

**INFLUENCIA DE LA INTERNET EN LA CONSTRUCCIÓN DEL PROYECTO
DE VIDA EN ESTUDIANTES DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA DISTRITAL
TIBABUYES UNIVERSAL DE LA LOCALIDAD DE SUBA EN BOGOTÁ,
COLOMBIA.**

Élver Sánchez Celis

Trabajo de grado para optar al título de:

**Magister en Tecnología Educativa y
Medios Innovadores para la Educación**

Mg. Marcelo Torres Arango

Asesor tutor

Dra. Lilia Ann Alfaro

Asesor titular

**TECNOLÓGICO DE MONTERREY
Escuela de Graduados en Educación
Monterrey, Nuevo León. México**

**UNIVERSIDAD AUTÓNOMA DE BUCARAMANGA
Facultad de Educación
Bucaramanga, Santander. Colombia**

2012

DEDICATORIA

A Lina mi esposa, fuente y motivo de luz y de amor que ilumina mi camino en los momentos de agobio y desánimo.

A Mateo mi hijo, quien con tan solo cuatro años de vida, también se desveló conmigo y me anima para construir la vida.

AGRADECIMIENTOS

En gratitud perenne;

Al Dios de la vida que con sabiduría ha iluminado el camino

A mi madre María y toda mi familia, soporte y confianza en la experiencia del conocimiento.

A la Doctora Lilia Ann Alfaro y al Maestro Marcelo Torres Arango, mis asesores de tesis quienes con su experiencia y paciencia orientaron mi investigación.

A mis estudiantes, motivo fundamental de mi experiencia docente.

Influencia de La Internet en la Construcción del Proyecto de Vida en Estudiantes de la Institución Educativa Distrital Tibabuyes Universal de la Localidad de Suba en Bogotá, Colombia.

Resumen

La presente investigación abordó la influencia que ejerce la internet en los adolescentes frente a la construcción de la identidad y la autonomía en el mundo de las relaciones virtuales, como elementos clave en la orientación del proyecto personal de vida, a partir del estudio en el uso de la red virtual, de sus interacciones e influencia, confrontando su forma de vida, sus expectativas y la definición del proyecto de vida. En tal sentido, se encontró que los adolescentes usan la internet fundamentalmente para el manejo de relaciones sociales y por diversión. Se evidenció que a pesar de la limitación en sus condiciones socioeconómicas dedican los adolescentes amplios espacios de interacción virtual sin mayor acompañamiento adulto, ni manejo integral de la red virtual. De esta manera, el uso de la internet no facilita ni fortalece orientaciones fundamentales en la identificación de metas personales, ni en la determinación de conductas relevantes que permitan estructurar su personalidad en orden a la clarificación y definición del proyecto de vida de los adolescentes. Por lo tanto, esta investigación ofrece elementos de reflexión y consideraciones fundamentales para las ciencias educativas, ya que permite comprender la realidad virtual, el uso de la internet como espacios clave para la construcción del proyecto de vida de los estudiantes, así como el conocimiento de la dinámica social virtual para el aprovechamiento pedagógico y educativo tanto de los

padres de familia, como de los educadores y autoridades encargadas de las políticas educativas, de tal forma que a partir de esta investigación se generen nuevas estrategias y lineamientos prácticos que permitan hacer del uso de la internet un mecanismo tecnológico en la construcción de las nuevas realidades juveniles y de su proyecto personal de vida.

Índice

Capítulo 1: Planteamiento del Problema	1
1.1. Antecedentes	2
1.3. Objetivos	7
1.3.1. Objetivo General.	7
1.3.2. Objetivos Específicos	7
1.4. Hipótesis de la Investigación	8
1.5. Justificación.....	8
1.6. Limitaciones de la Investigación.....	11
1.7. Definición de Términos.....	12
Capítulo 2. Marco Teórico	16
2.1. La Era Digital: Nuevos Lenguajes y Nuevos Significados.....	16
2.2. ¿La Internet, Un Espacio de Información, Formación y/o Nueva Cultura?.....	19
2.3. Realidades y Situaciones en el Uso de la Internet.....	22
2.4. Adolescencia, Identidad, Autonomía y Ciberespacio.	29
2.5. Ciberespacio y Proyecto de Vida. ¿Oportunidad o Amenaza?	33
2.6. El Reto de la Innovación Tecnológica y Pedagógica.....	41
Capítulo 3: Metodología	47
3.1. Método de Investigación	47
3.2. Población, Participantes y Selección de la Muestra.....	51
3.2.1. Población	52

3.2.2. Muestra.....	53
3.3. Marco Contextual.....	54
3.4. Instrumentos de Recolección de Datos	55
3.5. Prueba Piloto	57
3.6. Procedimiento en la Aplicación de Instrumentos.....	58
3.7. Análisis de Datos.....	59
3.8. Aspectos Éticos	61
Capítulo 4: Resultados.....	62
4.1. Presentación de Resultados	63
4.1.2. Grupos de Enfoque	66
4.1.3. Grupo de Enfoque de Maestros	68
4.1.4. Observación	70
4.2. Análisis de Datos.....	71
4.3. Confiabilidad y Validez	76
Capítulo 5. Conclusiones y Recomendaciones.....	78
5.1. Conclusiones	78
5.2. Recomendaciones.....	83
Anexo 1: Principales Herramientas de Comunicación Sincrónica y Asincrónica ...	88
Anexo 2. Gráficas de resultados estadísticos	92
Anexo 3. Formato de cuestionario	97

Anexo 4. Matriz de grupo de enfoque	98
Anexo 5. Listado de Estudiantes Asistentes a la Aplicación del Cuestionario y a Sesiones de Grupos de Enfoque	101
Anexo 6. Carta de Consentimiento Informado del Rector de la Institución	103
Referencias	105
Curriculum vitae.....	110

Capítulo 1: Planteamiento del Problema

En el primer capítulo de la investigación, se presenta el planteamiento del problema, definiendo el marco general de la investigación sobre la influencia de la internet en el proyecto de vida de los adolescentes de la Institución Educativa Distrital Tibabuyes Universal de la localidad de Suba en Bogotá Colombia, partiendo del análisis de los antecedentes de la investigación con soporte bibliográfico, dado por otras experiencias similares de investigación, porque no es amplio el estudio sobre el tema en relación al proyecto de vida. Luego, se define como tal el problema de la investigación que termina planteando las preguntas investigativas que llevan el curso de la investigación.

Posteriormente se presentan los objetivos de esta investigación, con un objetivo general que orienta todo el propósito investigativo, junto con tres objetivos específicos que determinan el alcance de la propuesta general. A continuación se presenta la justificación en donde se expresa la relevancia, importancia e impacto de esta investigación, para llegar finalmente a determinar las limitaciones científicas, temporales y espaciales de toda la investigación.

El informe de este primer capítulo está soportado a partir de diversas referencias bibliográficas y de la reflexión y acercamiento al contexto a investigar.

1.1. Antecedentes

El mundo globalizado, el crecimiento acelerado del desarrollo tecnológico y de la era de la información digital, estructuran nuevas formas de relación, interacción y por ende, nuevas formas de ser, de pensar y actuar de la humanidad, pero particularmente de los niños y adolescentes quienes en su proceso de construcción de la propia identidad, de la autonomía y en la estructuración de la personalidad, se ven inmersos, atraídos y avocados a la cultura digital, a partir del uso de las nuevas tecnologías de la información y de la comunicación (TIC), con diversas consecuencias, efectos y elementos que influyen significativamente en la construcción de su proyecto personal de vida.

En tal sentido, los jóvenes crean nuevos mundos, como bien expresa Rocío Rueda Ortiz, ya que a partir de diversas prácticas tecnosociales, se generan nuevas relaciones y se crean dichos mundos dinamizados por la cibercultura, trayendo consigo nuevas formas de vida. (Rueda, 2009). Razón suficiente para comprender que los adolescentes y jóvenes en dichos mundos, de alguna manera se convierten en adelantados en el manejo tecnológico, pero surge la cuestión sobre el fortalecimiento de su perspectiva de vida y la orientación de su proyecto personal de vida.

