablar e intercambiar ideas con nuevas personas a través de las aplicaciones interactivas de Internet: como los salones de plática (Chat por su uso común), juegos en línea o los grupos de discusión (newsgroups). Internet facilita un cambio de identidad o conservar el anonimato si el usuario lo desea, con ello, este espacio de libertad es empleado para verter aspectos emocionales.

1.2 Justificación

En esta revolución tecnológica aunada ala globalización de la economía, Internet está en su auge. En educación tiene especial interés porque forma parte de las nuevas competencias que las nuevas generaciones están utilizando para acceder ala información ya fuentes de conocimiento fuera de los espacios formales, en lugar de ser un instrumento didáctico destinado a un aprendizaje

constructivo. Pero esta utilización debe hacerse partiendo de las atribuciones y los riesgos que encierra la nueva sociedad red, ya que un desvío dentro de su formación puede ocasionar la dependencia donde el adolescente puede llegar al grado de abandonar sus actividades tanto educativas como sociales.

Para ser congruentes con las transformaciones socioculturales y educativas, en el Colegio de Bachilleres del Estado de Sinaloa (COBAES) se han modificado los planes y programas de estudio, incorporando asignaturas relacionadas con la informática y específicamente la capacitación en el área de computación, como espacio de formación para el trabajo.

Dentro de los rasgos de la capacitación en el área de computación, se pretende que el alumno conozca y emplee los avances tecnológicos existentes, comprenda la importancia de las Tecnologías de la Información y Comunicación implícitas en los sistemas de redes, en la transmisión de información, además utilice los Hipermedia.

Pero la importancia de las TIC se establece más en el contenido programático que los procesos de aprendizaje y comunicación entre los estudiantes, es decir, en los procesos formales del aprendizaje de las nuevas herramientas tecnológicas, interesa más el dominio de las competencias marcadas en plan de estudios que establecer una visión crítica como medio y como herramienta de comunicación. Conocer los efectos que tiene Internet en el bachillerato, permitirá entender la nueva cultura que se está generando en el ciberespacio, pero también cómo las nuevas generaciones le dan sentido a los medios de comunicación, ahora con Internet.

1.3 Delimitación del problema

La integración de una modalidad a las convencionales en cuanto acceso a la información y entretenimiento, propicia desestabilidad a una cultura ya su

sociedad en cuanto no forma parte de los patrones dominantes y controlados, en este sentido, cobra interés el investigar los efectos del uso de software a los que acceden los alumnos del nivel medio superior para el acceso a información y como medio de comunicación; a su vez de buscar el por qué Internet es utilizada más como medio de comunicación informal que como medio educativo.

En esta dirección, el contexto por investigar fueron los alumnos de bachillerato del Plantel 27 "Lic. Rodolfo Monjaraz Buelna". Ubicado en el centro de la ciudad de Culiacán. Éste plantel forma parte de la Zona 04 de COBAES. El status económico es muy heterogéneo ya que cuenta con tres turnos: matutino, vespertino y nocturno. Aunque las condiciones del edificio no son del todo optimas hay mucha demanda por el alumnado, lo que conduce a que los alumnos provengan de varios puntos de la ciudad, esto quiere decir que no necesariamente tienen que vivir cerca del plantel sino que se inscriben por la reputación de dicha institución (la cantidad de alumnos, lo céntrico del lugar, el material didáctico con el que cuentan; son solo algunos factores).

Otro hecho que contribuye a su prestigio es que fue uno de los primeros planteles que se abrieron dentro de la zona lo que provocó que al tiempo de su formación fuera insuficiente por la cantidad de alumnado. Fue de ahí precisamente como muchos maestros descargados fueron ubicados en el Plantel 27 Extensión "I" ahora llamado Plantel 60 "Profa. Jesusita Neda".

Por la ubicación, trayectoria y homogeneidad COBAES 27 es obligado a que el equipo de cómputo se encuentre en óptimas condiciones, ya que, el número de computadoras depende de la cantidad de alumnos inscritos en todos los turnos. Es decir es uno de los planteles que más tienen alumnado y por ende computadoras al alcance de los estudiantes.

Ante ello, son los estudiantes los que le dan sentido a este trabajo, porque son los que eligen el rumbo de su educación y formación en el momento que

eligen qué y como interactuar y utilizar las herramientas tecnológicas, si es sólo con fines formativos o si lo conducen por otros rumbos.

Ante esta situación, se plantea la interrogante que orientó nuestra investigación: ¿Qué efectos. tiene la Internet en el bachillerato?

1.4 Objetivos

- ❖ Conocer los efectos de Internet en la formación educativa de los alumnos de Colegio de Bachilleres del Estado de Sinaloa.
- ❖ Identificar qué software accesan los alumnos del bachillerato para dar cuenta del tipo de influencia a la que se exponen.
- ❖ Conocer qué formación adquiere el bachiller al acceder a los diversos software que Internet ofrece.

1.5 Hipótesis de trabajo

- ❖ Los alumnos del tercer grado del Colegio de Bachilleres del Estado de Sinaloa, acceden por Internet a software que no les forma en lo académico, ya que tienden a adentrarse en los ejercicios de diversión y comunicación más que informativos
- ❖ Los bachilleres, prefieren acceder a software de diversión al ser más agradables que los educativos.
- ❖ La formación que adquiere el bachiller cuando accede por tiempos prolongados en Internet le genera desajuste en lo académico y en lo cultural.

CAPÍTULO II

MARCO TEÓRICO

2.1 Educación media superior

En la actualidad la educación media superior se ubica entre la educación secundaria y la educación superior. Su propósito es preparar al educando tanto personal y socialmente para que sea capaz de adentrarse en la educación superior y así mismo se esté preparando para el trabajo.

Mediante este tipo de educación se permite a los alumnos tener un acercamiento al sector productivo a partir de una capacitación conciente y ,no direccional donde se adquiere su formación.

Para llegar a este fin la educación media superior se vio sumergida en un proceso difícil ligado a factores políticos y sociales los cuales han evolucionado poco a poco hasta la actualidad.

Su origen viene desde el periodo colonial donde se encuentran sus antecedentes de un nivel intermedio entre la educación elemental y educación superior;

"...Éstos pueden ubicarse desde la fundación del colegio de Santa Cruz de Tlatelolco en 1537, del colegio de San Juan de Letrán y el de Santa María de todos los santos, en los que se desarrolló la idea de una educación media. Posteriormente se establece la Facultad de Artes, en la Real y Pontificia Universidad de México, como institución de estudios preparatorios para las licenciaturas existentes" Castrejón (1985; 160).

En la época de la independencia se vive una estabilidad política aún así "...en el encuentro de bachilleres en México independiente se crea la Dirección General de instrucción pública para el Distrito Federal y Territorios de la

Federación"⁵ bajo este caos ahora la responsabilidad le corresponde al estado en la administración de servicio educativo. En este sentido;

"...Para 1867, la educación se reglamenta a través de la Ley Orgánica de Instrucción Pública y con ello se propicia la creación de la Escuela Nacional Preparatoria, impulsada por Gabino Barreda. Posteriormente durante el porfiriato se promulga la Ley de Enseñanza preparatoria en el Distrito Federal y decreta la expedición del Plan de Estudios de la Escuela Nacional Preparatoria. En esta misma época destaca el establecimiento del Ministerio de Instrucción Pública, obra impulsada por Justo Sierra. Después de la revolución José Vascónceles promueve la idea de crear un organismo en torno del Sistema Educativo Nacional, que cristaliza con la fundación de la Secretaría de Educación Pública en 1921" Castrejón (1985; 173).

A partir de esta etapa, las escuelas preparatorias empezaron a crecer en cantidad y se diversificaron, "... lo cual influye para la creación del Primer Congreso Escuelas Preparatorias de la República (...) surge la idea de la de la educación politécnica" Castrejón (1985; 176).

El nivel medio superior generado para esta época se centra en el interés, en el aprendizaje de oficios. Habría que preguntarse para qué. Según García (2002) bajo el contexto histórico y estructural según quien curse este nivel genera expectativas no solo a nivel persona sino también al desarrollo económico del país.

En 1948, se crea la Asociación Nacional de Universidades e Instituciones de Educación Superior (ANUIES). Cuyo propósito es ir en búsqueda de lo formativo en este caso el bachillerato debe de haber un acercamiento a las funciones propedéutico y Terminal del estudiante. Todo ello dirigido de igual manera a formar una capacitación propedéutica del individuo. Recayendo "en la

⁵ Encuentro Nacional de Directores de Colegio de Bachilleres. Acapulco, Oro. Enero 1999. p.2

mejora estructurar'.

Para 1972, en la XIV asamblea general ordinaria de la ANUIES se adopta una estructura académica definida por tres áreas; actividades escolares, con dos núcleos formativo: uno básico o propedéutico y otro selectivo, actividades para el trabajo y actividades paraescolares. El 26 de septiembre de 1973 se emite el decreto de creación de Colegio de Bachilleres. Su función es ofrecer una "formación general " a los egresados de secundaria, prepararlos para estudios superiores y capacitarlos para la incorporación a actividades productivas, sumergidos en la transformación, la educación para esta época se vuelven menos elitistas, se compromete con los fines acordes al proyecto de modernidad que le dio origen.

En 1981 se crea la Dirección General de Educación Media Superior (DGEMS), para contribuir y mejorar la orientación y calidad académica de las instituciones de ese nivel de enseñanza, que dependen de la Secretaría de Educación Pública o se encuentran relacionadas con ella.

Como a finales de la década de los ochenta existe una etapa de modernización y que desde la perspectiva de García (2002; 14), obedecen "...a los nuevos requerimientos del aparato productivo para la aplicación de la tecnología". Se requiere entonces una mano de obra para responder a las necesidades de la sociedad y así mismo obtener resultados óptimos. Ir en búsqueda de retos para elevar y mantener la calidad educativa, consolidar los vínculos de la educación e incorporar y fomentar el desarrollo científico y tecnológico.

En Septiembre de 1993 se incorpora un plan de estudios actualizado está conformado por tres núcleos: formación básica, formación propedéutica (antes profesional) y formación para el trabajo SEP (1982). En la formación básica como su nombre lo expresa se busca el mínimo de conocimientos, actitudes y valores,

que deben de poseer los estudiantes al momento de cursar las materias que se constituyen como básicas para participar activamente en su formación y en el cambio de su realidad. Así se contribuye a la convivencia que comprende su medio y al saber comunicarse.

Mientras que en la propedéutica se refuerza la función de preparar al alumno para su continuación en estudios superiores, ya que es un espacio curricular en donde se abordan aquellas asignaturas que le permiten profundizar sobre aspectos particulares de, las diversas disciplinas, con la intención de que adquiera los elementos necesarios que le ayuden a definir sus intereses profesionales.

"Este nivel sería considerado como uno de los medios fundamentales para el desarrollo económico del país y es el que directamente tendría que ajustarse y vincularse a los requerimientos del aparato productivo. Es además, en donde los programas y metas de desarrollo se orientarían prioritariamente, sobre todo hacia las modalidades de carácter terminal, supuestamente dirigidas hacia un objetivo ocupacional determinado" García (2002; 17-18).

Se busca entonces satisfacer un requerimiento productivo formando estudiantes capaces de hacer en el hacer, esto es, manifestar sus capacidades, actitudes y habilidades en el ámbito de la actividad de síntesis personal y social por excelencia: el trabajo. Estimulando aun conjunto de conocimientos y actitudes que desarrolla su autonomía; reforzando su capacidad para reflexionar y crear, y asumir una actitud favorable para enfrentarse resolver problemas cotidianos y al mismo tiempo el del país. Además el estudiante tiene la oportunidad de comprender de carácter dinámico de la vida productiva y los aspectos de mayor significado personal y social.

Educar para trabajo va en camino de darle el valor al quehacer humano, reforzando las actitudes que le permitan comprender las transformaciones del

mundo laboral. Adaptándose a las necesidades que requiere la época, la estructura de la institución, de la nación y por ende de la humanidad.

2.1.1 El Colegio de Bachilleres del Estado de Sinaloa, la docencia y las Tecnologías de la Información y Comunicación

Colegio de Bachilleres del Estado de Sinaloa es una institución que prepara estudiantes a nivel medio superior. El cual se encuentra bajo la estructura de la Dirección General del Bachillerato."...COBAES atiende el 45% en la población estudiantil, el resto es atendido por los subsistema: UAS, CET, CBTIS, CBT AS, CONALEP y particulares" COBAES (1998; 17).

COBAES fue creado el 9 de Septiembre de 1981, mediante decreto publicado en el periódico oficial, siendo gobernador constitucional del estado de Sinaloa Antonio Toledo Corro. Nace como organismo público descentralizado con personalidad jurídica y patrimonio propios;

"Para regular, orientar y organizar la educación media superior. Con sujeción a lo dispuesto por la ley de educación de Sinaloa. Actualmente cuenta con una matrícula de 25 000 alumnos, tienen 73 planteles educativos, cinco coordinaciones ejecutivas y cinco casas de la cultura. Tiene 1300 docentes, además de trabajadores administrativos, funcionarios, promotores de la cultura, las artes, los deportes y la actividad social".⁶

Para el avance y desarrollo académico el colegio ofrece un plan de estudios de modelo bivalente.⁷ Todo esto para el desempeño de un trabajo productivo que a la vez le permita al estudiante proseguir estudios profesionales.

⁶ Video Colegio de Bachilleres del Estado de Sinaloa 20 Aniversario 1981-2001

⁷ Cuenta con una estructura curricular integrada por un componente de formación profesional para ejercer una especialidad tecnológica y otro de carácter propedéutico que permite a quienes lo cursan continuar los estudios de tipo superior. Se enfatiza la realización de actividades prácticas en laboratorios, talleres y espacios de producción Programa nacional de educación 2001-2006

COBAES moderniza sus programas, la tecnología, la renovación constante de sus planes de estudio y el dinamismo y visión para el futuro. Está estructurado por capacitaciones que agrupan cada una ocho asignaturas, las cuales, se imparten en el quinto y el sexto semestre (cuatro asignaturas en cada uno: dos con una carga de cuatro horas y ocho créditos y dos con una carga de tres horas y seis créditos), lo que es un total de 28 horas y 56 créditos. Representan el 17.39% del plan de estudios SEP (1982; 18).

Lo que se busca con el núcleo, es preparar al estudiante para desarrollar procesos de trabajo en un campo laboral específico. Por medio de procedimientos, técnicas e instrumentos, además de generar estudios, que le permitan interactuar en forma útil con su entorno y los sectores productivos.

Se busca además impulsar con sus metodologías académicas la capacitación de sus docentes mediante encuentros regionales. Para el intercambio de experiencias para la enseñanza y el aprendizaje de tecnología de punta. Con el fin de llevar al estudiante a las formas avanzadas y virtuales de la educación.

El Colegio de Bachilleres considera al docente como parte fundamental en la formación del alumno. Por lo que, este debe asumir el papel de asesor educativo. Así fungirá como guía en la construcción del conocimiento que el estudiante haga en sí mismo. Este asesor debe de estar en actualización constante no solo dentro de su rama sino permitirse ir en búsqueda de aquellas alternativas educativas que provoquen el ambiente áulico dirigiendo al alumno hacia el conocimiento COBAES (1998; 22).

Por lo que el docente asesor buscará motivar la actitud investigativa, utilizando todos los elementos que pueda, desde elementos didácticos hasta recursos tecnológicos; siendo éstos, un medio eficaz para identificar y apoyar las necesidades educativas. Es así, por medio de las tecnologías como el asesor se

torna creativo, porque va por la innovación y la diversidad de las técnicas didácticas; integrándose a la visión estratégica de la institución a la cual pertenece.

No es solo tener amplio conocimiento de las áreas académicas que asesora sino ir más allá con el alumno. Y así determinar la relación que existe con el resto de las asignaturas que integran el mapa curricular.

Desde la visión institucional del Colegio de Bachilleres se plantea que el asesor se convierte en un sujeto en el acto educativo que fomenta, con el ejemplo, en el estudiante la práctica de valores, para que esto le permita desenvolverse como ciudadano útil en la sociedad.⁸

Así es como al docente se le otorga un papel importante en el desarrollo del adolescente, en virtud de que debe promover la participación creativa de las nuevas generaciones en la economía y el trabajo. Con el refuerzo del proceso de formación de la personalidad en los jóvenes y la construcción de espacios para la adquisición de valores y actitudes para la vida. Es pues, finalidad esencial del docente y el bachillerato "...generar en el educando el desarrollo de una primera síntesis personal y social que le permitan su acceso a la educación superior, a la vez comprender su sociedad y su tiempo preparándolo para su posible incorporación al trabajo productivo" SEP (1982; II).

Por lo anterior, Colegio de Bachilleres del Estado de Sinaloa busca una vinculación con el sector productivo, ligándose a un conjunto de acciones a realizar en el área de formación para el trabajo, que el estudiante tendrá que llevar a cabo de acuerdo a la capacitación que haya escogido.⁹ Es así como responde a su contexto estableciendo las herramientas que permitan al estudiante un acercamiento al sector productivo. Para ello emplea la materia de Informática y más adelante las capacitaciones. Donde por ejemplo si selecciona la capacitación en computación se dará énfasis a software especializados.

⁸ <http://mailcobaescdumx/diversificacion/docente/index.asp>-El docente como asesor educativo

⁹ http://mailcobtlcscdumx/vinculacion/formacion_trabajo/index.asp.- Formación para el trabajo

Pero para antes es importante abordar lo más fácil en lo computacional. Esto se hace desde Informática I y II (Segundo y tercer semestre respectivamente) ya que estas materias le permite vincular la transición de información conociendo los conceptos básicos que le auxilien de primer momento en los problemas de procesamiento de datos en la computadora (Windows, Word, Excel, Power Point, entre otros términos).

En el quinto y sexto semestre (en formación para el trabajo) conoce paquetes más completos dándole al alumno un carácter especializado en relación a la programación, diseño gráfico y telecomunicaciones (cursando las materias de: Windows, Hoja electrónica, Base de datos I y II, Diagramación, Análisis y diseño de sistemas, Diseño grafico y Telecomunicaciones).

Esta orientación que le transmite el docente le ayudará a conformar su personalidad y enfrentar riesgos de trabajo educativo de su propia edad utilizando los códigos del contexto de comunicación, interpretando mensajes y lograr una adecuada estructuración en base a principios de ordenamiento.

Es decir, no solo es enseñar computación sino estar en contacto con las Tecnologías de la información y Comunicación y obtener sus beneficios: "Emplear las Tecnologías de la Información y Comunicación, aprovechando sus potencialidades para desarrollar conocimientos que promuevan su participación activa y constructiva en la sociedad" SEP (1982; II).

Las Tecnologías de la Información y Comunicación (TIC) constituyen elementos que dan un sentido y una valoración al carácter productivo en una sociedad que empieza a utilizarlas de manera recurrente para cada una de las áreas y sectores que la integran, es decir, con las TIC se adquieren elementos para partir de la creatividad del individuo y su lógica. Se contribuye a conformar la

identidad de formación. Acercándolo a comprender lo que le rodea (su medio) utilizando un instrumento para comunicarse, las Tecnologías de la Información y Comunicación.

2.2. Las Tecnologías de la Información y Comunicación (TIC)

Se entiende como Tecnologías de la Información y Comunicación (TIC) a aquellas inmiscuidas dentro de la electrónica, la informática y las telecomunicaciones. Como expresa Cabero (2002) son consideradas, a pesar del progreso y la complejidad técnica que representan, como simples herramientas al servicio de las personas y de los grupos humanos. En estas tecnologías se maneja una diversidad de información por tal se encuentran en constante cambio y les es difícil mantener el concepto de "nuevas" pero sin lugar a duda si no lo son, en su momento lo fueron.

Quiere decir que las TIC son las que poseen tendencias a lo moderno, a lo actual. Son aquellas que se ven implicadas en la mayoría de las actividades humanas, desde la vida cotidiana hasta la vida del trabajo, desde de un nivel local hasta un nivel global, que como lo explica Castells (1997), en los espacios en el cual se da la interconectividad a través de las TIC, quedan afectadas al relativizar el tiempo y el espacio, de la identidad individual y colectiva como integrantes de de un grupo social por su alta capacidad de penetrar y transformar las actividades humanas y estas actividades están directa o indirectamente involucradas y modificadas por las TIC por los intercambios de informaciones y datos de todo tipo.

Aquí hay que distinguir, que no toda la tecnología es considerada Tecnología de la Información y Comunicación. Para ello Cabero (2002) plantea que las TIC cuentan con características como: la inmaterialidad, la interconexión, la interactividad, la instantaneidad, los elevados parámetros de calidad y sonido, la digitalización, la influencia, más sobre los procesos que sobre los productos,

penetración en todos los sectores, creación de nuevos lenguajes expresivos, potenciación audiencia segmentada y diferenciada, innovación, tendencia hacia la automatización.

Al hablar de la inmaterialidad se hace referencia a los códigos. Es decir toda la información que fluye por medio de las tecnologías. Todo aquello que se puede representar mediante formas visuales, auditivas, audiovisuales, textos de datos. La inmaterialidad se ve reflejada y plasmada mediante el software. En ellos se reflejan todos los datos que son manejados a través de la computadora. Mientras que la interconexión permite combinar la particularidad de la tecnología con otras, para poder así compartir sus características. Así, al conectar el televisor mediante cables a una tarjeta (en la computadora) se permite mostrar la imagen de lo ejecutado en la computadora ante la audiencia.¹⁰

La instantaneidad nos muestra la rapidez con la que fluyen los datos. Pueden estar dos o más usuarios en contacto en diferentes partes del mundo intercambiando información casi instantáneamente.

Otra de las características es la calidad y sonido con el cual se logra una fiabilidad y fidelidad de los datos. Pero para obtener ambos conceptos se depende ampliamente de la digitalización, es decir las señales, lo dígitos que se realizan a través del hardware (si el hardware es de calidad la digitalización 10 será también). He ahí la influencia sobre los procesos más que sobre los productos; el cómo es mejor entender cómo funciona la transmisión de datos y encontrar un mejoramiento a través del hardware Cabero (2002).

Pero preocuparse demasiado por el hardware y su proceso pueden conducir a una toma de no conciencia. Hay que buscar su aplicación y no dejar toda la responsabilidad ala tecnología. Y aún así se están haciendo indispensables en los sectores culturales, militares, bancarios y la enseñanza.

¹⁰ <http://www.meristation.com/sc/articulos/articulo.asp?cr=3408&c=HA RD>

Impactando día tras día en la vida del usuario mediante nuevos códigos como lo es el correo electrónico, el hipertexto, entre otros.

