



---

---

# UNIVERSIDAD PEDAGÓGICA NACIONAL

Programa de Psicología Educativa

**“La influencia de la Televisión, Internet y Videojuegos en estudiantes de secundaria: alcances y limitaciones en el contexto extraescolar”**

TESIS

**Que para obtener el título de Licenciada en Psicología Educativa**

Presentan:

Elisa Cortés Martínez

Liliana Llanos Flores



Asesora:

Mtra. Magdalena Aguirre Tobón

Noviembre 2011

## AGRADECIMIENTOS

A Dios, por permitirnos terminar este camino, por darnos valor, perseverancia y fuerza para afrontarlo en los momentos difíciles, y capacidad para disfrutarlo en los momentos felices.

A nuestra asesora Magdalena Aguirre Tobón, un profundo agradecimiento por su asesoría siempre dispuesta, su apoyo, entusiasmo y dedicación para la realización de este trabajo.

A nuestras familias, por su apoyo moral, anímico, material y económico para poder concluir este trabajo.

A las lectoras del trabajo, que gracias a sus observaciones y recomendaciones nos permitieron mejorarlo.

**Con profundo agradecimiento:**

**Elisa y Liliana**

## DEDICATORIAS



A mis padres, por su esfuerzo para poder proporcionarme una educación, gracias a ustedes, hoy puedo ver alcanzada mi meta.

A mi amiga Liliana, por creer en mí, por ser mi amiga incondicional y por compartir sus sueños conmigo que hoy los vemos convertidos una realidad. Por nuestra eterna amistad.

A mis hermanos y mi cuñado, por su gran ejemplo de lucha y perseverancia.

A mi novio Cristian, por aceptarme, amarme, cuidarme y motivarme. Por su incansable apoyo y optimismo impulsándome a seguir adelante.

A mí ahijado Uriel y a mi bebé que está por llegar a este mundo, por ser mi motor de inspiración para seguir adelante y enseñarme a sonreírle a la vida ante cualquier adversidad.

**Con cariño:**

**Elisa**

## DEDICATORIAS

---

A mi esposo Enrique, porque junto a ti he aprendido que toda meta es alcanzada con amor, dedicación, esfuerzo y perseverancia, y por nunca dudar en apoyarme y comprenderme. TE AMO

A mi bebé Uriel, que me enseñó que aunque el camino puede verse difícil, al final hay un logro y una sonrisa de amor incondicional.

A mis padres, por la confianza, el amor y el ejemplo que me han brindado. Y sobre todo por su perseverante esfuerzo para brindarme una educación.

A mi gran amiga Elisa, por su incondicional amistad, por permitirme compartir contigo este momento y por encima de todo por motivarme, apoyarme y comprenderme “*gracias amiga*”

**Con cariño y amor:**

**Liliana**

## INDICE

Introducción	2
<b>Una aproximación al problema de investigación</b>	
Planteamiento del problema	4
Pregunta de Investigación	5
Justificación	6
Objetivo	8
Objetivos específicos	8
<b>CAPITULO 1. Marco Teórico</b>	
<b>1.1 Tecnologías de la información y de la comunicación (TIC)</b>	
1.1.1 ¿Qué y cuáles son las TIC?	9
1.1.2 Conceptualización	11
1.1.3 Las TIC como herramientas y sus aportaciones	13
<b>1.2 La tecnología de la información y comunicación en la educación</b>	
1.2.1 Las TIC en el contexto educativo	16
1.2.2 Repercusiones e influencia de las Tics en la educación	21
1.2.3 Evolución de la tecnología educativa	22
1.2.4 La influencia de las TIC en la modificación de los Hábitos de estudio	23
<b>1.3 Televisión, Internet y Videojuegos</b>	
1.3.1 Televisión	25
1.3.1.1 Alcances y limitaciones de la televisión	29
1.3.2 Internet	30
1.3.2.1 Alcances y limitaciones del Internet	32
1.3.3 Videojuegos	34
1.3.3.1 Aportaciones de los videojuegos	37
1.3.3.2 Alcances y limitaciones de los videojuegos.	38
<b>CAPITULO 2.Método</b>	
2.1 Objetivo	40
2.2 Tipo de estudio	40

2.3 Sujetos	40
2.4 Criterios de Selección	40
2.5 Escenario	40
2.6 Instrumentos	41
a) Cuestionario para los alumnos	41
b) Estudio Piloto	43
-Procedimiento del cuestionario piloto	43
2.7 Procedimiento del estudio	44
<b>CAPITULO 3. Análisis de Resultados</b>	45
3.1 Procedimiento	45
3.2 Análisis del cuestionario para alumnos	46
<b>Conclusiones y Recomendaciones</b>	94
Referencias	100
Anexos	103
-Anexo 1. Cuestionario para alumnos	

## RESUMEN

El presente estudio, reporta una investigación, en donde el objetivo consistió en identificar los alcances y limitaciones del uso de la Televisión, Internet y videojuegos en estudiantes de secundaria en su contexto extraescolar.

La muestra comprende un total de 120 alumnos de ambos sexos, un grupo de cada grado, que oscilan entre 13 y 15 años aproximadamente, dichos grupos fueron seleccionados por las autoridades de la escuela. A los cuales se les aplicó un cuestionario con 24 preguntas abiertas, comprendidas en 4 indicadores: Televisión; Internet; Videojuegos y Hábitos de estudio, la información obtenida, se encuentra distribuida en tablas con sus categorías de respuesta, frecuencias y sus respectivos porcentajes.

Posteriormente, se presentan las recomendaciones que se creyeron convenientes respecto a los resultados de la investigación, por ejemplo: Que los profesores deben de tomar en cuenta que una de las habilidades que están desarrollando al utilizar los videojuegos es la observación y la deducción, por lo que ellos pueden integrar en su planeación diaria o en sus materiales didácticos situaciones que le permitan al alumno predecir mediante la observación y deducción lo que se abordará durante la clase o tema; Que exista un experto que pueda guiar el proceso de investigación y entretenimiento de los alumnos cuando utilizan la red, pues de esta manera, no se ven expuestos a información basura, además, de que sea controlado el tiempo dedicado a la televisión por los padres o tutor, pues actualmente se están dejando de lado actividades deportivas o que sean de mayor riqueza cultural.

## INTRODUCCIÓN

Actualmente las y los adolescentes mantienen una constante relación con las Tecnologías de Información y Comunicación, incorporándolas a su vida cotidiana como una herramienta de interacción, socialización, trabajo y diversión, en su contexto social y educativo, dicha interacción ofrece posibilidades de comunicación y permite el desarrollo de conocimientos y habilidades.

De acuerdo con Carroll, Howard, Vetere, Peck y Morphy (2002 citado en Salinas, *et al.* 2004) las interacciones que establecen con las TIC están asociados al tipo de tecnologías que deciden utilizar, las cuales se distinguen en: a) Aquellas tal como fueron diseñadas: las cuales pueden tener atributos atractivos o no para el sujeto (en términos de costo, conveniencia, control, utilidad, moda y familiaridad) se puede iniciar su uso; b) Aquellas en uso: que son las que el sujeto utiliza y va adaptando a sus necesidades.

Es de la interacción de los sujetos, con el tipo de tecnología que deciden utilizar que van recibiendo reforzadores para decidir apropiarse o no de la esta, de acuerdo con estos autores, la apropiación, se da cuando las tecnologías son reformadas y adoptadas por los usuarios al incorporarlas en su vida diaria (Salinas, Porras, Santos y Ramos, 2004:166). En el caso de los estudiantes de secundaria, han adoptado algunas de las tecnologías debido al atractivo que les brindan y al uso que les dan, además de buscar aquellas que puedan costear o que puedan acceder fácilmente, como es el caso de la televisión, el Internet y los videojuegos, las cuales han sido retomadas en el presente estudio.

Hoy en día, es necesario considerar aquellos potenciales o aspectos beneficiosos que pueden brindar las TIC, como lo son: la interpretación de datos; asimilación y selección de información, que permite construir conocimientos y habilidades en los usuarios, de igual manera, hay que tomar en cuenta las desventajas a las que se enfrentan los mismos.

Algunos de los procesos que promueve la construcción del conocimiento y desarrollo de habilidades de pensamiento gracias al uso de la tecnología, son: autonomía: permite fomentar el empoderamiento individual a través de estrategias, vinculadas al uso de las TIC que desarrollen un sentido de independencia, confianza en sí mismo y autoeficacia. Lo cual involucrará a los usuarios en experiencias de enseñanza y aprendizaje para desarrollar sus habilidades cognitivas en la



solución de problemas que requiere el uso de las TIC, como es el caso de los videojuegos en los que se pone en juego habilidades tanto cognitivas como motrices que son requeridas para cubrir el objetivo necesario (Salinas, Porras, Santos y Ramos, 2004:129).

Es por ello, que la presente investigación constituye una aproximación para identificar los alcances y limitaciones de un medio de comunicación colectivo: la Televisión y del uso de las TIC: Internet y videojuegos por ser atractivos para los estudiantes de secundaria, además tener acceso en su contexto extraescolar.

Dicha investigación está estructurada y organizada de la siguiente manera:

En el primer apartado se presenta el planteamiento del problema, la pregunta de investigación, la justificación del estudio, el objetivo, así como los objetivos específicos.

El capítulo 1 está compuesto por el marco teórico, en el que se sustenta el estudio, éste mismo comprende el tema de un medio de comunicación: la televisión y dos de las TIC: Internet y videojuegos. Gracias a la literatura revisada se diseñó la metodología y el análisis de resultados.

El capítulo 2 se presenta el método, en el que se describe cada uno de los elementos que lo conforman como: tipo de estudio, sujetos, escenario, el instrumento y el procedimiento.

En el capítulo 3 se presentan los resultados obtenidos después de realizar la recopilación de la información obtenida del cuestionario aplicado a los estudiantes que participaron en el estudio.

En el último apartado se desarrollan las conclusiones y recomendaciones derivados de la investigación, finalmente, se presentan las referencias consultadas y los anexos respectivos.

## **Una aproximación al problema de investigación**

Las Tecnologías de la Información y Comunicación (TIC), han tenido impacto en la sociedad, sus efectos han provocado que los usuarios modifiquen algunos de sus hábitos y costumbres, por brindar diferentes herramientas que permiten tener un acceso a la información.

Además, permiten romper barreras en la comunicación y apoyan directa, individual, colectiva o cooperativamente a los alumnos, permitiéndoles que sean ellos, quienes determinan su propio aprendizaje y el profesor un mero facilitador (López, 2003:206). Como lo menciona Ferro, Martínez y Otero (2009), el uso de las TIC motiva a los alumnos y capta su atención, convirtiéndose en uno de los motores de su aprendizaje incitando a la actividad y al pensamiento. Así el estar más motivado, los estudiantes dedican más tiempo a trabajar al estar permanentemente activos al interactuar con el ordenador.

De esta manera las TIC se pueden convertir en un desafío, una oportunidad, un riesgo o una necesidad para la sociedad en general. En el caso del contexto educativo, los procesos de enseñanza se vuelven mediados por el profesor y el alumno un constructor y responsable de su propio aprendizaje. En el contexto extraescolar el propio mediador es el usuario que está frente a las herramientas tecnológicas, adquiriendo así ventajas y desventajas de su uso, pues el aprendizaje es más espontáneo, no estructurado. Este contexto extraescolar, puede suceder en el patio de la casa, en las charlas con los amigos, en el campo de juego, fuera de la escuela, en el lugar de trabajo, o bien, a través de los medios de comunicación que nos rodean, la televisión, la radio, el teléfono, o bien, a través de algunas de las TIC, internet y videojuegos.

Por lo que se considera como problema a investigar el uso de la Televisión, Internet y videojuegos, en la modificación de sus hábitos de estudio, por ser algunas de las herramientas a las que los estudiantes de secundaria tienen acceso dentro de su contexto extraescolar, además de ser atractivos por ser facilitadores de información y agentes socializadores por ser tema de conversación entre sus iguales. Así mismo es necesario conocer y comprender el uso que realizan de las TIC, para qué las utilizan, con qué frecuencia lo hacen y así conocer la importancia que estas herramientas tienen en su vida cotidiana y poder realizar una comparación que permita vislumbrar las estrategias, habilidades y conocimientos que los estudiantes están o no adquiriendo con su uso.

Como lo mencionan Gonzáles, Cabral y Navarro (2005), las TIC deben incorporarse a la formación como contenidos a aprender o como destrezas adquiridas, utilizadas de modo creciente como medio de comunicación al servicio de la formación. “Dado que la ruta de aprendizaje que el sujeto tome puede conllevar un riesgo, esto es referido a que si una persona no posee la suficiente formación o no ha planeado los objetivos que desea alcanzar posiblemente llegue a desorientarse cognitivamente por la cantidad de información con la que cuenta” (Cabero, 2007:4).

### *Pregunta de investigación*

Los estudiantes de secundaria en su contexto extraescolar principalmente hacen uso de la Televisión, Internet y Videojuegos por ser atractivos en los contenidos que se muestran, además de que su uso es accesible, lo cual genera que los adolescentes los utilicen de manera continua, ya sea para realizar sus tareas escolares, para buscar información, para jugar, bajar música o simplemente divertirse. Es por ello que nos preguntamos:

¿Qué alcances y limitaciones tiene en uso de la Televisión, Internet y videojuegos en estudiantes de secundaria en su contexto extraescolar?

## *Justificación*

Las TIC son un elemento esencial en los nuevos contextos y espacios de interacción entre los individuos. Estos nuevos espacios y escenarios sociales conllevan rasgos diversos que generan la necesidad de análisis y reflexión en torno a sus características.

Es por ello que es relevante el estudio de las TIC en el contexto extraescolar de estudiantes de secundaria, puesto que éstas les sirven de apoyo para realizar sus actividades extraescolares, como lo son: trabajos escolares en equipo e individuales, investigaciones y entretenimiento (oír música, chatear, ver videos etc.); además, que es importante retomar la investigación sobre la televisión, el Internet y videojuegos en estos estudiantes de secundaria, debido a los beneficios y perjuicios que las TIC pueden ejercer en ellos. Por ello es indispensable que se promuevan y realicen estudios acerca de los alcances y limitaciones del uso de estas tecnologías y su repercusión sobre sus hábitos de estudio. Como lo menciona López (2003), la década de los noventa fue un período histórico y significativo en el que se impulsó la innovación tecnológica como parte de una estrategia de transformación estructural de la sociedad a nivel mundial y en caso específico de México, el gobierno realizó importantes inversiones en materia de telecomunicaciones, cómputo e informática con el propósito de introducir estas tecnologías en diversos contextos.

En el caso del contexto extraescolar de los estudiantes de secundaria, las TIC les servirán como herramientas para encontrar la información que les sea necesaria, siendo así un instrumento mediador en su aprendizaje. A través de la televisión, el Internet y videojuegos consultarán y encontrarán respuestas a sus intereses y dificultades. De esta manera, se puede decir que hoy en día es difícil afirmar los efectos beneficiosos o perniciosos de estas tecnologías, pero se extiende la sospecha de que en ciertos aspectos están ayudando a los adolescentes a prepararse para el mundo que les va a tocar vivir (De Pablos y Gortari, 1992: 121).

Es importante además mencionar que, el uso de las herramientas de las que este estudio hace referencia (Televisión, Internet y Videojuegos), sirven a los estudiantes de secundaria como un recurso socializador entre sus iguales, por utilizar los contenidos que en ellos se encuentran como tema de conversación, sin dejar de lado que el uso del Internet apoya a la interacción virtual reduciendo las distancias. De acuerdo con Ferro, Martínez y Otero (2009), mejora la comunicación

entre los alumnos favoreciendo el aprendizaje cooperativo al facilitar la relación de actividades grupales. En el caso del proceso de enseñanza y aprendizaje habilita la posibilidad de adaptación de la información a las necesidades y características de los usuarios, tanto por los niveles de formación que pueden tener, como por sus preferencias respecto al canal virtual al que quieran acceder, este tipo de aprendizaje ofrece al estudiante una lección de cuándo, cómo y en dónde estudiar, ya que puede introducir diferentes caminos y materiales.

De acuerdo con Cabero (2007) las posibilidades que se les conoce a las TIC tienden a sobredimensionarse y centrarse solo en sus características virtuales, desconociendo el impacto que puede generar en aquellos que las usan y acceden a ellas. Sin olvidar que la novedad de alguna de éstas ha impedido la realización de estudio e investigaciones sobre sus posibilidades educativas. Además, es necesario, no olvidar que el objetivo hoy en la educación es no acceder a más información, más bien la meta hoy, es dar al estudiante las habilidades y estrategias necesarias para administrar y evaluar la abrumadora amplitud y profundidad de la información que se le pone a su disposición.

Para lo que es necesario, que los profesores cuenten con la preparación teórica y práctica para insertar u orientar a los estudiantes al uso de las tecnologías. Dado que, dentro de la sociedad, los espacios educativos también se encuentran en constante transformación, requiriendo de una reflexión hacia el uso e incorporación de las tecnologías, para que los estudiantes puedan hacer uso adecuado de éstas en su contexto extraescolar, en el cual, la tendencia a usar las TIC se da en todas las edades. Sin embargo, en la adolescencia es donde se aprecia un mayor incremento, debido a que las han incorporado de manera habitual en su vida, utilizándolas como herramientas de interacción, información, comunicación y conocimiento.

Con base en los argumentos anteriores es trascendente llevar a cabo el presente estudio, el cual aportará información sobre los alcances y limitaciones del uso de un medio de comunicación y dos herramientas tecnológicas en estudiantes de secundaria en su contexto extraescolar, así mismo conocer el impacto que tienen sobre sus hábitos de estudio.

De esta manera nos planteamos el siguiente *objetivo* de investigación:

Identificar los alcances y limitaciones del uso de la Televisión, Internet y videojuegos en estudiantes de secundaria en su contexto extraescolar, que pueden impactar favorable o desfavorablemente sus hábitos de estudio.

#### *Objetivos específicos*

- Identificar los alcances y limitaciones del consumo de la televisión en estudiantes de secundaria en su contexto extraescolar.
- Identificar los alcances y limitaciones del uso del Internet en estudiantes de secundaria en su contexto extraescolar.
- Identificar los alcances y limitaciones que obtienen los estudiantes frente al uso de los videojuegos en su contexto extraescolar.

## CAPITULO 1

### **1.1 Tecnologías de la información y de la comunicación (TIC).**

En el presente capítulo se hará mención de las características más relevantes de las TIC y de un medio de comunicación, con el objetivo de dar un panorama general de su uso, así como de las aportaciones que han tenido a la sociedad.

#### *1.1.1. ¿Qué y cuáles son las TIC?*

Para Cabero (1998 citado en Belloch) las TIC:

“Son las que giran en torno a tres medios básicos: la informática, la microelectrónica y las telecomunicaciones; éstas, no sólo giran de forma aislada, sino lo que de manera interactiva e interconectada, lo que permite conseguir nuevas realidades comunicativas”. Por lo que se les podría definir de la siguiente manera: Las TIC, son tecnologías para el almacenamiento, recuperación, proceso y comunicación de la información.

A su vez, las TIC agrupan un conjunto de herramientas necesarias para administrar la información, y programas para convertirla, almacenarla, administrarla, transmitirla y encontrarla. La transformación de estas tecnologías se remontan a la invención del: telégrafo eléctrico, pasando posteriormente por el teléfono fijo, la radiotelefonía, la televisión, Internet, la telecomunicación móvil y el GPS.

La revolución tecnológica que vive en la humanidad actualmente, es debida en buena parte a los avances significativos en las TIC. Los grandes cambios que caracterizan esencialmente esta sociedad son: la generalización del uso de las tecnologías, las redes de comunicación, el desenvolvimiento tecnológico y científico y la globalización de la información.

#### *Cuáles son las TIC*

Se puede decir en general, que “las TIC no son un fenómeno tan nuevo como pretenden algunos. El proceso de construir artefactos que favorezcan la preservación y circulación de información, con el fin de que podamos transformarla en conocimiento útil, ha sido una actividad constante desde los

inicios de la palabra escrita. Lo novedoso hoy es el hecho de haber puesto juntos numerosos recursos tecnológicos que generan una sinergia comunicativa como: la palabra escrita; registros orales y visuales; dispositivos masivos de almacenaje con capacidades de ordenar, organizar y transformar información; dispositivos potentes de transmisión y comunicación; disponibilidad casi universal de estos recursos; desaparición de los condicionantes de tiempo y espacio”

De igual manera, Castells (1996 citado en Duart y Sangrá, 2000:52) señala que algunas de las características de estas tecnologías son:

- Que la información es un elemento fundamental
- Son tecnologías para actuar sobre la información y no solo información para actuar sobre la tecnología.
- Tienen alta capacidad para penetrar en todos los ámbitos de la actividad humana.
- Poseen una tendencia creciente a formar sistemas integrados.

De acuerdo con las características anteriormente mencionadas, se puede decir que las TIC según López (2003: 185) están integradas por:

- las telecomunicaciones (satélites y cable),
- el cómputo (microcomputadoras),
- la informática (redes telemáticas e Internet),
- los medios audiovisuales (cine, radio, televisión, video y videojuegos)

Estas tecnologías surgen como consecuencia del proceso de convergencia tecnológica entre distintas áreas de conocimiento y aplicación, como son: la informática y las telecomunicaciones, que, si bien en la década de los setentas cada una de ellas se desarrollaba de manera independiente, hoy día se encuentran estrechamente relacionadas entre si, las telecomunicaciones dependen prácticamente de la informática y se encuentran al alcance de la población (Cañas, 1999). Cabe destacar que estas tecnologías no llegan en su totalidad a toda la sociedad en general, debido a los diferentes estatus socioeconómicos y a su formación académica.



Gran parte de estas innovaciones científicas y tecnológicas dependen de la informática y son cada vez más los servicios públicos y privados que se pueden prestar de manera eficaz, eficiente y participativa. Su impacto en la sociedad y en la economía es tal, que utilizar éstas constituye una de las habilidades necesarias para la vida futura de los estudiantes de hoy, formando por lo tanto, parte de una visión del derecho a la educación.

Por su parte, Castañeda (1993) señala que durante los últimos años la tecnología informática y de las telecomunicaciones han tenido un desarrollo, el cual ha marcado la forma en que se dan las relaciones en la sociedad, porque representa ahorros de tiempo y dinero, además que las relaciones que se establecen actualmente en la sociedad ya no son de manera presencial, perdiendo la interacción cara a cara. En pocas palabras, las TIC se han desarrollado gracias a las inversiones de los empresarios de la computación y las telecomunicaciones.

### *1.1.2 Conceptualización*

Varios autores se han dado a la tarea de conceptualizar las TIC de diferentes maneras. Antes de abordar directamente el concepto de TIC, es preciso hacer una mención de cómo es considerado el concepto de tecnología, para que de esta manera se pueda comprender con mayor precisión la definición.

Schön (1967 citado en Ríos y Cebarian, 2000:15) define a la tecnología como una herramienta o técnica, algún producto o proceso, algún equipo físico o método de acción, añadiendo, como internacionalidad de éstos el poder prolongar la capacidad humana, porque se puede aplicar a la solución de problemas prácticos.