En consecuencia, existen algunos avances investigativos y estudios que de manera general han realizado un acercamiento académico a dicho entorno tanto a escala mundial, como en Latinoamérica. Tal es el caso del estudio realizado entre abril y junio de 2006 sobre el que Roxana Morduchowicz escribe una nota para el diario El Clarín de Argentina expresando que "el 95% de los adolescentes europeos y el 85% de los

latinoamericanos utilizan las TIC, y que sus usos son semejantes: el chateo, la búsqueda de información, el correo electrónico y la música. Señalando que, con la edad, crece también el uso de internet en la escuela". (Morduchowicz, 2007).

También en España El Observatorio de la Seguridad de la Información de INTECO, presenta un análisis según el cual los sistemas de seguridad informática aún son débiles, el manejo de la información, la seguridad personal y la autorregulación y el tutelaje, que se hacen imprescindibles manejar respecto al uso de la internet. Inteco, (2009). Todos ellos se convierten en indicadores del influjo a que están expuestos los jóvenes y adolescentes, frente a las Tic, particularmente al internet, como un amplio medio utilizado en la comunicación y la interacción de los jóvenes.

En el contexto colombiano, el Departamento Nacional de Estadística (DANE), muestra que el acceso a los medios tecnológicos ha avanzado vertiginosamente, ya que en el 2010 la tenencia de un computador era del 26,1%, televisor el 89%, acceso a telefonía fija el 37,8%, celular el 86,1% y conexión a internet corresponde al 19,3%. En donde el mayor uso de la web se hace en un centro público con costo (50,8%) y seguidamente en el hogar (42,5%). DANE (2011). Esto indica que en el país aún está rezagado el acceso, tenencia y uso de las TIC, pero que de manera representativa es amplio el margen de población que accede al internet en particular y en muchos casos los jóvenes en ambientes y circunstancias de soledad o aislamiento, sin mayor acompañamiento; pues según el DANE, las personas entre los 12 y 24 años de edad son quienes más utilizan internet con el 64,4%.

Desde esta perspectiva, los jóvenes y adolescentes como mayores usuarios de las TIC, construyen sus aprendizajes y orientaciones de vida, de acuerdo al contexto, que es facilitado en gran medida por las tecnologías a las que acceden y que de alguna manera influyen en su conducta, en sus formas de relación y en las perspectivas de vida.

1.2. Problema de Investigación

La influencia de la internet en la vida de los adolescentes es una realidad que se refleja por las diversas circunstancias, accesos, entornos y situaciones del mundo tecnológico, que de alguna manera significativa produce grandes revoluciones para la humanidad, pero que particularmente en la vida de cada adolescente se convierte en la ruta a seguir, en el alcance que tiene, en el único soporte que en muchas ocasiones encuentra.

Bien lo expresa María Rosa Buxarrais, en su investigación *La Influencia de las Tic en la Vida Cotidiana de las Familias y los Valores de los Adolescentes*, hablando sobre los adolescentes, que " se percibe que la vulnerabilidad de este colectivo ante las TIC es considerable ya que a menudo hacen un uso sin control ni información suficiente". (Buxarrais, 2011, p. 8). Dicha realidad, se caracteriza particularmente en los adolescentes y jóvenes quienes en su afán de autodeterminación y búsqueda de autonomía, se convierten en personas vulnerables para que la influencia poco encausada, la información sin orientación, el conocimiento sin horizonte y la experiencia sin

fundamento le causen daños o tergiversaciones de construcciones sanas y equilibradas de su perspectiva y orientación de vida.

Ahora bien, dicha influencia de la internet en la vida de los adolescentes y de los jóvenes, tiene otras realidades, que pueden también favorecer los procesos de construcción y de identidad personal. De esta forma, se pasa del anonimato de muchos jóvenes a vislumbrar diversos aspectos de la intimidad, en el mundo de las nuevas formas de relación en el ciberespacio. De esta manera se gestionan nuevas relaciones en el marco de unas concepciones diferentes de territorio, tiempo e identidad. (Molina, 2009).

En tal sentido, se expresan los adolescente bajo nuevos esquemas, rompiendo con otros paradigmas y enfocando la vida misma a rumbos, muchas veces insospechados por ellos mismos, ya que sus encuentros, interacciones y relaciones, se dan en tantos espacios de soledad, aislamiento y búsqueda de horizontes de sentido y de nuevas experiencias que suplan vacíos en su vida personal y social.

De esta manera, los comportamientos se adecúan a las diversas informaciones, formaciones y orientaciones que los espacios y tecnologías puedan favorecer, asumiendo actitudes y conductas guiadas por los otros, por el constructo tecnológico expresado desde diversas circunstancias y contextos, perdiendo de alguna forma cada adolescente su propia originalidad y asumiendo patrones comunes de aceptación en el ciberespacio.

Asimismo, los jóvenes y adolescentes se relacionan con sus pares de diversas realidades, vivencias y experiencias. Tal es el caso de jóvenes de Bogotá, en particular

de algunos sectores específicos de la localidad de Suba, que en situaciones de soledad por la ausencia de la familia, dedican amplios espacios al acceso de la internet, permitiendo orientar nuevas formas de vida, que no corresponden a sus mismas realidades, o también forjan nuevos ambientes de relación caracterizados por el acomodamiento, la relación impersonal, la búsqueda de distracciones superfluas que en gran medida no le permiten la clarificación sana, equilibrada y constante de su propio proyecto de vida.

Ahora bien, todo esto expresa la necesidad natural de reconocimiento de los jóvenes, de ser aceptados y escuchados, de poder tener un espacio vital de expresión, de comunicación e interacción entre iguales, lo que hace que las nuevas tecnologías en particular las redes virtuales, favorezcan el afianzamiento y el encuentro con pares que permitan fortalecer dichas necesidades afectivas, pues en el ambiente familiar no siempre se encuentra.

En efecto, no hay claridad y consistencia de la influencia de las tecnologías de la información en la orientación y perspectiva de construcción del proyecto de vida de los jóvenes y adolescentes, por lo que es fundamental permitir espacios de indagación y análisis científico, bajo un método ordenado que conlleve al acercamiento de la influencia de las TIC, particularmente el uso de la internet en los jóvenes, hacia un verdadero proyecto de sentido de vida.

Es por esta razón que surge el planteamiento:

¿El uso de la internet favorece o limita elementos para la construcción del Proyecto de vida en los jóvenes de Instituciones Educativas Distritales de Suba en Bogotá, Colombia, a partir del estudio del Colegio Tibabuyes Universal Institución Educativa Distrital IED?

¿De qué manera dicha influencia es significativa en la construcción del proyecto personal de vida de los adolescentes de Bogotá?

1.3. Objetivos

1.3.1. Objetivo General.

Verificar el influjo de la internet en los jóvenes y adolescentes de la Institución Educativa Distrital Tibabuyes Universal en Bogotá, frente a la construcción del proyecto personal de vida, para orientar estrategias que permitan desde el ámbito educativo acompañar procesos pedagógicos en el fortalecimiento de perspectivas de vida, mediados por la red virtual.

1.3.2. Objetivos Específicos

1. Identificar diversas formas de interacción de los adolescentes a través de la internet y su influencia en la cotidianidad.

2. Analizar las perspectivas de vida en los adolescentes en su contexto social y escolar.

3. Reconocer elementos favorables y desfavorables de la interacción virtual en los adolescentes que signifiquen en su proyecto personal de vida.

1.4. Hipótesis de la Investigación

El uso de nuevas tecnologías de la información y la comunicación, particularmente el uso de la internet, influye de manera preponderante en los adolescentes, condicionando diversas formas de ser, de pensar, de expresar y de relación que afectan sus actitudes, comportamientos y conductas.

En tal sentido, el proyecto de vida de los adolescentes, se vislumbra en perspectiva del momento, sin fortalecimiento de la propia identidad, limitado a mundos y realidades lejos de su propio contexto, posibilidad y motivación, que generan frustraciones, dependencias e irrealizaciones personales y sociales.

1.5. Justificación

La presente investigación sobre influencia de la internet en el comportamiento de los adolescentes del Colegio Tibabuyes Universal (IED) de la localidad de Suba en Bogotá Colombia, frente a la construcción de su proyecto personal de vida, es importante en cuanto ofrece elementos de reflexión y análisis científico frente a una realidad imperante en el mundo contemporáneo, que afecta de manera considerable el mundo de relaciones de los jóvenes y adolescentes principalmente, pues a partir de este estudio de investigación, permite en la realidad local educativa de Suba y por ende de Bogotá con patrones sociales y educativos similares aportar dichos criterios y elementos

que enriquezcan la comprensión del fenómeno y de los constructos de las nuevas formas de interacción humana.