Como las TIC se implementan en múltiple espacios dentro de la sociedad, la producción de ellas son dirigidas a su amplia variedad de usuarios. Van en dirección a una audiencia segmentada y diferenciada. Es aquí donde se torna necesaria la innovación y la diversificación en cualquiera de estos campos. Buscar lo nuevo, lo original, lo novedoso, inventar, desarrollar y diversificar.

Porque todo lo que se hace en la actualidad afecta a 10 que vendrá. Si el ser humano quiere estar al tanto de lo moderno por medio o mediante ellas dejará un camino marcado por la trayectoria que contribuirá a querer enfrentar los retos del mundo.

No hay que olvidar que las TIC responden a necesidades. En este caso de los usuarios que requieren la información para la acción. Son ellos los que le dan el valor por la visualización a través de sus utilidades en áreas muy diversas. Su función se observa con curiosidad en la anticipación del futuro, del cual las TIC son portadoras.

La apropiación de las Tecnologías de la Información y Comunicación se basa en las relaciones activas entre ellas y las personas. Controlar a estos medios no sólo debe ser en un nivel técnico y económico sino en el sentido de aprendizaje, formación y conciencia crítica de estos medios, ya que, se emplean en la producción, en lo científico, cultural y profesional.

2.2.1 Desde el surgimiento de la información hasta las Tecnologías de la Información y Comunicación.

Si examinamos la naturaleza que nos rodea veremos que todo en ella es información; el código genético de los seres vivos, la estructura y propiedades de

los minerales, la variación de los ciclos lunares, la fotosíntesis, entre otros sucesos. Si bien la información es algo que está unido al mundo de lo conceptual, no deja de ser una construcción humana con signos y significados de objetos materiales y de representaciones mentales. Al hablar de ella se hace referencia a cualquier mensaje que contiene alguna noticia (dato), sobre objetos, acontecimientos, algún proceso o fenómeno que se opera en la naturaleza, en nuestra sociedad.

Pero, para procesar, hoy en día, la información se emplean además de los medios convencionales, las innovaciones tecnológicas. Como explica Castells (1995) todo conjunto de nuevas herramientas que posibilitan el almacenamiento, procesamiento y transmisión digitalizados de información. Son herramientas que se incorporan a las tradicionales y que nos brindan nuevas formas de comunicarnos, convirtiéndose en nuevos soportes que facilitan nuestra interacción con diversas fuentes de información.

Esta necesidad se deriva debido a que la información se presenta a través de diferentes formas. Así se ha manifestado a través del tiempo. Para entender este proceso se hace referencia a los cambios que tiene y ha tenido la información. Es decir, desde que se genera hasta utilizarla mediante las Tecnologías de la Información y Comunicación, ya que los cambios tecnológicos han dado lugar a cambios radicales. En la organización del conocimiento, en las prácticas y formas de organización social y en la propia cognición humana.

El cambio social es conducido por un motor que se apoya en el conjunto de las transformaciones que suceden, o es posible que se den en las instituciones, los grupos y las relaciones personales en general. "...La tecnología ya su vez la información son factores que se ven afectados también por dichas transformaciones sociales" Castells (1995; 203). Transformaciones que ha vivido el hombre al tener la necesidad de comunicar e informar.

El primero de estos cambios ocurrió hace varios cientos de miles de años cuando surgió el lenguaje oral. El habla proporcionó una nueva dimensión a la interacción humana: desde la era paleolítica, las rudimentarias adaptaciones tecnológicas de hombre que le permitieron dar origen a la organización de pequeñas sociedades y con éstas el lenguaje oral por medio de la palabra.

"Esta posibilidad del hombre para decir a otros que quiere, es la herramienta más antigua con que cuenta no sólo para comunicar y transmitir información, sino también para pensar, almacenar y organizar información. Al dominar la palabra hablada, el hombre hizo real el circuito básico de la comunicación (emisor, receptor, mensaje, medio, código y referente)" Torrontegui (1998; 2).

La segunda evolución tuvo como producto "...la creación de signos gráficos para registrar el habla: la escritura. Así, la comunicación oral fue dando paso a la transmisión escrita" Torrontegui (1998; 3), del conocimiento y la humanidad presencié grandes transformaciones en la vida cultural y cotidiana así como también en las relaciones inter e intrapersonales. La difusión de la escritura no fue rápida ni generalizada.

La tercera es cuando "...se logra evolucionar la comunicación y la información apareciendo la imprenta, lo que significó la posibilidad de introducir y distribuir textos en masa. Con la inserción de la escritura" Torrontegui (1998; 3). Es así como el soporte cambió hasta llegar a la imprenta como protagonista de uno de los más significativos y reconocidos impactos de las Tecnologías de la Información y Comunicación. Y es que al inventar Gutenberg la imprenta dio hincapié al surgimiento de los libros, es decir, al códice hecho con hojas de papel e impreso en serie, en lugar de la utilización de manuscritos.

Pero esto no se queda así, se sigue dando la evolución. Hoy se percibe con los medios electrónicos y digitalizados. Joyanes (1997) plantea que en la actualidad, se está viviendo una cuarta evolución de los medios electrónicos y la

digitalización. Entre estos medios se destacan la computadora como herramienta física y simbólica con sus recursos comunicacionales (multimedia, simulaciones, redes), con la cual es posible realizar una variedad casi infinita de actividades con sólo incorporarle y/o modificarle distintos dispositivos y programas.

En este contexto de cambios tecnológicos, las redes informáticas son parte fundamental en las Tecnologías de la Información y Comunicación. Las computadoras al conectarse incrementan su funcionalidad en varias ordenes de magnitud. No sólo sirven para procesar información, sino también como herramientas para acceder a ésta. En si, es tecnología que la dirigen a formar a una nueva sociedad. Lo que para muchos es cibercultura o sociedad de la información conformadas como meras autopistas que se vive en las redes.

Estas redes funcionan sobre todo en el campo económico y desde luego en el informativo. Las grandes empresas cambian sus estructuras y organigramas, pasando de una jerarquía vertical a una concepción más horizontal, creando una red que funciona como organismos con vida propia. Un ejemplo muy concreto de lo que podríamos llamar una red multitareas, gira no sólo a una jerarquía sino varias en base a las necesidades de información/conocimiento, es decir, Internet.

Internet se integra como parte de una nueva sociedad, como parte de una nueva era de información. La Internet se quiere dirigir al progreso por medio de la información. Pero es sólo parte de una propuesta que se contempla dentro de este mundo de la información, dentro de la red, que puede llegar a aprovecharse por medio o mediante las Tecnologías de la Información y Comunicación.

2.2.1.1 Controlando la información por medio de las tecnologías

El ser humano se ha dado a la búsqueda de controlar diferentes sucesos y fenómenos naturales que le rodean para hacer más placentera su estancia y

desarrollo como individuo y como parte de un colectivo. De igual manera trata de medir variables independientes, entre ellos el tiempo. Éste es la conclusión de lo que registra: los segundos, los minutos, las horas. Pero también ha domesticado el espacio: los perímetros como la organización de áreas habitadas para efectos de una comodidad. Toda comodidad u organización del espacio responde a la necesidad de crear un medio técnicamente eficaz, de asegurar y obtener un control así como la de poner orden.

Imitar el clima, detener la vejez, el mismo control, entre los hombres, es una forma de organizar su espacio obedeciendo a ciertas lógicas de poder, de jerarquización, de sentidos, de formas estéticas ya una cosmovisión que va teniendo del universo y que representa en ese espacio lleno de sentido y de orden. Una sola figura es un discurso racional a partir del cual el hombre primitivo conceptúa de forma general, es una forma de representar y de nombrar el mundo impuesto por una jerarquía a la que le urge el control para un desarrollo ordenado de la convivencia.

En el caso de la información no ha sido diferente, ha manipulado su control, es decir, todo que incluya desde el pensamiento hasta situaciones vivenciales, se pueden estudiar y analizar para poder ser almacenadas en libros, papel, y cualquier medio magnético.

La cantidad de información existente es infinita e imposible de ser dominada en su totalidad por el ser humano, es decir, su capacidad mental no llega a tanto. Por tal es relativamente imposible todo el procesamiento de esta información para transformarla en conocimientos.

Sin embargo algo que sí se puede hacer es controlar la información mediante las aportaciones tecnológicas. Es decir, utilizarla, trasladarla y mantenerla de un medio de almacenamiento a otro. En este caso los medios tecnológicos le auxilian a tornarla en tareas, informes y reportes. Medios físicos

para controlar información que el hombre no puede retener mentalmente. TIC nutridas de información, para logra subsistir a través del tiempo, independientemente de su emisor y/o receptor. Lo que no se puede controlar es el flujo de información que circula a través de la telaraña mundial que representa Internet.

Un ejemplo representativo, es toda la información que se encuentra en la Internet. Capaz de enlazar al usuario a navegar por un mar de infinitas posibilidades, hacia el conocimiento de una serie de bits informáticos que provienen de muchas partes y que se ponen ahí, para que sean recogidos por cualquiera que navegue en ese tipo de aguas. De ahí que los dispositivos periféricos se vuelven cada día más indispensable. Todo mediante los artefactos de la computadora.

En la actualidad existen diferentes tipos de dispositivos periféricos¹¹ que permiten que la computadora adquiera nuevas funciones. Claro, en base a las demandas y necesidades del usuario. Algunos dispositivos solo permiten la entrada de datos (Teclado, mouse, scanner), otros la salida (impresora, monitor), pero también los hay duales (discos duros, diskettes, CD Write).

El fin de ellos no llega hasta ahí sino que, es muy atractivo lograr y tener los mejores aditamentos. Cuanto más novedoso sea, más codiciado será. Es sorprendente cómo el usuario no se limita a poseer un solo tipo de dispositivo sino que le parece interesante estar actualizado y preparado para cada uno de ellos. Por ejemplo: la piratería.

Si el usuario cuenta con los elementos físicos (hardware) que le permitan adquirir de la red cualquier software que él considere interesante. ¿Querrá obtenerlo? Lo más lógico es que sí. Pero vamos más adelante. Si en la red existe

¹¹ Se denominan periféricos tanto a las unidades o dispositivos a través de los cuales la computadora se comunica con el mundo exterior, como a los sistemas que almacenan o archivan la información, sirviendo de memoria auxiliar de la memoria principal

infinidad de documentos (o vaya información) y si se está a la disposición de disfrutarla, lo hace sólo con los fines de poseerla, ordenarla, procesarla, controlarla, entre otros aspectos.

Desde esta perspectiva, se considera que el ser humano es capaz de realizar un conjunto de actividades con la información siempre y cuando el hardware le permita utilizarla como lo ha hecho a través de su evolución social y cultural, dejando atrás lo rudimentario y así usar lo nuevo, lo novedoso el control de información por medio de la computadora y sus dispositivos como resultado de la comercialización o beneficio propio o simplemente para jugar, trabajar o estudiar. Lo que sí queda claro es que el ser humano quiere imponer su orden, su control que nada se le escape de lo que pareciera inalcanzable. En este caso la retención de la información. Lejos de que ella lo bombardee la sociedad humana busca una forma de obtener las cosas para su beneficio. Tener a la mano la información que necesite, por eso es que emplea las Tecnologías de la Información y Comunicación como medio para el beneficio propio ante futuras expectativas profesionales, laborales o de recreación.

2.2.2 Lo inmaterial de las TIC

El software es todo aquello que no se puede tocar físicamente; pero sin embargo existe. Las ideas, los pensamientos, la información. Todo lo que circula y se halla dentro de la computadora pero bajo el carácter de información: el contenido en cassettes, discos magnéticos, la misma Internet o el contenido de algún dispositivo.

En este caso lo inmaterial del software es toda la información que se procesa por medio de las Tecnologías de la Información y Comunicación. Esta nueva era está modificando no solo la estructura organizacional de las empresas, sino también la estructura cognitiva humana. Esta nueva etapa de la humanidad supone una revolución, no sólo de los sistemas clásicos de difusión de la

información, sino, y sobre todo, de las conducta de los ciudadanos.

Esta es la finalidad de las Tecnologías de la Información y Comunicación, permitir a los seres humanos no sólo una vida más libre y cómoda sino también más educada y creativa. Poner a la disposición del mundo del ocio, del mundo profesional, del mundo científico; una inmersa cantidad de datos y conocimientos. Para que los seres humanos ganen libertad al adquirir conocimientos; para comunicarse y para desplazarse.

Mediante esta propuesta es como los humanos son capaces de generar más inmaterialidad por medio de los foros directos o en línea donde se permite que las personas interactúen con computadoras sin utilizar palabras, utilizando iconos (pequeños dibujos, gráficos, logotipos.) Los entornos de realidad virtual y las Tecnologías de la Información y Comunicación multimedia atraídos por los nuevos mensajes.

Es el poder de sentir asegurada la información, el tener a la mano toda esta inmaterialidad, lo que le da al usuario un sentido de seguridad. Es como un control, un juego de dominio. Poseer la inmaterialidad de las Tecnologías de la Información y Comunicación le puede llevar a generar más inmaterialidad, más información para utilizarla en un momento determinado. Es por ello que las personas se sienten atraídos por todas las propiedades que le facilitan las Tecnologías de la Información y Comunicación al hombre. Estas propiedades que ayudan y adoptan características no físicas: su interacción, su variedad, su autorregulación y su digitalización.

La interacción es una característica por la cual estas Tecnologías de la Información y Comunicación modifican la manera de interactuar tanto de las personas entre sí como de las mismas con las herramientas tecnológicas que utilizan. Reafirma J. Sánchez (2000) que un medio se considera interactivo cuando tienen la capacidad de implicar activamente ala persona que lo está

utilizando en la tarea que se está llevando a cabo y cuando provee retroalimentación. Esta característica se destaca por la posibilidad de tener una relación y dirección de información y de alimentación entre el usuario y las demás personas. Es mediante la interacción como se genera información, ideas no palpables pero que expresan algún sentir de los demás usuarios.

Mediante su variedad se le permite realizar acciones simbólicas o críticas que hacen posible las y Comunicación y por su versatilidad, al brindar la oportunidad de variar en tiempo real las formas de representación del conocimiento, permitiendo acceder a la información expresada coloquialmente de múltiples maneras (texto, gráficos, sonidos, videos, animaciones.).

Con la autorregulación se integra en el proceso de enseñanza y aprendizaje en la medida que permite la interacción. La internalización de acuerdo a la posibilidad intelectual y disponibilidades de las estrategias de la persona en convertir lo inmaterial en conocimientos.

La digitalización, que constituye una forma de traducir la información de manera tal que pueda ser entendida por una computadora, supone un cambio radical en el mundo de la información pues permite su almacenamiento en grandes cantidades y en objetos de tamaño reducido.¹²

De esta manera, la información adquiere las características de inmaterialidad al no depender solamente ya de objetos materiales en donde residir, tales como libros, revistas, bibliotecas. sino que pueden encontrarse en espacios virtuales como el ciberespacio, en estado latente para que el usuario pueda captarlos y procesarlos mediante diversas actividades dentro de la red, por lo tanto, las características no físicas dan un nuevo giro al proceso de aprendizaje, ya que lo más conveniente es retomarlas y sin duda alguna muchos usuarios lo hacen.

¹² <http://www.monografias.com/trabajos10/digi/digi.shtml>

Lo más favorable es provocar, bajo este ambiente inmaterial, la interacción entre usuarios para el complemento de ideas sin olvidar la variedad en relación al ambiente de aprendizaje. y por último utilizar el ambiente digitalizado (la computadora) como propuestas de las Tecnologías de la Información y Comunicación.

2.2.3 La vida en la red

La Internet es mucho más que un mundo divertido, para algunas personas se convierte en el medio alrededor del cual gira buena parte de sus vidas. Desde el punto de vista de la comunicación permite crear grupos, asociaciones y comunidades virtuales con un objetivo o interés en común que solo es posible en este medio que elimina las distancias geográficas

Para ello, Internet cuenta con multitud de herramientas y aplicaciones que permiten al usuario generar este entorno de vida mediante y con la máquina, así mismo con los otros. Las más utilizadas son: los navegadores (World Wide Web), Internet Relay Chat (IRC), el correo electrónico (e-mail), los mp3 y la transferencia de archivos, entre otros.'

Se puede acceder a una página de la World Wide Web mediante algún navegador teniendo acceso a un documento de hipertexto. El hipertexto es lo que nos permite saltar de una página a otra de nuestro interés simplemente pulsando en un vínculo resaltado.

Explica Carrier (2002) que la WWW es para ver el contenido de una página Web de cualquier tipo, incluyendo imágenes, sonidos, videos y texto escrito. Utilizando los llamados buscadores (Yahoo, google, altavista) que examinan millones de direcciones en pocos segundos. Esto hace que se pueda encontrar la información con solo introducir la palabra clave relacionada. Con esta capacidad

el usuario logra sobrepasar el límite de la página WEB. Las barreras por medio del buscador. Dándole la cualidad de sentirse dotado de información bajo su sombra. Quiere decir que la vida dentro de la Web esta comprendida por enlaces de un texto a otro. Respondiendo al carácter del usuario que colocó en línea el hipertexto. Es por eso cuando se accede a una página no se restringe la temática existen en la Internet paginas de contenido cultural hasta de diversión, haciendo por lo tanto la vida del usuario productiva hasta donde quiera sus alcances.

Con el hecho de entrar y teclear una pregunta en el buscador lo más seguro es que encuentre la información en la página Web. Es como la selección de la música, usuario selecciona el género musical de acuerdo a las circunstancias. De esta forma el usuario retorna las ligas (links por su nombre en inglés) de acuerdo a como se sienta y respondiendo a la necesidad de qué quiere hacer.

Otra forma de software que contribuye a la vida de la red es el IRC, por medio de el se mantienen conversaciones con otros usuarios. Generando salas de conversación que se estructuran habitualmente según la cuestión que están tratando.

El usuario solo tiene que pulsar en el tema de su interés para unirse ala conversación en las salas de conversación. Para acceder a ellas lo hace desde un programa cliente (MIRC) o desde alguna página Web que tenga este servicio. En las salas de conversación aparecen los apodos (nicks) de los usuarios que están conectados, permitiéndose enviar mensajes o mantener conversaciones privadas con solo pulsar sobre su nombre. Es como un camuflaje el cual refleja las inquietudes del ser pero al mismo tiempo permite ser la interfase de su identidad oculta.

Las pláticas virtuales en el IRC son limitadas, porque solo se pueden comunicar por medio de la escritura esto provoca que las conversaciones sean

largas ya que ellos no pueden verse físicamente, por lo tanto habrá que ser descriptivos en relación aun tema. Este tema no necesariamente tiene que ser escolar, suele ser libre, ya que no hay nadie que restrinja la temática en ese aspecto. Habrá pues unos que entablen pláticas escritas en relación a lo educativo y habrá otros que solo quieran jugar, conquistar o formar ideales con una persona desconocida físicamente.

Si bien el diálogo por el IRC es escrito y con un tema no definido, sobresale que se da mediante la representación. Por ejemplo: el nick. Un nick es el desarrollo de la identidad del sujeto porque cuando entras aun cuarto, lo primero que buscas o encuentras son los nicks. Es el nick el primer reflejo de la persona que esta del otro lado del teclado y conforme vaya pasando la conversación se ira conformando un representación de cómo es esa persona. Que definitivamente no es la misma a tenerla en frente aunque sea lo más descriptivo cuando establece un contacto por medio de su escritura virtual Sánchez (2000).

Esto significa que al igual que la plática y el nick (sobrenombre) nada es definitivo. Por lo que los usuarios pueden hacer lo que quieran en el IRC, definir lo que quieren sin límites de expresión, de imaginación y mucho menos normas.

Con respecto al correo electrónico, se le considera la herramienta más utilizada. Carrier (2002) nos dice que sirve para enviar mensajes con varias ventajas: rapidez, economía, fiabilidad y comodidad. Pero sin lugar a duda el correo electrónico también permite la comunicación con los amigos, familiares, compañeros de trabajo. Otra opción son correos electrónicos e- mails cadenas que expresan chistes, capaces capaz de mantener el interés y por lo tanto tenerles dedicación. Es un hábitat de vida, de intercambio de información mediante los correos.

Esta inclinación se ha forjado por medio del correo electrónico los usuarios se pueden mantener en contacto con el mensajero. Las compañías que manejan

correo electrónico utilizan su propio Mensajero para estar en contacto directo con uno o más usuarios. La ventaja que tiene este tipo de opción es que además de entablar pláticas escritas casi al instante, permite la utilización de cámaras digitales y el micrófono.¹³

Todo esto lejos de ser una limitante al usuario ya que se trata de imitar la conversación personal le ha atraído más. La razón del por qué de las cosas es muy similar a la del IRC ya que los dos conceptos recaen en la terminología del chat. Solo que en el Mensajero es el propio usuario quien anexa a sus contactos y hace más íntima y personal su chateo.

Con respecto al mp3, muchos usuarios piensan que es música como el de los minicomponentes. Pero no es así. ". ..MP3 es una nueva forma de guardar y escuchar música en tu computadora. Y aunque puedes hacer lo mismo a través de un stereo, el MP3 ocupa mucho menos espacio".¹⁴

Tener software en formato mp3 no es fácil, habrá que ser un usuario mucho más diestro, pero esto no es un inconveniente para convertirse en coleccionista de mp3s. El usuario lejos de perder el interés se mantiene al pendiente de las innovaciones que le permitan obtenerlos. Todo esto se ve reflejado en la existencia de discos musicales piratas que lejos de recaer va en aumento. Una repuesta sería que es por medio de la Internet como se obtiene dicho software. El mp3 es obtenido por la red, es algo que no cuesta monetariamente, pero que sí satisface el gusto musical del usuario.

El tipo de música forma parte del estado de ánimo y personalidad en ser humano. Habrá personas que les guste la música clásica, otras totalmente le desagrada y prefieran el género grupero. Lo que si es que la música influye en el ser humano. Un ejemplo es la tranquilidad trasladada al bebe mediante un

¹³ <http://www.msnes/informatica/pasateamessenger/Default.asp?Ath=t>

¹⁴ Jéssica Aimee Diaz Cavallo ¿Qué es el MP3'?

<http://www.chicos.net/chicosnet/html/corresponsales/internl:!4htm>

lenguaje no verbal (la música) desde antes de nacer Sólo que ahora el usuario bajo la etapa que este retoma como alternativa el mp3s y así estimularse a un animo específico.

Otro aspecto que contribuye ala vida virtual son los juegos, donde el usuario asume la capacidad de inmersión. Por ejemplo: los jugadores crean personajes virtual es con los cuales puede tomar decisiones dentro de una historia la cual va evolucionando en función de sus actos en el transcurso de del videojuego.

En concreto, estas aplicaciones permiten la interacción y el anonimato, lo cual hace que la comunicación por vía electrónica tenga una característica que la diferencia ala de la vida real: la desinhibición. Consiste en una pérdida del pudor y del miedo a expresarse libremente, lo cual provee a la persona de un sentimiento de protección y libertad al mismo tiempo.