Semánticamente, debe entenderse la palabra tecnología como el conjunto de partes diversas estructuradas en forma interrelacionada; es decir, tecnologías es el conjunto de elementos estructurados sistemáticamente. Por otra parte, la tecnología se interpreta de modo genérico, como la aplicación de una ciencia a la solución de problemas práctico, en este sentido se considera la expresión tecnología (Ríos y Cebrián, 2000:15).

Una vez citado el concepto de tecnología, se desprende la conceptualización de las TIC, retomando a varios autores:

Para García y Muñoz (2003), las TIC se consideran como un conjunto de tecnologías que permiten la adquisición, producción, almacenamiento, tratamiento, comunicación, registro y presentación de información.

Por otra parte, Burbules y Callister (2001) las denominan como instrumentos y herramientas dinamizadoras y potenciadoras del modelo de sociedad, que ya es llamada por algunos “sociedad de la información y comunicación”.

“En el diccionario de Tecnología Educativa, se les define como los últimos desarrollos de la tecnología de la información, que en nuestros días se caracterizan por su constante innovación” (López, 2003: 204).

Gilbert, *et al.* (1992 citado en López, 2003: 204) las definen como un conjunto de herramientas, soportes y canales para el tratamiento y acceso de la información.

Por su parte, McFarlane (2001:33), las TIC, son definidas como las herramientas necesarias para acceder y manipular datos digitales y como los procesos involucrados en tales operaciones, se contemplan en la actualidad de tres maneras distintas:

a) Las tecnologías de la información como un conjunto de habilidades/competencias, defiende el tratamiento de las tecnologías como materia de estudio, lo que conduciría a un mayor logro de conocimientos y habilidades en tales tecnologías.

b) Las tecnologías de la información como un conjunto de herramientas o vías para hacer lo mismo de siempre, pero de un modo mejor y más económico.

c) Las tecnologías de la información como un agente de cambio con un impacto revolucionario.

De acuerdo a las definiciones anteriormente revisadas, este estudio seguirá su línea de investigación retomando la definición de TIC de McFarlane, ya que menciona que estas tecnologías promueven habilidades y competencias, tema al que le compete este estudio.

Considerando a los autores anteriormente mencionados, se puede pensar que las TIC, son un soporte para la vida actual, puesto que comprenden un conjunto de herramientas que permiten el manejo de diversa información, lo que en la actualidad proporciona la comodidad de acceder con facilidad a información nueva.

Las tecnologías son un elemento desencadenante de un proceso de comunicación, un elemento que facilite el diálogo, la confrontación, el debate y la investigación, por ser facilitadora de información (López, 2003: 199), puesto que éstas han permitido llevar la globalidad al mundo de la comunicación, facilitando la interconexión entre las personas e instituciones a nivel mundial, eliminando barreras espaciales y temporales.

Lo que ha permitido tener un acceso a diversas fuentes, así como una oportunidad de expansión y crecimiento de la información si esta es revisada de manera crítica y selectiva, además que mediante las TIC, se están creando grupos de personas que interactúan según sus propios intereses, conformando comunidades o grupos virtuales. Es posible que dentro de estos grupos existan personas que no han tenido un trato directo o presencial, pero que interactúan de forma dinámica con estos medios (García y Muñoz, 2003:42).

De esta forma, las TIC, pueden ser entendidas, según el uso, el período y la institución que la está empleando, puesto que, el fin que persigue con cada uno de estos ámbitos será diferente.

### *1.1.3 Las TIC como herramientas y sus aportaciones*

Las TIC son herramientas que procesan, almacenan, sintetizan, recuperan y presentan información de forma variada. Son un conjunto de herramientas, soportes y canales para el tratamiento, acceso y procesamiento de información. A ello se debe, que en la sociedad contemporánea, hayan tenido un impacto que ha producido cambios semejantes a los que en una época originó la televisión, o aun

antes el teléfono. Sus efectos y alcances no sólo se han situado en el terreno de la información y comunicación sino que llegan a provocar y proponer cambios en la sociedad, la economía, la política e instituciones educativas de todos los niveles educativos (López, 2003: 203).

Estos cambios se deben a que los usuarios dedican gran parte de su tiempo libre al uso de éstas, lo que ha permitido su expansión, pues los usos y aplicaciones de las TIC en los diversos campos de la actividad humana y social, exigen reconocer las transformaciones que ocasionan, así como el aprendizaje continuo, a distancia, y bajo el control de quienes las utilizan.

Por lo tanto, se puede decir que estas tecnologías, son medios que nos aportan un flujo de información, que es esencial para nuestro sistema político, para nuestras instituciones económicas, y en muchos casos para los estilos de vida cotidiana de cada uno de nosotros, gracias a la posibilidad de hacerlos llegar a distancia.

#### *Aportaciones de las TIC.*

Podemos hablar de las contribuciones que las TIC han tenido hacia la sociedad, pero sin duda la más importante y a la que varios autores hacen alusión es que han incrementado la posibilidad y facilidad en el acceso de información y a menudo también la comunicación con otras personas.

Por su parte, Majó y Marqués (2002) mencionan que las principales aportaciones de las TIC a las actividades humanas se concretan en que nos facilitan la realización de nuevos trabajos, porque proporcionan la información para realizarlos, ofreciendo:

- ✓ Fácil acceso a información, sobre cualquier tema y en cualquier formato.
- ✓ Instrumentos para todo tipo de proceso de datos de manera rápida y fiable.
- ✓ Canales de comunicación inmediata, sincrónica y asincrónica, para difundir información y contactar con cualquier persona o institución del mundo.
- ✓ Automatización de tareas, mediante la programación de las actividades que queremos que realicen los ordenadores, que constituyen el cerebro y el corazón de todas las TIC.
- ✓ Interactividad, permitiendo “dialogar” con programas de gestión, videojuegos, materiales formativos.

- ✓ Almacenamiento de grandes cantidades de información en pequeños soportes de fácil transporte.

Otra de las aportaciones de las TIC, es que tienen la capacidad de reducir las brechas tradicionales, especialmente el tiempo y la distancia. Asimismo, deben considerarse como un medio, y no un fin en sí mismas, en condiciones favorables, éstas pueden ser un instrumento para acrecentar la productividad.

Además, contribuyen a considerar la información como un contenido que debe de desarrollarse, transformarse y convertirse útil continuamente, de igual manera, esta misma dimensión ofrece que la persona se sienta sumergida en información difícil de seleccionar. Para ello es necesario “que el usuario realice una interpretación de los mensajes que está recibiendo en función de su propia experiencia y cultura, dado que en el espacio virtual se pierden varias condiciones físicas y espaciales de los interlocutores.” (García y Muñoz, 2003:42).

A modo de conclusión se puede decir que las TIC no son buenas ni malas simplemente están cambiando nuestras vidas, de aprender y de interactuar. Avanzamos hacia la información y el conocimiento: es una realidad que casi todo trabajo intelectual depende y se beneficia tanto del acceso a la información, como de la rapidez y facilidad de la comunicación.

## **1.2 La tecnología de la información y comunicación en la educación**

En el presente apartado, se abordan algunos aspectos del impacto que han tenido las TIC en la educación, haciendo referencia a la conceptualización de Tecnología educativa, el papel que jugará el profesor y los alumnos ante estas tecnologías, y otros aspectos en general.

El desarrollo de las TIC está afectando prácticamente todos los campos de nuestra sociedad, y más aún al educativo, principalmente porque rompe barreras para la comunicación y para el acceso a la información.

Es preciso resaltar que la Cumbre Mundial para la Sociedad de la Información, establece que la Construcción de la Sociedad de la Información es un desafío global para el nuevo Milenio. Reconociendo que la educación, el conocimiento, la información y la comunicación son esenciales para el progreso y bienestar de los seres humanos.

### *1.2.1 Las TIC en el contexto educativo*

La integración de las TIC en todos los ámbitos de nuestra sociedad también las ha acercado al mundo educativo, donde representa un nuevo instrumento de gran valor para todos sus agentes (profesores, estudiantes, padres, directores de centros, gestores de la administración educativa). Se utilizan como herramienta genérica de trabajo, en la gestión de los centros, en la gestión de las tutorías de alumnos, en los procesos de enseñanza y aprendizaje, como soporte de los entornos virtuales de aprendizaje (Majó y Marqués, 2002: 133).

Sin duda, la tecnología ha tenido aportaciones a la educación pero no fue hasta la década de los noventa, en la que se integraron al campo, puesto que esta década fue “un período histórico y significativo en el que se impulsó la innovación tecnológica en las instituciones educativas como parte de una estrategia de transformación estructural de la sociedad a nivel mundial. En el caso de México, el gobierno realizó importantes inversiones en materia de telecomunicaciones, cómputo e informática con el propósito de introducir estas tecnologías en diversos niveles educativos” (López, 2003: 195).

Han permitido además un cambio en la organización de las instituciones, aunque en la actualidad no del todo, pero se espera que, en no más de una década, el profesor sólo funja como un guía en la utilización de las TIC para los alumnos y su aprendizaje, puesto que “ofrecen la posibilidad de la enseñanza realista, flexible y rica en contenido para que el alumno pueda construir su propio conocimiento gracias al estímulo que estas tecnologías proporcionan a los aprendientes” (López, 2003:207). Lo que acarrea consigo una mejora en el terreno educativo, ya que permitiría, que las diversas instituciones tuvieran mayor posibilidad de crecimiento, es decir, mejorarían sus niveles de aprendizaje.

Esta vinculación supone un nuevo paradigma en la enseñanza, puesto que la escuela tendrá una estructura, una arquitectura y una organización muy diferentes de las actuales, que no se basaran en la distribución del alumnado en grupo-clase que aprenden conjuntamente temas de un programa más o menos preestablecido, si no en dar una mayor autonomía a cada estudiante.

El uso de las TIC ha aportado una notable renovación instrumental en la enseñanza, pero solamente en contadas ocasiones ha supuesto también una innovación didáctica, metodológica y organizativa (Majó y Marqués, 2002:134), dado que no sólo para los alumnos tienen beneficios, sino que hay que considerar las aportaciones que a toda la comunidad educativa ha generado. En el caso de los profesores, en la planeación y estructuración de sus clases. Para que esto se practique, hay que mencionar que tanto el profesorado como el alumnado deben estar capacitados e informados para hacer un buen uso de éstas.

“Una de las ventajas de las TIC es que apoyan directa, individual, colectiva o cooperativamente a los alumnos, permitiendo que el alumno sea el que determina su propio aprendizaje y el profesor un mero facilitador” (López, 2003:206). En tal sentido, se puede mencionar que la relación entre las TIC y la educación tiene dos vertientes: Por un lado, los adolescentes se ven abocados a conocer y aprender sobre ellas y por otro lado, estas tecnologías pueden aplicarse al proceso educativo.

Ante esta postura favorable del uso de las TIC por las y los adolescentes, existe una postura opuesta, la cual indica los posibles problemas que puede causar el uso inadecuado de las TIC. Autores como Kraut y otros (1998) en Naval, Sádaba y Bringué (2003, citados en Barrios y Buxarrais) advierten que pueden producir aislamiento o agudizar fenómenos como la soledad y la depresión; mientras que Gil y otros (2003, citados en Barrios y Buxarrais) menciona cuatro aspectos que pueden tener efectos negativos: adicción, aislamiento, contenidos perversos y violencia. Por otro lado, Naval, Sádaba y Bringué (2003, citados en Barrios y Buxarrais) señalan tres efectos negativos: pérdida de la privacidad, fomento del consumo y adicción.

Es por ello que las TIC pueden y deben ser usadas como un medio para elevar la calidad y pertinencia de los procesos de enseñanza y de aprendizaje, las escuelas no pueden quedarse al margen de la tecnología en el proceso de formar ciudadanos capaces de desempeñarse con éxito en la sociedad y de socializar los beneficios del progreso.

Es cada vez más clara la importancia de la informática y su potencial para mejorar y poner al día los procesos educativos. Las computadoras se han usado para enseñar a programar a los alumnos, desarrollar destrezas, realizar prácticas, buscar información y efectuar simulaciones, entre otras actividades. El Instituto Latinoamericano de la Comunicación Educativa (ILCE) ha desarrollado y dirigido el diseño y ejecución de proyectos y programas, con el fin de enriquecer e integrar la tecnología al proceso de enseñanza y aprendizaje, tales como:

- Fomento de la cultura digital
- Desarrollo de programas y software
- Sistema de gestión escolar en línea
- Modelos para el uso de la computadora en el aula
- Desarrollo de sistemas de aprendizaje en línea
- Modelos y plataformas novedosas para integrar la tecnología al proceso educativo.

También se han elaborado todos los materiales educativos que los acompañan, desde interactivos, visitas virtuales, simulaciones, portales educativos, bibliotecas digitales y proyectos para fomentar el aprendizaje colaborativo vía Internet; hasta los libros y materiales impresos que deben acompañar este proceso de reforma tecnológica integral en la educación.

De acuerdo con De Pablos y Gortari (1992), el proceso general de integración de las TIC en la educación deberá ir acompañado permanentemente de una actitud que promueva el análisis, revisión y valoración de lo que se va realizando en función de su contribución a la mejora de los procesos de enseñanza y aprendizaje de los alumnos, y también de la profesionalización de los mismos profesores y centros como agentes e instituciones educativas que han de capacitarse para responder a los nuevos retos de cambio y actualización. Dicha capacitación debe de propiciar que tanto al alumno como al profesor desarrollen una actitud de análisis, para poder seleccionar aquella información que le sea útil.

Ello sin lugar a dudas repercutirá notablemente sobre la instancia formativa y tradicional en nuestra sociedad, la escuela, y sobre los agentes básicos del proceso de instrucción: profesor y alumno (Cabero, *et al.* 1999:18).



Pero si estos agentes, le dan un uso adecuado a sus necesidades, las TIC se convertirán en herramientas para la sociedad, generando alumnos con capacidad de análisis y selección, desarrollando habilidades y conocimientos. Por el contrario, si sólo se les da un uso comercializado, los efectos que ésta generará serán desvirtuados, a lo que en un principio pretendían.

Con la expansión que han tenido las tecnologías será el alumno quien encontrará la información que a él le parezca necesaria a través de Internet, la computadora será un instrumento mediador en su aprendizaje, ya que a través de ella consultará y encontrará respuestas a sus intereses y dificultades. Pero es importante considerar que el alumno no sólo se puede acercar al Internet o a las computadoras con el fin de recopilar información para su aprendizaje, sino que puede acercarse a éstas con el objetivo de encontrar entretenimiento y diversión, y si el estudiante adquiere estos hábitos o sólo conoce este uso exclusivo para estas herramientas, dejarán en segundo plano su aprendizaje y mermará su desempeño académico.

Como se menciona en el apartado uno, las TIC no sólo tienen como función primordial el abastecer de información a los estudiantes e instituciones, sino que éstas por ser una red a la que tienen acceso gran parte de la sociedad, se consideran multifuncionales. Ello ofrece posibilidades a los estudiantes, lo que conlleva a que algunos alumnos no le den un uso adecuado en su formación y se enfoquen a otros aspectos que no sean los que promuevan su aprendizaje.

El problema muchas veces no se encuentra en la tecnología de la que disponemos, sino en la falta de formación que tenemos tanto para su utilización didáctica e incorporación curricular como para el diseño y la producción de mensajes adaptados a nuestras necesidades educativas. Con la llegada de estas tecnologías los cambios no se harán esperar, sin embargo, es importante que las escuelas estén preparadas para ellos, la clave para que las TIC funcionen dentro del contexto educativo es que tengan la apertura de cambiar sus modos de enseñanza y de adquisición del conocimiento.

Como lo menciona González, Cabral y Navarro, (2005) las TIC deben incorporarse a la formación como contenidos a aprender o como destrezas adquiridas, utilizadas de modo creciente como medio de comunicación al servicio de la formación, es decir, como entornos a través de los cuales tendrán lugar procesos de enseñanza y aprendizaje.

Así pues, se consideran los principales cambios predecibles en la actividad escolar, ante la presencia de las TIC de acuerdo con Berger (citado por Alas, *et al.* 2002) son:

- De trabajar en grupos-clases, a trabajar en grupos pequeños.
- De trabajar las actividades en leer y recitar, a trabajar la aplicación.
- De conseguir motivar sólo a unos pocos estudiantes, a mejorar la motivación de todos.
- De atender sólo a los mejores estudiantes, a atenderlos a todos.
- De evaluar sólo exámenes finales, a evaluar el progreso y el esfuerzo.
- De promover una estructura social competitiva, a promover una mayor cooperación.
- De unas clases donde todos hacen lo mismo, a otras donde todos hacen cosas diferentes.
- De una clase donde prima el pensamiento verbal, a otras en las que se integre el pensamiento visual y verbal.

Con base en Cornella (2001, citado en Majó y Marqués, 2002:287), “La tecnología aportará herramientas, pero la clave educativa residirá en nuestra capacidad para combinar las posibilidades de la red como gran biblioteca (de conocimiento explícito) con la potencia de la transmisión de experiencias y puntos de vista de los docentes (el conocimiento tácito). Todo ello para construir un capital social (el humano como ser social) que permita sacar rendimiento a todo el capital intelectual construido.

Las TIC no sólo constituyen un conjunto de herramientas, sino un entorno – un medio, un espacio, un ciberespacio- en el cual se producen las interacciones humanas. De ahí que la palabra “medio” sea insuficiente si con ella se designa un mero canal o trayecto a través del cual se trasmite algo (como la información). Se le llama espacio puesto que es un entorno en el cual suceden cosas, donde la gente actúa e interactúa. Esto nos sugiere que una manera más fructífera de concebir el papel de las tecnologías en la educación es considerarlas, no un depósito ni un canal (ni un sistema de transmisión, como algunos les gusta decir), mediante el cual los docentes “proveen” de información y los alumnos “obtienen acceso” a ella, sino más bien como un territorio potencial de colaboración, un lugar en el que pueden desarrollarse actividades de enseñanza y aprendizaje (Burbules, Callister, 2001:18).

### *1.2.2 Repercusiones e influencia de las nuevas TIC en la educación.*

En los centros de trabajo, en las escuelas y en los hogares de los ciudadanos, las aplicaciones del desarrollo tecnológico han avanzado paulatinamente, formando parte de la cultura de la sociedad. En la actualidad estamos asistiendo como poco a poco van incorporándose las TIC al campo de la educación, pero de acuerdo con Ríos y Cebrián, (2000), esta introducción genera algunos tópicos, falsas expectativas, prejuicios y problemas, entre los que destacamos los siguientes:

1.- Los medios tecnológicos son sólo unas herramientas educativas (transmitiendo información, motivan, ofrecen otras formas de trabajar y crear conocimiento, etc.) y no sustitutos del profesor. Es éste el que tendrá que hacer un uso adecuado de las mismas para mejorar los procesos de enseñanza y aprendizaje en su entorno educativo.

2.-La introducción de las TIC no produce automáticamente un cambio educativo que mejore los procesos de enseñanza y aprendizaje. El profesorado no debe usar indiscriminadamente cualquier tecnología, ni sustituir, guiados por modas, unos medios por otros; sino que, deberá buscar cuáles son los recursos y tecnologías que pueden propiciar un mejor aprendizaje de su alumnado.

3.-La falta de recursos tecnológicos en los centro educativos. Estos recursos son caros y algunos de ellos, se quedan desfasados en muy poco tiempo.

4.-Falta de formación tecnológica. Se requiere con las TIC de una actualización permanente del profesorado. Una parte importante del profesorado necesita una alfabetización tecnológica.

5.-Resistencia al cambio por parte del profesorado. Un número significativo de profesores no están interesados en los recursos tecnológicos, e incluso algunos tienen actitudes de desconfianza o los creen peligrosos.

6.- La aparición continua de las TIC y la posición de aplicarlas en el mundo educativo, crea un estado de confusión o inseguridad.

7.-El enorme incremento de información que los seres humanos recibimos de las TIC, tienen que producir un cambio en el mundo educativo.

Así la introducción de las TIC en la escuela puede tener efectos de la mayor importancia, cuyo alcance estamos lejos de ver. La escuela es un medio extremadamente conservador, en el que los cambios se producen con gran lentitud (Marks, 1985:13).

### *1.2.3 Evolución de la tecnología educativa.*

Como ya se mencionó en el apartado anterior, las TIC han tenido de alguna manera ciertas repercusiones, puesto que su uso no alcanza a las instituciones y poblaciones que no tengan los recursos económicos para acceder a ellas, otra de las repercusiones es que los profesores se pueden mostrar renuentes ante el cambio que éstas traerán consigo pues tienen una metodología muy poco flexible, además que “las TIC pueden producir alteraciones en la organización y en las funciones de la escuela y en todo caso puede constituir un instrumento de trabajo importante”(Marks, 1985:1). Pero aún ante todos estos cambios la Tecnología Educativa, se ha ido modificando, y ha sido estudiada con el fin de dar mayor información acerca de éstas, para que no se consideren como ajenas ante el trabajo de una comunidad educativa.

De esta forma, se hará una breve reseña de lo que ha implicado la evolución de la Tecnología Educativa (TE), en tres etapas básicas de desarrollo: la primera, preocupada por la inserción de medios; la segunda, por una concepción de la tecnología desde la psicología conductista; y la tercera, apoyada por la introducción de la teoría de sistemas y el enfoque sistemático aplicado a la educación.

En consecuencia, la introducción de las TIC no ha de contemplarse sólo como un mero andamiaje de medios que acompañan el acto educativo, sino como un conjunto articulado de nuevas dimensiones que lo transforman en profundidad desde su propia concepción y diseño (De Pablos y Gortari, 1992: 161).

Es decir, que no sólo es posible que se deje al alumno solo frente a estas tecnologías, sino que se revisen estas aportaciones de manera conjunta con el profesor, pues, estamos ante una revolución

tecnológica; asistimos a una difusión planetaria de las computadoras y las telecomunicaciones. Las TIC plantean nuevos paradigmas, revolucionan el mundo de la escuela y la enseñanza superior. Se habla de revolución porque a través de estas, se pueden visitar museos de ciudades de todo el mundo, leer libros sin tenerlos físicamente, hacer cursos a distancia, aprender idiomas, visitar países, ponerse en contacto con gente de otras culturas, acceder a textos y documentos sin tener que moverse de una silla, a través de Internet.

Es por ello que la educación es parte integral de las TIC y eso es tan así que un número cada vez mayor de universidades en todo el mundo está exigiendo la alfabetización electrónica como uno de los requisitos en sus exámenes de acceso y de graduación, por considerar que es un objetivo esencial, preparar a los futuros profesionales para la era digital en los centros de trabajo (Rosario, 2005).