De otra parte, esta investigación con los jóvenes de Suba, en su realidad particular, permite un acercamiento, a partir del estudio y con base en otras investigaciones, para confrontar y explorar el mundo desconocido de los adolescentes, para conocerle y acompañarle de manera más activa, efectiva y afectiva a todos aquellos que tienen alguna responsabilidad con los jóvenes, ya sea desde la educación, la familia, las organizaciones de protección, el Estado y las organizaciones de gobierno local y distrital, como para aportar desde la academia y el mundo científico a una comprensión de dichas dinámicas y realidades actuales, hacia estrategias de desarrollo educativo y social en estos sectores de mayor vulnerabilidad social.

Del mismo modo, esta investigación es importante porque en los contextos sociales y educativos en Colombia y particularmente en Bogotá, se hace imprescindible el acompañamiento en la construcción de perspectivas de vida de los adolescentes que están expuestos a indicaciones de sus pares que no siempre poseen la madurez y la experiencia de vida que oriente y fortalezca un proyecto constructor de vida. En tal sentido, esta investigación permite ambientes y espacios interactivos de relación con un firme propósito de permitir elementos constructivos del proyecto personal de vida, forjando nuevas metas e interacciones que alimenten dicho proyecto al interior de la Institución Educativa.

La presente investigación permite profundizar y aportar al mundo científico, de tal forma que se puedan generar nuevas mediaciones en las relaciones hacia el horizonte de vida, desde nuevas formas de ser y estar en el mundo, como expresa Amorós, Buxarrais y Casas (2002); a partir de la interacción con las tecnologías de la información y de la comunicación, particularmente en el uso de la red virtual en sus diversas formas y en contextos sociales, educativos y de alta vulnerabilidad, como es semejante en diversas zonas de la ciudad.

Para las comunidades educativas de Suba en Bogotá Colombia, permite la presente investigación aportes significativos en los procesos de formación, educación y acompañamiento de los estudiantes, aprovechando los diversos medios, recursos y tecnologías de la información. No obstante, las dificultades de recursos y acceso de muchos estudiantes de la zona a los medios, es evidente, lo que limita en mayor grado de significación el impacto del alcance de los objetivos planteados.

Finalmente, la presente investigación lleva necesariamente al diseño, elaboración y orientación pedagógica y didáctica en la educación, de ambientes virtuales de aprendizaje y de socialización que forje metas, perspectivas, ideales de vida y posibilidades de relación, principalmente hacia aquellos jóvenes en situaciones y condiciones socioeconómicas de mayor dificultad, favoreciendo relaciones más justas de solidaridad, apertura y globalización efectiva.

De tal forma, que se orienten nuevas inquietudes investigativas y de estudio de carácter local hacia la profundización del tema y del trabajo pedagógico innovador en

orden a nuevas propuestas y el desarrollo de un proyecto educativo que permita la concreción de las estrategias que surjan y del seguimiento y fortalecimiento de la presente investigación.

1.6. Limitaciones de la Investigación

Esta investigación sobre la influencia del uso de la internet en el comportamiento de los adolescentes, frente a la construcción del proyecto personal de vida, presenta algunos límites que se hace necesario abordar y clarificar.

La investigación apunta a definir un estudio crítico social desde las tecnologías de la información en lo referente al uso e influencia de la internet y su transformación socio cultural, delimitando su campo de acción hacia la educación y sus diversos ambientes escolares. Se pretende un aporte significativo a la reflexión socio cultural en perspectiva pedagógica, más que la elaboración de productos, recursos y medios educativos.

Ahora bien desde la perspectiva temporal, la presenta investigación se desarrolla durante el año 2011 y primer semestre de 2012, favoreciendo nuevos caminos de investigación y seguimiento del proceso, por lo que se denota que es una investigación transaccional. No obstante, es claro que los tiempos de interacción y de investigación son una limitante para alcanzar resultados con mayor profundización y objetividad.

Así mismo, el ámbito espacial, se determina por focalizar la investigación en los estudiantes de la localidad 11 de Suba en Bogotá, Colombia, particularizando en el colegio Tibabuyes Universal, con estudiantes adolescentes de secundaria de la jornada

mañana del sector oficial. Estos estudiantes pertenecen en general a familias de estrato socioeconómico 2, lo que expresa diversas condiciones y limitaciones en el contexto cotidiano y de participación de los adolescentes, cuyas familias trabajan durante el día.

1.7. Definición de Términos

Aprendizaje colaborativo: Se denomina a la generación de un espacio virtual que favorece el aporte de todos los que interactúan para construir conocimiento de manera consensuada. También se denomina en inglés como Collaborative Learning: es un entorno de aprendizaje en el que los estudiantes trabajan juntos en pos del conocimiento y de la experiencia educativa. En las escuelas se están utilizando las redes para fomentar el aprendizaje cooperativo a nivel local, regional, nacional e internacional. (Poole, 2001).

Aprendizaje significativo: Se comprende a partir de la construcción de nuevos conocimientos de manera práctica y contextual, desde el saber previo del estudiante y la relación experimental de los nuevos saberes, que adquieren nuevos sentidos y significados tanto en la persona como en su contexto. Ausubel (2002) la define como un aprendizaje que tiene sentido para la vida profesional y personal, que se combina con el conocimiento adquirido en otras asignaturas o experiencias académicas o de vida y que le permita construir coherentemente su propio saber.

TIC: Tecnologías de la información y la comunicación.

Proyecto de vida: Comprende la estructuración de las metas, sueños e ideales personales que permiten la realización, alcance y perspectiva de la persona desde una visión integral e integradora de las diversas dimensiones del ser humano.

Institución educativa distrital (ied): Se denomina a las instituciones de educación formal de educación preescolar, básica y media del sector oficial del Distrito de Bogotá en Colombia.

Suba: Localidad 11 de la ciudad de Bogotá, compuesta por 240 barrios aproximadamente, según informe de la Secretaría de Planeación Distrital en 2008.

Cibercultura: Conjunto de valores, conocimientos, creencias y experiencias generadas por la comunidad internáutica a lo largo de la historia de la Red. Al principio era una cultura elitista; más tarde, con la popularización de Internet, la cibercultura se ha ido haciendo cada vez más parecida a la cultura a secas, aunque conserva algunas de sus peculiaridades originales.

Ciberespacio: Se define como espacio virtual, a través de la red, en donde se realiza y se construye el proceso de enseñanza aprendizaje, facilitando la interacción, el diálogo y la relación social. Toda relación ciberespacial lleva necesariamente a aprendizaje significativo. (Segovia, Pérez y Molero, 2009)

Ambiente virtual de aprendizaje: Es un entorno de aprendizaje mediado por tecnología, lo cual transforma la relación educativa, ya que la acción tecnológica facilita

la comunicación y el procesamiento, la gestión y la distribución de la información, agregando a la relación educativa, nuevas posibilidades y limitaciones para el aprendizaje. Los ambientes o entornos virtuales de aprendizaje son instrumentos de mediación que posibilitan las interacciones entre los sujetos y median la relación de éstos con el conocimiento, con el mundo, con los hombres y consigo mismo. (Ospina, 2008)

Hipertextualidad: Se denomina a los textos de la Web que presentan la información a manera de nodos, de esta manera facilita el proceso de navegación interactiva en el mismo texto de tal manera que lleva a profundizar sobre el concepto o la información asignada, como también permite redireccionar a un enlace o fuente de información y otro recurso que amplíe el tema expuesto. De esta manera los textos que focalizan información relevante, por ser interactivos no requieren de una lectura lineal. (Pianfetti, 2001).

El presente capítulo de la investigación sobre influencia de las TIC en el comportamiento de los adolescentes de Instituciones Educativas Distritales (IED) de la localidad de Suba en Bogotá Colombia, frente a la construcción de su proyecto personal de vida, ha permitido definir el problema de investigación, planteado desde las variables que influyen en los adolescentes y su realidad contextual en el acceso, uso y condicionamientos de las TIC, particularmente de los entornos virtuales, para luego, definir unos objetivos orientados a la generación de estrategias que favorezca en los

adolescentes y ambientes educativos elementos de construcción del proyecto personal de vida. En tal sentido, se justifica la presente investigación de manera fundamental como aporte a los procesos de construcción personal, pedagógica y de utilización de los ambientes virtuales.