Que para muchos se convierte en una herramienta a la que se le atribuyen innumerables ventajas: el comercio, el entretenimiento, anonimato y en última instancia para el desarrollo del individuo. La participación en grupos virtuales permite interaccionar con genere con intereses compatibles de donde sea que esteren ubicados físicamente. Este medio permite a aquellos con personalidades estigmatizadas (por razones de sexo o ideología) lleguen a una gran autoaceptación que en última instancia conducirá a revelar a sus familiares y amigos su identidad oculta. Esto hace que la pertenencia al grupo virtual se convierta en una parte importante de su identidad, porque a través de este portal el usuario se expresa en relación a sus sentimientos y emociones que estando cara a cara tal vez no pueda hacerlo Sánchez (2000).

Sin embargo a la Internet también se le atribuyen propiedades negativas ya que contribuye a reducir el círculo social (por amistades creadas en la red donde llegan a ser más ilimitadas que en su vida social normal). Es ahí donde se puede

afectar al bienestar psicológico, desplazando el contacto físico y generando los lazos de unión fuertes con la vida en la red. Todo esto hace que genere evidencias sobre consecuencias negativas relacionadas con el uso de la Internet Young (1998).

La vida virtual investigada por autores como Young (1998), han llegado percibir la existencia de un desorden de adicción a la Internet muy similar a los problemas que aparecen con otras conductas adictivas (juego, sexo o trabajo.).

Esta vida es como una droga que seduce poco a poco hasta que logra hacer dependiente o en mejor de los caso recurrir a ella en lapsos prolongados. Y es que mediante preguntas como esta: qué es lo que se puede hacer en la red. Lo más seguro es que encuentre muchas opciones. Retomar alguna pagina Web, utilizar el IRC, el correo electrónico, obtener software como el mp3s, entre otros.

La vida en la red esta activa, por el camino que muestra su infinidad de software. Fluye entre sus conexiones información que atrae a las personas. Cuyo propósito va en sentido no solo de sus ideales sino de lo que depositen los demás; "...Muchos adictos adoptan diferentes personalidades. Acercándose al ideal que desean ser" Young (1998, 63).

Es un ciberespacio donde entran y salen ideas plasmadas por y mediante el software. Software que sirven de interfase para satisfacer lo que quiere el hombre. La vida en la red la constituye el rumbo de las personas, sus preferencias y sus necesidades.

2.2.3.1 La seducción virtual

Llámesese seducción virtual a la persuasión del usuario hasta que recaiga en el juego de lo virtual. Es decir sea poseído por el papel de la simulación. Se vive la seducción cuando se forma parte de ese mundo a tal grado de no darse cuenta

que la mayoría de las cosas son virtuales. La conectividad instantánea;

"...al igual que los nuevos discursos que plantean la existencia de bases biológicas de la orientación o preferencias sexuales, generan un inmerso poder de seducción cuando prometen ofrecernos no solo el conocimientos, sino el descubrimiento de nuestras verdades más íntimas. ..Esta seducción aparece en la actualidad en vuelto en una gran carga sexual y altamente mediatizado en espacios virtuales, en un momento en que el cuerpo y su materialidad se consideran cada vez mas como una limitación u obstáculo".¹⁵

La Internet está constituida por una gran diversidad de software. Muchos de ellos son accedidos para satisfacer las necesidades de! usuario (depende de qué es lo que quiere cada uno). Puede accederla por tareas, jugar, obtener software, una simple plática, mejorar su autoestima, etc. Hacer cosas que según e! usuario en su vida real no puede llevar acabo.

Pero en sí, ¿qué es lo atractivo de la Internet? La mayoría de los usuarios, de acuerdo con lo expuesto por Young (1998), buscan en la red complementar ciertos aspectos de su vida, por ejemplo: la soledad y la depresión. Es en la red donde encuentran una puerta de salida por medio de su software, que en este caso son un medio interactivo con los demás usuarios. Es pues la Internet una plataforma donde los usuarios la acceden desde sus casas, desde un lugar de renta o sus mismas oficinas. Es la red como una posible solución "...se escapa a una tierra de fantasías: donde se hacen amigos al instante. Con ellos se es capaz de hablar todo el día y la noche. Desde un lugar a salvo (de sus cuartos)" Young (1998,21). Y es que con tantas alternativas no podrás sentirte deprimido. Con solo mandar un mensaje se puede contactar con una infinidad de usuarios alrededor del mundo.

Muchos de los usuarios que son tímidos y logran expresarse mediante la

escritura. Es por medio de los teclados que expresan sus más profundos sentimientos, por lo tanto lo hacen mucho más abiertos que en su vida normal. Un hecho que contribuye es que en la red se encuentra gente que tal vez el usuario nunca vera y mucho menos conocerá.

Esto parece un juego donde cada quien forma su fantasía. Aunque para las personas que interactúan en la red no lo toman así. Es de lo más normal divertirse en ella. Es una forma de escape para olvidar sus problemas durante el tiempo que pasan en línea. Manteniendo un nivel de semejanza a la televisión con determinado número de canales capaz de proveerle de contenidos. Algo similar sucede con la Internet solo que el usuario es capaz de adentrarse por las terminales al estar en contacto con los demás usuarios. Manejando una infinidad de páginas que sean capaces de mantener su atención aún cuando se de cuenta de todo lo que pasa alrededor y consigo mismo.

No existe, pues, un límite para ser cautivado por la red. No se necesita un largo historial en experiencia de computadoras para aprender los caminos que lo rodean. Esa es la gran ventaja, pero cuando los usuarios descubren la lógica de la organización de la red. Se convierte en un típico usuario que mediante la Internet puede encontrar la forma más fácil de dejar horas aun lado mientras navega en Internet. Pero el tiempo pasa rápido en cuanto se integra a los nuevos grupos de interacción, chats rooms y juegos interactivos. Actividades que hacen más fuerte el sentimiento de estar en línea. Su seducción se percibe mediante la información que presentan los colores de las páginas o los chats usados como interfase para la establecer el juego entre dos jugadores. Es así como en los chats o comunidades virtuales se generan más de mil usuarios en una sola sala de discusión. Dentro del cuarto se crea una estimulación frecuente muy parecida a la de un bar. Solo que en el bar la actividad termina a una hora específica mientras que en la vida de la Internet no hay hora de cierre.

¹⁵ Beatriz Cavia Paro, Ángel Gordo López, Enredos en lo virtual. <http://www.ehues/CEIClpapeles/5.pdf>

"...Ocasionalmente visitaba un sitio on-line que se equivale a un bar, esto con el fin de aprender que es lo que sucede ahí. Recuerdo haber entrado a un cuarto [virtual de Chat] donde había mucha gente. Discutíamos los pro y contras de el frío del invierno en Florida. Una mujer de Colorado me confeso a cerca de su divorcio. Un caballero británico charló en relación a sus películas favoritas. Cuando vi mi reloj era pasada de la media noche. Cómo se me fue el tiempo. Pero lo más importante por donde nos perdemos cuando estamos dentro de la red" Young (1998,43-44).

El usuario de Internet tiende a invertir mucho tiempo en largas sesiones. Naturalmente empieza a voltear su atención a otras actividades y nueva gente dentro de su vida. "...Puede dirigirse hacia una nueva forma de placer tratando de remplazar un hobby o actividad social. Se convierte en el punto central" Young (1998, 46) Vivir una seducción en línea para prolongar la estadía colocando a los software en un lugar no muy lejos de su alcance.

Producto de la sociedad, de la cultura o demanda de sus necesidades muy personales. Pero como se ve un aspecto que contribuye al uso de la Internet son los software que se encuentra en ella provenientes de los usuarios o de hackers. Sea cual sea la visión de su procedencia el uso de la Internet va en incremento por el gusto de los entonos visuales que acaparan la atención del ojo que hacen voltear al usuario a sus herramientas sin límite de tiempo cayendo poco a poco en las propiedades que conforman la Internet.

2.3 El adolescente y su formación

La adolescencia es una fase de la vida que sigue a la niñez y que precede a la adultez ya que se constituye un período de transición entre ambos. Este periodo es largo, ya que las condiciones socioculturales exigen una preparación y un aprendizaje prolongado para poder incorporarse a la vida adulta. La necesaria longitud de este período favorece, por lo general, un estado de ambigüedad y de

contradicción, generador de tensiones y frustraciones, en el que el adolescente se esfuerza por hallar su propia identidad y el sentido de su vida. De acuerdo con el diccionario de la educación esta elaboración de la propia identidad, que adquiere a menudo para el adolescente caracteres dramáticos, tiene relación directa con la alternancia de un idealismo en sus planteamientos y emociones y una visión utópica de la realidad.¹⁶

En esta investigación se dejará de lado las características físicas y sexuales, para centrarse en lo cognoscitivo del adolescente. Lo cognitivo -el conocer- implica una serie de procesos mentales complejos, tales como la atención, la percepción, la memoria, el aprendizaje, el pensamiento y el razonamiento. También se evocará a los hábitos socioafectivos, psicológicos y conductuales que asume con el uso de software relacionados con la Internet.

Con la adolescencia, el ser humano inaugura las formas de pensamiento adulto. El pensamiento del adolescente comienza a ser capaz de liberarse de esa esclavitud a que los receptores sensoriales le han sometido hasta ahora. El adolescente puede comenzar a pensar ya no sólo sobre los objetos sensibles de los que ha tenido experiencia, sino también sobre los objetos constructivos, abstractos, sobre proposiciones elaboradas mentalmente; sus razonamientos pueden partir de la pura posibilidad. Ya que como lo comenta Fernando Lara, el razonamiento empírico inductivo del estadio anterior, poco a poco va quedando desplazado por otro de carácter hipotético-deductivo que, como decíamos anteriormente, tan buenos resultados viene dando a las ciencias Lara (1996).

El adolescente puede comenzar a operar con las formas del pensamiento adulto propio de una sociedad, que desde ese mismo pensamiento se autocalifica de avanzada y que ha sido capaz de generar una cultura altamente científica y altamente tecnificada. Téngase presente que esto implica un problema de tipo lógico-filosófico añadido: nos enfrentamos al pensamiento adulto que intenta

¹⁶ Diccionario de las ciencias de la educación. Tercera edición Editorial Aula Santillana, México 1996, p 53

comprenderse a sí mismo.

El adolescente empieza a percibir ciertas experiencias no vividas anteriormente, creando su pensamiento formal, este pensamiento le permite distinguir lo real e irreal, pero, ¿qué es el pensamiento formal y cuáles son las características? Si comparamos las explicaciones de los niños y de los adolescentes podemos darnos cuenta que existen grandes diferencias ya que las explicaciones del adolescente se asemejan más a las explicaciones de los adultos.

Explica Aguirre (1996) que este periodo de la adolescencia se caracteriza por la habilidad de pensar más allá de la realidad concreta. La realidad es ahora sólo un subconjunto de las posibilidades para pensar. Anteriormente el niño desarrolló un número de relaciones en la interacción con materiales concretos; ahora puede pensar acerca de relaciones de relaciones y otras ideas abstractas. "...El adolescente de pensamiento formal tiene la capacidad de manejar, a nivel lógico, enunciados verbales y proposiciones en vez de objetos concretos únicamente". Es capaz ahora de entender plenamente y apreciar las abstracciones simbólicas del álgebra y la crítica literaria, así como el uso de metáforas en la literatura. A menudo se ve involucrado en discusiones espontáneas sobre Filosofía, Religión y Moral en las que son abordados conceptos abstractos, tales como Justicia y Libertad.

En este sentido y de acuerdo con Delval (1996), el adolescente tiene un razonamiento más experimental enfocado a generar leyes y verificar su generalidad, ya que prefiere descubrir las explicaciones por sí mismo, pero no solamente de una forma manual sino ir más allá de lo que plantea el problema, de las consecuencias que puede generar, formándose esquemas, variando factores para conocer todas las posibles soluciones.

Pero para manejar las soluciones necesita de un instrumento que le permita generalizarlo "...y ese instrumento es una combinatoria, la cual produce

las respuestas donde el sujeto es capaz de generar de manera sistemática todas las combinaciones posibles con unos pocos elementos" Aguirre (1996; 26). Cuando formula hipótesis y examina sus consecuencias, está empleando la combinatoria permitiéndole proceder de una manera sistemática y, por lo tanto, de un modo más rápido y mucho más seguro Delval (1996).

Es aquí donde los sujetos no sólo buscan conseguir un objetivo, sino ver como funciona, es decir reflexiona, hacen hipótesis e interviene, "si hiciera esto, entonces tendría que producirse aquello".

Es que el adolescente esta en un cambio cognitivo, es decir va en búsqueda de soluciones y al mismo tiempo forma su identidad. Por lo que se ve influido por varios factores que al mismo tiempo lo forman."...esta evolución no solo se da en el terreno corporal y afectivo, como se cree ingenuamente. Se manifiesta en toda la etapa de su vida mental y en la personalidad social" De la Mora (1982; 73).

En la adolescencia lo cognitivo cambia. Ya que el joven empieza a pensar los temas sociales que le rodean: la política, la religión, la moral, la justicia, la verdad, la educación, la música. Provocando que cada aspecto de su vida influya, afecte y transforme sus pensamientos.

Su forma de pensar se esta transformando y desarrollando. Según Aguirre (1996), se debe a que se está desarrollando una gran capacidad para analizar las cosas, la lógica, el razonamiento. Se interesa por saber qué es lo que opinan los demás sobre los temas que a él le interesa.

El adolescente es capaz de ir más allá en búsqueda de una alternativa. Ya que es capaz de percibir la realidad desde distintos puntos de vista. Es entonces cuando comienza a desarrollar posturas idealistas.

Todas las definiciones que se den en esta etapa nos dice Ángel Aguirre llevan al adolescente a recaer en la formación de su identidad. Es ahora moral, política y vocacionalmente. La definición que adopte sobre sí mismo influirá notablemente en su autoconcepto y en su autoestima Aguirre (1996).

Por eso hay que poner en énfasis en todo aquello que lo influya, que son representadas por los compañeros, los medios de comunicación y las modas. Es por esto que en muchas ocasiones, se presenta una época de rebeldía en la que se buscan modelos totalmente diferentes a los padres, es decir a lo que ellos representan en cuanto a sus valores, actitudes, normas. "...Para muchos adolescentes los deportistas, cantantes, actores o actrices suelen ser vistos como personas poderosas y populares a las que se admira y desea parecer" De la Mora (1982; 74). En muchas ocasiones, la forma de vestir y de actuar se transforma para buscar una similitud con ellos. Pero esta fase desaparece a medida que el joven conforma su personalidad, variando en función de cada uno y sus características y/o situaciones a las que se ve sometido. "...Mediante el pensamiento hipotético, la deducción y la construcción de teorías" De la Mora (1982; 74).

Este razonamiento le permite tomar decisiones le permiten hacer propósitos. El adolescente ante un problema se plantea unas hipótesis que va probando de una manera sistemática. Mediante el pensamiento deduce y puede obtener una conclusión lógica. Por eso es que el joven construye sus propias teorías sobre hechos que le preocupan. Usando como herramienta óptima en la toma de decisiones las experiencias de su vida personal. De aquí se deriva que ahora sean capaces debatir temas en los que cada uno puede dar su propio punto de vista.

Por último, otro aspecto que contribuye a la formación del adolescente lo es también la escuela. "...el estudio estimula la evolución del pensamiento del adolescente...Además en la escuela compensa el hogar; en ella puede encontrar

amistades y éxitos" De la Mora (1982; 75).

Mediante la escuela el educador se preocupa por conseguir que el estudiante logre una autonomía confiando sinceramente que en la familiar y el trabajo educativo de la escuela hagan el resto.

Como se ve son muchos los aspectos que se combinan. El proceso del adolescente siempre va hacia delante impulsándolo poco a poco. Es así como el docente debe encontrar aquellos elementos que le auxilien a inducirlo al encuentro de una formación que le permite ser autónomo en las decisiones que ha de encontrarse en su vida.

2.4 La docencia en el bachillerato

Es importante que en el proceso del aula se tenga una visión de cómo se da la formación del estudiante, a partir de qué elementos se constituyen y sobre todo como utilizarlas en el desempeño áulico. Esto no es fácil, habrá que comprender cómo se ve influido el aprendizaje. Proceso que se encuentra muy relacionado con lo que rodea al sujeto. Es decir, con la sociedad, los programas, la escuela. Para llevar a cabo el aprendizaje no existe un método o teoría totalitaria. Ya que influyen muchas variables: el contexto, los personajes, el tiempo, los antecedentes del sujeto, etc. Son todos claves para el docente. Son pequeñas partes que le permiten seguir un camino. El camino hacia el aprendizaje.

Enseñar y formar no es fácil " ...es una actividad compleja que se desarrolla en escenarios singulares, claramente determinada por el contexto, con resultados siempre en gran parte imprevisibles y cargada de conflictos de valor que requieren opciones" Diker, Terigi (1997; 6-117).

Importa aquí para la formación tanto lo externo como lo interno. Porque lo

externo nos da el escenario áulico y la ubicación de cómo se va a llevar acabo la enseñanza. Es decir si se quiere un buen desempeño es importante tratar de entender estas dos visiones.

No hay que ver a este proceso de aprendizaje como una unidad sino una fragmentación de aspectos que la constituyen. Que si bien es difícil, lo es. Pero es trabajo arduo. Encontrar los enlaces y las partes que constituyen este sistema.

Así como existe una preocupación por conocer como se construye cognitivamente el conocimiento. Debe de existir también la preocupación por conocer el papel que juega el contexto, ya que el acercamiento ala ubicación contextual del sujeto le permitirá al maestro tomar decisiones. "... no pueden entenderse los procesos de enseñanza-aprendizaje a menos que se estudie la vida del aula en la compleja estructura de variables interdependientes, situacionales específicas, que configuran el grupo de clase como sistema social" Sacristán (1999; 89)

Estas pequeñas indagaciones permiten construir poco a poco el sistema. Conocer sus enlaces, así como también los procesos a seguir con todas las partes definidas. Ya que cada parte repercute a las demás convocando a acciones al afectar a cada una de ellas. Es así como el proceso de aprendizaje no esta conformado por una unidad sino un conjunto de partículas que generan interacciones.

". ..El aula está constituida como grupo psicosocial, donde los intercambios e interacciones afectan a todos y cada uno de los miembros que participan en la misma. No es cierto que solamente el profesor/a influya en los alumnos/as. Las reacciones de estos a las iniciativas del docente inciden a la vez de forma decisiva en su futuro comportamiento" Sacristán (1999; 83).

Solo que aquí la tarea del profesor es buscar el desarrollo cognitivo:

conocer, planear, unir todas las partes para integrarlas y generar el aprendizaje lo más significativo posible.

Para llegar a esto hay que tomar en cuenta que un escenario físico es muy diferente a otro. Donde cada cabeza es un mundo. El cual esta ubicado en una época, un cultura con antecedentes históricos que responden a los objetivos implícitos de la sociedad. "...las variables contextuales abarcan el escenario físico el clima psicosocial donde se desarrollan. Las variables contextuales son siempre en parte, comunes a diferentes escenarios y, en parte, singulares, situaciones, específicas de un grupo social que se organiza y evoluciona de manera peculiar" Sacristán (1999; 91)

El ambiente que se vive en la escuela y el saber que se genera en ella se transmite respondiendo a diversas variables que conforman el ambiente áulico entre ellas las circunstancias en la que vive la sociedad y su tiempo.

Es así como la escuela es una entidad de la sociedad sumergida en un contexto específico que al mismo tiempo reproduce y conserva las condiciones de su época. Una forma de hacerlo es mediante la transmisión del saber desarrollando modos de intercambio, a través de los participantes.

Es entonces la función del maestro a través de la escuela generar una tarea, la de comunicar sus contenidos culturales para confiarlos a la misión educativa. Pero la escuela no sólo intenta cumplir con su función de transmisión del saber, sino que también responde aun proceso, el cual tiene que ver con la socialización.

Quiere decir que el escenario donde se da el trabajo es intencional y no está lejos del docente como actor de la sociedad que pone en escena todas las variables que lo conducirá a los conocimientos. En este sentido, el aula como escenario incluye unos actores que realizan una acción bajo una estrategia.

"...Por eso es importante considerar a los participantes del sistema (alumno-maestro) como protagonistas, pero sin dejar a un lado las perspectivas sociales que intervienen y no ver a la sociedad y a la cultura como elementos aislados" Sacristán (1999; 101).

Por tal motivo, es importante identificar la práctica en el aula, tal como se da en las condiciones naturales del escenario, ya que, permitirá la orientación hacia el estudio de las relaciones que conforman lo que sucede en cualquier aula. Ubicar la interacción con docente, alumnos y ambiente y como marco de la interacción entre éstos. Nos conducen a la perspectiva del paradigma de investigación didáctica conocido como ecológico de Pérez Gómez donde se aportan posibilidades de una nueva forma de conceptualizar la enseñanza referida como la integración de docente, alumnos, ambiente y saber Sacristán (1999; 102).

Esta expresión adoptada del enfoque ecológico de la enseñanza presta especial atención a las relaciones entre el medio ambiente, el comportamiento de los actores en las situaciones sociales y el saber escolar.

En esta concepción el aula es un espacio social y cultural de intercambios, y los comportamientos de los alumnos y del docente son respuestas a las demandas del medio.

Como se ve aunque parezca todo estar a cargo del profesor y que todo lo soluciona a través del discurso, no es así. Porque en este trabajo no solo influye el maestro sino también sobresale la estructura social.

Siendo más específicos, el aula es un escenario que conforma una estructura social entre sus protagonistas. Donde ellos influyen en el comportamiento del aula.

En este trabajo el sistema social está comprendido por las relaciones, roles, significados y posiciones que establecen los participantes en sus interacciones dentro y fuera del escenario. Por tal motivo es importante conocer acerca de la estructura social del para poder comprender y explicar de qué manera se integra esta estructura conjuntamente con las demás cosas entre ellas la comunidad y las tareas en la vida colectiva. Por eso es importante tomar en cuenta la interpretación de lo que acontece en el aula aquellos componentes de la sociedad sus roles, negociaciones y relaciones de poder que ejercen quienes protagonizan las situaciones. Para responder a esta demanda social.

Lo social y lo cognitivo están encaminados a la función del constructivismo del aprendizaje escolar a suscitar los procesos de crecimiento personal del alumno en el grupo al que pertenece. y sin lugar a duda, la escuela es el arma que permite controlar dicho aprendizaje a través del maestro como guía, ya que es él, el que conduce los conocimientos previos hacia los conocimiento significativos. Donde el aprendizaje significativo no será mera casualidad, sino que es tarea del profesor buscar que los elementos a utilizar en el aula tengan una intención.