#### *1.2.4 La influencia de las TIC en la modificación de los hábitos de estudio*

Dávalos define a los hábitos de estudio, como una constante en la actividad de aprendizaje, una secuencia de acciones encaminadas a la construcción del conocimiento, al desarrollo de habilidades y a la formación de actitudes. La actividad de aprendizaje pone en juego lo siguiente:

- ◆ Procesos psicológicos básicos y habilidades cognitivas.
- ◆ Conocimientos específicos relativos al tema de trabajo o de aprendizaje.
- ◆ Estrategias de aprendizaje y técnicas.
- ◆ Metaconocimiento o conocimiento de los propios procesos psicológicos implicados en la realización de la actividad.

Estos mismos hábitos se pueden ver modificados de acuerdo a como los estudiantes organizan y realizan sus actividades, además, que en cada uno de ellos, el proceso será distinto debido a las estrategias que utilicen, las cuales, en la actualidad han sido modificadas gracias a las TIC facilitando la realización de sus actividades, pues hoy en día, con el fin de reducir el tiempo dedicado a sus tareas escolares los estudiantes han recurrido a ellas, aún, sin ser conscientes de los procesos de aprendizaje que desarrollan en su utilización, las TIC transforman, recrean y desarrollan conocimientos durante toda su vida, de hecho, éstas no modifican el diseño de estos procesos, sólo pueden modificarlos si cambian los principios que rigen sus propios procesos de aprendizaje, el cual,

“a lo largo de la vida se concibe como un proceso en el que el saber se va construyendo mediante la participación de las personas que aprenden” (García 1997, citado en Duart y Sangrá, 2000: 59), ofreciendo ventajas tales como:

- \* Situar los entornos virtuales de aprendizaje en forma de aula o campos virtuales en el lugar de trabajo del usuario, en su domicilio o centro educativo. De esta forma se produce una mayor adaptación a las necesidades y requerimientos de aquellos que aprenden. Es el aprender sin distancias y en cualquier lugar.

Se puede decir, entonces, que la escuela pretende facilitar la construcción de los conocimientos al tiempo que persigue el desarrollo de las habilidades y estrategias necesarias para su realización. Pretende también armar y preparar para progresar autónoma y conscientemente en los aprendizajes, pero sin embargo, con los cambios que se establecen con la inserción de las tecnologías, su metodología se tiene que modificar, para promover de esta manera, los aprendizajes esperados, en función de los hábitos que empleen sus estudiantes.

Es importante considerarlos, dado que son factores de éxito escolar, son elementos que inciden en el estudiante permitiéndole alcanzar o no las metas de aprendizaje, según estén presentes o ausentes. Convirtiéndose en predictores del éxito académico, y más que el nivel de inteligencia o de memoria, lo que determina el buen desempeño académico, en donde el hábito de estudio es un paso imprescindible para desarrollar la capacidad de aprendizaje y para garantizar el éxito en las tareas escolares, es por esto que se considera relevante que se establezca. Y con la aparición de las TIC, estos hábitos se pueden ver modificados, puesto que éstas ofrecen al estudiante nuevas alternativas de aprendizaje.

De esta manera, se puede decir, que el proceso educativo no es un proceso que se realice de manera individual y aislada, sino, que es necesario la utilización de herramientas adicionales que complementen el proceso, y con ello se alcance el desarrollo y la mejora del ser humano, con la finalidad de conducirlo en el proceso de maduración y modernización, tomando en cuenta que este proceso sucede en compañía de otros, por lo que es necesario que se establezca un vínculo entre las diversas herramientas que puedan apoyar la educación del ser humano, como lo son: las tecnologías y los medios de comunicación.

### 1.3 Televisión, Internet y Videojuegos

Dentro de este apartado se hace mención de dos tecnologías Internet y Videojuegos, y de un medio de comunicación Televisión, que pueden impactar favorable o desfavorablemente en la formación de hábitos de estudio de estudiantes en su contexto extraescolar, por ser atractivos y facilitadores de información. Las TIC no sólo guían la atención de los alumnos, sino a los que a éstos le rodean, por lo que es importante hacer notar en el apartado, los alcances y las limitaciones que tienen en la sociedad, principalmente porque rompe barreras para la comunicación y para el acceso a la información, y del medio de comunicación por el fácil alcance para los alumnos de nuestra muestra.

Como lo menciona McFarlane (2001), las TIC son un conjunto de habilidades y competencias, lo que conduciría a un mayor logro de conocimientos y habilidades, es por ello, que se considera el estudio de la Televisión, el Internet y los Videojuegos, porque potencian habilidades y competencias, así como alcances y limitaciones en los usuarios, es por ello que se hará mención de algunas de las características más sobresalientes de éstas.

Además, como se hace alusión en el apartado dos, las TIC pueden facilitar información reflejando en la sociedad una serie de hechos que van desde la utilización masiva en todos los sectores productivos, culturales y educativos, hasta modificar los hábitos establecidos como lo son: el alcance a la información, establecer canales de comunicación presenciales. Lo cual sin lugar a dudas repercutirá notablemente sobre la instancia formativa tradicional en nuestra sociedad (Cabero, *et al.* 1999:18).

#### 1.3.1 Televisión

La televisión, por ser facilitadora y proveedora de información, es el medio de comunicación que los adolescentes acceden con facilidad y atrae, por tener un contenido diverso y variado que coarta las barreras de comunicación y mantiene a sus espectadores entretenidos. El surgimiento de este medio comienza con la necesidad que tiene el hombre de realizar múltiples invenciones que contribuyen a que las sociedades modernas tengan una mayor calidad de vida y se mantengan informadas de lo que pasa en el resto del mundo.

En sus inicios el número de usuarios era privilegiado, la expansión de ésta fue paulatina, no obstante su impacto fue sorprendente, por ser el medio de comunicación a la que las sociedades dedican mayor tiempo y por ser de fácil acceso, y con el paso del tiempo la principal forma de entretenimiento en los hogares. Generando que niños y jóvenes pasen más tiempo frente a ella, pues de acuerdo con Peña y Viveros (1999), este medio de comunicación tiene mayor importancia en la vida de los niños, jóvenes y adultos, tanto por estar inserta al interior del hogar y en la vida de cada uno que las compone, como el tiempo que pasan frente al televisor todos los días.

La televisión posee posibilidades y características propias que la distinguen de otras tecnologías y de otros medios de difusión. Combina diferentes lenguajes: oral y visual, pero con su propia gramática, sus propias reglas y su propia retórica. Tiene sus propias formas de enunciar, de referir, de mostrar y de interpelar a la audiencia (Orozco 1996:23)

Convirtiéndose fundamentalmente en la más consumida dentro del ámbito familiar, por lo que es considerada la más vista y utilizada sino hasta la llegada del Internet. Ferrés (2000), menciona que ver televisión se ha convertido en la tercera actividad a la que más tiempo dedican los ciudadanos adultos, después del trabajo y del sueño, y en la segunda en la que más dedican los estudiantes después del sueño. Teniendo en cuenta los fines de semana y las vacaciones, los estudiantes pasan más horas viendo televisión que en la clase. Se considera que a menor sea la presencia del individuo con el entorno de comunicación natural, mayor es el consumo de televisión, dado que ésta ha tenido una influencia en la estructura de la vida diaria. De ahí, la importancia de que la familia prepare un contexto que garantice una experiencia enriquecedora del contenido que muestra.

Pues la televisión constituye una parte del hogar, son parte de su idealización, y parte de su realidad, está influye en la familia en cuatro sentidos:

- como la realizadora de las funciones,
- como agente regulador de las actividades diarias,
- como agente de intervención sobre la institución y
- como discurso de representación social de la familia.



Además se puede considerar como el recurso más cercano y permanente, como el espectáculo, asequible e ininterrumpible, vinculado a una dinámica social. Considerándose como parte integral de la casa familiar, casi un miembro más de la familia. (Alonso, Matilla y Vásquez, 1995:39).

Situación que puede deberse a la escasez de recursos económicos dentro de los hogares, es decir, las familias actuales no tienen los recursos suficientes para poder costear otras actividades de entretenimiento que les sean de acervo cultural, es por ello que delegan este fin a la televisión, la cual lo proporcionará si el contenido visto en ella es seleccionado de manera adecuada y cuidadosa. Ahumada (2005) plantea que, “La televisión al igual que los demás medios de comunicación son procesos tecnológicos transmisores de información e integran el esquema general de la llamada industria de la cultura”.

Se puede considerar que tiene la capacidad de transmitir a los usuarios diferentes culturas y a su vez reforzar la propia, se considera como un agente socializador más de los individuos, difunde valores, normas y costumbres consideradas por los grupos sociales como parte de su realidad social inmediata (Ahumada, 2005:79).

Así mismo de acuerdo con Ferrés (2000) la televisión se ha convertido en el fenómeno cultural más impresionante de la historia de la humanidad, es la práctica para la que menos se prepara a los ciudadanos. Hoy es la televisión la que se ha convertido en un instrumento privilegiado de penetración cultural, de socialización, de formación de las conciencias, de transmisión de ideologías y valores. Por otra parte, Ahumada (2005) la considera como “un elemento interactuante con la dinámica social, transmite mensajes que van desde los informativos hasta los denominados culturales; considerando a los primeros como hechos nuevos y transitorios y a los segundos como toda relación de los individuos con su medio ambiente físico y psicológico”.

Ambos autores coinciden en que este medio de comunicación ofrece factores esenciales de información y comunicación, coinciden en mostrarla como proveedora de cultura, y como una herramienta de enseñanza, que puede considerarse, como posible maestra del comportamiento, como presentadora de modelos de conducta y de información. Por lo que es necesario que la información y contenido que la misma brinda, sea revisada de forma crítica y constructiva.

Dado, que “la televisión no exigió nunca una determinada capacidad para su uso, un saber cómo y para que utilizar, el ordenador constituye un pequeño o gran reto para su usuario, cualquiera que sea su edad. Se produce una fascinación que lleva a muchos a pasar horas y horas delante de la pantalla, con el riesgo para algunos de que se convierta en una droga adictiva” (Marks, 1985:12). Lo que se considera hasta cierto punto alarmante, porque favorece, un tipo de saber disperso, compartimentado, descontextualizado, incoherente, pues no existen unas normas de referencia válidas para todos, no hay un saber jerarquizado y estructurado en el que insertar las informaciones nuevas. (Ferrés, 2000: 29). Teniendo un riesgo latente de fomentar una actitud pasiva, acrítica ante sus contenidos, e incluso de hipnotizar al televidente, y aún más cuanto menor sea su preparación y su nivel cognitivo.

Ya que, la actividad de la audiencia se lleva a cabo de distintas maneras, mentalmente, los miembros de la audiencia frente al televisor se enrolan en una secuencia interactiva que implica diversos grados de involucramiento y procesamiento del contenido televisivo. Esta secuencia arranca con la atención, pasa por la comprensión, la selección, la valoración de lo percibido, su almacenamiento e integración con informaciones anteriores y, finalmente, se realiza una apropiación y una producción de sentido (Orozco, 1996:35).

La secuencia también puede realizarse de distinta manera y a ritmos diferentes. A veces la selección o la comprensión de lo que se mira en la pantalla son los esfuerzos mentales que definen el curso posterior de la interacción de la audiencia con la tv (Bryant y Anderson, 1983 citado en Orozco 1996:36).

De esta manera, se puede decir que, la televisión tiene éxito porque se dirige a unos esquemas mentales, a unas capacidades cognitivas, a unas estructuras perceptivas y a unas sensibilidades existentes previamente en el individuo. Pero al mismo tiempo potencia y modifica estos esquemas, estructuras, capacidades, y sensibilidades (Ferrés, 2000:24). Por el contenido multivariado y colorido, atrayendo a televidentes de todas las edades, convirtiéndose así en el medio de información más agradable. Atrapando la atención del televidente por medio de las diferentes imágenes y en algunos programas televisivos haciendo uso de la comprensión, memoria, deducción y del intelecto, por lo que se considera que ver TV. “es una actividad estimuladora cerebral, con

unas connotaciones que son enriquecedoras siempre que tengan una medida de uso prudente y equilibrado” (González, 1999:49).

Por lo que, se considera como un efecto favorable de desarrollo de las capacidades intelectuales, siempre cuando la manipulación de ésta sea la adecuada, puede aumentar el grado de conocimiento del mundo, el vocabulario, la cultura, y facilita el reconocimiento del arte.

#### *1.3.1.1 Alcances y limitaciones de la televisión.*

La televisión proporciona variedad de información, por lo que es indispensable que sea abordada desde una perspectiva crítica, lo cual permitirá seleccionar y asimilar la información recibida. Como lo menciona González (1999), la televisión, inevitablemente da riqueza a nuestra propia experiencia, alarga nuestros sentidos, la vista y el oído, pero contrariamente, si el televidente la observa de un manera pasiva merma la capacidad de imaginación, de creatividad y atrapa la atención ante otras situaciones de la vida real. Dado que no todo lo que se vislumbra en la pantalla corresponde a una situación real, sino más bien es ficticia.

Es por ello, que puede ser considerada como potencializadora de contenidos, éstos deben ser captados de forma activa, es decir, debe existir una educación que nos haga frente a la discriminación de información relevante o irrelevante, pues los contenidos y conocimientos que proporciona son inmensos por ser abierta y accesible a toda la población, por lo cual lo que se adquiera y asimile van de acuerdo a la forma en la que es vista y al tipo de espectador. Como lo considera González (1999) “la televisión es una fuente de estímulos puros que no sólo llegan a la naturaleza mental o estructura cognoscitiva de los sujetos en especial de los adolescentes, sino que llega al sistema nervioso condicionándolo y afectándolo”

De acuerdo con Rodríguez (1973) la televisión viene a interponerse de manera funesta entre el sano deseo de la realidad. La búsqueda del mundo exterior por parte del alma adolescente es una de las operaciones más delicadas y críticas que aparecen en el desarrollo. Este mismo autor señala que “La televisión ejerce un fuerza nefasta, a través de ésta el adolescente ya formado, irá

confeccionando inconscientemente aquellos clisés que luego han de construir, en su vida de hombre”.

Como es la adolescencia la etapa en la que el individuo está constituyéndose individualmente, el peso que tiene en él puede ser muy fuerte, por lo que puede confundir y contrarrestar las actividades que realiza el escolar. Como lo menciona Marks (1985), la Televisión tiene el poder de cambiar las actitudes sociales de los adolescentes y sus creencias sobre las formas de comportamiento humano en el mundo real.

Dado que el contenido que se muestra en ella es atrayente para los adolescentes especialmente aquellos programas que van dirigidos para atraer su atención, como lo son series de adolescentes, caricaturas y programas de acción, lo que genera que el tiempo dedicado a ver televisión sea mayor que el tiempo dedicado a sus actividades escolares, modificando sus hábitos de estudio. Como lo menciona Rodríguez (1973) la televisión en su quehacer diario, ofrecerá irresistibles sugerencias al muchacho. “El joven no formado encontrará en la televisión, como el resto de la población humana, muchos más motivos de reafirmación en sus ideas que elementos capaces de reformarlas”.

De acuerdo con lo expuesto, es importante poner atención a lo que la TV ejerce sobre sus espectadores, y la repercusión que ésta puede tener en ellos, no sólo se trata de considerarlo como un aparato de entretenimiento, sino que hay que darle un uso adecuado, sobre todo para no hacer dependiente a su auditorio.

### *1.3.2 Internet*

El Internet nació en 1966, aunque como red de redes comenzó a funcionar hasta principios de la década de los 70's. El embrión fue la red ARPA net, nacida para dar soporte a la investigación militar y para evitar que un ataque nuclear pudiera dejar aislada a las instituciones militares y universidades, aunque se destruyera algún nodo de la red los datos llegaban del ordenador de origen al de destino (Ríos y Cebrián, 2000:214).

Se podría definir como: “un conjunto de redes de ordenadores distribuidos por todo el mundo, conectados entre sí a través de diversos medios, que pueden operar y comunicarse entre sí porque siguen un mismo conjunto de reglas de comunicación y funcionamiento” (Ríos y Cebrián, 2000:215). Es por ello que el Internet es considerado como una de las TIC más importante en la actualidad, el cual ha ejercido un papel muy decisivo en la evolución de nuestra sociedad, ofreciendo posibilidades para el acceso a la información, además de que permite la comunicación entre diversas comunidades.

Su desarrollo se ha diversificado amplia y profundamente tal como cabría esperar de una tecnología ambiciosa y dinámica, que por encima de todo puede definirse como un motor de conocimiento que mueve información” (Aguaded, 2002:18). Considerado como el último elemento revolucionado de las TIC, esta red, abre las puertas de una nueva era en la que, se puede realizar “a distancia” muchas de las cosas que antes requerían presencia, así como poder realizar nuevas actividades.

Como lo considera Majó y Marqués (2002), el Internet con apoyo de los ordenadores y de la televisión convencional y móvil, supone que en cualquier momento y en cualquier lugar obtendremos el acceso a la información que necesitemos, difundir datos a todo el mundo y comunicarnos e interactuar con cualquier persona, institución o entornos (real o virtual), permitiendo que la información y comunicación se vea favorecida entre los diversos contextos (familia, escuela, iguales) en los que se establece.

El contexto en que tuvo más impacto el Internet, por haber cambiado hábitos y formas de trabajo, fue el escolar, antes de la introducción de esta tecnología, se habían limitado a facilitar la realización de los procesos tradicionales: la trasmisión de información por parte del docente al grupo general de estudiantes en clase, la memorización de contenidos y los exámenes (Majó y Marqués, 2002:134). Por el contrario, en la actualidad ofrece varias facilidades, ahora el profesor sólo puede ser visto como un mero facilitador o guía en el proceso de enseñanza y aprendizaje, podemos darnos cuenta que ofrece herramientas como las carreras en línea y el chat, para romper la barrera de la comunicación. Facilitando la realización de actividades formativas-colaborativas entre alumnos separados geográficamente, pudiendo comunicarse y compartir las actividades necesarias para la resolución de una determinada tarea docente (Majó y Marqués, 2002:310). En consecuencia, con la creciente presencia del Internet en la sociedad, las TIC pueden contribuir más poderosamente a la

innovación de las prácticas pedagógicas, facilitando nuevos instrumentos que van propiciando cambios en los procesos de enseñanza y aprendizaje.

Esta nueva era del Internet exige cambios en el mundo educativo. Y los profesionales de la educación tienen múltiples razones para aprovechar las nuevas posibilidades que proporcionan las TIC para impulsar este cambio hacia un nuevo paradigma educativo más personalizado y centrado en la actividad de los estudiantes.

De acuerdo con Pascual (1998, citado en Aguaded, 2002:37). “las ventajas que se otorgan a la utilización de los ordenadores en el proceso de enseñanza y aprendizaje son las siguientes”:

- ✓ La posibilidad de hacer el aprendizaje más práctico.
- ✓ Mejora la facilidad de acceso a una información actualizada.
- ✓ Posibilita una adaptación más ajustada a las necesidades de los alumnos con propuestas de actividades que impliquen destrezas de nivel más alto o de nivel más bajo.

Dentro del ámbito curricular, el Internet puede contemplarse como un auxiliar didáctico o como técnica de trabajo, puesto que las fuentes de información se diversifican partiendo de la actualidad y del entorno, ofreciendo informaciones globales que afectan integralmente a todas las áreas curriculares, cambiando la dinámica tradicional del aula y reduciendo la función informativa del profesor (Aguaded, 2002:18).

#### *1.3.2.1 Alcances y limitaciones del Internet*

El estatus de Internet no es el instrumento más poderoso de información y comunicación que existe, en la red está disponible información sobre cualquier cosa que pueda pensarse y su volumen crece, difícil de calcular. Paralelamente, su impacto social se incrementa de forma gradual y empieza a ser una cuestión de supervivencia cotidiana, poseer la suficiente habilidad para encontrar determinados datos o acceder a determinados servicios que por su inmediatez, especificidad o exclusividad no encontraríamos en otro lugar, es decir, conviene saber, que la información instalada en la red tiene algunas características especiales que la diferencian de la que pueda encontrarse en otros medios. (Monereo, 2005: 28).

Esta información puede ser diversa, en el siguiente cuadro se muestran los alcances y limitaciones del Internet:

ALCANCES	LIMITACIONES
Navegar por una enorme cantidad de información presentada en múltiples formatos.	Falta de control y sistematización de la información.
Un medio informativo abierto, dinámico y flexible. Sencillo y fácil de mantener.	Gran densidad de información. Sobreinformación.
Una fuente de información compartida mundialmente.	Información enmascarada. Gran cantidad de publicidad.
Acceso fácil e instantáneo a gran cantidad de información.	Acceso a contenidos no deseados e información basura.
Gran interactividad entre usuarios y fuentes de información.	Poca durabilidad de la información
Información siempre disponible, alterable y actualizable.	Falta de rigor informacional.
Libertad de expresión	Problemas de garantía, procedencia, autenticidad y credibilidad de la información.

(Monereo, 2005: 32)

Es por ello, que es indispensable que los usuarios aprendan una estrategia de búsqueda de información para hacer uso de la red, gracias a ello se puede aprender:

- cuándo y por qué seguir un determinado proceso de exploración;
- cuándo y por qué utilizar unos u otros buscadores;
- cuándo y por qué emplear determinados términos;
- cuándo y por qué aplicar ciertas opciones que nos ofrecen los buscadores escogidos y

- cuándo y por qué limitar el espacio de investigación.

Según Monereo (2005:55), esta tecnología puede auxiliar al alumnado en:

- ✓ Buscar, identificar, acceder y seleccionar información específica en la red o en bases de datos especializados.
- ✓ Explorar y organizar la información mediante programas informáticos especiales que permiten clasificar documentos, categorizar conceptos e ideas, sistematizar contenidos, elaborar índices o representar gráficamente información.
- ✓ Elaborar la información transformando los datos recogidos y traduciéndolos a otro formato o lenguaje.
- ✓ Visualizar y analizar la información, descomponiéndola en parte y comparando cada parte con información encontrada sobre el mismo tema en la red.
- ✓ Comprender e interpretar la información, definiendo conceptos o bien estableciendo relaciones conceptuales entre los contenidos.

A manera de analogía, Internet es una rica fuente informativa, pero una intrincada jungla en la que para que el usuario encuentre el tesoro, es indispensable planificar muy bien la ruta que hay que seguir, anticipar las trampas y sorpresas que puedan aparecer, y también prever un camino de salida por si las cosas salen mal.

### 1.3.3 Videojuegos

Los videojuegos, como parte de las TIC, en la sociedad actual han ganado varios adeptos sobre todo niños y adolescentes. Gran parte de estos seguidores se debe a lo atrayente que son, además estimulan gran sentido de perseverancia, por la gratificación de pasar de nivel en nivel y considerarse entre sus iguales quien tiene mayor número de niveles superados.



“Se ha llegado a afirmar que los videojuegos crean adicción en sus usuarios, que éstos se gastan mucho dinero en las galerías de juego, que los distraen de los estudios o de otras diversiones más sanas como los deportes. Pero, ¿sirven para algo? Un estudio muestra que además de desarrollar los reflejos y la percepción visual, en muchos niños se desarrolla la capacidad de interpretación y reacción ante el medio de un modo similar al de la vida” (De Pablos y Gortari, 1992: 121).