Capítulo 2. Marco Teórico

El presente capítulo contiene un análisis de las bases teóricas del influjo de las nuevas tecnologías de la información y la comunicación (TIC) en los jóvenes y adolescentes, particularmente por el uso de la internet, a partir de diversas investigaciones y elaboraciones conceptuales que iluminan diferentes realidades y fundamentan la construcción de metas, objetivos y comportamientos en el proyecto de vida. Se inicia con la reflexión sobre la era digital y sus nuevos significados y lenguajes, en donde el ciberespacio presenta variables que determinan nuevas realidades y cultura en la adolescencia, para finalmente presentar diversas miradas frente a la construcción del proyecto de vida de los adolescentes, en orden a retos, prácticas e innovaciones educativas y tecnológicas del quehacer docente y de los procesos de enseñanza aprendizaje.

2.1. La Era Digital: Nuevos Lenguajes y Nuevos Significados

Las nuevas tecnologías de la información y la comunicación, han configurado nuevos sistemas de vida y de relación de la naturaleza, que llevan al ser humano a estructurar nuevos patrones de relación, interacción y comprensión de la realidad, pues su avance vertiginoso se ejerce con autoridad en nuevos espacios de socialización. (Bacher, 2009).

En tal sentido, la era digital comprende un cúmulo de lenguajes y accesos electrónicos a diferentes sistemas de interacción mediados por aparatos, objetos, redes y estructuras digitales, que generan ambientes diversos y reestructurados para la comunicación y el aprendizaje. Bien afirma, Salinas (1997), que los nuevos ambientes de aprendizaje favorecen de manera sincrónica y asincrónica mantener la interacción y la comunicación de tal forma que lleva a estructurar nuevas formas de vida y de pensamiento divergente en el ser humano.

Entonces, al estructurarse nuevas formas de comunicación, lleva imprescindiblemente a apertura y búsqueda de otras formas de comprender la realidad propia, de ver y reconocer el contexto, de explicar los fenómenos, de sentir y expresar, de aprender e interactuar. Así mismo, se codifican nuevos lenguajes, pasando de la textualidad a la hipertextualidad, de lo estático a lo dinámico, de la imagen fija a la multimedia, favoreciendo la velocidad e inmediatez de la interacción, la información y la comunicación, necesarios en una sociedad dinámica y globalizada, en unas perspectivas de agilidad y de vivencia del momento.

En consecuencia, la escritura y la lectura adquieren nuevas formas de realización, permitiendo desarrollar nuevas habilidades de comunicación, como lo expresa Ortiz (2004), en cuanto el internet permite procesos comunicativos a través del chat, del correo electrónico y del lenguaje de los íconos que permiten explorar, reconocer y utilizar códigos, expresiones e interacciones diferentes que exigen otras formas de desarrollo cognitivo y que es preciso aprovechar.

De esta manera, los usuarios digitales, se convierten en protagonistas activos de la red virtual, ejerciendo de alguna manera su autonomía, al elegir y decidir por sí mismos y sin ningún condicionamiento, los lugares, informaciones, personas y realidades interactivas que quieren acceder, relacionar e interactuar.

Por tal razón, la versatilidad de los sistemas y aparatos digitales, llevan necesariamente a mayor atención, dependencia e interacción con los usuarios, particularmente en los niños y adolescentes. Así, se pasa de formas y comprensiones lineales a multidimensionales, cuya funcionalidad interactiva se orienta a comunicar, conocer, divertirse y consumir. (Bringué y Sádaba, 2009).

Todo esto, crea nuevos mundos, nuevas realidades y nuevos significados que van forjando una nueva visión y acción del ser en el mundo, del ser en relación y de las vivencias y preocupaciones de los usuarios digitales. De tal manera que particularmente los adolescentes, encuentran significación a nuevas realidades en que se encuentran en la red virtual, pasando a ser actor dinámico de su propia comunicación, sin estar expuesto inmediatamente a discriminación, selección, exclusión y rechazo, construyendo nuevos escenarios reales o ficticios, en muchas ocasiones perfiles personales que de alguna manera le permiten seguridad en el anonimato y en la red de relaciones e interacciones que construye.

Dichos lenguajes y significados novedosos permiten también el desarrollo de nuevas miradas desde la educación, pues se convierte en un reto continuo fortalecer procesos que permitan la crítica social, ya que al comprenderse y acercarse a las diversas

realidades y contextos inimaginables, se hace urgente una transformación, liberación y decisión que responda a los movimientos, dinámicas y reconstrucciones de la sociedad contemporánea.

Es también significativo que la era digital trae consigo convulsiones por la transformación cultural que lleva a la transformación de la comunicación y la colaboración interpersonal, así lo expresan Cañal, Ballesteros y López (2000). En donde posibilitan nuevos lenguajes significativos que responden a las necesidades del mundo entero, a los retos de la sociedad actual y por lo tanto, fortalecen el sentido de solidaridad humana y de respuesta eficiente y eficaz a los problemas de los diversos entornos políticos, sociales y culturales.

Ante esta realidad significativa e imperante de la era digital, es preciso un acercamiento y análisis teórico de las tecnologías de la información y la comunicación, TIC, como espacio del acontecer de las nuevas realidades humanas.

2.2. ¿La Internet, Un Espacio de Información, Formación y/o Nueva Cultura?

La internet como una de las expresiones más usadas de las tecnologías de información y la comunicación (TIC), se ha convertido en el ícono de los avances tecnológicos de los últimos tiempos, facilitando otras formas de vida del planeta, orientando hacia nuevos sentidos y perspectivas de relación y de interacción humana, comercial, política y cultural. En tal sentido, es una herramienta importante para la

organización y estructuración de la información, de las relaciones sociales, de la educación y de los gobiernos en el alcance de sus objetivos particulares.

Así pues, la sociedad actual cada vez más virtualizada, permite la estructuración de nuevos contextos y experiencias virtuales, que hacen de alguna manera perder el sentido de lo real y concreto, donde prevalece lo imaginario, lo ficticio y lo virtual, que pretende no comprometer la realidad propia, alejarse de cualquier forma de compromiso con el acuerdo, con la palabra dada, ya que solo se ha comunicado lo que es apariencia y virtualidad. Bien afirma Macías (2008):

Lo virtual, sin embargo, puede al mismo tiempo, hacer perder lo concreto y la materialidad de lo real; es decir, la recreación de lo real en lo virtual desvirtúa, con frecuencia, a la propia realidad. Lo virtual no siempre ofrece alteridad y, como consecuencia, tampoco deja lugar a la singularidad del individuo. Además, resulta en una paradoja que la ciencia, anclada a la tecnología, en su afán de llegar al conocimiento verdadero, es decir verídico y verificable, no hace otra cosa que reinventar, o mejor dicho, “virtualizar” la realidad. Dicho sea en otros términos, el rigor científico se recrea y se pierde, al mismo tiempo, debido a la constante reinvención de realidades alternas, que pretenden explicar la realidad de manera virtual.

Pero esta percepción no es solo frente a las realidades circundantes, sino que más aún, abarca al ser humano, la persona, como determinante de sentido, que se concibe desde otros modos de comprenderse, virtualizarse y esconderse en el ciberespacio, permitiendo y realizando controles y ejercicios de poder y manipulación mediados por la computadora y la red virtual, en donde se imponen ideologías, poderes políticos y económicos que influyen sobremanera en la humanidad, en sus interacciones y en sus construcciones de vida.

No obstante, la internet como mediación y socialización de espacios de encuentro humano, responde también a necesidades, perspectivas y acuerdos multidimensionales que atienden las diversas circunstancias humanas, que promueve y dinamiza al ser humano hacia nuevos caminos de ayuda y solidaridad, de respuesta oportuna a la situación del otro en todo orden y requerimiento. Es entonces posible afirmar que la red forja una construcción de sí de manera integral propiciando una humanidad más humana. (Macías, 2008).

De esta manera, es posible comprender que la red virtual supera los propios límites del ser humano, ya que conlleva diversos significados, orientaciones, estrategias y retos que antes no fueron imaginados ni calculados, pues el acceso, contenidos, recursos y utilidades virtuales, desbordan la capacidad individual, favoreciendo un espectro de información, estructuraciones, realidades y saberes desbordantes al servicio, disponibilidad y acceso de manera ligera a todos, sin mayor distinción, selección o restricción.