Sí, como expone Pérez Gómez una intencionalidad para orientar y guiar la actividad mental constructiva de sus alumnos, esa transferencia de responsabilidades para lograr una meta o propósito, el cual se deposita en un inicio casi totalmente en el docente, quien gradualmente va cediendo o traspasando dicha responsabilidad al alumno, hasta que éste logra un dominio pleno e independiente Sacristán (1999; 33). Es tarea del constructivista (el maestro) aspirar únicamente a facilitar un esquema de conjunto, elaborado a partir de una serie de tomas de posturas jerarquizadas sobre algunos aspectos cruciales de los procesos escolares de enseñanza y aprendizaje. Por lo tanto, de acuerdo con la concepción constructivista existen dos elementos principalmente: el alumno y el maestro. Donde el alumno es el responsable de su propio proceso de aprendizaje. "...Él es quien construye (o más bien reconstruye) los saberes de

su grupo cultural, sucediendo que puede ser un sujeto activo cuando manipula, explora, descubre o inventa cuando lee o escuchas las exposiciones de los otros" Díaz Barriga (1993; 24-25). Por su parte el docente es el encargado de organizar los procesos de construcción del alumno con el saber colectivo culturalmente organizado.

Pero, también la disponibilidad del alumno es importante, ya que en caso contrario tiende a memorizar evitando los conocimientos.

Dependiendo de la interacción del estudiante, el contenido y el profesor, el aprendizaje puede ser más o menos significativo, ya que están condicionadas por las "...representaciones", "concepciones", "ideas previas", "esquemas de conocimientos", "modelos mentales" o "ideas espontáneas" del alumno" Sacristán (1999; 36).

En esta medida cuanto más trabajo le cuesta al estudiante aprender algo, mayor será el conocimiento significativo y enriquecerá la estructura cognoscitiva del alumno, ya que éste le dará un soporte para seguir aprendiendo sobre el tema.

Para introducirnos más a este conocimiento habrá que entender los dos tipos de aprendizaje que pueden darse en el salón de clases: por recepción y por descubrimiento y por situaciones del aprendizaje escolar (aprendizaje por recepción repetitiva o por descubrimiento repetitivo). Donde el aprendizaje por recepción y descubrimiento no implica que sean excluyentes o completamente antagónicos; es como explica Frida Díaz Barriga (1993) estos se emplean para resolver problemas de la vida diaria que implican descubrimiento, y porque a veces lo aprendido por descubrimiento conduce al redescubrimiento planeado de proposiciones y conceptos conocidos.

Por consiguiente, el aprendizaje no es una copia ni reflejo exacto o simple

reproducción del contenido a aprender, sino que implica un proceso de construcción o reconstrucción, en el que el papel del alumno juega un papel decisivo así como también el de la sociedad que lo rodea.

Esta sociedad que demanda que se formen alumnos de manera que puedan compenetrarse con los avances de la ciencia y la tecnología, lo cual les permitirá desenvolverse activa y críticamente. Para esto, es necesaria una educación que ponga énfasis en el desarrollo de su forma de ser y hacer que faciliten la adaptación a los cambios, como así también favorezcan la reflexión y flexibilidad para trabajar con abundante información.

Y es que teniendo en cuenta la perspectiva constructivista, se puede decir que el conocimiento se constituye a través de interacciones entre el alumno y su medio. Esto implica que la construcción es interna y el protagonista es el propio alumno. Por esto es que el docente reside en la mediación de las actividades que realicen los alumnos para construir sus significados y conocimientos. Un mediador que conduzca al alumno hacia la construcción plena, para que más adelante sea el mismo el que retorne esos conocimientos.

2.4.1 ¿Las Tecnologías de la Información y Comunicación sustituyen al docente?

Como se ha expresado el docente debe adoptar el papel de mediador retomando aquellas alternativas que le auxilien en la actividad escolar. Esto no quiere decir que él y el alumno son los únicos protagonistas. Por lo que el docente debe de buscar alternativas para llegar al aprendizaje. Una propuesta lo es la incorporación al ambiente áulico de las Tecnologías de la Información y Comunicación.

El uso de las NT para estimular el aprendizaje, en especial aquellas dominantes en la sociedad actual. El docente se transformará en un orientador en

el consumo de Tecnologías de la Información y Comunicación. En un organizador de acciones destinadas a que el alumno desarrolle expectativas que les permitan desenvolverse en esta sociedad de la información.¹⁷

En este sentido, el docente debe saber utilizar, aunque sea mínimamente, la informática para poder conocer qué necesita y qué problemas puede resolver en el interior del aula con los recursos que está provee, con el objeto de planificar situaciones de aprendizaje favorables y estimulantes para sus alumnos. Se debe planificar metodologías activas y constructivistas en las cuales el énfasis esté puesto en qué, cómo y para qué aprender.

Se dice que, si se usa las Tecnologías de Información y la comunicación de manera adecuada en el aula, el alumno podrá controlar su ritmo de aprendizaje, amplificar sus experiencias, experimentar dentro del aula con la tecnología que tiene en su entorno de educación no formal y contextualizar aprendizaje.¹⁸

No obstante por muchos medios tecnológicos y nuevas y avanzadas Tecnologías de la Información y Comunicación y telecomunicaciones que se traduzcan en las escuelas, el alumno, profesor y conocimiento son los verdaderos protagonistas del proceso de enseñanza y aprendizaje.

Los medios tecnológicos no sustituirán la función que cumplen los docentes sino que implicarán un cambio de roles en su accionar. En este sentido, la computadora debe de cambiar la forma de accionar del docente porque puede considerarla como una herramienta altamente significativa para el desarrollo de la actividad intelectual en ya partir de contextos escolares. Es en estos términos que entendemos la posibilidad de realizar en su uso pedagógico más óptimo las Tecnologías de la Información y Comunicación que debe contemplar una propuesta fundada con intenciones educativas claras.

¹⁷ Paz Baeza Bischoftshausen. Aprendizaje colaborativo. Asistido por Computador La Esencia Interactiva. <http://contexto-educativo-com.ar/1999/12/nota-8htm>

¹⁸ Javier Sánchez Mendias, <http://www.educaweb.com/esp/servicios/monografico/ntaula/107739.asp>

Estas tecnologías: promover la vinculación a los alumnos entre su realidad cotidiana y escolar, facilitar la percepción y la comprensión de procedimientos y conceptos, representar de diversas maneras lo que se acostumbra exponer de manera verbal, favorecer en los alumnos el poder de observación, su capacidad creadora y de comunicación, facilitar la práctica docente.

Para todo tipo de aplicaciones educativas, las Tecnologías de la Información y Comunicación son medios y no fines. Sólo herramientas y materiales mediadores que facilitan distintas formas de aprendizaje. El rol que se asigna a la tecnología y su uso en educación no debe de tener solo relación con el acceso, manipulación, acumulación y sobrecarga de información del alumno sino a la construcción del conocimiento.

Al integrar las tecnologías al aula incorporamos un medio más de construcción, que debe ser utilizado en forma consciente y responsable para centrarse en el proceso de enseñanza y aprendizaje. La finalidad es aprender mediante las tecnologías.

Las computadoras, la multimedia y la Internet son herramientas que pueden ayudar a dinamizar y contextualizar el proceso de enseñanza y aprendizaje, ofreciendo la posibilidad de elaborar y diversificar metodologías y estrategias educativas aplicables aun mismo contenido de aprendizaje.

Rodríguez Diéguez (1995) comenta que los efectos que se consigan de los medios no dependerán directamente de su potencialidad y carga tecnológica, sino de la interacción de estos con una serie de variables que forman parte de un contexto en el cual, las posibilidades y limitaciones de las Tecnologías de la Información y Comunicación estarán condicionadas por el tipo de aplicaciones y el contexto cultural y escolar en el que se utilizará la herramienta, el estilo de enseñanza del docente, los conocimientos previos e intereses de los alumnos, la

disponibilidad de medios y la predisposición hacia la informática que tenga el docente, entre las cuestiones más destacadas.

Las áreas de aplicación de las tecnologías son muchas y diversas. y por consiguiente en la docencia se pueden trabajar con software educativos, con programas diseñados, a los cuales el docente y los alumnos podrán sacarle los mejores beneficios, o bien utilizando software de telecomunicaciones que le permitirán abrir el mundo, dando acceso a posibilidades de interacción global y entregando las experiencias significativas que fortalecerán su aprendizaje.

Se puede usar la Internet para que los alumnos se familiaricen con este mundo globalizado, iniciándolos en actividades colaborativas, con el objetivo de facilitarles el análisis, síntesis y evaluación de información global y de mediar la construcción del nuevo conocimiento.

Todo depende de cómo, para qué, cuándo y por qué se utilice. Lo importante es que se vean como nuevos medios de apoyo al proceso de enseñanza y aprendizaje, como medios con un potencial poderoso.

Es necesario aclarar que la tecnología no soluciona los problemas del aprendizaje.

No hace todo por el profesor y el alumno. El hecho es que en las escuelas el que haya tecnología digital como computadoras y la Internet, no significa que se esté en presencia de innovaciones pedagógicas. El mayor desafío es encontrar usos creativos, pedagógicos e inteligentes a las Tecnologías de la Información y Comunicación y no usarlas para hacer más de lo mismo, que muchas veces ocasiona un uso inconsciente de las mismas.

2.4.2 ¿Qué hacer con las Tecnologías de la Información y Comunicación?

Las Tecnologías de la Información y Comunicación plantean definitivamente cosas muy positivas en el proceso de construcción del conocimiento. Pero ante esta propuesta también se generan varias interrogantes. Por tanto, es importante ver los contras que obstaculicen dicho proceso.

Al hablar de Tecnologías de la Información y Comunicación dentro del campo de la educación se genera también una voz de alarma, la cual nos hace voltear hacia los recursos materiales (en este caso el hardware). Pero es imposible querer alejarse de aquellas herramientas teóricas que enriquezcan, fundamente y auxilien el trabajo del docente ya que se tornan indispensables.

Para ello hay que retomar alternativas. No quiere decir que las empleadas en una clase tradicional no puedan proponerse dentro de las Tecnologías de la Información y Comunicación. Pero si estar cada día preparado ante la tecnología como lo es la multimedia, la Internet, la virtualidad. Por lo que lejos de provocar un caos es tarea de! maestro entender el funcionamiento de ellas para poder seducir al alumno ante esta vertiente. Ya que existen muchas implicaciones al emplear las Tecnologías de la Información y Comunicación para la enseñanza que definitivamente no son para esconderse. La enseñanza requiere un cierto modelo y tipo de sistematización y procesamiento de la información. Las Tecnologías de la Información y Comunicación aplicadas ala educación deben tratar el contenido aplicativo en los medios referentes a los artefactos o hardware innovadores.

Por tal motivo, el tipo de formación de alumno debe de estar orientado hacia un sujeto que utiliza hábilmente loS instrumentos, es decir, el docente debe saber utilizar y manejar la computadora.

El profesor debe ser algo más. Hay que ir no solo en la búsqueda del conocimiento material del aparato, ya que se centrará en el uso como medio y recurso y no sólo eso son los fines, el de centrar su atención en el software y el hardware. El de considerar al alumnado como receptor y consumidor de las

paqueterías.

Las Tecnologías de la Información y Comunicación a través del docente deben orientar a la aplicación didáctica, administrativa y organizativa, a la utilización de los instrumentos informáticos y audiovisuales, deberán capacitar a los alumnos que la cursen para ser usuarios inteligentes y críticos de programas informáticos. Deberán ser capacitados igualmente para ser críticos de recursos audiovisuales. La utilización crítica de los medios tecnológicos exige que el usuario sea capaz de evaluar la calidad y validez del material que aborda el contenido, así como la integración curricular del recurso. Al respecto nos dice Rodríguez Diéguez (1995) que es preciso contemplar también la posibilidad de compartir información y colaborar en la construcción del conocimiento entre grupos de usuarios a través de las redes telemáticas.

El profesor de Tecnologías de la Información y Comunicación debe lograr a través de los intereses actuales del alumno, que este desarrolle actitudes que le permitan conocer y comprender lo que realmente necesita para su trabajos.¹⁹ Y alejarlo de todo lo contrario. Ya que, la sociedad está dominada por los medios de comunicación que pueden generar ciudadanos analfabetos desprovistos de conocimientos para interpretar reflexiva y críticamente los mensajes implícitos y subliminales que estos medios transmiten. Eso es, lo que no se quiere lograr sino alfabetizar en la lectura de imagen a los alumnos y desarrollar en ellos un pensamiento crítico para que puedan desenvolverse en un mundo donde las Tecnologías de la Información y Comunicación de la imagen cada vez adquieren más relevancia.

El problema es cómo lograr todo esto cuando el alumno es adolescente influido por muchos factores y además el maestro se encuentra renuente en adoptar los fundamentos principales de las Tecnologías de la Información y

¹⁹ Ya que esta es la finalidad de la escuela Mediante la propuesta curricular tener un acercamiento a el habito laboral Este aspecto lo acerca como sujeto productivo de la sociedad

Comunicación. Ante estos casos se debe generar la concientización de ambas partes. Sin duda no es fácil; pero sería muy novedoso e interesante rebasar todos estos impedimentos. Hacer de las Tecnologías de la Información y Comunicación un aliado, un medio, para lograr el aprendizaje.

Porque la incorporación de técnicas y recursos documentales en el proceso educativo y escolar es actualmente una necesidad, si queremos una formación en sintonía con los requerimientos de la sociedad. Este tipo de actividades facilitarán a los alumnos la realización de trabajos escolares con materiales de primera mano, al mismo tiempo que adquieren una formación básica como usuarios de servicios de información y comunicación.

CAPÍTULO III

PROCEDER METODOLÓGICO

3.1 Enfoque de la investigación cuantitativa y cualitativa

Investigar es el acercamiento a la indagación, la descripción de un fenómeno u objeto cuya dirección es comprenderlo. La forma de cómo llevarlo a cabo dependerá de muchos factores: la técnica, la dedicación, los mismos métodos entre otros.

Identificar las herramientas que como investigador le auxilién es de primordial importancia. En este caso distinguir lo cuantitativo y lo cualitativo hacen al fenómeno interesante y no aislado de la realidad.

Plantea Rebeca Mejía (1998) que si se decide hacer una investigación con enfoque cuantitativo será necesario la utilización de cifras para analizar lo que sucede en el fenómeno presentado avalándose casi siempre con estudios a gran escala, informantes o diseño experimentales controlados que hacen comparaciones al azar. Tal como el término "cuantitativo" sugiere, la realidad es transformada en números con el propósito de analizarla e interpretarla.

Tal vez una de las causas de que tenga estas bases es que la investigación cuantitativa proviene de las ciencias canónicas, constituidas por diferentes disciplinas, pero considerando una supuesta homogeneidad entre ellas. Este tipo de investigación nos provee de cifras, examina cantidades medibles por medio de números haciendo posible planear nuestra investigación de manera relativamente precisa en comparación con muchos proyectos de investigación cualitativa humanística.

Mientras que la investigación cualitativa se asociará a métodos tales como la observación, el estudio de casos, la etnografía, la entrevista a profundidad. La

preocupación de este enfoque consiste en los datos cualitativos del objeto a investigar, no buscan considerar una estandarización que englobe a todos los elementos que recaigan en ese mismo problema. Si no particularizar e ir a lo individual.

La investigación cualitativa considera al sujeto (alumno) como una persona, no es como en la ciencia clásica, un objeto inerte, que no reacciona frente a los dispositivos de estudio, sino al contrario es un sujeto-objeto, "...que además está cargado de proyectos; es, entonces, sujeto-objeto-proyecto" Ardoino (1995; 6)

Con esto queremos decir que el sujeto es extremadamente rico, jugoso, complejo, que lo comprenden aspectos múltiples y contradictorios y, por tanto, diferentes perspectivas o niveles de análisis. Constituido por infinidad de datos indicadores. Si se dirige hacia la investigación cualitativa no se tendrá una limitante en referente a la cantidad de información "...Es crucial que una metodología cualitativa sea confrontada con el máximo cúmulo de datos relevantes... Aquí se encuentra la única fuente posible de la autenticidad, el sentir cualitativo el cual es una de las mayores justificaciones del método... donde existe la mayor posibilidad de sorprenderse." Willis (1980; 91)

Pero sin embargo, con decir qué es lo persigue la investigación cualitativa y la cuantitativa no se está haciendo hincapié a que se elija solo una. Para muchos investigadores los enfoques cualitativos y cuantitativos son excluyentes, considerando que el método cualitativo es dirigido a investigaciones sociales.

Cuando se utiliza la investigación cualitativa existe la posibilidad de supuestos antiteóricos, de subjetividad y la posición del investigador. Señala Willis que "...El informe final sobre un objeto dice tanto acerca del observador como del objeto mismo...[el investigador] tendrá que evitar "distorsionar" el campo, no deberá preguntar a los sujetos directamente, pero sí estar lo más abierto a aquello "dado por hecho", tendrá que ser muy cuidadoso al planificar su entrada al

campo " Willis (1980,.89)

Las ventajas que proporciona lo cualitativo es que no se restringe al uso de una sola metodología conduciendo a trabajo final manteniendo observaciones y enriqueciéndo1o.

Sin embargo durante el proceso de la investigación se pueden encontrar errores, mal-interpretaciones. Bajo estas condiciones es prudente analizarlas mediante la teoría para que loS resultados sean representativos de la realidad "...es aquí el momento de la reflexibilidad: ¿Por qué está sucediendo esto? , ¿Por qué el sujeto se ha Comportado de esta manera? , ¿Por qué ciertas áreas permanecen oscuras para el investigador? , ¿Qué diferencias de orientación yacen detrás del fenómeno de la comunicación? Es tiempo de iniciar acciones o de quebrar expectativas para probar diferentes ángulos bajo luces diferentes...Es precisamente en este punto cuando el investigador debe asumir una autorreflexión sin restricciones y al azar. Es el alojamiento de un Compromiso total, es este punto, el que finalmente limita a loS métodos de la sociología tradicional". Willis (1980; 89-91)

Para dar un enfoque cualitativo a la investigación existen diferentes métodos entre ellos la entrevista a profundidad. Ella nos proporciona un sentido a esta investigación ya que es "...una herramienta que permite excavar" Taylor (1987; 100). Permite hacer preguntas y obtener su respuesta, aprendiendo de ellas mismas para saber cómo hacerlas e indagar en loS informantes. Mediante la entrevista a profundidad se puede conocer loS escenarios, situaciones o personas que participan en la vida del sujeto. Verlo ala cara sus expresiones producto de preguntas claves que nos dicen que es lo que siente el sujeto. Este es el fin de esta investigación. Que mediante el uso del término cualitativo y la entrevista a profundidad se conozcan y entienda qué es lo que sucede.

3.2 Entrevista a profundidad

Un instrumento cualitativo que se dirige hacia la indagación, lo es la entrevista a profundidad o entrevista abierta. Es una manera indirecta de obtener información cuya finalidad es la de construir la realidad social del sujeto a través del entrevistado.

Al estar cara a cara se da oportunidad de explorar los sentimientos, actitudes, entre otras cosas. Que permiten ahondar en contestaciones profundas acompañadas de manifestaciones no verbales. Aspectos que permiten ser precisos en una investigación.

La entrevista a profundidad va en búsqueda de encuentros que contribuye ampliamente a la obtención de información.

"...encuentros cara a cara entre la investigador y los informantes, encuentros dirigidos hacia la comprensión de las perspectivas que tienen los informantes respecto de sus vidas, experiencias con situaciones, tal como lo expresan con sus propias palabras.

Las entrevistas en profundidad sigue en el modelo de una conversación de entre iguales además y no de un intercambio formal de preguntas y respuestas. Lejos le asemejarse aun robot recolector de datos, el propio investigador es el instrumento de la investigación, y no lo es un protocolo o formulario entrevista tanto. El rol implica no sólo es obtener respuestas, sino también aprender que preguntas hacer y cómo hacerlas" Taylor (1987; 101).

Con el acercamiento al sujeto se busca exclusivamente e indirectamente sobre el relato del sujeto. Encontrar el verdadero sentido de su palabra. Ya que como el método lo indica proviene de concepción psicoanalítica.

A través de este tipo de entrevistas se busca acceder a datos que vayan más allá de lo que habitualmente se reconoce como objetivo, lo dado, lo que forma parte del mundo real. "...la entrevista a profundidad ofrece en la perspectiva de realizar la investigación de corte psicosocial y educativo que permita acceder a significaciones que son portadas por los sujetos que se relacionan con una experiencia, educativa en nuestro caso" Taylor (1987; 112).

Busca generar las condiciones apropiadas en la que los sujetos expresen valores, relatos, significados dentro de su ámbito. "... este instrumento es una perspectiva de la investigación psicosocial, en el que paulatinamente... [se llega] a configurar como un eje de nuestra preocupación la entrevista a profundidad" Díaz (1995; 111).

La entrevista a profundidad opera bajo la suposición de que cada persona resignifica sus experiencias a partir de la manera cómo ha conformado su esquema referencial. Esto es, la forma como ha integrado su conocimiento, percepción y valoraciones en relación con lo que la rodea. En última instancia guarda una relación con el mecanismo que permite comprender por qué una misma situación es significada de manera particular por cada uno de los que se someten a ella.

Muchos autores consideran que la entrevista a profundidad no es un medio adecuado de acceder a la información buscada, ya que se tiene tendencias a que el sujeto falsee las respuestas, por tal motivo es importante buscar no sólo por medio de lo escuchado su respuesta sino también se permite emplear otras herramientas que permitan profundizar en el tema: la observación, la indagación, entre otras cosas.

"...no se trata de quedarse con la primera respuesta, sino de buscar profundizar, de provocar en el entrevistado una serie de asociaciones y

producciones que amplíen y contradigan sus formulaciones". Díaz (1995; 114)

Para ello se requiere la habilidad de un entrevistador que provoque un ambiente de confianza para que el entrevistado hable con libertad de sus actitudes, creencias, sentimientos y emociones. A fin de profundizar en algún tema o de obtener respuestas que muchas veces el entrevistado no está dispuesto en forma espontánea a proporcionar.

La entrevista se lleva a cabo bajo una atmósfera tolerante donde se exprese sin temor a la desaprobación, la amonestación o la discusión, la cual está decidida a ofrecer una imagen amplia (profunda) de los sentimientos, creencias y motivaciones del sujeto entrevistado. Se buscan significados personales íntimos, los que el sujeto asigna a una experiencia, sólo pueden ser reconstruidos mediante su propia palabra. Y esta palabra condensa elementos de lo acontecido, con la reconstrucción personal de las vivencias que se generaron en tal situación.