Se puede decir que los videojuegos estimulan la superioridad por presentar en ellos un sentimiento de alcance y competencia, pero más bien estimulan al adolescente a saber recuperarse después de cada fracaso. De este modo, aprende combatividad e ingenio, así como espíritu de solidaridad, puesto que en los juegos con varios participantes en Internet sólo se puede progresar estableciendo alianzas. Dicho de otro modo, contrariamente a lo que muchos padres suelen creer, los videojuegos no aíslan, sino que socializan fuera de la familia, es decir en el grupo de iguales (Nessia y Gianfilippo 2005: 61). Igualmente se considera que estos juegos introducen a los niños en el mundo de la tecnología, en una época en donde las computadoras van en aumento en la importancia para muchas profesiones y para la vida cotidiana (Marks, 1985:25).

De hecho, los padres pueden no estar de acuerdo con que sus hijos se introduzcan al mundo de la tecnología con estos juegos, porque los consideran como distractores ante otras actividades, principalmente escolares, pero es necesario situar el problema de los videojuegos en el marco de la organización social. Muy a menudo cuando un individuo sufre de falta de comunicación con su familia o sus amigos, dirige su atención a éstos y no al contrario. Su aislamiento revela, entonces un sufrimiento personal o una disfunción familiar previa (Tisseron, 2006:122).

Pero no hay que caer en la confusión de que si un adolescente pasa varias horas frente a los videojuegos es porque está aprendiendo de ellos, sino que hay que recurrir a revisar todo el contexto del por qué pasa tanto tiempo frente a estos juegos, esto no quiere decir que se le está contrarrestando valor a las habilidades que se adquieren, pero si hay que realizar una valoración, si pasa bastante tiempo ante ellos, quiere decir que pasa mucho menos tiempo en otras actividades como con su familia, amigos y escuela.

En el caso de los adolescentes se podría pensar que los videojuegos no los alientan en nada y que fomentan en ellos sólo entretenimiento y juego, pero más bien, “los videojuegos son arduos, llenos

de problemáticas, y requieren técnicas complejas y de difícil aprendizaje” (Nessia y Gianfilippo 2005: 56). Posiblemente, esto no es lo que más les atraiga a los adolescentes cuando adquieren un nuevo videojuego, puesto que les brinda otras atracciones, pero es importante considerar, el por qué son tan novedosos. En algunos de los videojuegos el adolescente se involucra emocionalmente por los roles que muchas de las veces les toca interpretar, lo que hace que de alguna manera se sienta identificado y más comprometido con el juego.

Además que no son particularmente costosos, en comparación con otros medio de diversión. Indudablemente son atractivos y hay algo en esta capacidad de atracción que inquieta a los adolescentes. Antes de decir que los videojuegos crean adicción por el simple hecho de que son atrayentes, conviene considerar cuales son las características que les dotan de tal poder de atracción. (Marks, 1985:134).

Estas características que distinguen a los videojuegos y los hacen irresistibles a los adolescentes, según Nessia y Gianfilippo (2005) son:

- 1.- La remuneración inmediata: que permite seguir dentro del juego.
- 2.-La personalización: en donde cada jugador puede proceder al ritmo que le parezca más conveniente.
- 3.- La remuneración intrínseca: aquel que supera un estadio es premiado con el acceso a un nivel superior del juego.

Por su parte Marks (1985) menciona que: la imagen visual dinámica; los efectos sonoros y el registro automático de puntuaciones, son las características más relevantes de la popularidad de los videojuegos, el primer medio en el que se combina el dinamismo visual con una participación activa del usuario. Asimismo, estos juegos poseen el elemento visual dinámico de la Televisión, pero son también interactivos. Cuanto sucede en la pantalla no está enteramente determinado por el ordenador, sino que está también muy influido por las acciones del jugador.

### 1.3.3.2 Aportaciones de los videojuegos.

Gran parte de la actividad de los videojuegos consiste en aprender desde la habilidad y las complejas coordinaciones de los juegos sensomotores, hasta los más sofisticados procedimientos de deducción lógica, cálculo y previsión de estrategia (Nessia y Gianfilippo 2005: 56).

Las aportaciones más relevantes de los videojuegos de acuerdo con Nessia y Gianfilippo (2005), son las siguientes:

- Estimulan los procesos mentales.
- Incitan el pensamiento asociativo.
- Favorecen la intuición y pensamiento hipotético.
- Ayudan a la coordinación visomotriz.
- Son maestros imparciales, dotados de inagotable paciencia.
- Liberan las emociones.
- Pueden ser útiles instrumentos de estudio.
- Ofrecen una gratificación inmediata.

Se dice que estimulan los procesos mentales, gracias a la gran diversidad de colores e imágenes que contiene cada juego, además que captura la atención del espectador, para poder pasar de nivel, puesto que mantiene la mente en un estado de alerta, aprende el espectador a estar preparado para dar una respuesta. Además que “en los videojuegos nadie le dice anticipadamente al jugador cuales son las reglas que determinan el comportamiento de cada personaje: éstas deben ser deducidas mediante la observación; en este sentido son más parecidos a la vida, el jugador no solo debe superar los obstáculos, sino que tiene que resolverlos mediante procesos inductivos.” (Nessia y Gianfilippo 2005: 58)

De igual manera, estos mismos autores mencionan que al utilizar los videojuegos se estimulan todos los sentidos y se aprende a coordinarlos, además de seguir con la mirada todo lo que sucede en la pantalla. Éstos requieren una notable rapidez de reflejos y, en algunos casos, la capacidad de interpretar de manera tridimensional una imagen bidimensional.

Es importante considerar algunas de las aportaciones de los videojuegos que los padres no suelen apreciar, de acuerdo con Tisseron (2006), son:

- a) La primera, es que socializan a los adolescentes en su grupo de edad, puesto que es lógico que entre sus iguales comenten las estrategias utilizadas en el juego.
- b) La segunda, es que funcionan hoy como ritos iniciativos, para los adolescentes, pues gracias a ellos pueden establecer conversaciones con sus iguales.

Además, ofrecen una valoración inmediata de sus prestaciones, se trata de un instrumento de gran importancia en el proceso de aprendizaje. Delante del resultado se insita al adolescente a intentarlo de nuevo y se le anima a proseguir. Tal como ocurre en muchos videojuegos, aquel que obtiene la máxima puntuación tiene la oportunidad de pasar a un nivel de mayor dificultad. No deja indiferente, sino al contrario, invita a retarse y a mejorarse a sí mismo (Nessia y Gianfilippo 2005: 60).

#### *1.3.3.2 Alcances y limitaciones de los videojuegos.*

Al estar frente a estos juegos, se involucran habilidades de las cuales, la mayoría no son conscientes que las adquieren y las emplean, y que son necesarias para pasar de un nivel otro. Dentro de ellos los jugadores tienen que ser muy ágiles con sus capacidades cognitivas y motoras, para estar alerta de lo que sucede dentro del mismo, además que se estimulan todos los sentidos y se aprende a coordinarlos, siguiendo con la mirada todo lo que sucede en la pantalla. Éstos requieren una notable rapidez de reflejos y, en algunos casos, la capacidad de interpretar de manera tridimensional una imagen bidimensional.

Se puede mencionar, de acuerdo con Marks (1985), que los videojuegos presentan algunas de las siguientes objeciones:

- a) Una objeción hecha a los videojuegos es que son, simplemente, juegos sensomotores de coordinación ojo-mano.
- b) La segunda resulta que en los videojuegos intervienen mucho más elementos que la coordinación ojo-mano, sino que incorporan tipos de complejidad imposibles en los juegos convencionales.

Al igual que otro medio, los videojuegos tienen su propio patrón de puntos fuertes y débiles, de ventajas e inconvenientes. Este medio puede incluir, sin embargo, más variaciones que la mayoría de los otros. Este tipo de juegos además, ponen en marcha la atención, la curiosidad por el entorno, la comprensión de lo que le rodea al adolescente, el desarrollo de la personalidad global, la afectividad y el lenguaje.

Entre los inconvenientes que presentan los videojuegos, destaca la violencia que generan, que quizás consista en que son individuales por naturaleza, generando una agresividad posterior, por el contrario, en un juego realizado por dos participantes podría producir un efecto catártico o relajante. Cabe resaltar, que los niveles de afición indican que la popularidad de los juegos no depende de la violencia, sino de otras características que pueden ser utilizadas tanto con temas violentos, como no violentos (Marks, 1985:142).

Se considera importante la revisión de los alcances y limitaciones que ofrecen los videojuegos a los estudiantes de secundaria, uno de los mitos que se tiene es que sólo ofrecen violencia y crean adicción por el tiempo que se les dedica, dejando de lado aquellas habilidades y conocimientos que se generan a través de su uso

Con este apartado se concluye el marco teórico que le da sustento a la presente investigación, citando a continuación la metodología

## Método.

### *2.1 Objetivo*

Identificar los alcances y limitaciones del uso de la Televisión, Internet y videojuegos en estudiantes de secundaria en su contexto extraescolar.

### *2.2 Tipo de estudio*

El tipo de estudio en el que la investigación se basa es descriptivo, dado que busca rescatar la opinión de los alumnos de secundaria respecto a los alcances y limitaciones del uso de la Televisión, Internet y Videojuegos.

### *2.3 Sujetos*

Se trabajó con una muestra de estudiantes de secundaria de los tres grados (primero, segundo, tercero). Cada grupo estuvo representado por 40 alumnos. Por lo tanto la muestra constó de 120 alumnos de secundaria, cuyas edades oscilan entre 12 a 15 años.

### *2.4 Criterios de Selección*

- La muestra fue elegida al azar, designada por la Directora del plantel
- De los 120 alumnos que conforman la muestra 57 son hombres y 63 son mujeres.
- Los alumnos que participaron oscilarán entre 12 y 15 años de edad.
- Cursan la materia de cómputo

### *2.5 Escenario*

La investigación se llevó a cabo en la escuela Secundaria Diurna #44 de la delegación Xochimilco, pueblo de Santiago Tulyehualco, turno matutino. Dentro de las características de la zona en la que se encuentra ubicada la institución, se puede percibir una zona urbana, situada al alcance de la matrícula estudiantil, ésta se localiza en una zona céntrica y se aprecia un nivel socioeconómico variado.

Las instalaciones de la escuela se encuentran deterioradas por falta de mantenimiento, se puede notar en los tres edificios que la compone. El espacio esta adecuado para cubrir las necesidades de la matricula; está distribuida de la siguiente manera: los tres grados se encuentran ordenados en edificios distintos, es decir, cada grado cuenta con su propio edificio; una aula para Aprender-Aprender; cuatro aulas para talleres; una pequeña biblioteca; una aula de computo; un pequeño auditorio; un laboratorio; sanitarios; canchas de futbol y basquetbol; jardineras distribuidas en el patio; las oficinas administrativas y el departamento de orientación.

Los salones donde se realizó la aplicación del instrumento cuentan con: espacio reducido, habiendo mayor número de matrícula que bancas disponibles, una ventilación e iluminación adecuada y un pizarrón blanco.

## *2.6 Instrumentos*

El instrumento que se utilizó para recabar la información, acerca de los alcances y limitaciones que ofrecen la Televisión, Internet y Videojuegos fueron:

### a) Cuestionario para los alumnos.

Se aplicó un cuestionario para los alumnos, el cual tiene el objetivo de: recolectar información sobre los alcances y limitaciones del uso de la Televisión, Internet y Videojuegos en estudiantes de 1°. 2° y 3° de secundaria, en su contexto extraescolar. Con un número total de 24 reactivos, los cuales están integrados en cuatro indicadores.

Características:        edad 12-15 años  
                                  N° de preguntas: 24

## **INDICADOR 1. TELEVISIÓN.**

Este indicador tiene el objetivo de Identificar los alcances y limitaciones del uso de la televisión en estudiantes de secundaria en su contexto extraescolar. Integra los reactivos 1, 2, 3, 4, 5 y 6. (Ver anexo 1).

Los reactivos 1, 2 y 5 tienen la finalidad de identificar los alcances que promueve la televisión. Mientras que los reactivos restantes del indicador, pretenden identificar las limitaciones que tienen los estudiantes al utilizar los videojuegos.

## **INDICADOR 2. INTERNET**

Este indicador tiene el objetivo de Identificar los alcances y limitaciones del uso del Internet en estudiantes de secundaria en su contexto extraescolar. Integra los reactivos 7, 8, 9, 10, 11 y 12. (Ver anexo 1).

Los reactivos 9, 11 y 12 están encaminados a identificar aquellos alcances que los estudiantes de secundaria adquieren con el uso de Internet. Por otra parte, los reactivos 7, 8 y 10 pretenden indagar sobre las limitaciones que los alumnos obtienen con respecto al uso del Internet.

## **INDICADOR 3. VIDEOJUEGOS**

Este indicador tiene el objetivo de Identificar los alcances y limitaciones que obtienen los estudiantes frente al uso de los videojuegos en su contexto extraescolar. Integra los reactivos 13, 14, 15, 16, 17 y 18. (Ver anexo 1).

Los reactivos 13, 14 y 18 corresponden a identificar los alcances que los estudiantes de secundaria adquieren con el uso de los videojuegos. En cuanto a los reactivos 15, 16 y 17 buscan identificar las limitaciones que tienen los estudiantes al utilizar los videojuegos.

## **INDICADOR 4. ORGANIZACIÓN DE ESTUDIO**

Este indicador tiene el objetivo de identificar si el uso de la televisión, Internet y videojuegos en un contexto extraescolar modifica los hábitos de estudio. Integra los reactivos, 19, 20, 21, 22, 23 y 24. (Ver anexo 1).



b) *Estudio piloto del cuestionario para alumnos.*

Se realizó un estudio piloto del cuestionario para los alumnos con el fin de recolectar información sobre los alcances y limitaciones del uso de la Televisión, Internet y Videojuegos en estudiantes de secundaria, en su contexto extraescolar y así corroborar si el instrumento arroja los resultados necesarios para alcanzar el objetivo de la investigación.

Dicho estudio fue aplicado el 21 de septiembre de 2010 a un grupo de 40 alumnos de 3 "C" de la secundaria Diurna de la Delegación Xochimilco, de los cuales 19 son hombres y 21 son mujeres, dichos sujetos se ubican en un rango de edad de 14 y 15 años, el salón donde se realizó la aplicación cuenta con 50 bancas, un escritorio y un pizarrón blanco, en cuanto al espacio, es suficiente para la matrícula requerida, además de que cuenta con una debida ventilación e iluminación.

El tiempo requerido para contestar el cuestionario fue de 20 minutos. Por otra parte, las preguntas en las que surgieron más dudas fueron: 2, 3, 4, 5 y 6, pues faltó hacer referencia a los videojuegos.

-Procedimiento del cuestionario piloto.

- a) Se procedió a pedir un permiso a la Dirección Operativa de zona a la que pertenece la Secundaria.
- b) Una vez otorgado el permiso se acudió con la directora del plantel para exponerle el objetivo del cuestionario y así permitirnos acceder a un grupo que se encontrará disponible.
- c) Ya asignado el grupo, se les explicó brevemente el motivo de nuestra visita a los alumnos, posteriormente se les dieron las instrucciones del llenado del cuestionario de una manera clara, sugiriéndoles que levantarán la mano si les surgía alguna duda.
- d) Cuando terminaban de responder el instrumento, se les agradeció por su colaboración

## *2.7 Procedimiento del estudio*

- Para la realización de la investigación, se acudió a la escuela secundaria pública, turno matutino, se solicitó a la Directora del plantel el acceso a sus instalaciones, exponiéndole el objetivo de la investigación, así como, las características que debieron de tener los alumnos necesarios para dicha investigación
- Una vez que la Directora de la institución asignó los grupos con los que se trabajó, se seleccionaron los días en los que se aplicó el instrumento, es decir, una sesión para cada grado, con el fin de dedicar la atención precisa. En cada una de las sesiones se dio a los alumnos las indicaciones claras para poder responder el instrumento, resolviendo dudas cuando surgían, el tiempo estimado para que los alumnos contestarán el cuestionario fue de 30 minutos aproximadamente.

## CAPÍTULO 3

### Análisis de Resultados.

Dentro de este capítulo se presenta el análisis cuantitativo y cualitativo de los resultados obtenidos en el instrumento, en lo que respecta al análisis cuantitativo se presentan tablas en las cuales se muestran los patrones de respuestas, así como sus frecuencias y sus debidos porcentajes, lo que permite apreciar la información de manera general; en cuanto al análisis cualitativo se procede a interpretar la información plasmada en las tablas de acuerdo a la literatura desarrollada en el marco teórico.

#### 3.1 Procedimiento

Para procesar la información fue necesario:

- a) Clasificar los cuestionarios por grado y género, así como enumerar cada uno de ellos
- b) Identificar los patrones de respuesta más frecuentes.
- c) A partir de los patrones de respuesta, se clasificaron las respuestas de cada uno de los alumnos, ubicando la información en tablas, como el ejemplo que se muestra a continuación:

Categorías	Frecuencias	%
Total		

- d) Se establecieron frecuencias de respuesta por categoría.
- e) Una vez obtenidas las frecuencias de cada categoría, se obtuvieron sus respectivos porcentajes.
- f) Cabe destacar que la información de todas las tablas obtenidas se interpretó a la luz de la teoría desarrollada en el marco teórico.

### 3.2 Análisis del cuestionario para Alumnos

A continuación se presentan los resultados que se obtuvieron en el cuestionario para los alumnos, mismo que contiene 24 preguntas.

INDICADOR 1. TELEVISIÓN, integra las preguntas 1, 2, 3, 4, 5 y 6.

1.- ¿Consideras que al ver la televisión aprendes algo?

Se puede notar en las tablas 1a y 2b que un 10% tanto de hombres como mujeres aprenden de la televisión sólo si son documentales.

Tabla 1a. Hombres de 1er grado

Categorías	Frecuencias	%
No	6	30
Depende el programa	5	25
Sí	4	20
Sólo si son documentales	2	10
En algunos canales	2	10
Violencia	1	5
TOTAL	20	100

Tabla 1b. Mujeres de 1er grado

Categorías	Frecuencias	%
Depende el programa	9	40
No, porque sólo distrae	5	25
Sí, cuando son documentales	2	10
No, sólo son mentiras	2	10
No, porque sólo veo caricaturas	2	10
TOTAL	20	100

Dentro de las tablas 2a y 2b se puede apreciar que un 10% de los hombres de segundo grado de secundaria consideran que aprenden muy poco de la televisión y un 10% de las mujeres aprenden a imitar a sus personajes favoritos.

Tabla 2a. Hombres de 2do grado

Categorías	Frecuencias	%
Sí, cuando veo documentales o canales educativos	10	50
No, porque no enseña nada	4	20
Depende del programa	3	15
Muy poco, veo muchas caricaturas	2	10
Sí	1	5
TOTAL	20	100

Tabla 2b. Mujeres de 2do grado

Categorías	Frecuencias	%
En algunos programas	6	30
Sí, pero depende del programa	4	20
Sí, en un programa educativo	3	15
En documentales	3	15
Sí, lo que hacen mis personajes de mis series favoritas	2	10
No	2	10
TOTAL	20	100

En las tablas 3a y 3b se puede percibir que la mayoría de los alumnos tanto hombres como mujeres mencionan que sí pueden aprender de la televisión, pero solo en determinados programas.

Tabla 3a. Hombres de 3er grado

Categorías	Frecuencias	%
Sí, pero depende del programa	10	59
No	4	23
Sí, en los documentales	3	18
TOTAL	17	100

Tabla 3b. Mujeres de 3er grado

Categorías	Frecuencias	%
Sí, pero depende del programa	14	61
No, porque sólo entretienen /divierten	6	26
A veces	3	13
TOTAL	23	100

*Interpretación de las tablas de los tres grados:*

Se puede notar de acuerdo a la pregunta 1 planteada anteriormente, que los alumnos son conscientes de que la televisión les puede proporcionar aprendizajes diversos, lo que depende del programa que sea visto, remitiéndose principalmente a los documentales. Dicha herramienta tecnológica ofrece factores esenciales de información y comunicación, mostrándola como proveedora de cultura, y como una herramienta de enseñanza, que puede considerarse, como posible maestra del comportamiento, como presentadora de modelos de conducta y de información. Por lo que es necesario que la información y contenido que la misma brinda, sea revisada de forma crítica y constructiva.

2.- ¿Algunos de los programas que ves en Tv consideras que te apoyan en tus tareas escolares? ¿Por qué?

Dentro de las tablas 4a y 4b se puede percibir que 10% tanto de hombres como de mujeres reciben apoyo de la televisión en sus tareas escolares sólo cuando se los asigna el profesor como una tarea.

Tabla 4a. Hombres de 1er grado

Categorías	Frecuencias	%
Sí, los documentales	5	25
No hay relación con la escuela	5	25
SÍ	4	20
Sí, los programas educativos	2	10
Sí, porque lo que veo lo aplico en mis tareas	2	10
Sí, cuando me lo dejan de tarea	2	10
TOTAL	20	100

Tabla 4b. Mujeres de 1er grado

Categorías	Frecuencias	%
No, sólo distraen o son irreales	8	40
Algunos	4	20
Sí, los noticieros	3	15
Sí, los documentales	3	15
Sí, cuando me dejan ver algún programa de tarea	2	10
TOTAL	20	100

En las tablas 5a y 5b se puede observar que 25 % de los hombres no se apoyan de lo visto en la televisión para realizar sus tareas escolares porque solo ven caricaturas, por el contrario, el mismo % de mujeres, dicen que la televisión sí las apoya porque retoman ideas para realizar sus tareas escolares.

Tabla 5a. Hombres de 2do grado

Categorías	Frecuencias	%
Sí, los documentales	8	40
No, porque sólo veo caricaturas	5	25
Algunos	3	15
No	3	15
Los del canal 11	1	5
TOTAL	20	100

Tabla 5b. Mujeres de 2do grado

Categorías	Frecuencias	%
No	6	30
Solo los documentales	7	35
Sí, porque me dan ideas de cómo realizar mis tareas	5	25
Los que son informativos	1	5
No, porque no tienen relación con mis tareas	1	5
TOTAL	20	100

En las tablas 6a y 6b se puede apreciar que 41% de los hombres y 13% de mujeres de tercer grado de secundaria no reciben apoyo de la programación de la televisión para la realización de sus tareas escolares.

Tabla 6a. Hombres de 3er grado

Categorías	Frecuencias	%
No	7	41
Sí, los educativos	6	35
Si, los documentales	3	18
Algunos	1	6
TOTAL	17	100

Tabla 6b. Mujeres de 3er grado

Categorías	Frecuencias	%
Algunos	7	30
Sí, los documentales/ programas educativos	6	26
Sí	5	22
No	3	13
Sí, cuando me dejan ver algún programa de tarea	2	9
TOTAL	23	100

*Interpretación de las tablas de los tres grados:*

Como se puede apreciar en los resultados obtenidos en la pregunta número dos, algunos de los alcances que tiene la televisión en los alumnos de los tres grados de secundaria es que se apoyan en los programas educativos o documentales para la realización de sus tareas escolares, por el contrario las caricaturas pueden verse como una de las limitación para la realización de éstas.