En tal sentido, expresa Ortiz (2004) que no es posible controlar internet, ya que el cúmulo de información que allí subsiste, las posibilidades ilimitadas de accesibilidad, portabilidad y exploración, generan apasionamientos, despierta interés investigativo, nuevos aprendizajes autónomos o regulados, nuevas informaciones y saberes, que de la misma manera, generan temor, duda e incertidumbre, como también rechazo, aversión y resistencia a su uso, aprendizaje e implementación.

Entonces, surgen nuevos cuestionamientos y reflexiones; ¿tanta información de toda clase, hasta dónde es orientada, acompañada y guiada en la internet? Realmente es posible que se indague si ¿la información diversa que está en la red, permite formar, significar y construir la persona desde una mirada integral, facilitando proceso de realización personal y de formación social hacia el desarrollo de las comunidades?

2.3. Realidades y Situaciones en el Uso de la Internet

A partir de una investigación, financiada por El Colegio de Chihuahua, la Universidad Autónoma de Ciudad Juárez y la Texas Tech University, en El Paso, según muestra la investigadora Lainier (2007), que los jóvenes están expuestos a cantidades de información inapropiada para la edad juvenil o adolescente. También la investigación permitió presentar que los temas más buscados por los jóvenes para esparcimiento incluyeron música, 43.3 %; juegos de video, 16.7%; deportes, 11.0%, y automóviles, 6.5%. Los temas más buscados para satisfacer información personal abarca temas en salud, 41.9%; dietas y ejercicio, 18%, y temas relacionados la sexualidad, 12.6%. Así mismo, se indicó que sin buscar aparecen diversos temas así: páginas con ofertas comerciales, 55.5 %; pornografía, 31.6%, juegos de azar, 20%, y noticias, 8.1%.

Todo ello expresa que " Aunque las ventajas de Internet son innegables y han revolucionado la circulación de información en todos los ámbitos de la sociedad, la falta de restricciones en cuanto a la calidad de la información y a su contenido, definitivamente menoscaba sus ventajas." (Lainier, 2007).

En este mismo sentido, se crean nuevas relaciones y dependencias de los adolescentes y los niños principalmente con la internet y sus diversas interacciones virtuales. Tanto que según el estudio investigativo hecho por Marta Beranuy Fargues, Andrés Chamarro Luser, Carla Graner Jordania y Xavier Carbonell Sánchez, a 1789 estudiantes de secundaria y de universidad, permitió determinar que los jóvenes presentan un tipo de adicción al internet, mientras que las mujeres al teléfono móvil. Dicha adicción al internet, trae como consecuencias repercusiones intrapersonales: focalización, preocupación, evasión, negación y otras distorsiones cognitivas. (2009). Comportamientos y tendencias que con facilidad se observan en adolescentes que permanecen más tiempo en el computador.

También lo demuestran otras investigaciones que permiten una comprensión más amplia del panorama de los adolescentes y los efectos del uso de las TIC, preponderando la internet. Tal es el estudio de Cynthia Arrizabalaga y otros, que determinan que hay diferentes perfiles de adolescentes que consumen en diferente escala el ciberespacio, lo que define que los adolescentes hiperactivos o con Trastorno por Déficit de Atención con Hiperactividad (TDAH), frecuentan menos las redes virtuales, mientras que los adolescentes estándar la utilizan en mayor grado. Así mismo, los primeros expresan tener mayor restricción y limitación de sus progenitores, respecto al uso de la red virtual.

En consecuencia, los investigadores orientan hacia la necesidad de definir patrones de formación en el manejo efectivo de la internet, del desarrollo de competencias al respecto, tanto para los padres como para los adolescentes, no tanto, desde el manejo técnico o la habilidad tecnológica, sino las competencias en cuanto la definición de

contenidos, del equilibrio en el uso, interpretación y aprovechamiento del ciberespacio. (Arrizabalaga, Aierbe y Medrano, 2010).

Asimismo, Ferrán, (2005) expresa que la internet es una adicción, que se expresa en una necesidad continua y exagerada de estar más tiempo conectada a la red, con ansiedad, agitación psicomotriz y pensamientos obsesivos por sentir la felicidad de estar en la red virtual. Young (1996), citado por (Viñas, 2005), presenta una tabla de 8 criterios para análisis de la conducta adictiva en un adolescente, considerando la ansiedad por estar en la red, el tiempo que utiliza, el nivel de satisfacción que alcanza, sentimientos y emociones que le genera, necesidad de permanencia, entre otros.

Dicha permanencia y uso de la red virtual se da en razón a que muchos adolescentes permanecen solos en sus ambientes familiares, cuyo único medio de interacción es la red, puesto que según la investigación hecha por Alberó, Magdalena (2001), con adolescentes de Barcelona, Internet es utilizado únicamente para comunicarse con sus amigos. El uso de los chats y del messenger se utilizan para continuar conversaciones ya iniciadas en el ambiente escolar.

Concluye Magdalena, que no se evidencia alteración en los procesos de socialización de los adolescentes, al contrario se fortalecen, ni en los procesos de aprendizaje. Y aparecen como limitante en el uso efectivo del internet, el desconocimiento del inglés para la exploración y navegación.

Entre tanto, es factible explicar que la red virtual, trae consigo diversas miradas que configuran y promueven una manera de ser diferente, estableciendo patrones

espontáneos de comportamiento, orientando hacia espacios y vivencias comunes que hacen de la vida de los adolescentes, ambientes más agradables, diferentes y alternativos. Bien lo expresa Silvia Bacher:

No solo transmiten información y entretienen sino que crean modelos de adoración. Son promotores de nuevos próceres transnacionales, iconos que lavan identidades locales, globalizan las estéticas, adelgazan la diversidad cultural hasta lograr una supuesta cultura universal que comparten millones de almas en el mundo. (Bacher, 2009, p. 3)

Todo ello configura una nueva perspectiva cultural en donde los lenguajes, los simbolismos, los niveles de interpretación, la generación de patrones y códigos comunes de comunicación y de exploración facilitan nuevas formas de estar, de ser, de expresar y realizarse en su propio contexto, adaptando en muchos de los casos estereotipos aprehendidos en los espacios de socialización virtual.

Razón suficiente que argumenta el papel socializador de la red y su ejercicio de interactividad que fundamenta espacios de encuentro, conocimiento e intercambio entre pares, facilitando conductas de aprendizaje social, relacionadas por condicionamientos sociales virtuales diseñados hacia la modelación de nuevas conductas y adhesiones a un sistema, un proyecto, una red o sencillamente a un patrón común de interacción.

Es entonces, preciso afirmar que la teoría de aprendizaje social, expresada a propósito de la corriente conductista del siglo XIX, se aplica en la internet a través de los diversos lenguajes hipertextuales, multimedia y de correlación. Bien lo expresa Ángeles

Rubio Gil, Juan Jesús Menor Sendra, M^a José Mesa Olea y Belén Mesa Olea, cuando presentan la realidad de la red como agente de socialización:

...es de destacar la influencia de ésta corriente en la lógica de los sistemas interactivos y multimedia de enseñanza y exposición de contenidos, del propio sistema de ventanas del software de mayor implantación (Windows) el hipertexto y el sistema de buscadores, y sobre todo, de los videojuegos a través de la red o en videoconsolas, que han adoptado mejor que ningún otro los principios conductistas de aprendizaje. De modo que, a través de colores (rojo o naranja), dibujos (de error, burla o peligro), sonidos, amonestaciones (con palabras o tiempo de espera), denegación del acceso (a niveles avanzados o por ejemplo cuando se utilizan palabras soez en un foro o una red social), se penalizan los comportamientos inaceptables, mientras se favorecen determinadas conductas, por medio de refuerzos positivos, como felicitaciones y premios: acceso permitido, descargas gratuitas, etc. (Rubio, Menor, Mesa y Mesa, 2008, p. 23).

En consecuencia, es pertinente afirmar que la gesta de una nueva cultura ciberespacial, supera el instrumento y determina esos nuevos mundos en donde los adolescentes se encuentran, se identifican y permanecen, imbuidos por la motivación y la emoción de enfrentarse a personas, informaciones, mundos y realidades desconocidas, posiblemente apasionantes y por lo menos vistas desde otra perspectiva, susceptible de su propia manipulación, acomodación, aceptación y/o rechazo. Explicada desde la relación entre emoción y motivación, según explica Chóliz, (2005), en cuanto posee la conducta motivada dos características: dirección e intensidad, en donde la emoción dinamiza la conducta motivada y se realiza en forma más activa y dirige la conducta de acuerdo al fin, al objetivo, es entonces válido decir que en los adolescentes, la dirección de sus motivaciones se dan de acuerdo a sus propios intereses.