3.3 Los sujetos de estudio

En este trabajo los sujetos de estudio son los alumnos pertenecientes a Colegio de Bachilleres de Bachilleres del Estado de Sinaloa Plantel 27 "Lic. Rodolfo Monjaraz Buelna".

Primeramente se dio seguimiento a dos grupos (uno del turno matutino y otro del vespertino) que recibían la capacitación en computación, precisamente éstos eran los únicos que recibían computación. De estos se seleccionó dos grupos de tres elementos (un total de seis alumnos: tres del matutino y tres del vespertino).

Los alumnos que participaron se encontraban dentro de la edad de 16 a 17 años. Seleccionando dos hombres: uno de 17 años (que usa constantemente la Internet en la computadora de su casa, con un promedio alto de calificaciones,

estatus económico medio) y 18 años (que no cuenta con computadora pero si usa la Internet, con un promedio medio de calificaciones, estatus económico medio-bajo). Además cuatro mujeres: dos de 17 años (una de ellas no tiene computadora en casa por lo tanto accesa la Internet en ciberncafes cuenta con un promedio alto de calificaciones, estatus económico medio y la alumna no tiene computadora pero usa mucho la Internet además tiene con un promedio alto de calificaciones, estatus económico medio); por último dos mujeres de 18 años (una no tiene computadora en casa pero emplea la Internet para su vida cuyo promedio es medio de calificaciones, estatus económico medio-bajo; la otra si tiene computadora pero apenas se va adentrando a conocer qué es la Internet con un promedio bajo de calificaciones, estatus económico es bajo).

3.4 El escenario de la investigación

El plantel 27 es uno de los más céntricos dentro de Colegio de Bachilleres de Sinaloa. Precisamente en la zona 04 (Culiacán). El edificio se encuentra en el centro de la ciudad. De hecho es uno de los planteles que tiene más alumnado por la variedad de turnos. De acuerdo a la ubicación del plantel es como se selecciona que capacitación deben de cursar los estudiantes. Es por ello que se imparten las capacitaciones en: computación, dibujo (solo en la mañana) y administración.

Por ser uno de los planteles con más alumnado que lo conducen al reconocimiento se eligió el Plantel 27.

3.5 Análisis de la información

En este trabajo el análisis de la información se realizó ala par con la recogida de los datos ya que estos dos momentos van unidos, además el investigador procuró no distorsionarlos al registrar lo observado es decir, se describió tal como se percibió en esos momentos, para posteriormente formar

categorías permitiendo llegar a un informe final.

En virtud a esto el investigador no trató de implicarse con su objeto, de tal forma que se sienta dentro de esta problemática, primeramente colocando como en el ajedrez todas las piezas en su lugar, partiendo del entorno de su juego, ideando las estrategias, indagando hacia una descripción densa, una descripción detallada. Un análisis profundo e interpretación son elementos interrelacionados durante el proceso para ir al reencuentro de explicaciones ya que "...a través de la interpretación de expresiones que artificiosamente [se]encubren, perdidos en la cotidianidad, [se encuentran]los significados reales" Ríos (1991; 35) para así comprender su alrededor, creando un lazo con su objeto, pero ese lazo está conformado mediante la implicación, implicación a vivir, a escuchar, a observar y en un momento dado a interpretar .

En ese mismo camino la reflexión le ayuda a captar la esencia del problema, pero no intuyendo, sino viendo los actos tal cómo son, sin rodeo de ese ego que obstaculiza la interpretación, "...la reflexión es la apropiación de nuestros esfuerzos por existir y de nuestro deseo de ser, a través de las obras que atestiguan ese esfuerzo y ese deseo" Ricoeur (1987; 44), es el ser concientes del trabajo que realizamos ¿cómo lo realizamos?, ¿en qué grado lo hacemos? , ¿cómo lo hacemos? , por tal razón es importante la reflexión ya que debe convertirse en interpretación porque no puedo captar este acto de existir más que en signos dispersos en el mundo.

Conjunto con estos conceptos para el investigador le fue también importante tomar en cuenta el lenguaje, éste le permite comprender lo que sucede, encontrar los elementos y al mismo tiempo acercarnos a la totalidad del problema, también, desenmascara entonces la ambigüedad de las palabras para eliminarla de los argumentos y emplear de manera coherente las mismas palabras en el mismo sentido en el curso del mismo argumento.

El procedimiento trabajado con la muestra fue el siguiente:

Se aplicó un cuestionario a los alumnos del grupo para formar la muestra a investigar. La selección de la misma se dio bajo cierto criterio de uso de la Internet.

Alumnos que frecuenten tanto dentro y fuera de la institución a la red, por lo menos 2 veces a la semana. Aún así la selección fue variada para no caer en el favoritismo. Para cada uno de los sujetos seleccionados se llevo acabo entrevistas²⁰, con una guía de entrevista, tomando nota de todas aquellas herramientas que auxiliien en la investigación, desde la observación, diarios de campos hasta software que permitan detectar que actividades son las que realiza el sujeto.

Posteriormente se fue en la búsqueda del análisis de la información:

"La etapa rigurosa del análisis, la eliminación de distorsión, la comprobación de la evidencia, etcétera, ...reduce la confusión de la situación de investigación ya que provee de una mayor orientación para el análisis, se hace posible una lectura más cercana alas realidades... es aquí el momento de la reflexibilidad: ¿Por qué está sucediendo esto? , ¿Por qué el sujeto se ha comportado de esta manera?, ¿Por qué ciertas áreas permanecen oscuras para el investigador? , ¿Qué diferencias de orientación yacen detrás del fenómeno de la comunicación? Es tiempo de iniciar acciones o de quebrar expectativas para probar diferentes ángulos bajo luces diferentes. Es por supuesto el tiempo de máxima alteración para los investigadores, cuyos propios significados están siendo profundamente confrontados. Es precisamente en este punto cuando el investigador debe asumir una autorreflexión sin restricciones y al azar. Es el alojamiento de un compromiso total, es este punto, el que

²⁰ "" Donde todos los entrevistados reciben las mismas preguntas, pero el orden de éstas difiere de una persona a otra En algunos casos, hasta la forma en que se plantean las interrogantes varia; pro ejemplo, se

finalmente limita a los métodos de la sociología tradicional" Willis (1980; 93).

En el proceso de investigación el investigador debe mostrar su habilidad para encontrar inconsistencias, contradicciones, errores y mal interpretaciones, para luego analizarlas e interpretarlas teóricamente para formar su juicio acerca de ellos, de esta manera estará en condiciones de tratar de mantener la riqueza y la originalidad de las manifestaciones de la situación en estudio; que respetando las evidencias se minimizan las distorsiones del fenómeno objeto de la investigación, para que los resultados sean más representativos de la realidad en estudio.

Bajo interrogantes y los datos aportados en la investigación surgen las relaciones entre software y alumno y sus motivaciones (claro abalando las entrevistas y datos recabados mediante registros analíticos) que nos guían hasta las categorías y los conceptos teóricos permitiendo elaborar escritos analíticos de la entrevista para plasmarlos en el informe final.

La información recabada partió del trabajo realizado con los sujetos, del estudio de diarios de campo que al igual que entrevistas permitieron dar coherencia a los eventos presentados en esta investigación.

CAPÍTULO IV

LA INTERNET EN EL BACHILLERATO

4.1 La Internet divertida

Internet es considerada, desde la perspectiva de los alumnos del bachillerato, como la red de redes, que no tiene límites y que permite transportarse a lugares inimaginables. Para ellos es la más larga herramienta, la más completa y compleja del ciberespacio. A través de la Internet se puede tener acceso a cantidades ilimitadas de conocimientos, que le permiten realizar actividades de diversa índole en cualquier disciplina. Realizar actividades tanto educativas como de diversión.

"...¿No copias el trabajo?

Si lo he copiado. Por ejemplo, una vez me dejaron buscar información de una enfermedad y no la encontraba. Me dijeron, pues métete al yahoo, puedes buscar ahí enfermedad. En el yahoo hay una ventana donde puedes investigar otras cosas, entonces te mentas a lo que es el español en México y buscas algunas".²¹

"...¿sabes algo de la Internet?

Pues sí, lo que la maestra nos ha enseñado.

¿Cómo qué?

¡Como!, bueno principalmente, más se mira eso de meternos a chatear, eso y lo de bajar gifs"²²

"...¿Qué le gusta de los trabajos que hace?

Me gusta mucho Corel... De los otros que sean Internet. Pues, el Messenger después no se, no tengo preferidos...pues escucho música con el Winamp"²³

Para el joven la conceptualización de la Internet es muy diferente a la

²¹ EG250402-9

²² EB 180402-2

²³ D160402-3

empleada en los diccionarios informáticos, pareciera que la red sólo esta constituida a partir de sus nociones y necesidades. Es decir la Internet es todo lo que se le permita hacer con ella: actividades escolares, entablar pláticas, utilizar los archivos de animaciones. Lo que se busca es saber más de todo lo que conforma la Internet, principalmente aquellos software que le conduzcan a emplear sus recursos como por ejemplo el Explore (cuando consulta el yahoo, las animaciones gifs y el winamp)

Quiere decir que la Internet para ellos no se limita a una sola acción. Es utilizada como portal de comunicación, como medio para obtener más software para la solución de tareas escolares. Es un portal que le permite conseguir de esta tecnología cualquier tema.

Así mismo consideran aquellos software con fines de diversión o entretenimiento, deleitándose con archivos como los de música, juegos, navegadores, entre otros.

"...¿Por qué te gusta usarlo?

Porque ves muchas cosas, porque es muy fácil, i hay no se!... es divertido estar ahí. Pues chatear Cuando estas en Internet tantas cosas que ves, tantas cosas a las que te puedes meter"²⁴

Como existen diferentes tipos de software, no es de extrañarse que los usuarios tengan la noción de que la Internet sea una gama amplia de posibilidades que proporciona una variedad de objetivos; que entre ellos esta el de entretener, lo que quiere decir que la Internet, entre otras cosas, es un mundo de diversión, donde para algunos adolescentes se convierte en el objeto alrededor del cual gira buena parte de sus vida; donde su objetivo primordial es la recreación.

²⁴ D170S02-S

La utilización de software divertidos que se encuentran en la Internet varían, desde aquellos de comunicación hasta aquellos que permiten aprender contenidos con finalidades de entretenimiento. Esto es, para aumentar las habilidades computacionales.

¿Hablar de la Internet equivale a decir software divertido? Al parecer, así es como lo consideran los jóvenes. Al preguntárseles ¿qué es lo que hacen en la Internet? Responden que accedan software como el Chat, la música. Tal vez, por que en todos estos sobresale la característica de que tienen una capacidad de inmersión, que hacen que el sujeto olvide momentáneamente su entorno y ciertas situaciones de su vida con tal de divertirse.

Y cosa curiosa, cuando ellos tratan la Internet como software de diversión la representan como aquello que se encuentra dentro del contenido programático; pero que se refieren a actividades que alejan de dichos temas; que lo acercan a los de entretenimiento: los software de diversión son hechos para usuarios inexpertos o principiantes, de ahí que son muy fáciles de manejar.

"...¿Qué haces en un día, normalmente en la Internet. Por ejemplo, ayer? Ayer llego un primo y me puso a bajar tonterías, así. ..él estaba en una ,página de petardos ²⁵, de juegos y de animaciones chuscas.²⁶

De este análisis se interpreta que para el joven de bachiller la Internet consiste en manipulación de software. Software que dan entretenimiento, entre los cuales se encuentran el Chat, el correo electrónico, los que archivan música, entre otros.

4.1.1 Chat comunicativo

²⁵ <http://www.petardascom>. Página cuyo contenido es cómico con humor negro Retomando aspectos pornográficos

²⁶ JR300402-4

El Chat es un mosaico o rompecabezas lleno de instantaneidad, figuras, clones humanos, ideas, pasiones y locas expresiones, héroes y villanos. Es la zona en la cual elegir es tan fácil, pero en dónde equivocarse es igual de sencillo. Es un campo de fascinación, pero igual se puede convertir en una turbación por su ligereza y vértigo.

En él se vive una aventura desenfrenada por los contactos. Es vía adecuada para ligar, hacer amistades, pero es un lugar que gracias al anonimato que impera en él nacen los sentimientos, algo transparente pero muy frágil. A su favor se puede decir que estimula la emoción, la intuición, y la fantasía. Que existe gracias al credo de sus fans, quienes encuentran en su interior una especie de realización de sus convicciones Sánchez (200 1).

Es decir, le da al usuario la oportunidad de convertirse en una persona que no es, o a la cual aspira ser. Le da la capacidad de cambiar su vida, es como cuando se toma una droga y se visualiza a si mismo en algo que quisiera ser, pero sin embargo cuando no esta bajo sus efectos, se priva de tal capacidad y regresa a su realidad. Entra en un mundo de engaños, donde aparentemente no toma conciencia de ello, pero lo justifica y le agrada hacerlo:

"...Le digo una cosa, me animo más a decir las cosas escribiéndolas que hablando, ¿qué cobarde verdad? Me expreso mejor escribiendo.

¿Platica mucho?

A lo mejor sí, pero escribo lento.

¿Le hablan por teléfono?

Es más poquito tiempo y es más en ese momento no hayas en que platicar, ya cuando escribes, escribes más que bien".²⁷

"...¿Entonces platicas con ellos, por el Chat?

Pues, ¡hay no se! Ahí soy más abierta, pero cautelosa".²⁸

²⁷ D170502-4

²⁸ D250402-3

La interacción en los chats resulta de la construcción relacional, en contactos entre roles que orientan sus prácticas con base a criterios afectivos, que generan encuentros no sólo virtuales sino también presenciados. Son relaciones que se vuelven factibles por que se dan entre iguales. Más allá de ser un estudiante se es chatero, miembro de una clase, un amante desenfrenado de dicha práctica.

"...¿De esos treinta con quién platicas mucho?

Me gusta mucho platicar con un amigo de mi hermano que se llama Ángel y el ahorita esta en el Tec. Cuando fui a la graduación lo trate más y me cayó bien, y desde entonces yo hablo mucho con él. Él tiene computadora en su casa y cuando yo entro él casi siempre esta conectado. Es muy bueno amigo. y también tengo un primo que me gusta mucho platicar con él."²⁹

Como se nota, las pláticas, charlas, los cotorreos entablados en el Chat le dan un seguimiento a su carácter, permitiendo explayarse. Tal es caso del mensajero que los va llevando a inmiscuirse a tal grado que lo utiliza para todos SU contactos.

"...Hay unos así que de repente me agregan. Puedes aceptarlos pero no los conoces. He hablado con una de ellas, no la conozco, no se quien es, quien sabe como nos agregamos, nunca supimos, le digo. ¿quién eres? No tú me agregaste, le digo. No tú me agregaste. No le digo, nunca supimos cómo y nos hicimos muy buenos amigos por el Messenger. No se ha dado de conocernos; nada más por el Messenger"³⁰

El mensajero, el mirc, entre otros, además como medio de expresión le sirven para conocer nuevos amigos, para divertirse por medio de sus líneas

²⁹ EG070502-6

formuladas como diálogos, entreteniéndose poco a poco. y los usuarios lo saben, por eso lo utilizan; por que no deja de ser un medio que divierte en diferentes circunstancias y con múltiples contactos.

Así es, como desde el teclado de una computadora que está instalada en la habitación del usuario, los Chat son aptos para alimentar y dar respuesta a las necesidades y demandas de interacción que buscan las personas que los frecuentan.

"...¿Son mujeres también con las que chatea?

Sí, también somos muy amigueras y pues nos gustan las reuniones con los amigos y amigas.

¿y entraste a Internet mientras estabas en la fiesta'?

Pues si. Mire, lo que pasa es que eran varios amigos y mientras estábamos en la fiesta animábamos a los demás del Chat para que vinieran con nosotros. ¿Quiere decir que tenían varias maquinas, ahí, en la casa de tu primo?

No, mire, teníamos una y nos la turnábamos. Entraba uno y luego yo y después otros".³¹

El Chat es retornando como un mundo para entablar platicas (debido a que así es como lo percibe), es un mundo para dialogar y pasar el tiempo; para transferir archivos donde se intercambian fotos. También da la posibilidad de saber si la persona esta conectada y establecer lazos más cercanos para fomentar reuniones.

Todo lo anterior, lleva a establecer que el Chat es un medio de comunicación donde el usuario está en contacto en cierto momento, con otras personas, para fomentar la diversión con gente interesada en actividades afines.

³⁰ JR160S02-1 a Pág. 2

³¹ EJ210S02-1 a Pág. 2

Todo esto a través de la charla. Le permite comunicarse, intercambiar recursos, y compartir datos (representando sus gustos) con otros usuarios alrededor del mundo. Esto es, de acuerdo con los sujetos entrevistados, la mayor ventaja de la Internet es que es una herramienta que provee el acceso a una vasta cantidad de información.

4.1.2 El mundo de la música, mp3s y videos

Internet está constituido por la inmaterialidad representada en las variaciones de software en diferentes formatos. Ha de recordarse que muchos de ellos adoptan extensiones, por ejemplo, la música se encuentra bajo la extensión mp3, wav, midi, mpg, avi, mov, entre otros. Aclarando que, en la actualidad uno de los más utilizado por los jóvenes es el formato mp3s. Debido a que es un formato más rápido ya que el tamaño del archivo es muy pequeño, es más compacto en relación otros formatos.

El mp3s es un software atractivo por que le permite al usuario estar en lo más actual. "Estar a la moda". En este se encuentra música que entretiene a tal grado que llega a convertir al sujeto en un coleccionista. Es decir, busca a como de lugar este tipo de formato. El mp3, es un archivo que se encuentra en el ciberespacio esperando ser traspasado a una zona física, en este caso la computadora del alumno. De ahí, lo tentador y sugestivo, que sin quererlo se va coleccionado la música como aquellos que coleccionan obras de arte y autos. Solo que aquí, colecciona un mundo de música barata y fácil, que economiza tanto en lo monetario como en capacidad en bytes.

"...¿Y no te gusta la música"!

Mmm...Música sí, me gusta mucho.

¿Cómo la obtienes?

Yo no la he obtenido, sino que tengo un amigo; es él, el que usa más bien la computadora para eso. A veces ahí esta conmigo. Me mete a Internet, bajan música, o se lleva la computadora y le pone música...

¿Qué tipo de música, mp3s?

Música normal.

¿Qué música te gusta? Mmm...de todo no soy tan chiquiona, pero lo que tengo es la música rock"³²

Es así como disfruta y goza lo poco, representado por el mp3, para convertirse en grande, sabe que puede obtener música de edición reciente y con poco esfuerzo mantiene una relación amigable con sus amigos o conocidos mediante favores que la van colocando en medio de un compromiso entre adolescentes:

"...!Aja! entonces él se lleva la computadora

¿Cómo le pone música?

No se, nunca me ha dicho. No se a lo mejor de los CDS...Ahorlta no ha ido, hace dos semanas fue, pero no le metió música.

¿Es tu amigo? Sí"³³

"...nada más él me pide la computadora no más él me la pide, se la presto y a veces e mete música"³⁴

La meta es obtener mp3s (música) y la búsqueda de este recurso gira en torno de los amigos que comparten la misma idea, donde no necesariamente se tiene que saber como obtenerla sino contar con amistades que compartan el mismo gusto y lograr así la ayuda para llevar a cabo sus colecciones.

¿Habrá otros caminos para obtener la música? ¿O será solo mediante las amistades que se logra este objetivo? ¿Se limitará solo con este medio de obtención de archivos y no cumplirá su necesidad?

"...¿Tienes el imesh?

³² EB180402-6

³³ Id.

³⁴ EB290402-3

Ya lo cambié por el Kazza, esta bien, es que un primo me dijo: baja este programa, por que estoy bajando la película de spiderman, ah! Ok, le digo, pásamela y dime de donde lo bajas y ya me dijo la dirección y ya lo baje y quite el imesh.

¿Cuál es la diferencia?

Pues hasta ahorita no le veo ninguna diferencia no más como que tiene más componente el kazza. Ya no me gusto el imesh porque al último me decía error en e] imesh y se cerraba, lo abría y se volvía a cerrar, todo quien sabe por qué se me traba mucho, quien sabe que le pasaba, ahí bajaba videos y canciones tengo como unos 22"³⁵

Y como lo pem1ite el kazza y el imesh también se pueden combinar con otros programas; es decir, no solo se obtienen software de música mientras están activos, también se puede estar chateando o navegando, sin necesidad de que aparentemente este al pendiente de él, solo basta con que el usuario lo deje programado, para estar trabajando con los mp3s y posteriormente utilizar dichos software. Todo esto provoca que el entorno con respecto a velocidad de bytes se torne muy lento, pero esto no le hace menos atractivo al querer obtener sus mp3s o software de diversión.

El sujeto está tan interesado por todos estos software que el kazza y el imesh son realmente suficientes para sentirse deleitado pero, ¿Irán otros intereses implícitos, aparte de estos gustos musicales?

Sí, también existen otras razones. La obtención de estos tipos de archivos lo conduce a aprovechar el formato de música. Aparte del beneficio personal, otra buena opción es venderlos, pero esto implica utilizar otros archivos, para darle una buena presentación y calidad a los discos compactos:

"...el Easy creator, ahí teníamos que transformar los mp3s a wavs, los

transformábamos y los quemábamos."³⁶

"...El Music match, ese lo uso para extraer del disco canciones, por que es el único programa que puede extraer un disco de música, discos compactos transformarlos a mp3s. Con e] Winamp no se puede, es que el Track no lo puedes pasar sólo jalándolo pues, un disco mp3 sí jala una canción a] disco, duro, la copia, en cambio cd no lo copia, tiene, codificado ahí y con ese programa se decodifica y pasa las canciones a mp3s"³⁷

Existe otro software que le auxilian, en los archivos de música como el Nero, los mp3s y los de carácter físico como la quemadora. Posteriormente se pueden reproducir en cualquier stereo de casa.

En estos casos no se limita si hay que utilizar más programas para la conversión de un formato a otro, es decir de wav a mp3s o viceversa. y por lo tanto el lazo será más fuerte cuando se acerca a la curiosidad y se toma en paciencia al realizar mezclas de dichas canciones:

"...para mezclar, uno que se llama zoneforce, ese es para mezclar alteraciones de ondas. Pongo a reproducir un mp3s ahí y donde quiero yo pegar ahí empiezo el otro mp3s en el segundo que yo quiera le puedo poner sonidos extras ahí; se los pongo, encimados. Ahí, cuando va iniciando, que tenga sonido como de láser o algo, en la misma canción"³⁸

Ya sea para vender o recrearse, los alumnos de bachillerato cuentan con un buen recurso, por eso tiene tanta demanda el formato de mp3s o sus derivaciones (Kazza, winamp, Nero, imesh). Con estos se pueden trasladar dentro del gozo por el sentir del oído, cediéndose a programarse inconscientemente para mantener ese tipo de actividad y estar así casi simultáneamente interactuando con todos los recursos de la Internet.