Como lo menciona González (1999), la televisión, inevitablemente da riqueza a nuestra propia experiencia, alarga nuestros sentidos, pero contrariamente, si el televidente la observa de un manera pasiva merma la capacidad de imaginación, de creatividad y atrapa la atención ante otras situaciones de la vida real.

3.- ¿Cuánto tiempo dedicas al día a ver la televisión?

Se puede apreciar en las tablas 7a y 7b que 20% de los hombres y un 15% de las mujeres dedican más de 4 horas al día a ver televisión.

Tabla 7a. Hombres de 1er grado

Categorías	Frecuencias	%
2 horas	6	30
Más de 4 horas	4	20
1 hora	4	20
30 minutos	3	15
3 horas	2	10
1 y media horas	1	5
TOTAL	20	100

Tabla 7b. Mujeres de 1er grado

Categorías	Frecuencias	%
1 hora	7	35
3 horas	5	25
Más de 4 horas	3	15
2 horas	2	10
Menos de 10 minutos	2	10
30 minutos	1	5
TOTAL	20	100

Dentro de las tablas 8a y 8b podemos vislumbrar que 55% de las mujeres dedican más de cuatro horas a ver televisión, por el contrario solo el 20% de los hombres dedican 3 ó 4 de su tiempo a ver televisión.

Tabla 8a. Hombres de 2do grado

Categorías	Frecuencias	%
1 hora	6	30
2 horas	5	25
3 ó 4 horas	4	20
Todo el día	3	15
30 minutos	1	5
Nada	1	5
TOTAL	20	100

Tabla 8b. Mujeres de 2do grado

Categorías	Frecuencias	%
Más de 4 horas	11	55
1 hora	4	20
2 horas	3	15
30 minutos	1	5
Menos de 30 minutos	1	5
TOTAL	20	100



En el contenido de las tablas 9a y 9b se muestra que 35% de los hombres dedican más 4 horas a ver televisión, mientras que solo 9% de las mujeres brindan el mismo tiempo a ver televisión.

Tabla 9a. Hombres de 3er grado

Categorías	Frecuencias	%
Más de 4 horas	6	35
30 minutos	4	23
1 hora	3	18
2 horas	3	18
3 horas	1	6
TOTAL	17	100

Tabla 9b. Mujeres de 3er grado

Categorías	Frecuencias	%
2 horas	8	35
1 hora	5	22
3 horas	4	17
30 minutos	4	17
Más de 4 horas	2	9
TOTAL	23	100

*Interpretación de las tablas de los tres grados:*

Se puede notar que los alumnos de los tres grados de secundaria dedican en su mayoría mínimo 1 hora a ver televisión, obteniendo las mujeres de segundo grado un mayor porcentaje, de acuerdo con Peña y Viveros (1999), este medio de comunicación es sin duda, el medio de comunicación colectiva que tiene mayor importancia en la vida de los niños, jóvenes y adultos, tanto por estar inserta al interior del hogar y en la vida de cada uno que las compone, como el tiempo que pasan frente al televisor todos los días. “Teniendo en cuenta los fines de semana y las vacaciones, los estudiantes pasan más horas viendo televisión que en la clase. Se considera que a menor sea la presencia del individuo con el entorno de comunicación natural, mayor es el consumo de televisión, dado que ésta ha tenido una influencia en la estructura de la vida diaria” (Ferrés ,2000).

4.- ¿Cuáles son tus programas de televisión preferidos? Enumera tres y di por qué te gustan.

Se puede apreciar dentro de las tablas 10a y 10b que 35% de los hombres y 40% de las mujeres prefieren ver la programación del canal 5 porque su contenido les parece divertido.

Tabla 10a. Hombres de 1er grado

Categorías	Frecuencias	%
Canal 2, 5, 7 y 9 porque sale lo que me gusta/es divertido	7	35
Caricaturas del canal 5 por su entretenimiento	4	20
Caricaturas , Noticias y Documentales, porque me enseñan muchas cosas	3	15
Canal 22, 11 y 40 por su contenido educativo	3	15
Caricaturas, Noticias y Música porque son mis preferidas	3	15
TOTAL	20	100

Tabla 10b. Mujeres de 1er grado

Categorías	Frecuencias	%
Caricaturas y series del canal 5, porque son divertidas	8	40
Series y Documentales porque aprendo y me divierto	4	20
Telenovelas y series porque son interesantes	4	20
Noticias y caricaturas porque me informan y me hacen reír	3	15
Telenovelas	1	5
TOTAL	20	100

En las tablas 11a y 11b se muestra que un 20% de los hombres de segundo grado prefieren ver canales educativos como lo son el canal 11 y 40, mientras que por el contrario, 20% de las mujeres optan por telenovelas y caricaturas.

Tabla 11a. Hombres de 2do grado

Categorías	Frecuencias	%
El chavo, los Simpson y la hora pico	6	30
100 mexicanos y Atínale al precio	5	25
Fusión salvaje y Animal Planet	4	20
Bob esponja y programas interesantes	3	15
Canal 13	2	10
TOTAL	20	100

Tabla 11b. Mujeres de 2do grado.

Categorías	Frecuencias	%
Bob esponja, I Carly , porque me hacen reír	7	35
Documentales, caricaturas y programas de música	5	25
Telenovelas, Bob esponja y documentales	4	20
Lo que callamos las mujeres, Laura y Telenovelas.	3	15
Canal 2, 5 y 13	1	5
TOTAL	20	100

Como se puede observar en la tabla 12a 41% de los hombres eligen ver documentales y series de televisión porque les parecen muy interesantes, mientras que en la tabla 12b se muestra que 26% de las mujeres optan por ver programas de dramatización.

Tabla 12a. Hombres de 3er grado

Categorías	Frecuencias	%
Documentales y series, porque son muy interesantes	7	41
Caricaturas y series, porque me hacen reír mucho y pasan muy buenas	3	17
Películas y programas de entretenimiento	2	12
Caricaturas y programas de concursos	2	12
Deportes y programas de entretenimiento	2	12
Telenovelas y caricaturas	1	6
TOTAL	17	100

Tabla 12b. Mujeres de 3er grado

Categorías	Frecuencias	%
Mujer casos de la vida real, la vida es una canción y Laura	6	26
Caricaturas y series, porque son muy chistosas y muestran la vida real	6	26
Telenovelas y series, porque dejan enseñanza y divierten	4	18
Series como la ley y el orden, Doctor House	3	13
Documentales y series, son interesantes y muy divertidos	3	13
Caricaturas y noticias son muy graciosas y dan información	1	4
TOTAL	23	100

*Interpretación de las tablas de los tres grados:*

Se puede considerar a la televisión, de acuerdo con Alonso, Matilla y Vásquez (1995), como el recurso más cercano y permanente, como el espectáculo asequible e ininterrumpible, vinculado a una dinámica social. Así como se pudo notar en los resultados obtenidos en este estudio, en la actualidad, los adolescentes ven televisión como parte de sus actividades diarias y a su vez se familiarizan con la programación de la televisión abierta, pudiéndose constatar con los resultados obtenidos en la pregunta cuatro, en donde se puede distinguir que las mujeres se inclinan más a ver programas que dejen a flote los sentimientos de las personas, por su parte, los hombres prefieren aquellos programas y/o documentales que les brinden entretenimiento o algún aprendizaje.

5.- ¿Crees que algunos programas de televisión muestran escenas reales?

Dentro de las tablas 13a y 13b se puede notar que 40% tanto de hombres como de mujeres mencionan que lo que es mostrado en la televisión es ficticio, y solo 5% de los mismos señalan que la violencia que se muestra sí es real.

Tabla 13a. Hombres de 1er grado

Categorías	Frecuencias	%
No, todo es ficción	8	40
Sí	6	30
Algunos	3	15
No	2	10
Sí, la violencia/amor/odio	1	5
TOTAL	20	100

Tabla 13b. Mujeres de 1er grado

Categorías	Frecuencias	%
No, todo es ficción	8	40
Algunos	7	35
Sí, porque es actuado muy bien	2	10
Sí, los documentales	2	10
Sí, la violencia y el amor	1	5
TOTAL	20	100

Se puede apreciar en las tablas 14a y 14b que 35% de los hombres de segundo grado piensan que las escenas que se muestran en televisión son basadas en hechos reales, por su parte, solo 20% de las mujeres opinan lo mismo

Tabla 14a. Hombres de 2do grado

Categorías	Frecuencias	%
Sí, los basados en cosas reales	7	35
No	5	25
Sí, los documentales	4	20
No, solo son montajes a computadora	3	15
Sí, las noticias y espectáculos	1	5
TOTAL	20	100

Tabla 14b. Mujeres de 2do grado.

Categorías	Frecuencias	%
Sí, en algunos	9	45
Sólo los que están basados en hechos reales	4	20
No	4	20
Sí, en los reportajes	2	10
No, sólo es ficción lo que transmiten	1	5
TOTAL	20	100

Se puede apreciar en la tabla 15a que 18% de los hombres y 13% de las mujeres de la tabla 15b, opinan que solo en los documentales se muestran escenas reales.

Tabla 15a. Hombres de 3er grado

Categorías	Frecuencias	%
En algunos	9	53
No, porque todo es fantasía	4	23
Sí, en los documentales	3	18
Sí, en las novelas	1	6
TOTAL	17	100

Tabla 15b. Mujeres de 3er grado

Categorías	Frecuencias	%
Sí, como las telenovelas, casos de la vida real, lo que llamamos las mujeres	11	48
Algunos	6	26
Sí, en los documentales	3	13
No	2	9
Ninguno	1	4
TOTAL	23	100

*Interpretación de las tablas de los tres grados:*

Como es la adolescencia la etapa en la que el sujeto está constituyéndose individualmente, el peso que tiene la televisión en él puede ser muy fuerte, por lo que puede confundir y contrarrestar las actividades que realiza. Como lo menciona Marks, (1985), la Televisión tiene el poder de cambiar las actitudes sociales de los adolescentes y sus creencias sobre las formas de comportamiento humano en el mundo real.

Contrariamente, de acuerdo a los resultados obtenidos en esta pregunta, se encontró que los alumnos de secundaria están distinguiendo lo real y lo ficticio de lo mostrado en la televisión, aunque cabe mencionar que algunos alumnos no han adquirido un pensamiento crítico del contenido de los programas televisivos, pues se dedican a ver pasivamente la televisión y creer todo lo que se muestra.

De acuerdo con Rodríguez (1973) la televisión viene a interponerse de manera funesta entre el sano deseo de la realidad. La búsqueda del mundo exterior por parte del alma adolescente es una de las operaciones más delicadas y críticas que aparecen en el desarrollo.

6.- ¿Crees que estas más de 30 minutos atent@ a la televisión? ¿Por qué?

En el contenido de las tablas 16a y 16b se muestra claramente que la mayoría tanto de hombres como de mujeres están más de 30 minutos atentos a la televisión sólo si la programación es divertida o interesante.

Tabla 16a. Hombres de 1er grado

Categorías	Frecuencias	%
Sí, cuando es algo interesante/divertido	12	60
Sí, es lo único que hago	3	15
Sí, porque siento que soy parte del programa	2	10
Sí, por el tiempo de duración del programa	2	10
No, porque no veo más de 30 minutos	1	5
TOTAL	20	100

Tabla 16b. Mujeres de 1er grado

Categorías	Frecuencias	%
Sí, porque lo que veo es interesante	11	55
Sí, porque no me despego de ella	5	25
No, porque realizo otras actividades	2	10
Sí, por la duración del programa	1	5
No, porque no me gusta verla	1	5
TOTAL	20	100

En las tablas 17a y 17b se puede ver que los alumnos de secundaria utilizan a la televisión como un medio para desestresarse, 20 % de los hombres y 25% de las mujeres lo mencionan.

Tabla 17a. Hombres de 2do grado

Categorías	Frecuencias	%
Sí, porque me interesan los programas	9	45
Sí, porque con ella me desestreso	4	20
No, porque me distraigo con otras cosas	3	15
No, por los comerciales	3	15
No, porque se dañan mis ojos	1	5
TOTAL	20	100

Tabla 17b. Mujeres de 2do grado

Categorías	Frecuencias	%
Sí, porque me interesa el programa	6	30
Sí, por la duración del programa	5	25
Sí, pues así me relajo	5	25
No, casi no veo televisión	3	15
Sí, porque me concentro en lo que veo	1	5
TOTAL	20	100

Se puede apreciar en las tablas 18a y 18b que la mayoría tanto de hombres en un 53% como mujeres en un 52 % están atentos más de 30 minutos a la televisión porque es interesante lo que ven en ella.

Tabla 18a. Hombres de 3er grado

Categorías	Frecuencias	%
Sí porque hay programas interesantes/entretenidos	9	53
No, porque me aburre/mis papás no me lo permiten	5	30
Sí, sin importarme la programación	1	6
Sí, por la duración del programa	1	6
Sí, porque no tengo nada más que hacer	1	6
TOTAL	17	100

Tabla 18b. Mujeres de 3er grado

Categorías	Frecuencias	%
Sí, porque es interesante el programa que veo	12	52
No, porque realizo otras cosas	7	31
No, porque me aburre	2	9
Sí, por la duración del programa	1	4
Sí, porque me entretiene	1	4
TOTAL	23	100

*Interpretación de las tablas de los tres grados:*

Estar atento 30 minutos frente al televisor de acuerdo con Ferrés (2000), es porque se dirige a unos esquemas mentales, a unas capacidades cognitivas, a unas estructuras perceptivas y a unas sensibilidades existentes previamente en el individuo. Pero al mismo tiempo la televisión potencia y modifica estos esquemas, estructuras, capacidades, y sensibilidades.

Es gracias al contenido que se muestra en los diferentes programas, principalmente los que van dirigidos a los adolescentes, es que a los alumnos de secundaria les es posible estar atentos no sólo 30 minutos frente al televisor como lo muestra la pregunta anterior sino el tiempo de duración del programa, convirtiéndose el medio de comunicación más agradable para ellos. “Atrapando la atención del televidente por medio de las diferentes imágenes y en algunos programas televisivos haciendo uso de la comprensión, memoria, deducción y del intelecto, por lo que se considera que ver televisión es una actividad estimuladora cerebral, con unas connotaciones que son enriquecedoras siempre que tengan una medida de uso prudente y equilibrado” (González,1999: 49). De acuerdo con este autor, los alumnos retomados en este estudio, al estar más tiempo delimitado en esta pregunta frente al televisor, están realizando dicha actividad estimuladora.

INDICADOR 2. INTERNET, integra las preguntas 7, 8, 9, 10, 11 y 12.

7.- ¿Para qué sueles utilizar el Internet?

En las siguientes tablas 19a y 19b, se muestra que el 80% de las mujeres y el 40% de los hombres suelen utilizar el Internet principalmente para bajar información y así realizar sus tareas escolares.

Tabla 19a. Hombres de 1er grado

Categorías	Frecuencias	%
Para hacer mis tareas/investigar	9	40
Para jugar y bajar música	9	40
Para chatear con mis amigos	2	10
TOTAL	20	100

Tabla 19b. Mujeres de 1er grado

Categorías	Frecuencias	%
Para bajar información para mis tareas	16	80
Para oír música	2	10
Para chatear	2	10
TOTAL	20	100

Dentro de las tablas 20a y 20b se aprecia que tanto hombres en un 15% y mujeres en un 35% utilizan el Internet para chatear.

Tabla 20a. Hombres de 2do grado

Categorías	Frecuencias	%
Para buscar tareas	10	50
Para jugar	5	25
Para chatear con mis amigos	3	15
Para bajar música	2	10
TOTAL	20	100

Tabla 20b. Mujeres de 2do grado

Categorías	Frecuencias	%
Para hacer mis tareas y buscar información	9	45
Para chatear	7	35
Para bajar música	2	10
Para jugar	2	10
TOTAL	20	100



En las tablas 21a y 21b se nota que la mayoría de los estudiantes de tercer grado de secundaria utilizan el Internet principalmente para la realización de sus tareas escolares y para chatear, un 83% en mujeres y 52% en hombres.

Tabla 21a. Hombres de 3er grado

Categorías	Frecuencias	%
Para hacer tareas y chatear	9	52
Para ver videos	5	29
Para sacar información/investigar	3	18
TOTAL	17	100

Tabla 21b. Mujeres de 3er grado

Categorías	Frecuencias	%
Para hacer tareas y chatear	19	83
Para buscar información	4	17
TOTAL	23	100

*Interpretación de las tablas de los tres grados:*

Se puede notar que los estudiantes de secundaria en su mayoría tienden a utilizar el Internet como una herramienta para la realización de sus tareas escolares, olvidándose de otros medios para obtener información para la realización de las mismas; de igual manera se puede apreciar que dicha tecnología coarta las barreras de comunicación entre los adolescentes, es por ello que el Internet es considerado como una de las TIC más importante en la actualidad, el cual ha ejercido un papel muy decisivo en la evolución de nuestra sociedad, pues ofrece posibilidades para el acceso a todo tipo de información, además de que permite la comunicación entre diversas comunidades. Facilitando, la realización de actividades formativas-colaborativas entre alumnos separados geográficamente, pudiendo comunicarse y compartir las actividades necesarias para la resolución de una determinada tarea docente (Majó y Marqués, 2002).

8.- ¿Cuánto tiempo utilizas el Internet?

Dentro del contenido de las tablas 22a y 22b se puede vislumbrar que la mayoría de los hombres, es decir, un 55% dedican alrededor de 1 hora a utilizar el Internet y solo el 30% de las mujeres dedican el mismo tiempo a esta tecnología.

Tabla 22a. Hombres de 1er grado

Categorías	Frecuencias	%
1 hora	11	55
Menos de 15 minutos	3	15
2 horas	3	15
1 y media hora	2	10
Más de 4 horas	1	5
TOTAL	20	100

Tabla 22b. Mujeres de 1er grado

Categorías	Frecuencias	%
1 hora	6	30
2 horas	6	30
Menos de 30 minutos	3	15
Yo no mido el tiempo	3	15
Más de 4 horas	2	10
TOTAL	20	100

En las tablas siguientes 23a y 23b, se puede notar que 50% de los hombres de segundo grado dedican una hora a utilizar el Internet, mientras que 25% de las mujeres dedican más de 4 horas a utilizarlo.

Tabla 23a. Hombres de 2do grado

Categorías	Frecuencias	%
1 hora	10	50
30 minutos	3	15
2 horas	3	15
Más de 4 horas	2	10
Depende de mi tarea	2	10
TOTAL	20	100

Tabla 23b. Mujeres de 2do grado

Categorías	Frecuencias	%
Más de 4 horas	5	25
2 horas	4	20
3 horas	4	20
1 hora	3	15
30 minutos	2	10
Cuando puedo	2	10
TOTAL	20	100

En el contenido de las tablas 24a y 24b se puede ver que un 6% de hombres y un 9% de mujeres utilizan el Internet el tiempo que consideren necesario.

Tabla 24a. Hombres de 3er grado

Categorías	Frecuencias	%
1 hora	7	40
2 horas	4	24
3 horas	4	24
Más de 4 horas	1	6
Lo necesario	1	6
TOTAL	17	100

Tabla 24b. Mujeres de 3er grado

Categorías	Frecuencias	%
1 hora	10	43
2 horas	7	30
3 horas	2	9
Más de 4 horas	2	9
Lo necesario	2	9
TOTAL	23	100

*Interpretación de las tablas de los tres grados:*

Con respecto al tiempo dedicado al Internet por parte de los alumnos de secundaria de los tres grados, se nota claramente que la mayoría de ellos dedican una hora de su tiempo al día para utilizar el Internet, para diversas actividades. Es importante mencionar que para los alumnos puedan reducir el tiempo dedicado a utilizar el Internet es necesario que con la práctica constante adquieran una estrategia de búsqueda de información para hacer uso de la red, además que esta utilización sea supervisada por un adulto y que se les proporcionen la debida información para poder navegar en la red.

9.- ¿El Internet facilita la realización de tus tareas escolares? ¿Por qué?

En las tablas 25a y 25b se muestra que el 5% de los hombres de primer grado mencionan que el Internet no facilita sus tareas escolares porque no entiende cómo usar dicha tecnología, mientras que el mismo porcentaje en mujeres prefieren no utilizar el Internet, opta por escribir sus tareas a mano.

Tabla 25a. Hombres de 1er grado

Categorías	Frecuencias	%
Sí por la facilidad para hacer tareas	8	40
Sí, porque me brinda más información	5	25
Sí, porque la información es más completa	5	25
No, porque la información la tengo que transcribir	1	5
No, porque no le entiendo	1	5
TOTAL	20	100

Tabla 25b. Mujeres de 1er grado

Categorías	Frecuencias	%
Sí, por la información que se obtiene	8	40
Sí, por la rapidez	5	25
Sí, porque es más práctico	4	20
En algunas tareas	2	10
No, me gusta escribirlas	1	5
TOTAL	20	100

Dentro de las tablas 26a y 26b se puede vislumbrar que a los alumnos de secundaria les facilita realizar sus tareas escolares el Internet, porque en el encuentran información que no hay en los libros un 25% en los hombres y 20% en mujeres.

Tabla 26a. Hombres de 2do grado

Categorías	Frecuencias	%
Sí, por la rapidez para hacer las tareas	9	45
Sí, porque ahí encuentro todo lo que necesito	5	25
Sí, porque es más fácil buscar	3	15
A veces, si la tarea no es tan difícil	2	10
Sí, por los programas que contiene tan avanzados	1	5
TOTAL	20	100

Tabla 26b. Mujeres de 2do grado

Categorías	Frecuencias	%
Sí, porque es fácil encontrar la información	6	30
Sí, porque hay información que no encuentro en los libros	4	20
Sí, por la rapidez	4	20
A veces, pues prefiero los libros	3	15
Sí, porque los programas son más avanzados	3	15
TOTAL	20	100

En las siguientes tablas 27a y 27b se puede apreciar que 12% de los hombres y 9% de las mujeres consideran que el Internet les facilita la realización de sus tareas escolares porque ya no tienen que consultar libros ni enciclopedias, es decir, saben a dónde dirigirse en la red para obtener la información necesaria.

Tabla 27a. Hombres de 3er grado

Categorías	Frecuencias	%
Sí, porque es fácil encontrar información	5	29
Sí, porque es rápido	4	23
Sí, porque las encuentro en Internet	3	18
A veces	3	18
Sí, porque ya no tengo que consultar enciclopedias/biblioteca	2	12
TOTAL	17	100

Tabla 27b. Mujeres de 3er grado

Categorías	Frecuencias	%
Sí, porque es rápido/fácil bajar información	12	52
Sí, porque encuentro todo tipo de información	7	31
No, porque no explica concretamente	1	4
Sí	1	4
Sí, porque ya no busco en libros/biblioteca	2	9
TOTAL	23	100

*Interpretación de las tablas de los tres grados:*

Como se muestra en los resultados obtenidos en la pregunta número 9, uno de los alcances que tiene el Internet es que facilita la realización de las tareas del escolar, por acceder de una manera fácil y rápida a la información, además que con el uso constante los usuarios se vuelven expertos y adquieren la habilidad de seleccionar y discriminar el contenido.