En tal sentido, lo que genera interés trae consigo placer, sorpresa, tristeza, ira, asco, miedo, atracción, curiosidad, que llevan al adolescente, a una adhesión y búsqueda continua hasta dependencia motivada por sus emociones. Lo que explica, los niveles de motivación en la red, la apertura y manejo de la información y la construcción interactiva y social a través de las redes sociales, los constructos virtuales a los que acceden y se identifican, principalmente, los niños, los adolescentes y los jóvenes.

Desde esta mirada, es comprensible el estudio investigativo que aporta Iván Rodríguez Pascal, desde una perspectiva sociológica, determinando algunos indicadores sociales, que permiten otra visión y comprensión del fenómeno de la internet como espacio virtual de información, formación o culturización. Es así la apuesta y el estudio sociológico que favorece la comprensión de indicadores apropiados desde la misma realidad de los menores frente a las nuevas tecnologías de la información y la comunicación, superando los paradigmas adultos, de conveniencia, aceptación, rechazo o aprobación, desde los propios temores, limitaciones y/o gustos, y permitiendo en coherencia confrontación objetiva hacia otras formas de comprensión al nivel de la población infantil.

Bien expone el investigador, la necesidad y pertinencia de construir un espacio social de la infancia, hacia el diseño de instrumentos metodológicos que favorezcan la comprensión del fenómeno y su influencia en su misma realidad poblacional. Lo que llevó finalmente fue a considerar la propia autonomía de los menores de edad frente al aprovechamiento y acercamiento de la internet, el acceso y equipamiento de tecnologías en algunos sectores de la población, la comprensión de su uso a partir de instrumentos

cuantificables, adaptados al lenguaje y a suscitar claridad en la información. Así pues, permitió definir los siguientes aspectos:

a) la penetración de las TIC en la vida cotidiana de la población infantil, b) la tipología del uso que los menores hacen de estas tecnologías, c) el uso del tiempo en relación con las mismas, d) las diferencias de género y e) la previsión de las posibles conductas de riesgo y consecuencias perjudiciales de las mismas para los niños. Se ha procedido a la “traducción” de estas dimensiones conceptuales en indicadores, primero ideales y después operativos, que pudieran dar cuenta de la medición indirecta del problema, y después se ha contrastado este diseño con el estudio exploratorio cualitativo realizado simultáneamente a la formulación del sistema. (Rodríguez, 2005, p. 400).

Ahora bien, los padres de los menores, preocupados por los manejos virtuales que tienen los infantes, se ven en muchos de los casos, preocupados, angustiados y coercitivos frente a los hijos, en aras de evitar fracasos personales, conductas diferentes y fuera de lo convencional desde su propia perspectiva. Según la investigación realizada en España sobre los menores y el acceso a internet en el hogar, elaborada por los investigadores Jaume Sureda, Rubén Comas y Mercè Morey, muestran que el alto índice de acceso y navegación en que se encuentran los menores, así como el abandono en que muchos de esos niños se encuentran, lo que los lleva a recurrir a la única compañía que se tiene: el computador. (Sureda, Comas y Morey, 2010).

Dicho estudio investigativo ha reflejado otra mirada de la misma realidad, que consiste en el papel fundamental de los padres en el uso de la red virtual y el acompañamiento a los hijos. Los menores investigados cuyas edades oscilan entre los 12 y 21 años de edad, expresan que sus padres en algún momento han prohibido navegar o

acceder al computador a determinadas horas, en un 78% de los investigados; así como la escasa regulación de internet a partir de programas de espionaje y filtro. Todo esto llevó a considerar la necesidad de capacitar a los padres en el manejo de la internet y el acompañamiento a sus hijos. (Sureda, Comas y Morey, 2010). Dicho acompañamiento que ha de ser desde lo efectivo y afectivo, superando lo represivo o prohibitivo del fenómeno.

Entonces, surgen nuevas reflexiones al respecto de los adolescentes sobre en realidad qué buscan y qué necesitan para hacer más óptimo y constructivo su proyecto personal, desde la cercanía y uso de las TIC, particularmente la internet.

2.4. Adolescencia, Identidad, Autonomía y Ciberespacio.

Es claro que la adolescencia, es una etapa de la vida llena de cambios y transformaciones físicas, biológicas, emocionales y psicológicas que van determinando la persona, sus metas e ideales y su manera de ser en el mundo.

En tal sentido, se convierte esta etapa en continua búsqueda de identidad, que le permitan ser él mismo, ser original, ser diferente; no obstante, el ser humano, lo es esencialmente, sin embargo, los adolescentes en ese deseo de reafirmación, de ser grande e identificado en el sentido amplio del término, busca en su contexto expresiones, simbolismos, rituales que configuren su propia identidad.

Por lo tanto, la identidad como eje fundamental del individuo, se construye en la relación con los otros, pues tiene un carácter social de afianzamiento, de reciprocidad y de referente, que se explica desde la cultura. En donde la cultura se comprende a partir de los diversos modos de actuar común, creencias, costumbres, ideales y expresiones de una comunidad que se identifica con dicha realidad social colectiva. Entonces, al decir identifica, implícitamente remite al individuo que se caracteriza con unos patrones comunes aceptados socialmente y que por lo tanto, el individuo adopta, perfila y asume tanto interna como externamente.

En razón a dichos postulados, el estudio investigativo de Corredor, Pizón y Guerrero, (2011), llevaron a considerar que: " las imágenes externas actúan como pivotes para anclar la identidad en una realidad cambiante y darle consistencia a la experiencia". Es entonces comprensible la manera como los adolescentes construyen representaciones de la realidad contextual, exponiéndola a unos patrones de aceptación social, que permiten estructurar la propia identidad personal, generando convergencia, socialización efectiva y nuevas relaciones mediadas por dichos patrones de identidad, que sirven de soporte en el reconocimiento personal en relación a los demás.

El proceso de investigación de Corredor, J.A. y otros, permitió la definición de algunas categorías en el contexto colombiano aplicado a 2987 jóvenes en distintas interacciones, que facilitaron el reconocimiento de categorías de la identidad, llevando a explicar:

La aparición de estas categorías es consistente con la idea de que la construcción del sí mismo virtual está altamente asociada con la

presentación de contenidos que se ligan a ésta y se prueban en este contexto. En un segundo grupo de categorías, se encontraban acciones de naturaleza interpersonal dirigidas a establecer y mantener vínculos con individuos y comunidades de referencia. (Corredor, Pizón y Guerrero, 2011, p. 47).

Es apenas claro, definir la identidad a partir de interacciones sociales, la cuestión se profundiza cuando la interacción social es solamente o por lo menos fuertemente a través de la virtualidad, con individuos, circunstancias, realidades que están ahí y que el usuario, en este caso, los adolescentes, reciben y aceptan, sin prejuicios, ni prevenciones; motivados por el interés de experiencia y vivencia de exploración de otras realidades, mundos y personas que sobrepasan su contexto cercano y cotidiano.

El adolescente al elegir en la red social y en general en la interacción virtual, los amigos, los contactos y los diversos grupos sociales, descubre que está siendo él mismo, que construye su propia identidad, pues un componente fundamental en la identidad, es la libertad y la autonomía, lo que lo hace libre con capacidad de realización propia, liberándose de condicionamientos de los padres, profesores o sencillamente los acuerdos de adultos que en la sociedad se imponen.

De esta manera es válido afirmar lo que expresan Corredor, Pizón y Guerrero, (2011), citando a Boyd, (2010); que las redes sociales son un punto de intersección entre la representación personal y la comunidad, de tal forma, que ambas facilitan y disponen al individuo a su representación y construcción en el ciberespacio. Es ahí, en la red virtual, no solo social, en donde se elaboran nuevos constructos de relación, nuevas maneras de comprender y responder a los distintos fenómenos y realidades fácticas que aún el mundo, los líderes y los gobiernos, siguen sin responder.