³⁶ EJ170402-5 a Pág. 6

³⁷ EJ170402-8

4.1.3 Mail comunicativo

Por su rapidez el correo electrónico o e-mail es una excelente herramienta, cuyo uso trae aparejada una serie de ventajas para los usuarios. En la actualidad los alumnos le dedican tiempo al correo electrónico ya que le encuentran varias cualidades; es rápido, barato y permite estar al tanto de todo lo que se desea en relación a sus amigos. Sin embargo los alumnos suelen sorprenderse tan fácilmente, ya que al igual que el teléfono y el fax, el correo electrónico, es otra forma de comunicación muy eficaz. En la mejor de las situaciones el correo electrónico es rápido, conveniente y es excelente para responder con rapidez. Fantástico para hacer circular documentos y mucha más información. El estudiante lo utiliza cuando tiene necesidad de informar algo q1.1e considera urgente que no puede esperar, en este caso por medio del e-mail. Al igual que cualquier comunicado por escrito el correo electrónico provee un tiempo para reflexionar antes de enviarse.

". ...¿A qué páginas entras?

Al Hotmail, para revisar mi correo. Quitar lo que no sirve por que de repente se satura y me dice que su espacio esta lleno. Me quieren mandar y no recibe, se me satura, como me suscribo a muchas partes de es más, y cosas donde hay suscripciones, que de productos que promociones y se me satura mucho

¿Quién te manda más correos?

Mi primo, que vive en Tamaulipas Reynosa, cuando no nos encontramos en el Messenger, me manda correos, y aún amigo que conocí en el Messenger de aquí, que va en la Allende".³⁹

El correo es una herramienta muy poderosa para comunicarse. Hoy, sirve

³⁸ EJ170402-4

³⁹ JR160502-1

para que se comuniquen las personas, personas con las computadoras y las propias computadoras entre sí.⁴⁰ La automatización a permitido que la flexibilidad del manejo de procesos entre clientes de correo haga que se puedan enviar mensajes también entre personas y aplicaciones o aplicaciones entre sí. Como en estos casos es el de la compañía del Hotmail.

"...el Hotmail, soy viciosa del Hotmail, no. No es cierto (se ríe)."⁴¹

"...¿Qué haces cuando entras ?

Pues, por ejemplo checo mi correo del Hotmail. Cuando entras casi siempre te aparece la página principal donde tú tienes los correos y ya después hay varias secciones donde puedes tener un desde, una agenda. Una agenda de los demás amigos donde los tienes agregados o te metes al Chat del Hotmail."⁴²

De esta manera el correo electrónico nos deja nueva opinión y es el hecho de que la interacción de las personas está disminuyendo debido a que se apega a la sincronía⁴³, interviniendo programas y computadoras que no requieren la estadía completa de los usuarios. Esto da hincapié a nuevas interrogantes ¿Qué riesgo se corren al estar comunicados? ¿El correo sustituirá la presencia física? O ¿Dejará de ser interesante estar dialogando, cuando el límite de tiempo empleado es mucho más grande en comparación a una charla presencial?

"...¿Tenías vida social?

Si tengo, aquí en la escuela, pero ahora fuera de la escuela. A veces voy con un tío, que ahorita esta aprendiendo a manejar la computadora, ya sabe más o menos y le gusta el rollo de la Internet. No que vamos y vamos y ya se pone ver páginas mientras yo checo el correo, ya cuando checo el correo, me quedo chateando una hora o dos horas"⁴⁴

⁴⁰ <http://www.virtualtamps.com.mx/computacion/ventajascorreohtm>

⁴¹ EG250402-7

⁴² EGO70502-1

⁴³ No se requiere la intervención del emisor y receptor al mismo tiempo

⁴⁴ EJ210502-3 a Pág. 4

Comunicarse por medio del e-mail es para los estudiantes vincularse, poner en común, compartir, intercambiar y estar al pendiente de todo lo que conlleva éste. Ya que la comunicación es asumida como un juego o relacionada con alguna otra tarea de tipo recreativa, en este caso con el Mensajero. Si no tienes Hotmail no puede utilizar el mensajero. Y si todo es favorable todo esto suele transformarse en producción de mensajes, manejo de instrumentos, estrategias informativas.

Hoy en día, para los jóvenes, el correo electrónico constituye una herramienta persuasiva que permite mantener una continua comunicación con los distintos usuarios inmiscuidos dentro de la misma red. Es decir, el e-mail tiene el poder de conectar las partes dispersas en el todo ciberespacio, desempeñando un papel importante en la promoción amistosa, divertida y juguetona de los que comparten el mismo recurso. Su importancia aumenta con el interés del sujeto, dando una amplitud a la diversidad de mensajes transmitidos. La comunicación por medio del e-mail representa el espacio donde cada quien pone en juego su posibilidad de construirse y encontrarse con otros, a cualquier hora y día. Siempre el correo electrónico da la posibilidad de charlar al instante. En lapsos pausados. Es esta la posibilidad de que el e-mail sea más comunicativo. Propiedad que le dan sus contactos de su bandeja de entrada.

4.1.4 La computadora amigable y comprensiva

La importancia de la computadora reside en su capacidad de procesar a gran velocidad los datos que el usuario le proporciona. Este ingenioso instrumento puede servir para: el Chat, procesar palabras (construir y editar textos) y la obtención de archivos y su almacenamiento.

El estudiante sabe que al utilizarla se relaciona con la Internet y le permitirá realizar múltiples funciones. Es así como la computadora pasa a "ser un ser inanimado". Ahora es capaz de trasladarlo a lugares que nunca podrá tocar.

Como también "pintar otros ideales" mediante el sentimiento de aspiración a todo lo que desea obtener. La computadora expresa un mundo perfecto, comunicador, comprensible y amigable.

Cuando se adentra en el mundo de la Internet equivale a relajarse con fines fantasiosos. Porque tiene la virtud de potenciar la diferencia, en ellos participan de forma vigorosa muchas personas hambrientas de reconocimiento. Quienes tienen tiempo de dedicarse a visitar los enlaces que constituyen la red adoptando la ventaja de ser memorias vivientes de lo que son tales lugares, les convierte en los sujetos de mayor respeto y reconocimiento enfrente a los demás adolescentes.

La computadora en relación a la Internet crea asociatividad, favorece las relaciones con los iguales, con quienes comparten las mismas preferencias, con los que gusta desde la aventura simbólica hasta la real.

"Es cierto que la selva digital, entendida como una macrocomunidad, hay representaciones sociales. Libido, deseo, sexualidad digital, diálogos, opiniones sobre diversos tópicos, son imágenes que proyectan el si mismo, que incluso tópicos, son imágenes que proyectan el si mismo, que incluso no por ser virtuales deberían minimizarse. En cierta medida, eso desmiente la creencia de que lo virtual deja atrás lo real por completo. Así, en lugar de afirmar de manera simplista que en tales actitudes y representaciones individuales y colectivas el Chat o el ciberespacio refleja deformaciones de las formas del ser social, de expresiones del ser humano, en realidad sucede que las practicas digitales reproducen las representaciones sociales reales" Sánchez (2001,87).

Se genera un espacio para la interlocución. La finalidad inicial es el gusto por el ciberespacio; pero a partir del ese interés inicial se articulan y tejen

correlaciones más estrechas. Viajar es sinónimo de generar amistades y de encontrar seres comprensivos. La Internet por medio de la computadora forja ese ser comprensivo, que no se puede poner en práctica sin los amigos sin los otros iguales que son quienes hacen que tal espacio simbólico exista.

Se conforma una especie de autovaloración que permite a los cibernautas avanzar en el camino de sus preferencias. De hecho, una buena navegación e interacción favorece las partes que intervienen, pues accede no sólo entablar relaciones de contacto sino conocer los puntos de vista sobre los temas que se tratan (música, cybernovios, amigos, software, entre otros), de reconocer y dar reconocimiento al otro a partir del mismo usuario.

Y es que el reconocimiento para el sujeto -adolescente- se hace por medio del mundo del software. Todos aquellos programas por los cuales logra idealizar. En conjunto los mp3s, el Chat y entre otros conceden estar en lo actual, usando lo novedoso.

Son software de entretenimiento que le aseguran un momento grato cuando esta en contacto con la computadora. Donde él sabe que puede ir y venir, pues siempre estarán ahí dichos instrumentos.

Pero con el tiempo esta línea puede convertirse en algo más que un juego que envuelve a sus personajes que algunas veces puede resultar un tanto nociva para el futuro. Y es que las líneas del Chat, los juegos, los software la velocidad, accesibilidad e intensidad de la información generan relaciones sociales. En la Internet amistosa se rompen todas esas reglas, una persona puede dirigirse a otra, decir lo que se le antoje, sentirse escuchada y dejar de hacerlo cuando le apetezca, sin represalias.

La Internet no se limita ahí, pues que existen dentro de ella una cantidad de información que se reflejada en las computadoras. Ellos son los programas de

los usuarios, que se colocan dentro de sus futuras posibilidades.

Es necesario pues, saber más de esta relación de software, porque en el momento de que se domina le puede traer un gran beneficio, el de divertirse y entretenerse a partir de su nuevo aliado.

4.2 Navegar en el ciberespacio es adictivo

La red es expresión clara de falta de reglas de conducta, pero más que esto, aquí interesa destacar las contradicciones que aborda la emergente tecnología de comunicación. Por una lado, se habla que navegar es una actividad muy importante en la educación computacional; por otro, los estudiantes expresan mediante sus respuestas que: Estar en el ciberespacio es generar una alucinación consensuada, donde se encuentran ciertas herramientas, capaces de ser usadas para entablar conversaciones propiciando un entorno virtual.

Como lo menciona la doctora Kimberly Young (1998) en la Internet se acepta el individuo tal y como es, no existen comparaciones entre los amigos, son agradables volviéndose una persona creativa a través de la computadora.

La Internet genera mediante su ambiente sugerencias y síntomas que lo llaman poco a poco aun ambiente que le gusta, le atrae, por el hecho de que no se aleja sino que lo asume su adicción.

Estos síntomas varían dependiendo de la persona, tiene como rasgos característicos: el uso desmedido de los recursos de la red, desesperación y la creencia de que la Internet solo esta constituida por los software de diversión o entretenimiento; además, al extraer y manejar una gran diversidad de software les genera dependencia.

Un síntoma de adicción es cuando el usuario persiste en ir detrás de algo,

hasta que se vuelve casi una necesidad sin toma de conciencia. Cuando el usuario disfruta de todo lo que se hace ahí, es como un gozo, es dejar atrás algunas cosas, entre ellas la vida cotidiana, las actividades que con normalidad venía realizando. Así es, como se siente en el caso de algunos estudiantes, cuando el nivel de uso es muy, pero muy frecuente. Llegando a advertir esa ansiedad, ese sentimiento de privación, justificando el uso de la Internet.

En esto de la adicción hay que considerar el tiempo de inicialización, donde la situación de dependencia está condicionada por el tiempo que lleva usando este recurso. Es decir, no siente lo mismo una persona que apenas va empezando a navegar a otra persona que ya tiene mucho tiempo, años usando la Internet.

¿Qué pasa con una persona que apenas está empezando? ¿Qué experiencia vive? Cuando empieza con las actividades de la Internet una persona le llama mucho la atención los software de división y es que recordemos que los adictos se ligan directamente con los software que le gustan, por las actividades que realiza. Así el adicto los transfiere hasta convertirlos en una necesidad. No puede estar sin utilizarlos, aunque la apariencia de sus diálogos digan lo contrario. "...no se puede identificar lo normal y los hábitos adictivos cuando se usa Internet...aun se descubren poco a poco las características que lo hacen un adicto: hábitos y frecuencia...tiempo extra que no es llevado a hacer negocios o actividades académicas" Young (1998,53).

"...¿No te pones a chatear en clase mientras la maestra les da a los demás? No, por que no alcanza el tiempo. La maestra nos deja mucho trabajo práctico y pues no alcanza.

¿Entonces solo usas Internet fuera de clases?

Sí, voy y rento a un local. Ahí estoy más a gusto, porque no me interrumpe nadie y pues no estoy con el pendiente de que no cumplo con

lo que me piden"⁴⁵.

Este tipo de usuario busca un ambiente de confianza, de ahí que cuando empieza a utilizarlo le atrae ir con las amigas, o estar sola. Pero sin omitir el ambiente educativo, porque es consciente de la importancia de no dejar de lado lo relacionado con la escuela. Cabe resaltar que ahora no puede dejarlo y tampoco admite que empieza a entrar a este mundo de la adicción al estar en el ciberespacio, pero eso sí, está pendiente de cada cosa que se pueda realizarse ahí. Entonces, ¿por qué no se dedica solo a las actividades escolares?

Es decir, antes no estaba ni siquiera en su mente tenerle dedicación y no era de vital importancia, sino eran de esas cosas que pasan pero sin dejar relevancia en la vida, cosas que tal vez a otros sí pero a el (la) no.

"...¿Qué raro que no te guste la Internet?

(Se ríe). Pero he estado ahí cuando mis amigas chatean. Tengo una amiga que se pone a chatear delante de mí. Se emociona de estar chateando, se emociona de todas las tonterías que le dicen. Algunas se han puesto de novias y no los conocen.

A ti, ¿no te da curiosidad eso?

No."

"...¿No se molestan tus amigas de que no te guste la Internet?

No, será que nunca nos decimos nada con respecto de que una vaya a chatear o no, al contrario, nos apoyamos.

Entonces ¿dónde usas la computadora?

En la escuela.

¿y te dejan muchos trabajos?

No, la mayoría la hacemos en la escuela".⁴⁶

No existe interés por la Internet, por chatear, a pesar de que se da cuenta de que sus amigas se ponen de novias. Tal vez porque no conocía los alcances

⁴⁵ EB290402-5

que podría tener con su uso. Sin embargo, hoy que ya accesa la Internet no ha remplazado sus expectativas escolares porque reconoce que ahí se pueden hacer las tareas o practicas.

Por ejemplo, se tienen casos donde es más fuerte la necesidad de obtener música, de estar en contacto con los amigos por medio del Chat. Lo sorprendente, es que el usuario no percibe la adicción y mucho menos cuando se esta iniciando, ya que no es como los demás tipos de adicciones donde a través del soporte químico se ve reflejado inmediatamente en el aspecto físico, y que poco a poco se distorsiona la vida diaria.

Cuando empieza a usarlo llega el momento en que no se resiste, colocándose ala disposición del contenido cibernético ya la disposición de cualquier cibernauta. Cada determinado tiempo va y accede la red. y Cuando lo hace trata de abarca todo lo que no pudo hacer cuando no estuvo en línea. Por lo tanto, ha de entenderse que le agrada esta situación, se siente a gusto con su adicción:

"...Has ido a rentar?

No, últimamente no. Había durado como quince días sin ir.

¿Cuándo fue la última vez?

Ayer,... ayer no lo iba abrir por que iba apurada. Nada más iba sacando esas cosas porque iba mi hermana conmigo. Lo abrí i hay! y ¡como se enojo! Pero es que ya habíamos quedado, yo hable antier con los muchachos y quedamos que me iba a mandar algo, unas fotos de ellos y si no puedo abrir mi correo para ver]os les hablo por teléfono".⁴⁷

¿Cada cuánto van?

Muy, muy seguido, como cada semana, los fin de semana me voy a chatear y me pongo hacer tareas hasta muy tarde".⁴⁸

⁴⁶ EB180402-4

⁴⁷ D240502-1

⁴⁸ D160402-1

Lo que pasa es que el sujeto necesita estar en contacto continuamente con sus amigos y estar al pendiente de que no se le pase nada cuando no esta en línea:

"..Huy antes duraba mucho sin usarlo pero ahora que ya tengo mis amigos en Guadalajara entro más seguido"⁴⁹

"..¿Cada cuánto los ve?

Con los de Guadalajara, nos ponemos de acuerdo para vernos, cuando yo voy quiere decir que ha de haber alguien y demás de pura casualidad se meten y nos encontramos, aunque nos mandamos e-mails.⁵⁰

La necesidad de comunicarse, de estar al pendiente, no le provoca ningún problema, a tal grado que, no implica que tenga que evocarse solamente a las actividades escolares, ya que su necesidad es tanta que puede estar inspeccionando sus amigos y al mismo tiempo desempeñar las actividades de la escuela. Así no deja de estar ni en una ni en otra actividad; esta es la manera en que ellos justifican su adicción:

"...Qué hace allá?

Cuando nos dejan cosas de Excel ahí lo hice, lo de Corel ahí lo hicimos yo y Christian, aunque a veces voy a chatear y reviso mi correo.

¿Qué programas usa?

De todos, pues lo que es Word, Excel, Power point, cuando nos dejan cosas de clases; también uso programas para chatear, el Mirc, pero me aburre mucho la verdad; yo cuando voy nada más me meto por el Messenger con mis amigos. Al Mirc no le hallo chiste, creo que es nomás perder el tiempo y muchas mentiras.⁵¹

⁴⁹ D170502-5

⁵⁰ D160402-4

La Internet contiene muchas opciones, usarla lleva de una actividad a otra, desde un procesador de textos hasta pasar por una búsqueda de información de las actividades que al usuario le agrada. Es decir, siempre hay algo que hacer ahí. Cuando el sujeto hace esto, le es fácil, inconscientemente, depender de algún portal. Pero, ¿es por eso que se justifica ante la adicción? ¿y más porque cuando sabes que, a través de la red no habrá un límite de información?

"...¿Qué es lo primero que abres en una computadora?

Cualquier cosa Word, lo que sea, a veces me voy a los buscadores y pongo cualquier cosa, a ver que hay cuando me pongo a chatear. Tengo el Corel, lo que no pongo es música no, me distrae".⁵²

Con esta diversidad de software, al sujeto se le da cierta oportunidad para convertirse en una persona que no es, o una persona a la cual aspira ser. Los software interactivos le dan la capacidad de cambiar su vida y se visualizarse en algo que quisiera ser, pero sin embargo cuando no está bajo los efectos de ésta, se siente privado de tal capacidad y regresa su realidad. Este se encuentra en un mundo de engaños, de que aparentemente no toma conciencia, pero lo justifica y le gusta. Le agrada esa postura, ya que su vida normal es muy diferente, de hecho todo lo contrario a la que viven en la Internet. Es decir, por medio de la Internet es como se ve reflejado qué es lo que quiere, lo que en la vida cotidiana omite.

A pesar de saber que en la Internet muchos mienten; quienes acceden a ella, se hacen partícipes, como que les agrada sentirse así, en ese mundo que los convierte en adictos; pero aún siguen navegando. Se convierten en algo que no se puede hacer sin la Internet, que el interactuar con los software permite demostrar de qué son capaces.

Participan en un juego, donde los personajes no saben bajo qué riesgos se

⁵¹ D160402-1 a Pág. 2

inmiscuyen y simplemente se da con las personas que se encuentra ahí, que más adelante ya no estarán, pero que le hicieron gozar del momento:

"...No, si chateo es alguna vez y ya. A veces me los encuentro pero...no nada que siga ¿me entiende? , (se ríe repite ¿me entiende? y la cambia diciendo), ¿me explico?"⁵³

". ..¿No te da curiosidad por conocerlos?

No, será que yo también hecho muchas mentiras por el Chat, no pongo mi nombre digo que soy alta morena (haaa, se ríe). Si puras cosas de esas, yo estoy segura que los que están ahí, también dicen eso".⁵⁴

La risa expresa un nivel de picardía. Es capaz de identificar los defectos que le llevan a utilizar la red, pero sin embargo no deja de usarlo, sino todo lo contrario se vuelve cada día más atractiva esta relación. Le es seductora cualquier actividad de la red independientemente de sus consecuencias. Internet cuenta con una propiedad infalible y que afianza la adicción "la curiosidad".

4.2.1 Perdida de la noción de tiempo

La perdida de la noción del tiempo es cuando el usuario, en este caso los alumnos, se implican totalmente en el juego con la Internet generándose el olvido de su entorno, por la dedicación desmedida que le tiene a los software de la red.

Esto se aprecia más cuando no le es suficiente una hora para establecer relación en la Internet. Busca emplear más tiempo para divertirse en algún portal. Algunas veces lo utiliza para su tarea escolar y otras, que son las más, para divertirse en algún portal.

Las actividades que realiza en Internet no siempre se necesita estar en línea, se mantiene al pendiente. No necesita tener una actividad escolar para

⁵² D160402-5

⁵³ D250402-4

entrar a la Internet, sino que regresa una y otra vez a consultar la programación de los amigos o simplemente por su adicción. En pocas ocasiones lo hace para actividades laborales o fuera de su ámbito de diversión:

"...¿Va más por trabajos?

No, por gusto, cuando voy. Voy cada semana, los sábados. El sábado pasado fui en la mañana, voy mucho".⁵⁵

"...¿El muchacho de Guadalajara le habla?

Si, (se ríe) pero el de aquí no, ha venido para acá pero me da miedo salir (se ríe). ¿Y el de Guadalajara?

Hace poquito vino. ¿Cada cuánto lo ves por Internet? Los sábados, bueno a medio día, a veces"⁵⁶

Si se tiene alguna actividad escolar, ésta no limita el tiempo para hacer uso de las demás herramientas de la Internet para divertirse y estar en contacto con otras personas; es aquí donde pierde el tiempo.

"...Y el mirc, ¿cómo cuanto tiempo lo usaste?

Lo use como unos dos meses, que juuuu!, dormía en él, hay me la pasaba, asaba como unas tres horas".⁵⁷

"...¿Cuánto tiempo dedicas a chatear?

¡Uuu!,.. como tres horas, pero ya no he podido. El sábado voy".⁵⁸

"...¿Cuánto tardas en hacer una trabajo de escuela?

Depende de lo que vaya hacer, depende de la tarea.

¿Y para divertirte?

(Se ríe) como una hora, hasta tres"⁵⁹

"...¿Cuándo te gastas en rentar?

No se: 20,30 pesos no se, depende, si esta el muchacho no más poquito.

⁵⁴ D250402-3

⁵⁵ D160402-2

⁵⁶ D25402-4

⁵⁷ D2S0402-5

⁵⁸ D170S02-2

⁵⁹ D160402-4

¿Cuánto tiempo?

"Dos o tres horas, ¡hay!, con los ojos salgo así (abre más los ojos)".⁶⁰

Al ir accedendo cada uno de los software durante un determinado tiempo permite dar cuenta cuáles software son más buenos. Es en esta situación cuando se da mayor dedicación, más tiempo y cuando esto gusta, el sujeto tiene mayor empeño; si los lapsos de tiempo son muy grandes: de dos a tres horas.