Así como lo menciona Aguaded (2002:18), el Internet puede contemplarse como un auxiliar didáctico o como técnica de trabajo, puesto que las fuentes de información se diversifican partiendo de la actualidad y del entorno, ofreciendo informaciones globales, cambiando la dinámica tradicional del estudiante de secundaria.

10.- ¿Cuáles son los sitios web que más utilizas para la realización de tus tareas?

En el contenido de las tablas 28a y 28b se puede ver que los sitios web más utilizados por la mayoría de los alumnos de secundaria para la realización de sus tareas son Wikipedia y Google, en el caso de los hombres en un 70% y en las mujeres en un 75%.

Tabla 28a. Hombres de 1er grado

Categorías	Frecuencias	%
Google y Wikipedia	14	70
Varios	3	15
No los uso	2	10
YouTube	1	5
TOTAL	20	100

Tabla 28b. Mujeres de 1er grado

Categorías	Frecuencias	%
Google y Wikipedia	15	75
Ninguno	3	15
Wikipedia	2	10
TOTAL	20	100

En las tablas 29a y 29b podemos notar que un 45% de los hombres y un 50% de las mujeres utilizan el buscador Google para realizar sus tareas escolares.

Tabla 29a. Hombres de 2do grado

Categorías	Frecuencias	%
Google	9	45
Wikipedia	5	25
Ninguno	3	15
Yahoo	2	10
YouTube	1	5
TOTAL	20	100

Tabla 29b. Mujeres de 2do grado

Categorías	Frecuencias	%
Google	10	50
Enciclopedia	4	20
Wikipedia	3	15
Ninguno	2	10
El rincón del vago	1	5
TOTAL	20	100

Dentro de las tablas 30a y 30b se puede apreciar que 35% de los varones y 22% de las mujeres de tercer grado de secundaria no utilizan ningún sitio web para hacer sus tareas.

Tabla 30a. Hombres de 3er grado

Categorías	Frecuencias	%
Google	7	41
Ninguno	6	35
Wikipedia	4	24
TOTAL	17	100

Tabla 30b. Mujeres de 3er grado

Categorías	Frecuencias	%
Google	13	56
Wikipedia	5	22
Ninguno	5	22
TOTAL	23	100

*Interpretación de las tablas de los tres grados:*

De acuerdo a los resultados obtenidos a la pregunta anterior, podemos observar, que los alumnos de secundaria van adquiriendo la habilidad que les permite ser más selectivos con la información que se les presenta en los sitios web, como se puede notar, los alumnos de tercer grado seleccionan los buscadores a utilizar, que los de primer y segundo grado para la realización de sus tareas escolares. Esta información puede ser diversa, es por ello que existen alcances y limitaciones derivadas de una mala búsqueda y selección de información en Internet, según Monereo (2005) algunos de ellos pueden ser:

<b>ALCANCES</b>	<b>LIMITACIONES</b>
Acceso fácil e instantáneo a gran cantidad de información.	Acceso a contenidos no deseados e información basura.
Gran interactividad entre usuarios y fuentes de información.	Poca durabilidad de la información
Información siempre disponible, alterable y actualizable.	Falta de rigor informacional.

Es por ello, que es indispensable que los usuarios aprendan una estrategia de búsqueda de información para hacer uso de la red, gracias a ello se puede aprender:

- cuándo y por qué seguir un determinado proceso de exploración;
- cuándo y por qué utilizar unos u otros buscadores;
- cuándo y por qué emplear determinados términos;
- cuándo y por qué aplicar ciertas opciones que nos ofrecen los buscadores escogidos.

Es necesario resaltar que los alumnos tienen una idea errónea de Wikipedia, porque la consideran como un buscador, desconociendo que es una enciclopedia virtual, es por ello que está integrada en las categorías expuestas en las tablas anteriores.

11.- ¿Consideras que aprendes cosas nuevas en Internet, cuáles?

En las siguientes tablas 31a y 31b se puede observar que tanto hombres como mujeres en un 20%, mencionan que no aprenden cosas nuevas en Internet.

Tabla 31a. Hombres de 1er grado

Categorías	Frecuencias	%
Sí, a obtener información más rápido	6	30
Sí, temas nuevos	6	30
No, ningunas	4	20
Sí, a hacer cosas que desconocía	2	10
Programas /caricaturas / música	2	10
TOTAL	20	100

Tabla 31b. Mujeres de 1er grado

Categorías	Frecuencias	%
Sí, información/ noticias que desconozco	9	40
No	4	20
Sí, sobre animales / geografía	3	15
Sí, el significado de las palabras	2	10
No, sólo es basura	2	10
TOTAL	20	100

En las tablas 32a y 32b se puede vislumbrar que 45% de los hombres aprenden de Internet biografías de personajes y a buscar investigaciones, en el caso de las mujeres un 65% de ellas han aprendido de esta misma tecnología a entender mejor sus trabajos escolares o algún tema.

Tabla 32a. Hombres de 2do grado

Categorías	Frecuencias	%
Sí, las biografías de personajes e investigaciones	9	45
Sí, a escribir mejor y a usar la computadora	5	25
No	3	15
A ser más ágil y cosas interesantes	2	10
Sí, los juegos que existen	1	5
TOTAL	20	100

Tabla 32b. Mujeres de 2do grado

Categorías	Frecuencias	%
Sí, le entiendo más a mis trabajos o algún tema	13	65
No	2	10
A veces, porque no toda la información es verdad	2	10
Sí, a usar la computadora	2	10
Sí, a socializar más	1	5
TOTAL	20	100



Dentro de las tablas 33a y 33b podemos notar que 47% de los hombres y 65 % de las mujeres han aprendido a conocer páginas nuevas o a obtener más información en la red.

Tabla 33a. Hombres de 3er grado

Categorías	Frecuencias	%
Sí, más información	8	47
No	6	35
Sí, a manejar programas	2	12
Sí, a conocer páginas nuevas	1	6
TOTAL	17	100

Tabla 33b. Mujeres de 3er grado

Categorías	Frecuencias	%
Sí, información que desconocía	15	65
Sí, a usar la computadora	2	9
Sí, a chatear más	2	9
Depende de lo que vea	2	9
No, porque te vuelve apático	2	8
TOTAL	23	100

*Interpretación de las tablas de los tres grados:*

De acuerdo con Pascual (1998 citado en Aguaded, 2002:37). “las ventajas que se otorgan a la utilización de las computadoras son los siguientes”:

- ✓ La posibilidad de hacer el aprendizaje más práctico.
- ✓ Mejora la facilidad de acceso a una información actualizada.
- ✓ Posibilita una adaptación más ajustada a las necesidades de los alumnos con propuestas de actividades que impliquen destrezas de nivel más alto o de nivel más bajo.

De igual manera, los resultados que arrojó la investigación, se puede notar que los alumnos de secundaria, han encontrado información nueva que les ha permitido ampliar su conocimiento, además que les facilita la realización de sus tareas escolares, en su contexto extraescolar.

12.- ¿Consideras que te has vuelto más ágil al buscar información en Internet? ¿Por qué?

Se puede notar en las tablas 34a y 34b que un 30% de los hombres se han vuelto más ágiles al buscar información en Internet porque saben dónde buscar la información, mientras que un 20% de las mujeres consideran que se han vuelto más ágiles al buscar información porque tienen la facilidad para realizarlo.

Tabla 34a. Hombres de 1er grado

Categorías	Frecuencias	%
Sí, porque ya se donde buscar la información	6	30
No	6	30
Sí, porque he aprendido más cosas	5	25
Sí, porque hago que la computadora busque la información	1	5
A veces	1	5
No, porque yo no la busco	1	5
TOTAL	20	100

Tabla 34b. Mujeres de 1er grado

Categorías	Frecuencias	%
Sí, porque tengo la facilidad para eso	5	25
Sí, porque se seleccionar la información	4	20
No, porque no se aprende nada	4	20
Sí, porque aprendo a utilizar más la computadora	3	15
Sí, porque lo utilizo mucho	2	10
No, porque se me dificulta	2	10
TOTAL	20	100

En las tablas 35a y 35b se puede ver que 10% de los hombres de segundo grado de secundaria se han vuelto más ágiles al buscar información, porque sólo se remiten a la que les sea más útil. En el caso de las mujeres, 5% de ellas consideran que no se han vuelto ágiles al buscar información porque el Internet hace el trabajo por ellas.

Tabla 35a. Hombres de 2do grado

Categorías	Frecuencias	%
Sí, porque conozco páginas nuevas	7	35
Sí, pues encuentro las cosas más rápido	6	30
No, se me dificulta mucho	3	15
No, porque nos hace más apáticos	2	10
Sí, porque ahora sólo busco lo más importante	2	10
TOTAL	20	100

Tabla 35b. Mujeres de 2do grado

Categorías	Frecuencias	%
Sí, porque ya sé a qué páginas dirigirme	11	55
Sí, ya domino más la computadora	4	20
No, porque no estoy mucho tiempo en Internet	3	15
Sí, porque agilizo mis dedos	1	5
No, porque el Internet hace el trabajo por mi	1	5
TOTAL	20	100

Se puede apreciar en las tablas 36a y 36b que 47% de los hombres y 39% de las mujeres se han vuelto más ágiles al buscar información en Internet porque lo utilizan constantemente.

Tabla 36a. Hombres de 3er grado

Categorías	Frecuencias	%
Sí, porque lo utilizó mucho	8	47
Sí, porque es muy rápido buscarla	5	29
No, porque casi no lo utilizó	3	18
No, porque antes me informaba más	1	6
TOTAL	17	100

Tabla 36b. Mujeres de 3er grado

Categorías	Frecuencias	%
Sí, porque lo utilizó constantemente	9	39
Sí, porque es muy rápido buscarla	5	22
Sí, porque encuentro lo que necesito	4	17
No, porque antes me informaba más	3	13
No, porque casi no lo utilizó	2	9
TOTAL	23	100

*Interpretación de las tablas de los tres grados:*

Es importante mencionar que con la práctica cotidiana y el tiempo que dedican los alumnos de secundaria en su contexto extraescolar a la utilización del Internet, se han vuelto más ágiles y selectivos al buscar la información deseada. En esta tecnología está disponible información sobre cualquier cosa que pueda pensarse y su volumen crece. Paralelamente, “su impacto social se incrementa de forma gradual y empieza a ser una cuestión de supervivencia cotidiana, poseer la suficiente habilidad para encontrar determinados datos o acceder a determinados servicios que por su inmediatez, especificidad o exclusividad no encontraríamos en ningún lugar, es decir, conviene saber, que la información instalada en la red tiene algunas características especiales que la diferencian de la que pueda encontrarse en otros medios” (Monereo, 2005: 28).

INDICADOR 3. VIDEOJUEGOS, integra las preguntas 13,14, 15, 16, 17 y 18.

13.- ¿Qué has aprendido en los videojuegos?

En las siguientes tablas 37a y 37b podemos apreciar que la mayoría de los hombres consideran que no han aprendido nada de los videojuegos, aunque comparten la opinión con las mujeres en un 15% de que les han enseñado a coordinar ojos y manos.

Tabla. 37a. Hombres 1er grado.

Categorías	Frecuencias	%
Nada (Presentan violencia/pérdida de tiempo)	12	60
Estrategias de juego	3	15
Coordinación de ojos y manos	3	15
Mido el tiempo de juego	1	5
Que perturban la mente	1	5
TOTAL	20	100

Tabla 37b. Mujeres 1er grado

Categorías	Frecuencias	%
Nada (no dejan nada bueno, no son educativos)	8	40
No los juego	4	20
Coordinación de ojos y manos	3	15
No me gustan	3	15
Que tienen violencia	2	10
TOTAL	20	100

En las tablas 38a y 38b podemos notar que un 40 % de los estudiantes hombres de 2° mencionan que en los videojuegos han adquirido habilidad con las manos, es decir, conocimiento procedimental, por el contrario, un 40 % de las mujeres consideran que no han aprendido nada de los mismos.

Tabla 38a.Hombres 2do grado.

Categorías	Frecuencias	%
Habilidad con las manos	8	40
Violencia (matar gente)	5	25
Nada	4	20
Trucos	2	10
Reflejos	1	5
TOTAL	20	100

Tabla 38b. Mujeres 2do grado

Categorías	Frecuencias	%
Nada	8	40
Habilidades	4	20
No he jugado	3	15
Agilidad	3	15
Destreza en las manos	2	10
TOTAL	20	100

En el caso de las tablas 39a y 39b se aprecia que 23 % de los hombres han adquirido un conocimiento declarativo reflejado en estrategias de juego, mientras que 22% de las mujeres plantean que han adquirido agilidad en las manos.

Tabla 39a. Hombres 3er grado

Categorías	Frecuencias	%
Nada (solo son un distractor/ sólo pierdo tiempo)	9	53
Estrategias de juego	4	23
A adquirir habilidad en los dedos	2	12
Que sólo propician violencia	1	6
A trabajar en equipo	1	6
TOTAL	17	100

Tabla 39b Mujeres 3er grado

Categorías	Frecuencias	%
Nada bueno	8	35
No los juego	7	30
A tener agilidad en las manos	5	22
Sólo violencia	2	9
Cosas de matemáticas	1	4
TOTAL	23	100

*Interpretación de las tablas de los tres grados:*

Podemos notar que existe una diferencia entre los tres grados, dado que, el grupo de primer y tercer grado consideran no haber aprendido nada de los videojuegos, mientras que los de segundo grado muestran una discrepancia entre hombres y mujeres, pues, los primeros mencionan que con el uso de los videojuegos han adquirido habilidad motriz, en comparación con las mujeres, que no han aprendido nada con ellos. Como lo menciona Nessia y Gianfilippo (2005) gran parte de la actividad de los videojuegos consiste en aprender habilidades y las complejas coordinaciones de los juegos sensoriales, hasta los más sofisticados procedimientos de deducción lógica, cálculo y previsión de estrategia.

14.- ¿Qué puedes aplicar de lo aprendido en los videojuegos en tus trabajos escolares?

Dentro de las siguientes tablas podemos ver que 20% de los hombres pueden aplicar la habilidad matemática adquirida de los videojuegos en sus trabajos escolares, mientras que 10% de las mujeres aplican de los videojuegos en sus trabajos escolares el ser responsables.

Tabla 40a Hombres 1er grado

Categorías	Frecuencias	%
Nada	7	35
La habilidad para pensar	5	25
La habilidad en matemáticas	4	20
La destreza en mis manos	2	10
La habilidad manual	2	10
TOTAL	20	100

Tabla 40b Mujeres 1er grado

Categorías	Frecuencias	%
Nada	7	35
Los conocimientos	6	30
A ser responsable / dedicada	2	10
A trabajar en equipo	2	10
Escribir más rápido	2	10
No respondió	1	5
TOTAL	20	100

Se puede apreciar en las tablas 41a y 41b que 30% de los hombres han aplicado el razonamiento aprendido de los videojuegos en sus trabajos escolares, en cuanto a las mujeres 15% de ellas, mencionan que se han adquirido velocidad al realizar sus trabajos escolares gracias a lo aprendido en los videojuegos.

Tabla 41a Hombres 2do grado

Categorías	Frecuencias	%
Nada	7	35
El razonamiento	6	30
La habilidad manual	3	15
Las matemáticas	2	10
A trabajar en equipo	2	10
TOTAL	20	100

Tabla 41b. Mujeres 2do grado

Categorías	Frecuencias	%
Nada	10	50
Conocimientos	4	20
Velocidad al realizar trabajos	3	15
Actividades de destreza	2	10
Escribir más rápido	1	5
TOTAL	20	100

En las tablas 42a y 42b se muestra que la mayoría de los hombres, es decir, un 65 % no aplican nada de lo aprendido en los videojuegos para sus trabajos escolares, por su parte, 17 % de las mujeres de tercer grado para realizar sus trabajos escolares aplican la memorización.

Tabla 42a. Hombres 3er grado.

Categorías	Frecuencias	%
Nada	11	65
Los conocimientos	2	11
A realizarlos bien y rápido	1	6
La habilidad mental	1	6
Las palabras en ingles	1	6
No respondió	1	6
TOTAL	17	100

Tabla 42b. Mujeres 3er grado

Categorías	Frecuencias	%
Nada	10	44
A memorizar las cosas	4	17
A estar atento/ ser rápido	3	13
La creatividad	3	13
No respondió	2	9
No los juego	1	4
TOTAL	23	100

*Interpretación de las tablas de los tres grados:*

Se puede notar que los hombres de los tres grados han aplicado diferentes habilidades al realizar sus trabajos escolares, tales como la habilidad manual y cognitiva, así como el trabajo en equipo, las cuales han sido adquiridas mediante el uso de los videojuegos, siendo sus aportaciones más relevantes de acuerdo con Nessia y Gianfilippo (2005) :estimular los procesos mentales; incitar el pensamiento asociativo; favorecer la intuición y el pensamiento hipotético y ayudar a la coordinación visomotriz principalmente. En cuanto a las mujeres de los tres grados se puede vislumbrar que aplican esencialmente conocimientos

15.- ¿Cuánto tiempo al día dedicas a los videojuegos?

Se puede notar en las tablas 43a y 43b que el 40% de los hombres y el 30% de las mujeres dedican una hora al día a los videojuegos, notándose un mayor porcentaje en los varones.

Tabla 43a. Hombres de 1er grado

Categorías	Frecuencias	%
1 hora	8	40
Nada	4	20
30 min.	3	15
2 horas	2	10
4 horas	2	10
3 horas	1	5
TOTAL	20	100

Tabla 43b. Mujeres de 1er grado

Categorías	Frecuencias	%
1 hora	6	30
No los juego	5	25
Menos de 30 min.	5	25
2 horas	2	10
3 horas	2	10
TOTAL	20	100

En las tablas 44a y 44b se puede percibir claramente que los hombres de segundo grado de secundaria pasan más tiempo que las mujeres frente a los videojuegos, pues 25 % de ellos dedican más de 3 horas a jugarlos, mientras que un 20% de las mujeres dedican menos de 30 minutos.

Tabla 44a. Hombres de 2º grado

Categorías	Frecuencias	%
Más de 3 horas	5	25
30 minutos	5	25
Menos de 30 min.	3	15
1 hora	3	15
2 horas	3	15
Nada, no tengo	1	5
TOTAL	20	100

Tabla 44b. Mujeres de 2º grado

Categorías	Frecuencias	%
Menos de 30 min.	4	20
1 hora	4	20
Nada	4	20
30 min.	3	15
2 horas	2	10
Más de 3 horas	2	10
TOTAL	20	100



Dentro de las siguientes tablas 45a y 45b se puede observar que la mayoría de las mujeres, es decir, un 52% señalan que no utilizan los videojuegos, por el contrario, solo un 6% de los hombres no los juega.

Tabla 45a. Hombres de 3er grado

Categorías	Frecuencias	%
30 min.	4	23
1 hora	4	23
2 horas	4	23
3 horas	3	18
Más de 4 horas	1	6
No juego	1	6
TOTAL	17	100

Tabla 45b. Mujeres de 3er grado

Categorías	Frecuencias	%
No juego	12	52
1 hora	5	22
30 min.	2	9
2 horas	2	9
3 horas	1	4
Más de 4 horas	1	4
TOTAL	23	100

*Interpretación de las tablas de los tres grados:*

De acuerdo con los resultados observados respecto a la pregunta número quince, los varones de los tres grados pasan por lo menos 1 hora frente a los videojuegos, mientras que es notable que las mujeres tengan menor interés hacia éstos, pues les dedican menos tiempo o simplemente no los juegan. Es importante destacar que no hay que caer en la confusión de que si un o una adolescente pasa varias horas frente a los videojuegos es porque está aprendiendo de ellos, sino que hay que recurrir a revisar todo el contexto del por qué el adolescente pasa tanto tiempo frente a estos juegos. Esto no quiere decir que se le está contrarrestando valor a las habilidades que se adquieren, pero si hay que realizar una valoración, si pasa bastante tiempo ante ellos, quiere decir que pasa mucho menos tiempo en otras actividades como con su familia, amigos y escuela (Nessia y Gianfilippo 2005: 56).

16.- ¿Con quién sueles jugar los videojuegos? ¿Por qué?

En las tablas 46a y 46b se muestra que 25% de los hombres de primer grado prefieren utilizar los videojuegos de manera individual, mientras que 40% las mujeres eligen compartirlos con sus hermanos, pues a ellas les resulta divertido.

Tabla 46a. Hombres de 1er grado

Categorías	Frecuencias	%
Solo	5	25
Primos	5	25
Hermano	4	20
Tíos y/o Papás	3	15
Amigos	2	10
No los juego	1	5
TOTAL	20	100

Tabla 46b. Mujeres de 1er grado

Categorías	Frecuencias	%
Con mi hermana(o) (s) o papá, porque me divierte/es mejor	8	40
Sola	4	20
Con mis primos, ellos son buenos para eso	3	15
No los juego	3	15
Con mi familia porque convivimos	2	10
TOTAL	20	100

Se puede notar en las tablas 47a y 47b que 25% de los hombres y 40% de las mujeres utilizan los videojuegos con algún hermano, ya sea porque es divertido o simplemente porque se requiere de más integrantes para utilizarlos.

Tabla 47a. Hombres de 2do grado

Categorías	Frecuencias	%
Con mi hermano, porque es divertido	5	25
Con mi primo, porque sabe jugarlos	5	25
Con mi(s) amigo(s) porque me llevo bien con ellos	5	25
Solo, no tengo con quien jugarlos	3	15
Con mi papá, para estar con él	2	10
TOTAL	20	100

Tabla 47b. Mujeres de 2do grado

Categorías	Frecuencias	%
Con mi hermano, porque el juego requiere más integrantes	8	40
Sola, es divertido	6	30
Con mi amigo, porque me presta sus videojuegos	3	15
Con primos, porque con ellos convivo	3	15
TOTAL	20	100

En las tablas 48a y 48b se vislumbra que 12% de los hombres y un 13% de las mujeres de tercer grado, mencionan que suelen utilizar los videojuegos con sus primos, pues son ellos los que les proporcionan este entretenimiento.

Tabla 48a. Hombres de 3er grado

Categorías	Frecuencias	%
Con mi(s) Hermano(s), porque sólo me aburro/ no hay nadie más con quien jugar	6	35
Con amigos, porque me acoplo con ellos/ es divertido	3	18
Solo porque no hay con quien jugarlos/ es más interesante	3	18
Con primos, pues tienen experiencia/ ellos si tienen videojuegos	2	12
Con quien sea es genial	2	12
No me gustan	1	5
TOTAL	17	100

Tabla 48b. Mujeres de 3er grado

Categorías	Frecuencias	%
Con mi hermano(a) es divertido/ no tengo nada que hacer	10	43
Sola, me gusta mi privacidad	5	22
No los juego	3	13
Con mis primos, son los que tienen videojuegos	3	13
Con mis amigos, porque me gusta retarlos/ganarles	2	9
TOTAL	23	100

*Interpretación de las tablas de los tres grados:*

Como se puede observar en las tablas anteriormente presentadas, la mayoría de los alumnos de secundaria prefieren jugar con alguien más, sin darse cuenta establecen una relación de experto-novato, aprenden de las experiencias de hermanos, primos y amigos. Contrariamente a lo que muchos padres suelen creer, de acuerdo con Nessia y Gianfilippo (2005) los videojuegos no aíslan, sino que socializan fuera de la familia, es decir, dentro de su grupo de iguales. De igual manera, algunas de las aportaciones de los videojuegos que los padres no suelen apreciar, de ahí que nuestros datos confirman la tesis planteada por Tisseron (2006), que postula que los videojuegos:

- a) Socializan a los jóvenes en su grupo de edad, puesto que es lógico que entre sus iguales comenten las estrategias utilizadas en el juego.
- b) Funcionan hoy como ritos iniciativos, para los adolescentes, pues gracias a ellos pueden establecer conversaciones con sus iguales.