Todo esto, genera vínculos insospechados de relación, no tanto, en el orden afectivo a personas y patrones desconocidos o virtuales, sino a las dinámicas mismas de interacción, a los canales, rituales, códigos y retos de la virtualidad misma, que son expresión de una realidad que clama, tanto en el plano personal, como en lo social. De esta manera, los jóvenes de hoy, hijos de una era digital, se convierten en protagonistas y líderes de una cibercultura, que moviliza, que dinamiza y acepta sin temor alguno, permitiendo en el individuo desarrollo de la autonomía que posiblemente en la escuela, en el hogar o en el ejercicio ciudadano no encuentra, pues ante el deseo juvenil de irrumpir cualquier normatividad que le parezca no le permite ser él mismo se convierte en obstáculo que disgusta y desinteresa.

La cibercultura le está permitiendo a los jóvenes y adolescentes, ser ellos mismos, decidir, aceptar, elegir y rechazar o posponer, términos que son propios del manejo virtual y que con tan solo un clic, le permite asumir la decisión. Situación que en su realidad concreta no es posible, pues en un salón, en el transporte público, etc, no puede determinar acepto o rechazo a quien esté al lado.

Ahora bien, las propias decisiones, expresión de libertad juvenil, se constituyen también en vivencia y desarrollo de la autonomía, en cuanto es el individuo mismo quien define en el ciberespacio, decisiones y respuestas coherentes dadas desde su propia comprensión de la realidad virtual y concreta. No obstante, es posible cuestionar también: ¿qué deciden? ¿qué están rechazando?, ¿qué están aceptando? ¿qué están compartiendo en la internet?.

En sí se debate la pregunta por el sentido, que viene a ser la cuestión de la identidad apoyada desde la autonomía, en cuya respuesta confluye la heteronomía como sujeto que es la persona del encuentro de redes, interacciones y vivencias comunitarias que se determinan y se reconocen en la era ciberespacial.

En esta perspectiva, Juan Antonio Dienes haciendo un estudio desde Paul Ricoeur, sobre la ética y la identidad, expresa:

Ricoeur habla de la heteronomía constitutiva de nuestra autonomía, somos un «sí mismo» en cuanto «otro». Este otro aparece, por tanto, según lo anterior, no sólo como el otro de la relación del «cara a cara» o yo-tú; sino también como el otro anónimo y sin rostro con quien me relaciono a través de las instituciones. (Dienes, 2003, p. 336)

Es entonces válido el sentido de la identidad como construcción y realización desde el otro, interactivo y autónomo que favorece nuevas formas de realización social y cultural. En donde la acción y el ser se convierten en pilares únicos de la apuesta por la definición del propio proyecto de existencia.

2.5. Ciberespacio y Proyecto de Vida. ¿Oportunidad o Amenaza?

La realización del ser humano, solo se comprende cuando éste logra acercarse al misterio de sí mismo, cuando define diversos criterios, factores y elementos de aprendizaje que le acercan a la comprensión de su yo en la interacción de los otros, en la construcción de alteridad y en la definición de horizontes que den sentido a su propia realidad, forjándole nuevas perspectivas y retos para la vida.

En tal sentido, las decisiones, opciones, interacciones y orientaciones que se permita el joven o el adolescente son en principio la respuesta que ilumina la gran decisión de la vida: su propio proyecto de realización, sus metas y realidades que lo lanzan al descubrimiento y construcción de nuevas posibilidades, de mundos pensados y realizados a partir de sus propios ideales y realidades.

Así las cosas, la era digital y el mundo cibernético, se convierten en una oportunidad decisiva en dichas construcciones y posibilidades del individuo pero también de la cultura que se recrea en los nuevos paradigmas de la cibercultura, fuente de crecimiento y de interacción juvenil. Entonces, un proyecto de vida solo se realiza en la medida que se involucre la alteridad, pues el valor de sí mismo, es también el valor del otro. Más aún, en esta era que supone la identidad desde la interacción, para la construcción de un proyecto común, con sentido crítico y social.

Ahora bien, las posibilidades que ofrece la red virtual, de trabajo, de entretenimiento, de socialización, presupone necesariamente, un ambiente incluyente, en donde hay espacio real para todos, en donde cada usuario o internauta ejerce de manera protagónica su papel, tiene su espacio de realización y desenvolvimiento social. En tal sentido, bien lo expresa Castro (2011) en cuanto las tecnologías de la información y la comunicación deben favorecer espacios de inclusión, en donde los más vulnerables tengan posibilidad de interacción y de acción en orden a sus propias posibilidades y espacios de solidaridad humana.

De esta manera, la internet, se convierte en una forma real de construcción humana, en donde los adolescentes, se permiten la gestión de sí y de los otros, como bien lo dice, Macías (2008):

Se erige como un ente que modela el comportamiento, afectivo e intelectual, de las personas y se arroga y usurpa, de modo grosero, el papel de ordenador de la experiencia de la construcción de sí mismo del ser humano, tal vez la experiencia (antes exclusivamente humana) por excelencia.

También lo expresa el autor en cuanto la red virtual permite la autogestión y autodeterminación, que lleva a generar pensamiento crítico, a ver la realidad circundante desde una perspectiva de proyecto que se construye, en donde cada persona, individuo, grupo y comunidad son parte activa, dinámica y constructora. Es precisamente ahí en donde el proyecto personal de vida, definido por unos ideales y metas por realizar, se fortalece y se orienta en orden a vivir, ser y convivir en un mundo globalizado y globalizante en el que cada persona ha de determinarse y realizarse.

No obstante, es también posible que se genere una actitud de simple espectador del ciberespacio y en donde también es posible el fracaso del proyecto personal de vida. Así lo expresa Macías (2008):

En este sentido, se puede hablar de que la “realidad virtual” puede, quizá, allanar el camino de la autogestión y autoformación de la persona, pero bien puede, por el contrario, convertirse en un obstáculo infranqueable para nuestra formación autónoma. La “realidad virtual”, nos permite acceder o conocer ciertas representaciones de realidades ajenas y lejanas que, por nuestros medios o nuestros sentidos, no podríamos jamás alcanzar, sin embargo, también nos puede orillar a una pasividad constante, que nos evade de los avatares de la lucha cotidiana por la construcción de sí y para sí, al mismo tiempo que sirve como agente desactivador de la movilización colectiva.

Desde esta perspectiva, la realidad ciberespacial, orienta en sí misma a inclusiones y dinámicas que respondan con un sentido crítico y constructivo a dar respuesta a los diversos problemas, retos y necesidades integrales de la humanidad, en donde cada internauta adquiere en sí mismo un nivel de corresponsabilidad social, de análisis de la realidad y de acción concreta y colectiva hacia la gestión e involución en procesos de desarrollo y respuesta eficiente y eficaz.

Así pues, existen diversas políticas que orientan el manejo de las TIC, particularmente la Unesco ha determinado y orientado diversas líneas de acción en donde estimula al desarrollo de competencias que favorezcan el desarrollo social incluyente, la generación del pensamiento crítico social que permite una mirada diferente de la realidad, para que en la utilización de las tecnologías se pueda generar mayor cohesión social, movilización colectiva, conciencia global de respuesta a los retos del mundo contemporáneo. De esta manera, el mundo virtual, se convierte en el escenario también privilegiado del ejercicio democrático, del ejercicio y expresión de la libertad humana, del ejercicio de solidaridad y construcción de la paz. (Unesco, 2008).

El mundo ciberespacial entonces, se comprende desde el desarrollo de un pensamiento abierto y crítico que ha de llevar a la gestión del conocimiento en orden a la interacción y construcción de la propia identidad. Es en dicho espacio en el que los adolescentes y los jóvenes fortalecen nuevas miradas y revoluciones transformantes y liberadoras, que den sentido integral a la propia vida, superando el espacio virtual como

forma de vida ociosa o como mecanismo distractor frente a la soledad humana en la que muchos de los jóvenes y adolescentes se ven enfrentados. (Crespo, 2006).

Es entonces pertinente y necesario que se aborde la alfabetización digital como parte fundamental en la realización del proyecto social de vida de las comunidades y de cada individuo, ya que no se trata solamente del manejo técnico de los recursos digitales y electrónicos, sino, además, de la eficiente utilización de la información, del aprovechamiento de las redes y grupos sociales que generan cohesión social en aras a dar respuestas a los interrogantes del hombre actual, de sus necesidades, vivencias y orientaciones que forjen sentido de vida.