Para el sujeto este tiempo es de lo más normal y justificable ya que realiza ambas actividades casi a la par. Las que le encargan en la escuela y las de diversión.

Si percibe que es mayor el tiempo dedicado a divertirse en comparación al del ámbito escolar. y lo denota cuanto se ríe, cuando se justifica, provocando que mienta por que desea estar al tanto de lo que le gusta y le emociona.

A pesar de lo atractivo que puede significar la Internet estos sujetos -los alumnos le dan el tiempo requerido a las actividades académicas:

"...pero para trabajar en una tarea, o algo así, depende de cuanto dure, pero siempre me deja tiempo para chatear"⁶¹

"...a veces que llego y lo primero que hago es hacer eso y ya al último la tarea; a veces primero hago la tarea y al final me pongo a chatear".⁶²

". ...¿Para ti, por que es importante utilizar la Internet?

¡Uuu!...Internet para hacer tareas, para saber cosas; el correo para estar más cercas de mis amigos.

¿Los ves mucho?

Ellos, sí mucho, pero me enojé con uno de ellos porque me mandó algo

⁶⁰ D240S02-1

⁶¹ D170502-2

⁶² Id

porno, era un caricatura pero estaba muy fea".⁶³

Pareciera que al manejar software, el sujeto se olvida de todo lo restante, en alguno de los casos se evoca a todo lo que desea de la Internet antes de atender lo educativo. Cuando se llega el momento de realizarlo, ya le ha dedicado un tiempo considerable a la red, por eso es que algunas ocasiones no le alcanza los tiempos destinados a la actividad académica, por que se pierde en la complejidad de la red.

¿Pero será el mismo proceso para todos los sujetos? ¿Desde principiantes hasta expertos? Pues lo encontrado indica que hay sujetos que solo se inmiscuyen con determinados software y por ende le dedican mucho tiempo al principio. Posteriormente van disminuyendo hasta ser sustituido por otros. En la mayoría de los casos este uso le viene aproximadamente desde hace un año atrás, desde que les gustaba mucho ir a rentar alguna máquina cercas de su escuela.⁶⁴

Pero ahora, está dentro del centro de cómputo, no puede parar de usar Internet cuando esta realizando las actividades escolares. Mantiene una relación con software, programas que le divierten y al mismo tiempo le fomentan adicción. Esto es por todo lo que realiza, por eso no le alcanza el tiempo.

Por ejemplo, hay alumnos que externan que se ponen a trabajar en el aula de cómputo, para hacer las actividades escolares lo más rápido que puedan, dedicándole su tiempo también a la Internet. Por que no quiere pagar dinero fuera de la institución. Pero en sí no le dedica el tiempo necesario a las actividades escolares. Esta preocupado en poder realizar las actividades al mismo tiempo para que no le vayan a cobrar, lo importante es aprovecha todo los recursos que pueda de la Internet.

⁶³ D170S02-5

⁶⁴ EGO70S02-2

Quiere decir que la prolongación de tiempo en la Internet también responde a la adicción. Bajo cualquier pretexto se establece lapsos grandes. Por tal motivo el usuario piensa que le dedica poco tiempo si se divierte, aunque no sea así. Pero cuando menos lo percibe hay que apurarse para terminar la práctica de computación. Casi inconscientemente le dedica menos tiempo a las actividades de la escuela, por la pérdida de la noción de tiempo, al llevar a cabo sus actividades de entretenimiento. Sería óptimo que termine el trabajo escolar con un buen aprovechamiento, pero prefiere hacer ambas cosas, alternándolas.

Una de las razones que contribuyen a que el sujeto responda de esta forma es el tipo de software de Internet. Los programas multifuncionales permiten estar en clases con el Chat activo, combinado los software en la computadora, entre el mundo de teclas rápidas o el apuntador del ratón.

Si está buscando una información puede mantener activo y en espera el Chat, o en viceversa. Simplemente lo que se hace es alternarlas, una primero y luego la otra, es sentirse más libre de responsabilidades:

"...Si por ejemplo tiene que hacer práctica y tiene también que buscar información de una tarea que le dejaron ¿qué hace?

Primero, termino la práctica ¡rápido! lo más rápido que pueda, de tal manera que en cuanto termino busco la información. y ya que la encuentro pues la paso a un archivo para ir a imprimirlo. Si es que me piden la información para entregar en hojas blancas...

¿No te pone a buscar la información y estar haciendo la práctica al mismo tiempo?

Casi no, prefiero hacer rápido lo que tengo que hacer y salirme. Pero lo que si aprovecho es el tiempo, por que si no me cobran y cuando uno está en el aula de cómputo, no pagas, cuando le corresponde la clase de computación se supone que solamente estás en clases y nada más".⁶⁵

⁶⁵ EG140502-5

El justificante es el ahorro económico, Pero bajo el comportamiento de que hay que hacer la cosas rápido, por que si no le cobran. El alumno pierde, si esto sucede y no ve que lo importante es realizar la tarea porque se esta forjando su formación. Primero esta hacer el trabajo que le han indicado, sí, pero no tanto por la importancia, sino para cumplir en ambas cosas y no quedar mal.

No es extraño que tenga la tendencia de ir y rentar por tiempos prolongados. Un tiempo que no le dedica a las actividades escolares. O viéndolo de otra forma, un tiempo que le atrae más, porque se olvida de sus responsabilidades, por consiguiente se tornar en una necesidad. Tiene que estar usándolos al mismo tiempo. No es de su disgusto estar haciendo esto, apurarse para no perderse de nada, tiempo para estar en la Internet usando todas las herramientas de diversión.

Lo que se hace en estos lapsos es que el usuario le dedique mayor empeño a estas actividades de entretenimiento. En el sentido de que se inmiscuye tanto en ellas, que desea estar al pendiente. Su interés es estar ahí accediéndolo "Todos [los software que le atraigan]."⁶⁶

Un todo que tiene la característica de trasladarlo a la inmersión. De tal forma que inmiscuye al sujeto en un dialogo, entre dos. Música en formato mp3, videos y películas. A él solo le interesa usar todos estos formatos de archivos, es decir, su deseo por obtenerlo, lo envuelve poco a poco en una capacidad de no tener noción del tiempo, solo se preocupa por "bajarlos". y cuando se pierde de esta actividad, no deja de persistir. Lo vuelve a solicitar hasta que obtiene todo, en este caso no necesariamente tienes que estar ahí físicamente, pero si esta al pendiente, de no perder el archivo que baja:

". ..hay veces que están en velocidad de 5 kbps me dice 305 hrs. y ya hay veces que va bajando las horas.

⁶⁶ JR300402-4

¿Entonces deja la computadora prendida?

Si, la dejo, una vez la deje toda la noche, para bajar un video se me hace que fue el primero que baje, la de las torres de NY. De muchos artistas de eso, se llama what's going on".⁶⁷

El tiempo empleado no es una limitante. No le interesa mucho perderlo, cuando esta obteniendo software de la red. Aunque su conexión sea muy lenta. Es capaz de dejar toda la noche prendida la computadora, he aquí muchas de las características de la adicción: "pem1anencia, constancia, dedicación y pérdida de noción de tiempo". Aunque el sujeto se justifique y se esconda ante estas referencias.

Se generan entonces una nueva interrogante: ¿Sucederá lo mismo para cada tipo de software? Pues si, sucede lo mismo cuando utiliza el Chat, pasa mucho tiempo en las pláticas con los amigos y desconocidos (adoptando el papel que quieren ser). Alejando compromisos como lo son la familia y el ámbito escolar, claro buscando justificarse:

"¿Hasta cuándo dices, i ya me voy a salir?

Por ejemplo: cuando la plática ya no tiene más cosa que decimos o son cosas que otra vez me vuelve a preguntar o repetir. Le digo i ya de plano ya me voy a comer! o i ya me voy! así, pero hay veces que si necesito salirme, pero otras veces que de plano ya me aburre de estar ahí. Porque a veces estoy escribiendo y tardan horas para contestarme.

A bueno, como que ya no tiene ganas, porque uno esta interesado de hablar de volada, de escribir y te contestan o tienen también otras cosas que hacer. Pero...yo cuando ya no tengo ganas le digo, ya me voy o de plano ¡adiós! No tampoco, así de cortante ya me voy, tengo que hacer unas cosas, cuando me aburre

¿Cómo cuanto tiempo te aburre?

⁶⁷ JR160502-4

iUuu!...lo máximo que he durado con una alguien son unas tres horas".⁶⁸

Y es que en el Chat las personas que son sus contactos lo van inmiscuyendo poco a poco, ya que mediante ellos se generan representaciones idealizadas que con el trato constante, lo que se fomenta es que se siga soñando. Por lo tanto, a] sujeto le es atractivo crear una justificación en relación al tiempo.

". ..¿Quiere decir que si tienes que estudiar primero usas Internet o después? Si ese día tengo que estudiar no la prendo, o si la prendo no más reviso e] correo y la apago, no me detiene nada más, es que primero es el estudio".⁶⁹

". ...¿Cuándo ibas hacer tarea rentabas una hora?

¡No! en una hora no alcanzaba hacer todo lo que tenía que hacer, de estar buscando lo que yo quería buscar, una hora no me alcanza".⁷⁰

Nótese que lo relacionado con el estudio, lo hace rápido, pero para entretenerse en una computadora dura más de una hora. Algo similar sucede cuando esta en el Chat: ha llegado a utilizar hasta tres horas más que el estudio, es que le interesa; aunque pierda la noción del tiempo.

Sí a eso se le agrega más fundamentos que le acerquen a la Internet. Como el caso del estudiante que vende música. Según él la inversión de tiempo es menor ya que anteriormente pasaba más tiempo haciendo otras actividades.

"...¿Cuando estas en la Internet, como cuánto tiempo tardas ahí?

Como una o dos horas. He durado hasta dos horas y media, antes iba muy seguido. Tengo un año que no voy. Cuando estaba en segundo, entraba ahí para cotorrear".⁷¹

Sí esta al pendiente del Chat, nada le impide también estar en el mundo de

⁶⁸ JR240502-3 a Pág. 4

⁶⁹ JR240502-7

⁷⁰ JR240502-9

⁷¹ EI 170402-6

la música, permitiéndole llegar a emplear más del doble de tiempo a lo que la obtuvo sin la Internet. Se preocupa tanto en la realización de este archivó, que lo elabora constantemente, es que hay que buscar la combinación exacta para formar una melodía que le satisfaga. No interesando si empleó mucho tiempo al crear todo un disco compacto:

"...¿Cuánto tardas en hacer una?

Como unas cuatro o cinco horas. De como de ochenta minutos.

¿Cuántas canciones puedes mezclar?

Depende del tiempo. Porque así como puedo mezclar canciones que duren diez minutos y pegarlas al final. Como puede durar un minuto cada una, varia según el sonido que lleve para mezclar".⁷²

En conclusión, la pérdida de noción de tiempo esta enteramente ligada a los software que utiliza de Internet. Estos lo van trasladando hasta quedar envuelto en una capacidad de inmersión. Tal pareciera que no existe más que la Internet, sus software y su entorno y es que cada software responden a las necesidades del estudiante, entre diferentes gustos: Chat, música y páginas.

Todo esto lo conduce a establecer un horario fijo y constante, dentro de su vida, es como una medicina que hay que estar tomando constantemente, para sentirse saludable. y así formar una capacidad de inmersión, hasta olvidarse de uno de los aspectos supuestamente más importantes en la vida del sujeto: "la escuela".

4.2.2. Resistencia a la Internet

La resistencia ante las nuevas propuestas del ciberespacio esta presente. Muchas veces por cariño no se quieren dejar aquellas herramientas arcaicas, que lejos de acérmanos cala demanda actual nos encapsulan. No percibiendo tomar caminos más fáciles que el de emplear solo lápiz, pluma y papel.

O simplemente utilizar los navegadores de la Internet para que nos auxilien en la rápida solución aun problema. A este tipo de usuario les es más fácil dar órdenes de cómo hacer las cosas: "Pago para que me hagan el trabajo escolar" y posteriormente se aleja sin preocupación.

Y es que cuando una persona se le da con toda comodidad todo aquello que tanto le gusta y desea, las cosas son más fáciles y por ende menos conflictivas. Es decir sí le cuesta mucho trabajo, pero realizándolo de una manera cómoda, "pagando" y así le satisface mucho más, a que no le haya costado nada al realizarlo.

Aunque los fines de Colegio de Bachilleres propone darle a los estudiantes herramientas orientadas a la solución de tareas de clases, enseñarles a partir del segundo año un poco de herramientas computacionales. Para esto, dentro del programa vienen incluidos software que respondan esta necesidad. Se les da: Word, Excel, Power point y también la Internet, que simplemente lo que hacen es completar el desempeño del estudiante.

Pero, habrá que ver, que es lo que pasa cuando estos contenidos programáticos no llenan las expectativas del alumno. Aunque considere que todos los software le permiten realizar las tareas más fácil y rápidamente. Agregándole que no cree necesario utilizar los software porque en la escuela no le dejan trabajos extraescolares difíciles:

". ...¿Entonces donde realizas sus trabajos?

Pues hay veces que lo realizamos en clases. Depende de lo que tengamos que hacer. Pero en mi caso no es muy común. O lo hacemos en grupo con mis amigas en clase.

¿Qué quiere decir que no es común?

Pues que haga trabajo. Lo que pasa es que casi no me gusta la

computación. Aunque se que es importante y que lo tengo que usar por las materias que llevo. No uso mucho tiempo en ella casi no me agrada".⁷³

Hay estudiantes que no sienten ninguna obligación escolar que las lleve hacer un trabajo en computadora, mucho menos en la Internet. Las prácticas que realizan las hacen en el aula escolar, para esto emplea software que ya dominan, porque los utilizó desde hace un año en Informática I y II.

Es de suponerse que debe de tener un mayor interés en todo ello, ya que viene utilizando aprendizajes computacionales durante todo este tiempo. Ya debe de ser capaz de darle una buena orientación a los trabajos de la escuela:

". ..¿Cómo que trabajos realizas ahí?

Pues, hacemos logotipos en Power Point y en telecomunicaciones. No, mmm nada en la computadora.

¿y de las otras materias?

Pues en base de datos, vemos mmm no me acuerdo como se llama ¿Access o visual?

¡Ah!, Access, si ese hacemos como un directorio, ponemos nuestros datos o de los compañeros.

¿Le entiendes?

La verdad casi no.

¿Y que otras materias te dan?

Pues me dan Excel.

¿Qué haces ahí?

Bueno el maestro nos pone a teclear una información, practicas.

¿Te gusta?

Pues son puros cálculos, esta fácil, pero si me quedan muchas dudas".⁷⁴

A pesar que dentro de la capacitación en computación se le ha dotado cierto número de software, no los utiliza, no le interesa manejarlos. ¿Por qué?

⁷³ CE230402-1

⁷⁴ CE230402-2 a Pág. 3

¿Será que en realidad no los ocupa? Es que existe un cierto desinterés (ya sea por sus dudas, el maestro, entre otros aspectos que le influyen) no parece que se este muy entusiasmado con todo lo que ha aprendiendo. No obstante piensa que todo esto es importante, más no se ve reflejado, en entusiasmo y dedicación. No niega que todo lo que se da en clases es importante y hay que emplear cada uno de las herramientas pero no esta dentro de sus expectativas el seguir bajo este lineamiento:

"...¿Qué es lo que esperas aprender en computación?

Mire a mí me interesa conocer lo indispensable para manejar escritos y escribirlos, por si hay un trabajo. Ya ve que en los tiempos de ahora se ocupa mucho la computación

¿y de la Internet!

No se no me llama la atención. Casi no conozco nada de Internet".⁷⁵

Pero en la escuela los trabajos escolares no son supervisados por el maestro. No existe un compromiso entre el maestro y el alumno, una forma de que se supervise el trabajo realizado. No hay compromiso escolar y los alumnos lo saben.

Entonces se da el desinterés ante la escuela tomando como opción el mandar hacer sus tareas, independientemente de la materia, no se hace conciencia de que lo que se requiere es poner en practica los software alternativos:

"...¿Ha empleado la Internet para las materias de computación?

No.

¿Ni para los trabajos?

Pues si tengo que usar la Internet para el trabajo, voy con el muchacho y le pago para que me ayude.

¿Tú no lo haces sola?

⁷⁵ CE230402-5

No, casi no le se mover a la Internet. Elle teclea lo que yo quiero y ya sale, le digo que lo imprima y me lo hace.

¿Haces mucho eso? ¿Cuándo te dejan tarea?

Mire. Pues si me dejan investigar, lo primero que hago es ir a buscarlo en un libro. Si se puede entregar, que yo lo escriba en una hora y pluma yo lo hago por que hay veces que no es necesario. Se me hace más fácil sacarlo del libro"⁷⁶

Existe pues, un rechazo ante el software y el ambiente computacional. Se prefiere utilizar cualquier otra herramienta que parezca rápida, como lo es ir a buscar libros o simplemente pagar. Es que solo urge utilizar el software alternativo cuando tiene que hacer trabajos escolares, pero no es precisamente el alumno quien los hace, si no la persona ala que le paga. Dentro de su mismo rechazo, busca solucionarlo de cualquier otra manera antes de utilizar directamente la computadora.

Pareciera que le tiene fobia o un rechazo a todo lo relacionado con la computación. Es que no le agrada estar frente a una computadora. Lo que busca es cumplir con el lineamiento establecido, pero nada más. Si se cumplen las tareas se llenan todas sus expectativas, es fácil realizar los trabajos por otros medios y así no abandona lo que realmente le interesa cumplir:

"...¿Me da la impresión de que no te gusta?

La verdad casi no. No se, no me atrae, pero no quiero dejar de lado el estudio"⁷⁷

En algunos casos, tanto es el rechazo, que no toma en cuenta los nombres del software que se empelan en las materias; Solo se cursan o se utilizan por que si no, no acredita el tercer año escolar:

"...¿y de las otras materias?

⁷⁶ CE230402-3

⁷⁷ CE230402-2

Pues, en base de datos, vemos...mmm...no me acuerdo como se llama.

¿Access o visual?

¡Ah!, Access. Con ese hacemos como un directorio. Ponemos nuestros datos o de los compañeros".⁷⁸

Dentro del campo de la Internet, es el mismo planteamiento. No es agradable estar buscando información, lo que a ella le interesa es cumplir. Para esto ha encontrado una salida a las actividades computacionales, que es pagar para que le hagan los trabajos de investigación. Es así como la Internet no viene a complementar su vida:

"...¿y de la Internet?

No se. No me llama la atención. Casi no conozco nada de la Internet

¿Sabes algo de Internet, música, páginas o algo?

He escuchado cosas de esas. Pero que yo me ponga a rentar para eso no. Solo cuando tengo que hacer algo urgente y rápido".⁷⁹

Como se externa, no en todos los casos es utilizado la Internet. Aunque se hace de manera directa como lo es pagando para reproducir las tarea u otra necesidad escolar, dándose por consiguiente un grado de indiferencia ante los software interactivos y así mismo ante la Internet. No permitiendo que se cumpla el objetivo planteado por Colegio de

Bachilleres. Porque ante los ojos de este tipo de alumnos, se cumple todo lo que pide, se responde a este llamado, pero, ¿responderá a un futuro laboral?

4.2.3 ¿Soy yo la Internet?

El yo virtual es que nos describe aquellos sistemas que toman por asalto los espacios personales, cerrados, donde habita el ser, es el complemento íntimo.

⁷⁸ CE230402-3

Es todo el tejido de relaciones que constituye el sujeto al estar en interacción con la Internet. Todo esto sustituye premisas que se materializan en la fragmentación de diálogos del yo. Yo y mi computadora, yo y mi Chat, la Internet y yo.

Cuando entro, cuando bajo, me caigo. Todos estos términos le permiten ir coqueteando y generar nuevos discursos. Son aparentemente realistas mientras se adopto comportamientos extraños, que le dirigen a una nueva existencia.

Es la red, basada en el factor muy personal. El cual es adquirido por los mismos estudiantes. Es hacer de ella nicks, correos electrónicos u otros software, lo conducen a falsas identidades virtuales que son la esencia de una realidad su realidad, sus gustos, ser reflejado por medio de la red.

Internet, produce un montaje, que se externa virtualmente bajo las herramientas que la caracteriza. Conduce al usuario a crear cosas y percibir las en continuidad.

Cuando existe la permanente posibilidad de que uno se convierta en el otro, como cuando se imagina ser el protagonista de una película como en el cine, el espacio se vuelve más nítido y el efecto adquiere una continuidad absoluta, hasta se puede hacer consistente y palpable y, por tanto, más real.

Un espacio en el que el jugador se introduce y puede navegar. Se trata de un proceso de inmersión en un mundo cibernéticamente construido. Los rasgos de este espacio son su definición, su profundidad, su representación, su volumen que provocan que se formen perfiles a una profundidad, con una unidad y solidez, que representa un alto grado de acceso de las figuras o imágenes.

Todo esto contribuye a una descripción ya una impresión del espacio en

términos realistas que colabora a una fabricación del componente temporal: se anima la sensación de una inmersión en un mundo tan genuino, auténtico y natural como el verdadero. Se satisface un número de actividades que será necesario cumplir, para lograr los objetivos al estar en el ciberespacio cuando se sumerge en su área envolvente, similar a un sitio real en el que vive y se mueve.

Y es que es notable el efecto de realismo sobre el mundo representado, disfruta de un excelente aliado: su carácter cibernético, su sometimiento al pleno control por el usuario y la plena competencia para la interacción entre un número indefinido de usuarios. Todo esto define un espacio virtual, una forma de ciberespacio, donde con esta acción se expresa el espacio simbólico, que se encuentra en el interior de la Internet.

Esta representación simbólica deriva hacia un efecto de virtualidad. Es decir, lo virtual es aquel producto de la simulación entendida como una construcción de la imagen como modelo en sí misma. La simulación procura que la relación del usuario con las imágenes sea parecida a la que tienen con los objetos en la realidad.

Esta imitación no sólo se da en la reproducción de simples objetos, sino en la creación de una experiencia similar a la del mundo real. Es así como los alumnos interaccionan con la Internet se relacionan con la tendencia virtual, a construir espacios, en los que se pueda "entrar" mentalmente. Ha alcanzado su resultado más real, proporcionando al usuario la posibilidad de interactuar realmente con las imágenes. Desde esta óptica, la Internet puede ser considerado como generadora de realidad, de todos aquellos mundos posibles concedidos como coherentes.

4.3 Un mundo virtual

La Internet es la promoción de la fantasía, es un "dejar de existir" pero sin

dejar de morir nunca, de ser inmortal gracias a los juegos, los enlaces y de los signos. Es una cadena de sonidos que nunca llegan a un concierto total. La Internet es un mundo donde siempre se esta en recreo, donde solo existe el tiempo libre.