17.- ¿Tus papás consideran que los videojuegos distraen tus estudios?

En las siguientes tablas 49a y 49b se muestra que 40% de los hombres y 60% de las mujeres de primer grado de secundaria, mencionan que sus papás consideran que los videojuegos sí los distraen de sus labores escolares.

Tabla 49a.Hombres de 1er grado

Categorías	Frecuencias	%
Sí, porque son un distractor para mis tareas escolares	8	40
Sí ,porque no se aprende nada de ellos	5	25
Sí	3	15
Sí, porque provocan que bajen mis calificaciones	2	10
Sí, pero me miden el tiempo	1	5
No, porque voy bien en la escuela	1	5
TOTAL	20	100

Tabla 49b. Mujeres de 1er grado

Categorías	Frecuencias	%
Sí, porque son un distractor	12	60
Sí, porque se vuelven un vicio	3	15
No porque depende el tiempo dedicado	2	10
Sí, porque solo quitan el tiempo	1	5
No los juego	1	5
Sí, pero permiten jugarlos si trabajo	1	5
TOTAL	20	100

En las tablas 50a se puede notar que 5% de los hombres de segundo grado mencionan que sus padres no consideran que los videojuegos los distraen de sus estudios porque creen que permiten desarrollar sus habilidades motrices, mientras que en la tabla 50b se puede ver que 10% de las mujeres del mismo grado indican que de igual manera, sus padres no consideran que los videojuegos las distraen de sus estudios, porque no les dedican mucho tiempo.

Tabla 50a.Hombres de 2do grado

Categorías	Frecuencias	%
Sí, porque descuido otras actividades	7	35
Sí, porque me distraen de la tarea	6	30
No, porque casi no los juego	4	20
A veces, dicen que por eso repruebo	2	10
No, porque así desarrollo mis habilidades motrices	1	5
TOTAL	20	100

Tabla 50b. Mujeres de 2do grado

Categorías	Frecuencias	%
Sí, porque solo distraen	9	45
No, porque no los juego	4	20
Sí, porque no nos enseñan nada	4	20
No, porque no les dedico mucho tiempo	2	10
Sí, porque no hago la tarea	1	5
TOTAL	20	100

Se puede notar en las tablas 51a que el 12% de los hombres mencionan que sus papás consideran que los videojuegos sí los distraen en sus estudios, por lo que miden el tiempo que les dedican, mientras que en la tabla 51b 13% de las mujeres indican que sus papás consideran que no las distraen de sus estudios debido a que miden el tiempo que juegan.

Tabla 51a. Hombres de 3er grado

Categorías	Frecuencias	%
Sí, porque solo distraen en la tarea/quitan el tiempo	8	47
Algunas veces	4	23
Sí, aunque mi prioridad sea la tarea	2	12
Sí, pero mido el tiempo de juego	2	12
Sí, porque no los conocen	1	6
TOTAL	17	100

Tabla 51b. Mujeres de 3er grado

Categorías	Frecuencias	%
No los juego	6	26
Sí, porque solo distraen	5	22
Sí	4	17
Sí, porque perturban mi mente	3	13
No, porque mido el tiempo	3	13
Sí, porque crean adicción	2	9
TOTAL	23	100

*Interpretación de las tablas de los tres grados:*

Con respecto a la pregunta anteriormente planteada se puede decir de acuerdo a los resultados obtenidos, que la mayoría de los padres de estos alumnos, consideran que los videojuegos distraen a sus hijos de sus tareas, trabajos u actividades extraescolares. Lo que se puede considerar como una limitación tanto como para los padres de familia como para los alumnos: al no controlar el tiempo que dedican sus hijos a los videojuegos, éstos mismos pueden pasar mucho tiempo frente a ellos olvidando otras actividades. De igual manera como lo mencionan De Pablos y Gortari, (1992) los videojuegos crean adicción en sus usuarios, los distraen de los estudios o de otras diversiones más sanas como los deportes. Pero, ¿sirven para algo? Estos autores señalan que además de desarrollar los reflejos y la percepción visual, en muchos usuarios se desarrolla la capacidad de interpretación y reacción ante el medio de un modo similar al de la vida”, mismos datos que se han demostrado en el presente estudio.

18.- ¿Al utilizar los videojuegos logras coordinar los movimientos de tus manos con tu vista? ¿Por qué?

Se puede mostrar en las tablas 52a y 52b que un 20% de los hombres y un 25 % de las mujeres logran una coordinación visomotriz al utilizar los videojuegos gracias a la práctica.

Tabla 52a. Hombres 1er grado.

Categorías	Frecuencias	%
Sí, porque practico	9	40
Sí, porque lo utilizó en otras actividades	4	20
Sí, porque es fácil	3	15
No puedo	2	10
No siempre	1	5
Sí, porque es divertido	1	5
TOTAL	20	100

Tabla 52b. Mujeres 1er grado

Categorías	Frecuencias	%
Sí, logro coordinarlos	7	35
Sí, por la práctica / es fácil	5	25
Algunas veces	3	15
No puedo lograrlo	3	15
No los juego	2	10
TOTAL	20	100

Se puede apreciar en las tablas 53a y 53b, que un 30% de las mujeres y un 20% de los hombres consideran que es necesario tener una coordinación visomotriz para utilizar los videojuegos.

Tabla 53a. Hombres de 2do grado.

Categorías	Frecuencias	%
Sí, por la práctica	12	60
Sí, porque es necesario para jugar	4	20
No juego	2	10
No, me resulta difícil	1	5
A veces, no es tan fácil	1	5
TOTAL	20	100

Tabla 53b. Mujeres de 2do grado.

Categorías	Frecuencias	%
Sí, porque es necesario ver la tele y usar el control	6	30
No siempre	5	25
Sí, porque estoy acostumbrada	4	20
Sí, no me resulta complicado	3	15
No, porque no los juego	2	10
TOTAL	20	100

En las siguientes tablas 54a y 54b se muestra que 41% de los hombres logran una coordinación visomotriz porque han adquirido esta habilidad al utilizar los videojuegos, por el contrario 22 % de las mujeres logran dicha coordinación gracias a sus reflejos.

Tabla 54a.Hombres de 3er grado

Categorías	Frecuencias	%
Sí, porque tengo la habilidad	7	41
Sí, porque ya tengo práctica	6	35
Sí, no tengo ningún problema	2	12
No	2	12
TOTAL	17	100

Tabla 54b.Mujeres de 3er grado.

Categorías	Frecuencias	%
Sí, por la práctica	8	35
Sí, por mis reflejos	5	22
A veces	5	22
No, porque se me dificulta	3	13
No respondió	2	8
TOTAL	23	100

*Interpretación de las tablas de los tres grados:*

Se puede notar que uno de los alcances más relevantes que tienen los estudiantes de secundaria al utilizar los videojuegos, es una coordinación visomotriz adquirida gracias al uso constante de esta tecnología, pues si no se cuenta con ella se dificulta alcanzar el objetivo que tienen estas consolas de juego, lo que a su vez genera un sentimiento de alcance y pertenencia hacia un tema de interés común entre sus iguales.

Tal y como lo menciona Nessia y Gianfilippo (2005), al utilizar los videojuegos, se estimulan todos los sentidos y se aprende a coordinarlos, además de seguir con la mirada todo lo que sucede en la pantalla. Éstos requieren una notable rapidez de reflejos y, en algunos casos, la capacidad de interpretar de manera tridimensional una imagen bidimensional, acciones que se han observado en el estudio aquí desarrollado.

INDICADOR 4. HABITOS DE ESTUDIO, integra las preguntas 19, 20, 21, 22, 23 y 24.

19.- ¿Cuánto tiempo dedicas en casa para tu estudio? (tareas, trabajos, estudiar para un examen, etc.)

Dentro de las tablas 55a y 55b tanto hombres en un 35% como mujeres en un 25% dedican más de 5 horas para estudiar en casa.

Tabla 55a. Hombres de 1er grado

Categorías	Frecuencias	%
Más de 5 horas	7	35
1 hora	3	15
2 horas	3	15
Lo necesario	3	15
3 horas	2	10
30 min.	2	10
TOTAL	20	100

Tabla 55b. Mujeres de 1er grado

Categorías	Frecuencias	%
Más de 5 horas	5	25
Lo necesario	5	25
2 horas	4	20
4 horas	4	20
Nada	2	10
TOTAL	20	100

En las siguientes tablas 56a y 56b se puede apreciar que 20% tanto de hombres como de mujeres dedican una hora para estudiar en casa, ya sea realizar tareas o trabajos escolares o bien, estudiar para un examen.

Tabla 56a. Hombres de 2do grado

Categorías	Frecuencias	%
Más de 3 horas	7	35
30 min.	4	20
1 hora	4	20
2 horas	3	15
Muy poco	2	10
TOTAL	20	100

Tabla 56b. Mujeres de 2do grado

Categorías	Frecuencias	%
Casi todo el día	5	25
Depende de la tarea	4	20
1 hora	4	20
2 horas	3	15
3 horas	3	15
4 horas	1	5
TOTAL	20	100



En las tablas 57a y 57b se puede observar que 35% de los hombres y un 30% de las mujeres dedican 3 horas para su estudio en casa.

Tabla 57a. Hombres de 3er grado

Categorías	Frecuencias	%
3 horas	6	35
2 horas	5	29
Más de 4 horas	4	24
1 hora	2	12
TOTAL	17	100

Tabla 57b. Mujeres de 3er grado

Categorías	Frecuencias	%
3 horas	7	30
Más de 4 horas	7	30
Depende de cuánto me dejen	4	18
2 horas	4	18
1 hora	1	4
TOTAL	23	100

*Interpretación de las tablas de los tres grados:*

Con respecto a los resultados obtenidos en la pregunta 19, se puede notar que los alumnos de secundaria regularmente dedican en casa más de 3 horas para realizar sus tareas, trabajos escolares o prepararse para algún examen, lo cual puede deberse a que ellos han creado alguna estrategia que les permite reducir el tiempo necesario para sus actividades extraescolares, o bien porque están empleando su tiempo a otras actividades. Creándose así, un hábito de estudio, el cual se define como: una constante en la actividad de aprendizaje, una secuencia de acciones encaminadas a la construcción del conocimiento, al desarrollo de habilidades y a la formación de actitudes.

20.- ¿En qué lugar de tú casa sueles estudiar o realizar tus trabajos?

En el contenido de las tablas 58a y 58b se puede ver que 70% tanto de hombres como de mujeres prefieren realizar sus tareas escolares en su recamara.

Tabla 58a. Hombres de 1er grado

Categorías	Frecuencias	%
En mi recamara	15	70
En donde no haya ruido biblioteca/Internet	3	15
En el patio	1	5
En la mesa	1	5
TOTAL	20	100

Tabla 58b. Mujeres de 1er grado

Categorías	Frecuencias	%
En mi recamara	15	70
En el comedor	4	20
En la cocina	1	5
TOTAL	20	100

En las tablas 59a y 59b se puede vislumbrar que 10% de los hombres y 5% de las mujeres de segundo grado de secundaria prefieren estudiar en casa de sus compañeros.

Tabla 59a. Hombres de 2do grado

Categorías	Frecuencias	%
En mi recamara	8	40
En la sala	5	25
En el comedor	4	20
En casa de compañeros	2	10
En la cocina	1	5
TOTAL	20	100

Tabla 59b. Mujeres de 2do grado

Categorías	Frecuencias	%
En mi recamara	14	70
En el comedor	3	15
En una mesa	2	10
En casa de compañeros	1	5
TOTAL	20	100

En las siguientes tablas 60a y 60b se puede notar que la mayoría de los alumnos prefieren estudiar o realizar trabajos escolares en su recamara, en el caso de los hombres 70% y en las mujeres 52%.

Tabla 60a. Hombres de 3er grado

Categorías	Frecuencias	%
En mi recamara	12	70
En el comedor	2	12
En la sala	2	12
En la cocina	1	6
TOTAL	17	100

Tabla 60b. Mujeres de 3er grado

Categorías	Frecuencias	%
En mi recamara	12	52
En la sala	7	30
En el comedor	4	18
TOTAL	23	100

*Interpretación de las tablas de los tres grados:*

El área que constantemente es utilizada por los alumnos de secundaria para realizar sus trabajos escolares o estudiar, es su recamara, lo cual puede ser debido a que en este entorno se sienten más cómodos y tienen mayor privacidad, lo que puede estimular a que se concentren y puedan realizar más rápido sus tareas escolares, alcanzando así la meta de aprendizaje que pretenden, dejando de lado aquellos lugares que están diseñados para tal actividad, como lo son las biblioteca o algún cuarto de estudio que sea designado en casa.

21.- ¿Quién te ayuda a realizar tus trabajos escolares? ¿Por qué?

Dentro de las tablas 61a y 61b, se puede observar que 30% de los hombres y 50% de las mujeres reciben ayuda de su mamá para realizar sus trabajos escolares, los primeros piden ayuda cuando tienen duda y los últimos porque es quien está en casa.

Tabla 61a. Hombres de 1er grado

Categorías	Frecuencias	%
Mi mamá, cuando tengo duda	6	30
Mis papás, porque son los que saben más	5	25
Mi hermano(a), cuando no entiendo nada	4	20
Nadie, yo puedo solo/todos están ocupados	4	20
Mi Tía	1	5
TOTAL	20	100

Tabla 61b. Mujeres de 1er grado

Categorías	Frecuencias	%
Mi mamá, porque está en casa/no entiendo	10	50
Nadie, no es necesario	5	25
Mis papás, porque me explican como hacerlos	2	10
Mi (s) hermano (s), cuando no les entiendo	2	10
Mi papá, porque es quien más sabe	1	5
TOTAL	20	100

En las tablas 62a y 62b se puede apreciar que tanto hombres como mujeres de segundo grado de secundaria en un 5% reciben ayuda de su tío para realizar sus trabajos escolares, porque es quien tiene mayor escolaridad.

Tabla 62a. Hombres de 2do grado

Categorías	Frecuencias	%
Mi mamá, porque es la que está más en la casa.	6	30
Mi hermano (a), es bueno(a) en el estudio	5	25
Mis papás, porque me explican y así entiendo	5	25
Nadie, yo puedo solo	3	15
Mi tío	1	5
TOTAL	20	100

Tabla 62b. Mujeres de 2do grado

Categorías	Frecuencias	%
Mi papá, porque es inteligente	5	25
Mi mamá, porque me explica cuando tengo duda	5	25
Sola, pues me apoyo en la computadora	5	25
Mi hermano (a)	4	20
Mi tío, porque ya esta en la universidad	1	5
TOTAL	20	100

Dentro de las tablas 63a y 63b se puede observar que los alumnos de tercer grado de secundaria no reciben ayuda de nadie para realizar sus trabajos escolares en el caso de los hombres un 35% y en las mujeres un 22%.

Tabla 63a. Hombres de 3er grado

Categorías	Frecuencias	%
Nadie	6	35
Mi hermano(a), porque tiene más conocimiento	5	29
Mi mamá, cuando no entiendo/ella sabe más	4	24
Mis padres, porque se preocupan por mis calificaciones	1	6
Mi papá, porque se ofrece a ayudarme	1	6
TOTAL	17	100

Tabla 63b. Mujeres de 3er grado

Categorías	Frecuencias	%
Mi hermano(a), cuando no entiendo/ él tiene mayor conocimiento.	8	35
Nadie	5	22
Mi mamá, ella entiende más	5	22
Mis papás, porque son los que están en casa/cuando es mucha tarea	3	13
Mi tía, porque le gusta hacerlo	1	4
Mis tíos y abuelo, porque no vivo con mis papás	1	4
TOTAL	23	100

*Interpretación de las tablas de los tres grados:*

Como se puede notar en los resultados obtenidos en la pregunta número 21, los alumnos de secundaria, de acuerdo al grado que cursan, son más selectivos al elegir a la persona que les pueda brindar ayuda para la realización de sus tareas escolares. Es decir, los de primer grado eligen a la persona más próxima o inmediata a ellos que puedan resolverles alguna duda, en el caso de los de segundo grado eligen una relación experto-novato, buscan una persona con mayor conocimiento, y por último los de tercer grado mencionan en un mayor porcentaje no requerir ayuda de otra persona, no lo consideran necesario

22.- ¿Cómo planeas tus actividades escolares a realizar después de la escuela?

En las siguientes tablas 64a y 64b se puede vislumbrar que los alumnos de secundaria de primer grado planean sus actividades a realizar después de la escuela dando prioridad a sus tareas, un 35% en las mujeres y un 25% en hombres.

Tabla 64a. Hombres de 1er grado

Categorías	Frecuencias	%
En forma de lista	6	30
Dando prioridad a las tareas	5	25
En equipo	4	20
No planeo	4	20
Por tiempos	1	5
TOTAL	20	100

Tabla 64b. Mujeres de 1er grado

Categorías	Frecuencias	%
Dando prioridad a las tareas	7	35
En forma de lista	5	25
No planeo	4	20
En equipo	2	10
No respondió	2	10
TOTAL	20	100

En el contenido de las tablas 65a y 65b se puede ver que 35% de los hombres y 25% de las mujeres no planean sus actividades a realizar después de la escuela.

Tabla 65a. Hombres de 2do grado

Categorías	Frecuencias	%
No planeo	7	35
Según la cantidad de tarea que tenga	4	20
Organizándolas una por una	3	15
En lista, de lo más importante a lo menos importante	3	15
Por tiempos	3	15
TOTAL	20	100

Tabla 65b. Mujeres de 2do grado

Categorías	Frecuencias	%
Conforme al tiempo que dispongo	6	30
No planeo	5	25
De acuerdo a las tareas que tenga	4	20
En forma de lista	3	15
De acuerdo a mis actividades	2	10
TOTAL	20	100

Se puede notar en las tablas 66a y 66b que tanto hombres en un 12% como mujeres en un 18% planean sus actividades a realizar después de la escuela conforme al tiempo que disponen.

Tabla 66a. Hombres de 3er grado

Categorías	Frecuencias	%
No planeo	7	41
Dando prioridad a la tarea	3	17
Ir de lo más fácil a lo más difícil	2	12
En equipo	2	12
Por tiempos	2	12
No respondió	1	6
TOTAL	17	100

Tabla 66b. Mujeres de 3er grado

Categorías	Frecuencias	%
Conforme al número de tareas	7	30
No planeo	6	26
En forma de lista	5	22
Conforme al tiempo que dispongo	4	18
De acuerdo a mis clases	1	4
TOTAL	23	100

*Interpretación de las tablas de los tres grados:*

Los hábitos de estudio que van adquiriendo los alumnos de secundaria, pueden verse modificados de acuerdo a como los estudiantes organizan y realizan sus actividades, además, que en cada uno de ellos, el proceso será distinto debido a las estrategias que utilicen, en la actualidad han sido modificadas debido a la utilización de las tecnologías, las cuales facilitan la realización de sus actividades.

“Hoy en día, con el fin de reducir el tiempo dedicado a sus tareas escolares los estudiantes han recurrido a las TIC, aun, sin ser conscientes de los procesos de aprendizaje que desarrollan en su utilización” (García 1997, citado en Duart y Sangrá, 2000: 59). Además, de que estas estrategias se van adquiriendo de acuerdo al método empleado que utilicen los alumnos para realizar sus actividades escolares, uno de ellos es que las jerarquizan, es decir, de mayor a menor importancia, lo que permite que dediquen mayor tiempo a aquellas que puedan ser más complicadas.

Organizar en trabajo en casa es una de las prioridades que los estudiantes deben de tener, para poder alcanzar los objetivos ya planteados, para ello hay que cumplir las metas propuestas y ajustarse a ellas.

23.- ¿Qué método empleas para realizar más rápido tus tareas escolares?

En las tablas 67a y 67b se puede observar que los alumnos de secundaria de primer grado utilizan la organización como un método para realizar más rápido sus tareas escolares en el caso de los hombres un 30% y 25% en mujeres.

Tabla 67a. Hombres de 1er grado

Categorías	Frecuencias	%
Organización	6	30
Ninguno	4	20
El Internet	4	20
La comprensión	3	15
Concentrarme	2	10
Estudiar	1	5
TOTAL	20	100

Tabla 67b. Mujeres de 1er grado

Categorías	Frecuencias	%
Concentrarme	6	30
Organización	5	25
El Internet	4	20
Realizarlas más rápido	3	15
Empezar por lo más fácil / difícil	2	10
TOTAL	20	100

En las siguientes tablas 68a y 68b se puede vislumbrar que 25% tanto de hombres como mujeres de segundo grado de secundaria comienzan con la tarea más complicada terminando con la sencilla, utilizándolo como un método más rápido.

Tabla 68a. Hombres de 2do grado

Categorías	Frecuencias	%
El Internet	6	30
Comienzo con la tarea más difícil	5	25
Realizar las tareas más importantes primero	4	20
Ninguno	4	20
Estar en un lugar sin ruido y sin distracción	1	5
TOTAL	20	200

Tabla 68b. Mujeres de 2do grado

Categorías	Frecuencias	%
El Internet	7	35
Ir de lo más difícil a lo más sencillo	5	25
Ninguno	4	20
Solicitando ayuda	3	15
Avanzando en la escuela	1	5
TOTAL	20	100



En el contenido de las tablas 69a y 69b se puede apreciar que 39% de las mujeres y 35% de los hombres utilizan el Internet como un método para realizar sus tareas escolares más rápido.

Tabla 69a. Hombres de 3er grado

Categorías	Frecuencias	%
El Internet	6	35
Ninguno	5	29
Ir de lo más fácil a lo más difícil	2	12
Leer/escribir más rápido	2	12
Hacerlas en equipo	1	6
No respondió	1	6
TOTAL	17	100

Tabla 69b. Mujeres de 3er grado

Categorías	Frecuencias	%
El Internet	9	39
Ninguno	4	17
Contar con todo lo necesario para realizarlas	4	17
Hacerlas en la escuela	2	9
Apurarme	2	9
Ir de lo más fácil a lo más difícil	2	9
TOTAL	23	100

*Interpretación de las tablas de los tres grados:*

Los métodos que los estudiantes utilizan para realizar de una manera más fácil sus tareas escolares son diversos, puesto que, cada uno de ellos cuenta con estrategias y habilidades diferentes que les permita llegar a la meta u objetivo planteado. Es importante considerar dichos métodos, dado que son factores de éxito escolar, son elementos que inciden en el estudiante permitiéndole alcanzar o no las metas de aprendizaje, según estén presentes o ausentes. Siendo éstos, los mejores y más potentes predictores del éxito académico, mucho más que el nivel de inteligencia o de memoria, lo que determina el buen desempeño académico, en donde el hábito de estudio es un paso imprescindible para desarrollar la capacidad de aprendizaje y para garantizar el éxito en las tareas escolares, es por esto que se considera relevante que se establezca. Y más aún, con la aparición de las TIC, ya que estos hábitos se pueden ver modificados, puesto que éstas ofrecen al estudiante nuevas alternativas de aprendizaje, por su fácil acceso a la información.