Todo esto es muy diferente a los objetivos que persigue COBAES, cuando los usuarios se desenvuelven en los contenidos programáticos. El fin es darles a conocer a los estudiantes la "Internet". Así como la mayoría de las herramientas con las cuales el alumno puede contar para su desempeño escolar.

Para los estudiantes es muy distinto el cómo se vive por medio de la red de redes.

Pero sin embargo, existen muchos alumnos que no se han inmiscuido hasta este momento de este ambiente, muchos no son capaces de relacionar los términos para cuando llegan a cursar el tercer grado.

Por lo tanto se percibe estos dos momentos: donde no conocía la Internet y donde solo se dedicaba en cierto grado al software educativo (es decir donde no se inmiscuían en la Internet como lo son el Office y visual Basic).

"...¿Qué es lo que saber manejar?

Pues ahorita nada más lo que es: Corel, el Word, el Power Point, Excel, lo más esencial.⁸⁰

Actualmente el sujeto ha experimentado la Internet dentro de las mismas materias de computación. Es decir esta modificando este mundo, ahora existe una curiosidad, al mismo tiempo no dejan de influir en todo lo demás: chats, música, tareas, entre otras cosas que no se tenía previstas. Elementos que empiezan a darle un nuevo orden y que retornan un lugar dentro de su vida: la

⁸⁰ EB180402-1

computadora, las comunidades virtuales, su música, en si, lo software.

"...Mmm... Me gusta mucho saber manejar la computadora. Me gusta mucho aprender, que es lo que yo puedo hacer en ella. Ahora en la actualidad es lo que más se usa."⁸¹

"...¿Me dijiste que no usabas Internet?

Lo que pasa es que la maestra nos enseñó a usar el Chat y pues estoy empezando a usarlo.

¿Qué Chat es?

El Messenger. También nos enseñó el mirc pero no le entendí nada.

¿y tu papá te deja?

Sí. Aunque a mis amigas no van, excepto que estén con el novio y tengan que ir con el novio entonces sí. Normalmente la mayoría de las veces nos vamos juntas, aunque no nos conocemos los novios.

¿Cuánto tiempo estas yendo a chatear?

Ahorita una hora. Nos vamos juntas a veces, otras nos encontramos en el Chat".⁸²

"...¿ y las ves cuando?

Pues todos los días aquí, a veces fuera en la Internet. Nos ponemos de acuerdo y nos vemos y también nos vamos a vagar".⁸³

Es así como se va acercando poco a poco a ese mundo virtual, bajo el pretexto de tareas u alguna otra actividad. Esa virtualidad, que coloca a la computación y la Internet en lugar importante, pero no para empleo de tareas, explicando que no es necesario ya que todas las actividades que se realizan en clases Son practicas y no necesariamente se tiene que emplear la Internet, las materias no lo requieren:

¿entonces si te dejan tarea, no la obtienes de Internet?

NO".⁸⁴

⁸¹ Id

⁸² EB290402-2

⁸³ EB290402-1

⁸⁴ EB180402-3

"...En clase también usa Internet?

No. En clase nos ponemos hacer prácticas en relación a los temas que vemos y nos tardamos todo el rato en eso".⁸⁵

El tipo de formación que se está adquiriendo cuando emplea la Internet no son las actividades escolares como lo es la tarea, se evoca al uso de acciones de diversión. Aquellas que le ayuden a escaparse momentáneamente de la realidad. Le agrada estar con los amigos que no ve por el Mensajero pero que se imagina y charla con ellos. Crea un mundo para divertirse y estar al contacto de todo lo que se desea. Porque casi no hace trabajos escolares ahí y anexa que emplea como mínimo una hora al estar en la red.

Pero hasta este momento hay algo que no concuerda ¿Por qué? La respuesta es fácil, por que se ha adentrado al mundo que le seduce, le divierte, le gusta. Se olvida del tiempo del uso para tareas, desperdiciando el tiempo y el espacio dedicado al software.

Como se aprecia es la Internet un mundo virtual, como una congregación de cibermatutas que integran una comunidad que aparenta ser real al simular los efectos de las congregaciones sociales humanas reales o tradicionales. Pero sin llenar todas las características de estas.

Este mundo está ubicado en una parcela o zona del ciberespacio compartida y frecuentada por sus miembros y en cuyo lugar estos establecen un contacto social a través de la computadora. Se encuentra manifiesto un contenido que gira en torno al grupo por medio de la tarea y de las necesidades emocionales y en torno al alcance del contexto en que se lleva a cabo la comunicación. Sus miembros se relacionan con el otro a partir de generando una identidad virtual.

⁸⁵ EB290402-5

4.3.1 Realidad simulada

La cercanía que se percibe con la realidad simulada, es la que se da entre la persona en línea lo que se pretende ser e incluso más. Sin embargo, no todo lo relacionado con la identidad virtual es consciente. Al contrario, las características del medio virtual: la gran cantidad de personajes posibles de representar, la carencia de información acerca de la persona con la cual se está interactuando, el silencio que rodea al usuario mientras escribe sus mensajes en el teclado, la ausencia de señales visuales. Facilitan el mecanismo de proyección. Es así como el usuario proyecta cosas de sí mismo en la pantalla la computadora, tanto en la imagen de su propia identidad virtual como en la imagen de la identidad del otro. Esta situación conlleva a gustos y disgustos exagerados ya la idealización. De allí que el ciberespacio facilita la proyección de aspectos de sí mismo.

"...¿Qué es lo que haces cuando vas a rentar?

En el mensajero me pongo a chatear con los amigos de fuera. Nos ponemos a platicar, me mandan fotos. Pues les pregunto

¿Cómo están? ¿Qué hacen? ¿Chateando?

¿Cómo escribes?

Normal, escribo al hay se va. Así son todos (se ríe)...

¿Para ti, por que es importante utilizar Internet?

Uuu...Internet para hacer tareas, para saber cosas, u... el correo para estar más cercas de mis amigos".⁸⁶

"...¿El comportamiento de los que tiene en el Chat es el mismo que cuando están en persona?

Hay puras tonteras (se ríe), hay me da vergüenza (se ríe)"⁸⁷

"...¿Usas todos los recursos del Messenger?

No. Nada más los escribo, pongo todas las caritas y las cositas que tengo ahí. Me cambio de nick pero ellos me identifican por el e-mail".⁸⁸

⁸⁶ D170502-5

⁸⁷ DI70S02-1

⁸⁸ D170S02-4

Cuando accede al mensajero, Hotmail o al explore lo que provoca es que se empape de esta combinación de herramientas. Con la disyuntiva de no dejar un software ni otro, aparentemente esto es bueno, por que no desaprovecha tiempo, pero habrá pues que determinar si el tiempo empleado en cada uno de este tipo de software le acerca a su desarrollo personal, profesional y al piso terrenal.

Cuando los sujetos utilizan los software de su preferencia, en este caso los comunicativos, se genera el ser deseado que no es. Por qué se idealiza de otra forma, se percibe a si mismo de otra manera, no dándose cuenta de lo que fomenta es algo virtual que no existe o bien solo existe cuando esta en el ciberespacio. y para ello, toma aquellos software que le permitan entablar una comunicación: Chats. Alternativas que son producto de los amigos con el cual busca entablar una "platica". Un medio barato para expresar aquellos sentimientos que frente afrente no es capaz de hacer el sujeto.

Una realidad donde puede haber una interacción entre dos o más herramientas de la Internet. Se puede estar haciendo un trabajo y navegando al mismo tiempo o alternando tareas. Mediante la Internet se desarrollan habilidades donde el sujeto aparentemente esta en dos actividades a la vez. Un solo usuario manipulando actividades cibernéticas.

". ...¿Cuando vas a trabajar siempre usas el Messenger?

Si. Primero entro y luego hago mi trabajo, entro pero lo dejo, estoy así, estoy chateando Con ellos. Es que no me dejan trabajo casi".⁸⁹

Tal vez por la necesidad de estar dentro de su realidad virtual, justifica que casi no le dejan trabajos. Quiere decir que las actividades que realiza en este lapso no están muy directamente relacionadas con las de la escuela sino con la

⁸⁹ D240S02-3

naturaleza del ciberespacio.

"...¿Va más por trabajos?

No. Por gusto cuando Voy.⁹⁰

". ...¿Cuánto tardas en hacer una trabajo de escuela? Depende de lo que vaya hacer. Depende de la tarea".⁹¹

Aunque casi no les dejan tarea considera que la Internet es indispensable hasta para su vida profesional (a futuro), aunque no se usa en este momento para la escuela.

". ...¿Qué uso le vas a dar[a la computadora]?

Este pues, hacer tareas y me voy ya a prescribir a la escuela de arquitectura. Manejan el Corel para diseños, me va a ser bien útil, no se para hacer planos etcétera".⁹²

Pero, dentro de clases también se da las charlas simuladas por la Internet. En el momento áulico provocada según el sujeto por el concurso de logotipos. En pocas palabras todo era por el bien del diseño.

". ..Pues la maestra nos enseñó. Una vez que fuimos una compañera se sentó a un lado mío y yo estaba viendo ahí, se me hace fácil".⁹³

". ..es que una vez la lleve a hacer el diseño de mis 10gotipos y fuimos a tareas club y ella bien molesta que no, no, no".⁹⁴

Para estar más cerca de su realidad virtual se procura terminar aquellas tareas terrenales que obstaculicen la navegación en la Internet y así utilizarlo. O en el peor de los casos realizarlas de una manera simultánea.

"...pero para trabajar en una tarea o algo así depende de cuanto dure.

Pero siempre me deja tiempo para chatear. A veces que llego y lo

⁹⁰ D160402-2

⁹¹ D160402-4

⁹² D250402-5

⁹³ D160402-3

⁹⁴ D240502-2

primero que hago es hacer eso y ¡ya! Al último la tarea. Otras veces 10 primero que hago es la tarea Y al final me pongo a chatear, ahí te cobran por minutos yo me quedo por la tarea una hora Y cuando voy a chatear un rato más, no muy tarde por que se me hace noche".⁹⁵

Internet se va convirtiendo en un mundo donde se da la impresión de que las cosas son como en la vida diaria.

Cuando "ve a las personas" o "habla con ellas". Terminologías que emplean como si sus amigos estuvieran presentes ahí de frente de él(ella). No siendo conciente de que no están; sino que la Internet es un intermediario, el que les permite están en contacto.

La realidad simulada permite al usuario la creación de un persona y jugar con la identidad de él mismo (divirtiéndose, cambiándose el físico, creando objetos de la nada.

Una realidad que permite que el usuario reviva experiencias de su pasado o experimente cosas que siempre ha querido vivir pero que no ha podido. Algo parecido a una infancia que siempre estará a su alcance cuando abra una ventana en la computadora e ingrese a una comunidad virtual.

⁹⁵ D170502-2

CONCLUSIONES

Dentro de Colegio de Bachilleres del Estado de Sinaloa existe un desvío las propuestas de las Tecnologías de la Información y Comunicación como recurso de capacitación para la vida profesional. Ya que los alumnos adquieren a través de la Internet efectos adictivos.

De acuerdo En este caso, si se consideran las propuestas hechas del constructivismo, Colegio de bachilleres y las Tecnologías de la Información y Comunicación como las idóneas para lograr el aprovechamiento, entonces, hasta este momento el alumno no logra cubrir tales expectativas.

Un hecho que contribuye para no llegar a estas expectativas es su uso. El alumno utiliza parte del software que conforman la red. Y es que la Internet posee ciertas propiedades que forjan en el adolescente la inmersión (la música, el Chat, pornografía, entro otros contenidos). Generando la necesidad de utilizarla.

De hecho lo hace por tiempos prolongados pero no exclusivamente la emplea como herramienta de estudio. Su preocupación es, adentrarse a este mundo de información reflejado por los software que la constituyen. Es decir le es más llamativo el mp3, los videos, el correo electrónico, el kazza, el mirc, las páginas Webs, entre otros. En fin todos aquellos programas que le lleven a divertirse son más concurridos que la actividad escolar.

En esta investigación se reafirma lo planteado por la Dra. Kimberly Young. El usuario se aleja de sus metas profesionales por el uso excesivo de la Internet. Adoptando conciente o inconcientemente los síntomas de negación y no reconocimiento de su adicción. Ya que se ve envuelto por la seducción e inmersión de los recursos que la conforman. Haciendo que el usuario (adolescente) se apropie de un sentir más libre, más suyo, porque expresa qué es

lo que quiere a través de sus gustos y sus necesidades.

En estos casos no quiere decir que la escuela le sea del todo indiferente. Para el adolescente le es importante concluir y tener una preparación previa a la carrera profesional. Sin embargo no distingue (o no reconoce) que emplea la Internet como recurso de diversión mas del tiempo que utiliza para adquirir conocimientos evocados a los contenidos que requiere en este caso los programas de COBAES.

Un hecho que contribuye a la atracción hacia los software son las propiedades de la Tecnologías de la Información y Comunicación planteadas por Julio Cabero (la inmaterialidad, la interconexión, la instantaneidad, la fiabilidad, la digitalización). Además que el alumno se encuentra en una etapa de transición cognitiva donde va en la búsqueda de su propia identidad siendo afectado por la sociedad y su contexto. Existe también en esta etapa el establecimiento de relaciones y otras ideas abstractas que pueden conducirlos hacia el idealismo llevándolo a una infinidad de posibilidades ante la realidad presentada. Solo que aquí, la Internet, le permite transformar su propia ambiente.

Y es que en la Internet le proporciona las condiciones necesarias para hacerlo. En ella se puede encontrar cualquier tipo de información. Traspasarse a través de los links (de una página a otra), utilizar y conformar la propia identidad del sujeto a través del Chat o el nick (aquí es donde el cuerpo físico no importa porque el Chat mediante los iconos trata de imitar los gestos y expresiones debido a que no se percibe presencia física). Pero sin embargo se da un sentido de apropiación cuando el alumno usa la Internet.

Palabras como: lo vi, baje, me metí, me Salí. Envuelven al usuario generando nuevas representaciones del tiempo y el espacio. Donde se puede estar en distintos lugares sin tener en cuenta los límites geográficos.

Además el alumno puede estar accediendo no solo uno si no varios software divertidos a la vez. Como por ejemplo estar jugando y al mismo tiempo obteniendo archivos que le proporcione un entretenimiento.

Así es como las Tecnologías de la Información y Comunicación en este caso Internet le permite al usuario controlar la información (10 más nuevo, actual novedoso). Toda aquella información que no puede retener su mente pero si la puede encontrar y manipular dentro de la red de redes.

Se nota pues, que desde la pregunta de investigación, a las hipótesis, el marco teórico y los hallazgos, el alumno adolescente es atraído por la Internet por todo lo que le proporciona. En este caso la usa como complemento en su actividad estudiantil pero le da agrado las actividades de recreación. Es decir le da más auge al software de diversión.

Hay que recordar que cada software tiene una finalidad. Pero en estos casos es respaldado bajo el comportamiento de alumno: el Chat (establece contactos escritos bajo un carácter aparentemente palpable), los mp3s y videos (bajo la gran capacidad no le es como limitante sino lo contrario adquirirlos es mas estimulante a pesar del tiempo empleado para tenerlos) y otros programas. Cada uno de ellos son hechos con un fin en este caso recrear y estimular al alumno para su constante uso.

Ante estas referencias es sumamente importante generar una reflexión. Ya que el estudiante se ve envuelto por las capacidades de la Internet. Convirtiéndose en algo muy distinto a los objetivos de COBAES. Por un lado esta la formación educativa optima lo que propone las TIC y Colegio de bachilleres. Pero por el otro lado está lo que hace el estudiante.

Es importante pues, la concientización no solo del alumno sino también del docente. Buscar aquellas alternativas que provienen de las Tecnologías de la

Información y Comunicación para conducir al estudiante hacia un aprendizaje significativo. y no solo eso sino se busque el apoyo teórico y práctico que permitan generar estrategias para retomar a la Internet como una arma de lucha ante la resistencias que se les presenten a los educandos.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

AGUIRRE, Baztán Ángel. Psicología de la adolescencia, Editorial Alfa omega. Segunda Edición, 1996.

ANÓNIMO. ¿Qué es el Chat? <http://www.emcali.net.colchatnewlque-es.html>

ARDOINO, Jacques. "La formación de investigadores en educación" Versión original a publicarse en el texto del comie de conferencias magisteriales del congreso nacional de investigación Educativa, 1995.

BISCHOFFSHAUSEN, Paz Baeza. Aprendizaje Colaborativo Asistido por Computador: La Esencia Interactiva. <http://contexto-educativo.com.ar/1999112/nota-8.htm>.

CABERO, Julio. Las TIC en la Universidad. Editorial MAD. España. 2002.

CARRIER, Jean Pierre. Escuela v multimedia. Editorial Siglo XXI., Primera Edición., México. 2003

CASTELLS, Manuel. La Ciudad informacional: Tecnologías de la Información y Comunicación y Comunicación. Reestructuración económica y el proceso urbano y regional. Editorial Alianza. Madrid España. 1995

CASTREJÓN D., Jaime Estudiantes, bachillerato v sociedad. Colegio de Bachilleres. México. 1985, y Solana. Fernando y Cardiel R. Raúl (coordinadores). Historia de la educación pública en México. FCE/SEP

COBAES (1998). Antología Navegando hacia la excelencia.

COBAES (2001). Video del 20 aniversario.

COBAES (2003). El docente como asesor educativo. <http://mail.cobaes.ed//.mx/diversiflcacion/docente/index.as>

COBAES (2003). Formación para el trabajo.
<http://mail.cobaes.edu.mx/vinculacion/formaciontraba.olindex.asp>

DE BALLESTEROS, Emilia Elías. De Ballesteros Usano Emilia Elías. La educación de los adolescentes. Editorial Patria. S.A. México. Octava edición. 1980.

DE LA MORA, Gabriel. Formación del adolescente. Editorial continental. Sexta impresión. México 1982.

DEL V AL, Juan. El desarrollo humano. Ed. Siglo XXI, 4a edición. México, 1996

DÍAZ Barriga Arceo, Frida. "El aprendizaje significativo desde una perspectiva constructivista", en Revista educar, Guadalajara, Jalisco. 1993.

DÍAZ Barriga, Ángel. Empleadores de universitarios un estudio de sus propias opiniones. Ed. Gpo. Editorial Miguel Ángel. Porrúa. S.A. México. Primera Edición. 1995.

DIAZ, Caballo Jessica Aimee. ¿Qué es el MP3? <http://www.chicos.net/chicosnet/html/corresponsales/internet4.htm>.

DICCIONARIO DE LAS CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN. Tercera edición. Editorial Aula Santillana. México. 1996

DIKER, Gabriela. Terigi Flavio. "La formación de maestros y profesores: Hoja de ruta". Buenos Aires. Editorial Paidós .1997.

DURKHEIM. Barcelona, Emile. Educación como socialización. 1976. Cap. 5. Ed. Sígueme

ENCICLOPEDIA MICROSOFT® Encarta99.®1993-1998 Microsoft Coporation. Reservados todos los derechos

GALINDO RODRÍGUEZ, Enrique. "Maestro sin Internet, trapecista sin red", en Revista Rompan filas, No.36. México. 1999. <http://www.unam.mx/rompan/36/>

JOYANES, Luís. Cibersociedad. Editorial McGraw-Hill Interamericana de España., Madrid, España ., Primera edición, 1997.

LARA Ortega, Fernando. Psicología de la adolescencia. Primera Edición. Editorial Alfa Omega Grupo Editor. Barcelona España. 1996

MARTÍNEZ ZARANDONA, Irene. "Las Tecnologías de la Información y Comunicación y Comunicación en la educación" en Revista Rompan filas, No.33, México.1999.
<http://www.unam.mx/rompan/33/>

MEJÍA Arauz, Rebeca; Sandoval Sergio A. (coordinadores): Tras las vetas de la investigación cualitativa. Perspectivas X acercamientos de la Práctica. Editorial Instituto Tecnológico y de Estudios Superiores de Occidente (ITESO), México, 1998.

LINARES Columbié, Radamés; PATTERSON Hernández, Mariela y VICIEDO Tijera, Larisa. La información a través del tiempo. [http://bvs.sld.cu/revistas/ activo 18-3-00/ aci09300.htm](http://bvs.sld.cu/revistas/activo_18-3-00/aci09300.htm)

O'SHEA, Tim. Self, John. Enseñanza y aprendizaje con ordenadores, Primera edición, Cuba. Editorial Científico-técnica, 1989

PARSON, Talcott. "El salón de clase como sistema social" en SEP-UPN, Sociedad y trabajo en la practica docente. Antología. México, SEP-UPN, 1978

RICOEUR, Paúl. Freud: una interpretación de la cultura. Ed. Siglo XXI, 7a edición. México, 1987.

RÍOS Pérez, J. Abelardo. "La microetnografía: una opción metodológico apropiada para el estudio y transformación de la práctica educativa", en Pedagogía No.3, UPN, Sinaloa, México, Septiembre 1991.

RODRÍGUEZ, Diéguez J. L. "Tecnologías de la Información y Comunicación y Comunicación Aplicadas a la Educación y Tecnología de la Educación", en Tecnologías

de la Información y Comunicación v Comunicación Aplicadas ala Educación. Ed. Marfil. España. 1995.

SACRISTÁN, José Gimeno. Pérez Gómez Ángel. "Comprender y transformar la enseñanza". Madrid. Editorial Morata. 1999.

SÁNCHEZ, Antulio. La era de los afectos en Internet. Ed. Océano, Segunda Edición, México D. F. 2001 SEP (1992). Congreso Nacional de Bachilleratos. Morelos.

SÁNCHEZ, J. Tecnologías de la Información y Comunicación y Comunicación y de la Comunicación para la construcción del aprender. Chile. Editorial Visor Distribuciones, S. A, 2000.

TAYLOR, S. J. Bogdan R. Introducción a los métodos cualitativos de investigación Ed. PAIDOS. España. Segunda edición, 1987.

TORRÁNTEGUI Amaral, Jesús Ramón. Informática I, Ed. Independiente. 5ta Edición, Culiacán, Sin. 1998

WILLIS, Paúl. "Notas sobre método". Tomando de may, S. Et. Al. (eds), Culture. Media Language. Hutchinson, Lóndon, 1980. (tr. Gabriela López), en Cuadernos de formación No.2: Red Latinoamericano de Investigaciones cualitativas de la realidad escolar.

YOUNG, Kimberly. Caught in the net. Estados Unidos. Editorial Wiley. 1998.

YOUNG, Kimberly. Netadicción. Universidad de Pittsburg, Estados Unidos. <http://www.ieanet.com/www/netag.htm#links>