24.- Del Internet, los videojuegos y la televisión, ¿cuáles consideras que te ayudan más a tus actividades escolares? ¿Por qué?

Dentro de las tablas 70a y 70b se puede notar que 75% de los hombres y 90 % de las mujeres consideran que el Internet es la tecnología que los apoya para realizar sus actividades escolares.

Tabla 70a. Hombres de 1er grado

Categorías	Frecuencias	%
Internet, porque se obtiene más información	15	75
Televisión, cuando lo dejan de tarea	4	20
Ninguno, no dejan nada bueno	1	5
TOTAL	20	100

Tabla 70b. Mujeres de 1er grado

Categorías	Frecuencias	%
Internet, porque se obtiene información / tareas	18	90
Ninguno, prefiero los libros	1	5
Ninguno, porque solo distraen	1	5
TOTAL	20	100

En el contenido de las tablas 71a y 71b se puede ver claramente que la mayoría tanto de hombres como mujeres en un 95%, consideran que el Internet es el medio que más los apoya al realizar sus actividades escolares, porque encuentran mucha información.

Tabla 71a. Hombres de 2do grado

Categorías	Frecuencias	%
Internet, porque hay mucha información	19	95
No respondió	1	5
TOTAL	20	100

Tabla 71b. Mujeres de 2do grado

Categorías	Frecuencias	%
Internet, por la información que se encuentra	19	95
Ninguno	1	5
TOTAL	20	100

En las tablas 72a y 72b se puede observar que 6% de los hombres consideran a los videojuegos como el medio que más les puede ayudar para realizar sus actividades escolares, pues, les enseñan a trabajar en equipo, mientras que 4% de las mujeres consideran que la televisión las apoya en sus actividades escolares porque es interesante.

Tabla 72a. Hombres de 3er grado

Categorías	Frecuencias	%
El Internet, porque encuentro más información	11	65
El Internet, porque facilita el trabajo	4	23
Los videojuegos, porque trabajo en equipo	1	6
Ninguno	1	6
TOTAL	17	100

Tabla 72b. Mujeres de 3er grado

Categorías	Frecuencias	%
El Internet, porque hay más información	15	65
El Internet, porque es más rápido	4	18
El Internet, porque encuentro lo que me interesa	3	13
La televisión, porque es más interesante	1	4
TOTAL	23	100

*Interpretación de las tablas de los tres grados:*

Con la expansión que han tenido las tecnologías será el alumno quien encontrará la información que a él le parezca necesaria a través de Televisión, Internet, y Videojuegos, a través de éstos consultará y encontrará respuestas a sus intereses y dificultades. Pero es importante considerar que el alumno no sólo se puede acercar al medio de comunicación y a las tecnologías con el fin de recopilar información para su aprendizaje, si no que puede acercarse a éstas con el objetivo de encontrar entretenimiento y diversión. De igual manera, es importante mencionar que Internet es la herramienta a la que los alumnos han recurrido para realizar sus tareas escolares, con mayor porcentaje tanto en hombres como mujeres, mencionando que en éste encuentran la información necesaria y útil, dejando de lado a la televisión, utilizándola como herramienta educativa solo cuando es una tarea asignada por el profesor.

## Conclusiones y Recomendaciones

En el presente apartado se exponen las conclusiones que se desprenden del estudio realizado, las cuales nos conducen a visualizar los aspectos más relevantes sobre el tema de la influencia que tiene un medio de comunicación: televisión; y dos TIC: Internet y videojuegos en estudiantes de secundaria en su contexto extraescolar.

En lo que respecta al objetivo planteado en el estudio, se puede mencionar que se alcanzó favorablemente, pues el instrumento utilizado permitió obtener la información que permite vislumbrar los alcances y limitaciones del uso de las tecnologías y el medio de comunicación antes mencionadas.

En cuanto a los alcances del uso de la televisión, se pudo observar a través de la información recabada, que los estudiantes distinguen entre aquellos programas que les pueden proporcionar entretenimiento y los que les pueden proveer de nuevos aprendizajes, en los primeros se puede mencionar: caricaturas, series juveniles y concursos; en los segundos: documentales y programas educativos. Otro alcance, del uso de este medio de comunicación, es que proporciona ayuda a los alumnos para la realización de sus tareas escolares, aunque la actividad sea en ocasiones indicada por el profesor, el cual puede funcionar como un impacto favorable en los hábitos de estudios para los alumnos de secundaria en su contexto extraescolar. Un último alcance considerado en este estudio, es que el televidente, en este caso, los alumnos, deben de hacer uso de habilidades tanto cognitivas como visuales, para que el cerebro procese la información recibida y poder estar atento más de 30 minutos o el tiempo de duración del programa elegido.

Las principales limitaciones del uso de la televisión, de acuerdo a los resultados obtenidos, es que los alumnos de secundaria no discriminan el contenido ficticio o real que se muestra en ella, puesto que no tienen la capacidad de crítica ante los contenidos, lo cual impide que esto suceda; otra de las limitaciones, es el tiempo dedicado a este medio de comunicación, pues es al que los alumnos dedican más tiempo, restándole dedicación a sus trabajos escolares, los cuales incluyen: estudiar para un examen, realizar algún trabajo en equipo, realizar tareas escolares, etc., incidiendo desfavorablemente en sus hábitos de estudio, por último, se puede mencionar a la violencia como una más de las limitaciones de la televisión que es presentada en las caricaturas y series favoritas

de los alumnos, pues muestran escenas que pueden propiciar a que se imiten las conductas presentadas en dichos programas, promoviendo ambientes violentos.

Si bien la televisión muestra una apertura amplia a la información y tiene contenidos variados, es necesario que se tenga una visión crítica ante ésta, para que se pueda obtener mayores beneficios como una amplitud de vocabulario, pensamiento crítico, pensamiento asociativo, y así poder regular el tiempo disponible para la realización de otras actividades.

En relación al Internet, los alcances más importantes que puede ofrecer son: la disponible y abundante información que proporciona a sus usuarios, en este caso, los estudiantes de secundaria, facilitándoles la realización de sus tareas y trabajos escolares, pues ésta es la fuente a la que la mayoría de ellos recurren para reducir el tiempo dedicado a éstos; otro de los alcances es que permite coartar las barreras de comunicación entre sus beneficiarios, pues actualmente no es necesario que se encuentren en el mismo espacio geográfico para poder establecer una conversación entre emisor y receptor, como es el caso del chat que establecen los estudiantes con sus iguales; la utilización de la computadora es uno más de los alcances que proporciona esta tecnología, les permite adquirir mayor agilidad al navegar por esta red.

En torno a las limitaciones del uso del Internet están: que se restringen los estudiantes de secundaria a consultar solo la información que encuentran en los buscadores de dicha tecnología, dejando de lado la utilización de libros que poseen en casa o de visitar bibliotecas; existe una falta de control al navegar por la red, ya sea por el tiempo dedicado o por que no existen candados a cierto tipo de páginas, principalmente a las que contienen contenidos no aptos para menores de edad; una más de las limitaciones de dicha tecnología es que los alumnos no revisan la procedencia de la información a la que acceden, es decir carecen de una selección y discriminación de la información que se les presenta, sin preocuparles si ésta es o no confiable.

En el caso del impacto que ha tendido el Internet en los hábitos de estudio de los estudiantes, los ha favorecido principalmente, de acuerdo con estudio, en la realización de sus tareas escolares de una manera más rápida y fácil, sabiendo navegar sobre la red, dado que, conocen buscadores que les permiten extraer información, convirtiéndolo así en un auxiliar didáctico o técnica de trabajo para los alumnos. Por el contrario, la información que obtienen los alumnos no es leída por los mismos, lo

cual desfavorece a desarrollar el hábito de lectura, además que se han vuelto dependientes porque le han restado importancia a los libros como fuente de información.

Es importante resaltar que la red de Internet no solo es utilizada por los estudiantes de secundaria para cuestiones escolares sino también para indagar un tema de interés social, además de proporcionarles entretenimiento, como lo son: los sitios que les permiten bajar música, chatear, ver videos o jugar. Como lo menciona Monereo (2005) su impacto social se incrementa de forma gradual y empieza a ser una cuestión de supervivencia cotidiana, posee la suficiente habilidad para encontrar determinados datos o acceder a determinados servicios que por su inmediatez, conviene saber, que la información instalada en la red tiene algunas características especiales que la diversifican.

Con respecto al uso de los videojuegos, algunos de los alcances que potencian en los estudiantes de secundaria son: la coordinación viso-motriz, pues es necesaria para que se pueda utilizar dicha tecnología, siendo la práctica, una herramienta que permite adquirir esta habilidad; otro alcance, es la capacidad de socializar entre sus iguales, dado que el contenido del juego puede ser tema de conversación entre ellos, así como con quienes los comparten; de igual manera les permite una remuneración intrínseca cuando ganan un nivel y les es posible pasar al siguiente, generando en ellos la satisfacción de seguir en el juego; uno más de los alcances es que estimulan los procesos mentales, tales como: estrategias para poder sobrevivir en el juego, pensamiento intuitivo para poder actuar de manera necesaria para no ser inhabilitado del juego; un último alcance detectado en el estudio, es que permite a los estudiantes de secundaria resolver problemas, pues éstos constantemente les son presentados a lo largo del juego.

Entre las limitaciones más relevantes que presentan los videojuegos se encontró que pueden generar adicción o pueden fungir como un distractor escolar si se les dedica demasiado tiempo, como es en el caso de los estudiantes de secundaria, los cuales por lo menos diariamente les dedican una hora; otra limitación es que esta tecnología puede aislar a los que los juegan, debido a que es una de las actividades que les brindan mayor entretenimiento, dejando de lado aquellas actividades que puedan generarle algún aprendizaje, para finalizar es preciso mencionar que la violencia es una limitación en los videojuegos, pues, para los adolescentes ésta es un atractivo que deben poseer las consolas de videojuegos.

En lo que respecta a los hábitos de estudio, con el uso de los videojuegos los estudiantes de secundaria han aprendido diferentes habilidades para que se reduzca el tiempo dedicado a estudiar, se pueden mencionar algunas de éstas: organizar sus actividades a realizar después de la escuela, trabajar en equipo, concentrarse y memorizar lo que realizan, velocidad para hacer sus trabajos escolares y habilidad manual, siendo uno de los impactos más favorables que provee dicha tecnología.

Actualmente estos juegos son atractivos para los adolescentes dado que les ofrecen entretenimiento y conocimientos diversos de los cuales no son conscientes que los adquieren, además que se pueden considerar como un estímulo que incita a que su cerebro se encuentre en constante actividad, cuando están frente a ellos, constatándolo a través de sus reflejos permitiéndoles que se genere una respuesta ante lo que sucede en la pantalla

En torno al tiempo dedicado al día a la televisión, el Internet y los videojuegos, los hábitos de estudio se han visto modificados, puesto que, el Internet es el medio que ha permitido reducir el tiempo dedicado a la realización de tareas escolares en su contexto extraescolar, no obstante éste no es el medio al que le dedican más tiempo los alumnos, pues es la televisión la que ocupa más tiempo en los estudiantes después de la escuela, dedicándole casi todo el resto del día, en cuanto al tiempo dedicado a los videojuegos es moderado y lo alternan con distintas actividades, por ser más controlado por los padres de los alumnos, asimismo las habilidades que son adquiridas mediante su uso son retomadas para favorecer sus hábitos de estudio y así realizarlos de una manera fácil y rápida.

## Recomendaciones:

A raíz de lo anteriormente concluido consideramos que es importante que:

- Sean retomadas y aplicadas las habilidades que se adquieren con el uso de los videojuegos en un contexto extraescolar a un contexto escolar, dado que los alumnos de secundaria mencionan que pueden retomarlas para apoyarse en cuestiones escolares. Para que esto suceda es necesario hacer conscientes a los profesores de aquellas habilidades y conocimientos que los alumnos están adquiriendo ante el uso de estos juegos. Una sugerencia es que deben de tomar en cuenta que una de las habilidades que están desarrollando al utilizar los videojuegos es la observación y la deducción, por lo que ellos pueden integrar en su planeación diaria o en sus materiales didácticos situaciones que le permitan al alumno predecir mediante la observación y deducción lo que se abordará durante la clase o tema.
- Exista un experto que pueda guiar el proceso de investigación y entretenimiento de los alumnos cuando utilizan la red, pues de esta manera, no se ven expuestos a información basura.
- Sea controlado el tiempo dedicado a la televisión por los padres o tutor, pues actualmente se están dejando de lado actividades deportivas o que sean de mayor riqueza cultural.
- La escuela secundaria donde se realizó dicho estudio, promueva una campaña informativa o taller de computación en el que se les proporcione a los estudiantes información permitiente para que puedan sumergirse sin peligros en la red, discriminando aquellos contenidos útiles de los que no lo son, además que se les brinde una nivelación a aquellos alumnos que no cuenten con esta herramienta en su contexto extraescolar.
- Es necesario desarrollar investigación con poblaciones de diferentes niveles educativos, como los estudiantes de primaria, los cuales adquieren habilidades a una edad más temprana, siendo retomadas en etapas posteriores.



Es importante mencionar que gracias a la información que se obtuvo en este estudio, pueden desprenderse otras líneas de investigación, tales como:

-La violencia de los videojuegos y su influencia en los adolescentes, se propone dicho tema de investigación dado que, como son los videojuegos tema de socialización entre sus iguales y algunos de ellos contienen cierto grado de violencia, la cual tiene un impacto desfavorable en sus ambientes más próximos (escuela, familia y grupo de iguales).

-Realizar una comparación entre escuelas secundarias del sector público con privado, sobre los alcances y limitaciones que se adquieren con el uso de la Televisión, Internet y Videojuegos, para poder vislumbrar las diferencias que pudieran obtenerse mediante el difícil o fácil acceso a estos medios tecnológicos.

- El adolescente frente al televisor, se plantea este tema de investigación respecto a los resultados obtenidos en este estudio, pues es el medio al que los estudiantes de secundaria le dedican más tiempo, es necesario obtener información específica de cuáles son las causas del por qué los adolescentes pasan tanto tiempo frente a la pantalla.

## REFERENCIAS

- Aguaded, J. (2002). *Educación en Red: Internet como recurso para la educación*. Málaga: Aljibe.
- Ahumada, R. (2005). Mecanismos operativos de la televisión y la escuela en los procesos formativos de los sujetos. *La TV. Y la educación ¿Una red interconectada?* México: Plaza y Valdés.
- Alas, A., Bartolomé, A., Bautista, F., Cabanellas, I., Contín, S., Esteve, J., Grane, M., Izquierdo, M., Perpiñan, A., Prats, A. y Sanmartí, N. (2002). *Las tecnologías de la información y de la comunicación en la escuela*. España: Laboratorio Educativo.
- Belloch, C. *Unidad de Tecnología Educativa (UTE)*. Universidad de Valencia: Innova MIDE.  
Recuperado de: [www.uv.es/bellochc/pedagogia/EVA1.pdf](http://www.uv.es/bellochc/pedagogia/EVA1.pdf)
- Berríos, LI. y Buxarrais, M. *Las tecnologías de la información y la comunicación (TIC) y los adolescentes. Algunos datos*. Recuperado de:  
<http://www.oei.es/valores2/monografias/monografia05/reflexion05.htm>
- Burbules, N. y Callister, T. (2001). *Educación: Riesgos y promesas de las Nuevas Tecnologías de la Información*. México: Granica.
- Cabero, J., Bartolomé, A., Cebrián, M., Duarte, A., Martínez, F. y Salinas, J. (1999). *Tecnología Educativa*. España: Síntesis.
- Cabero, J. (2007). Las necesidades de las TIC en el ámbito educativo: oportunidades, riesgos y necesidades. *Tecnología y comunicación educativa*.21 (45), 1-16.

- Cañas, A. (1999). *"Herramientas para construir y compartir modelos de conocimiento"*, ponencia presentada en el XV Simposio Internacional de Computación en la Educación.
- Dávalos. Recuperado de [http://www. Educadormarista.com/ARTICULOS/Los\\_habitos\\_de\\_estudioio.h](http://www.Educadormarista.com/ARTICULOS/Los_habitos_de_estudioio.h)
- De Pablos, J. y Gortari, C. (1992). *Las Nuevas Tecnologías de la Información en la Educación*. Sevilla: Alfar.
- Duart, J. y Sangrá, A. (2000). *Aprender en la virtualidad*. España: Gedisa.
- Erausquin, M., Matilla, L. y Vásquez, M. (1995). *Teleniños públicos, teleniños privados*. Madrid: De la Torre.
- Ferrés J. (2000). *Televisión y Educación*. España: Paídos.
- Ferro, C., Martínez, A. y Otero, C. (2009). *Ventajas en el uso de las TIC en el proceso de enseñanza y aprendizaje desde una óptica de los docentes universitarios españoles*. Revista Electrónica de Tecnología Educativa (29)
- García, A. y Muñoz, V. (2003). *Tecnología educativa. Implicaciones Educativas del desarrollo tecnológico*. Madrid: La Muralla.
- González. J. (1999). *Televisión y Juegos electrónicos: ¿Amigos o enemigos?*. Madrid: EOS.
- González, V., Cabral, J. y Navarro, M. (2005). *Aprendizaje y Tecnología. Razones y Acciones*. México: Universidad de Guadalajara.

- López, A. (2003). *Saberes científicos, Humanísticos y Tecnológicos: Procesos de enseñanza y aprendizaje*. México: Grupo Ideograma Editores.
- Majó, J. y Marqués, P. (2002). *La revolución educativa en la era Internet*. España: CISSPRAXIS.
- Marks, P. (1985). *El niño y los medios de comunicación*. Madrid: MORATA.
- McFarlane, A. (2001). *El aprendizaje y las tecnologías de la información. Experiencias, promesas, posibilidades*. Madrid: Santillana.
- Monereo, C. (coord.), Badia, A., Doménech, M., Escofet, A., Fuentes, M., Rodríguez, J., Tirado, F. y Vayreda, A. (2005). *Internet y competencias básicas. Aprender a colaborar, a comunicarse, a participar, a aprender*. Barcelona: GRAÓ.
- Nessia, L. y Gianfilippo, P. (2005). *Videojuegos, Internet y televisión: cómo evitar sus efectos perjudiciales en nuestros hijos*. Barcelona: Oniro.
- Orozco, G. (1996). *Televisión y Audiencias. Un enfoque cualitativo*. México: UIA.
- Orozco, G. (coord.), Bisbal, M., Charles, M., Jacks, N., Landi, O., Pérez, G. y Sanchez, E. (1996). *Miradas Latinoamericanas a la televisión*. México: Ensayos del PROIICOM12
- Peña, A. y Viveros, F. (1999). *Educar para los medios. Desarrollo de la visión crítica*. México: SEP.
- Ríos, J. y Cebrián, M. (2000). *Nuevas Tecnologías de la Información y de la Comunicación Aplicadas a la educación*. Granada: Ediciones Aljibe.
- Rodríguez, J. (1973). *Los teleadictos*. Barcelona: LAIA

- Rosario, J., (2005). *"La Tecnología de la Información y la Comunicación (TIC). Su uso como Herramienta para el Fortalecimiento y el Desarrollo de la Educación Virtual"*. Recuperado de:  
<http://www.cibersociedad.net/archivo/articulo.php?art=218>
- Salinas, B., Porras, L., Santos, A. y Ramos, J. (2004). *Tecnologías de Información, educación y pobreza en América Latina*. Los telecentros: conceptos, estudios y tendencias. México: Plaza y Valdés.
- Tisseron, S. (2006). *Videojuegos, juegos de rol e Internet, en: Internet, videojuegos, televisión. Manual para padres preocupados*. España: GRAÓ de IRIF, S. L.

## Anexo

Cuestionario para alumnos

## CUESTIONARIO PARA ALUMNOS

Instrucciones: Contesta las siguientes preguntas lo más ampliamente posible.

1.- ¿Consideras que al ver la televisión aprendes algo?

---

---

2.- ¿Algunos de los programas que ves consideras que te apoyan en tus tareas escolares? ¿Por qué?

---

---

3.- ¿Cuánto tiempo dedicas a ver la televisión al día? \_\_\_\_\_

4.- ¿Cuáles son tus programas de televisión preferidos? Enumera tres y di por qué te gustan.

a) \_\_\_\_\_

b) \_\_\_\_\_

c) \_\_\_\_\_

5.- ¿Crees que algunos programas de televisión muestran escenas reales?

---

---

6.- ¿Crees que estas más de 30 minutos atent@ a la televisión? ¿Por qué?

---

---

7.- ¿Para qué sueles utilizar el Internet?

---

---

8.- ¿Cuánto tiempo utilizas el Internet al día? \_\_\_\_\_

9.- ¿El Internet facilita la realización de tus tareas? ¿Por qué?

---

---

10.- ¿Cuáles son los sitios web que más utilizas para la realización de tus trabajos?

---

---

11.- ¿Consideras que aprendes cosas nuevas en Internet, cuáles?

---

---

12.- ¿Consideras que te has vuelto más ágil al buscar información en Internet? ¿Por qué?

---

13.- ¿Qué has aprendido en los videojuegos?

---

---

14.- ¿Qué puedes aplicar de lo aprendido en los videojuegos en tus trabajos escolares?

---

---

15.- ¿Cuánto tiempo dedicas a los videojuegos al día?

16.- ¿Con quién sueles jugar los videojuegos? ¿Por qué?

---

---

17.- ¿Tus papás consideran que los videojuegos distraen tus estudios?

---

---

18.- ¿Al utilizar los videojuegos logras coordinar los movimientos de tus manos con tu vista? ¿Por qué?

---

---

19.- ¿Cuánto tiempo dedicas en casa para tu estudio? (tareas, trabajos, estudiar para un examen, etc.)

---

---

20.- ¿En qué lugar de tu casa sueles estudiar o realizar tus trabajos escolares?

---

---

21.- ¿Quién te ayuda a realizar tus trabajos escolares? ¿Por qué?

---

---

22.- ¿Cómo planeas tus actividades escolares a realizar después de la escuela?

---

---

23.- ¿Qué método empleas para realizar más rápido tus tareas escolares?

---

---

24.- Del Internet, los videojuegos y la televisión, ¿cuáles consideras que te ayuda más a tus actividades escolares? ¿Por qué?