La apuesta por acciones de alfabetización digital que vayan más allá de la mera formación en competencias instrumentales resulta revolucionaria, en tanto que fomenta el desarrollo de personas autónomas, reflexivas, críticas y responsables, capaces de transformar la sociedad, trabajar con los demás para generar conocimiento colectivo y compartido, y no simplemente reproducir los modelos existentes. (Travieso y Planella, 2008. p. 6).

Es entonces clave, dichas expresiones que orientan a la formación integral de los adolescentes, lo que permite encontrar herramientas, elaborar construcciones, reflexiones, sacar elementos y factores que permitan ir definiendo y clarificando su propio proyecto de vida, antes que se convierta la misma red virtual en una amenaza para la propia realización y la orientación de perspectivas que le permitan el reconocimiento de su propia identidad y de esta manera moldee acciones, conductas y metas hacia el horizonte que dé sentido y por el cual motive la propia existencia cada día.

Es ahí donde la educación tiene un papel preponderante, imprescindible y liberador. Cuando todo el quehacer se orienta al acompañamiento de los adolescentes al descubrimiento del fascinante mundo de su propia realización y la búsqueda con sentido de nuevos paradigmas, interacciones y posibilidades que le permitan la resignificación de su propia vida y de sus propios contextos socio culturales.

De esta manera, el educador social se permite un papel fundamental que en el desarrollo de habilidades y destrezas para ser agente activo en el manejo adecuado de la información, en la generación de formas diferentes de pensar que lleven realmente a un pensamiento divergente que suscite respuestas a la realidad contextual, que construya conocimiento y oriente hacia la recreación cultural en su ambiente y momento histórico. (López y Esteban, 2008).

Bien profundiza Fainholc al hablar de una lectura crítica de la internet, que permita superar el simple acercamiento, la pérdida de tiempo y el superficial manejo de la interacción virtual. Es entonces necesario lo que expone:

En los entornos mediados por las TICs, es necesario fortificar a los usuarios como potenciales sujetos de aprendizaje, para superar su estadio de simples consumidores de mercancías y transformarlos en receptores críticos de productos simbólico-tecnológicos, a través del desarrollo y de la práctica de competencias que concurren a fortalecer cualidades éticas de emancipación, solidaridad y reflexividad en la construcción del saber. Impulsar proyectos socioculturales y tecnológico-educativos potentes, como proceso de socialización, en esta nueva dimensión, es posibilitar situaciones de interacción social e interactividad pedagógica apoyadas en los procesos de lectura. (Fainholc, 1999, p. 2)

En este sentido, conviene que la educación oriente hacia un protagonismo y liderazgo más activo y dinámico a los estudiantes, que no permitan limitarse al pasivo consumismo, sin mayor criterio ni determinación real de sí y del entorno. De ahí la necesidad de fortalecer el desarrollo de competencias y didácticas que apoyen nuevas prácticas educativas más interactivas, dinámicas y constructivas, de tal modo que los procesos de enseñanza aprendizaje se desarrollen de manera más eficaz, alternativa y práctica, aprovechando las nuevas tecnologías de la información y la comunicación.

Es consecuencia, es preciso clarificar y reafirmar que:

la red ha supuesto una revolución cultural y estructural sin precedentes que ha cambiado la humanidad, siendo adoptada por la adolescencia y la juventud como un medio amigo, con el que resarcirse del dirigismo, la manipulación y la pasividad a los que les abocaban otros medios. Un medio que más allá de los riesgos puntuales cuenta con todas las oportunidades para la recreación, la formación y el empleo de estas nuevas generaciones, más motivadas, cuando no dotadas para las TIC y una visión globalizada de su futuro. (Rubio, Menor, Mesa y Mesa, 2008, p.79).

No obstante, es oportuno exponer que también existen diversos riesgos frente al manejo, abordaje e interacción en las redes virtuales. Son diversos los debates, análisis jurídicos y proyectos de ley que quieren dar una respuesta a situaciones de abuso diverso a través de la red, particularmente ante la salvaguarda de los derechos de los menores y principalmente el respeto integral a la persona. Dado que el acceso es ilimitado, la información de manera general no tiene mayores restricciones, la interacción es totalmente abierta, lo que afecta en varios casos la inclusión de situaciones de manipulación, explotación, acoso, amenaza, chantaje, engaño, entre otras conductas de carácter punitivo.

Es también el ciberespacio, un ambiente supremamente vulnerable para el ejercicio del delito, ya que de alguna manera se presenta desde el anonimato, también los derechos de autor que fácilmente son violados, como también los adolescentes se exponen libremente a consumir cualquier información que no siempre es verdadera, legal y conveniente para el desarrollo sano de su integridad como persona, que favorezca el cuidado de sí y de su propia intimidad.

Existen otros riesgos de carácter técnico, como los virus informáticos, los programas de la red que tienen elementos tóxicos y no tóxicos que llevan a generar adicciones, como los video juegos, trastornos alimenticios o nutricionales, entre otros.

De esta forma, es evidente que el mayor peligro no está en el acceso, ni siquiera en la información y recursos desatinados que se encuentren, ni en las restricciones a que hubiese lugar por parte de los adultos, sino que más aún, en el criterio, la autonomía y la oportunidad con la que el adolescente utilice las redes virtuales, en la manera como aborde y como utilice toda la información, enlaces y exploraciones que se presentan, puede aprovechar de manera constructiva para su propia realización, para construir sus propias metas y objetivos de vida, para conocerse mejor así mismo y luego conocer el mundo y la complejidad de las relaciones, vivencias, situaciones y experiencias diversas a que estamos abocados como seres en continua búsqueda de sentido.

Ahí los procesos educativos desde la escuela deben fortalecer el acompañamiento y la misma interacción, (Álvarez, 2003) permitiendo mostrar luces que orienten el camino a los estudiantes, que le permita entrenarse en el desarrollo de su propia libertad

y autonomía hacia la búsqueda de la identidad que signifique para su propia realización existencial.

2.6. El Reto de la Innovación Tecnológica y Pedagógica

Es a partir de esta nueva perspectiva que se forja a la educación, a los responsables de las políticas educativas y puntualmente a los educadores, desde sus propios proyectos pedagógicos institucionales, retos y tareas de formación, estructuración programática y desestructuración pedagógica que permita innovación tecnológica y epistemológica hacia novedosas prácticas educativas y desde un horizonte que permita a los niños y adolescentes el aprovechamiento de sus propios escenarios, venciendo los miedos y temores, los prejuicios y condicionamientos sociales y tecnológicos, evitando satanizar, descalificar y cerrar; posibilitando por el contrario inmersión y aprovechamiento que acompañe y facilite procesos de construcción personal y social en los adolescentes.

En tal sentido, la tecnología educativa, favorece y expone diversos estudios, investigaciones y aportes que permitan la generación de estrategias tecnológicas y pedagógicas que respondan a las inquietudes actuales de la nueva cibercultura, tanto del adolescente como del docente que acompaña dichos procesos de aprendizaje e interacción. Desde esta perspectiva, las nuevas tendencias de la educación a partir de la innovación tecnológica y la tecnología educativa, no es otra cosa que la renovación pedagógica y didáctica que favorezca el verdadero sentido de la educación: la formación, desde las nuevas y actuales formas de comprensión de la realidad, como es la cultura digital y el mundo cibernético.

De esta manera el desarrollo pedagógico desde la modalidad blended learning, se convierte en una estrategia eficaz para alcanzar en la actividad educativa, verdaderos procesos formativos desde la enseñanza aprendizaje, lo que lleva a fortalecer el conocimiento, apropiación y formación docente en el uso de tecnologías educativas y medios alternos de educación mediada por las Tics.

En tal sentido, la educación b-learning, permite responder a las necesidades pedagógicas actuales, a las dinámicas socio culturales contemporáneas y a patrones económicos y globales del mundo de hoy, ya que conjuga el aprendizaje virtual y la presencia en tiempo y espacio de estudiantes y profesor, de tal forma que favorezca el fortalecimiento de la realidad personal, de la presencia y el reconocimiento de grupo, de las formas de expresión, disentimiento, acuerdo presencial; así como, la generación del ritmo y dinamismo personal, distante y economizante que permite lo virtual.

También la educación b-learning, lleva al fortalecimiento de las motivaciones individuales y grupales, ya que como bien expresan Llorente y Cabero (2009), la educación virtual ha tenido ciertas frustraciones, que generan grandes porcentajes de deserción escolar, y que la parte presencial se convierte en un espacio de sentir que se está estudiando, que se reconoce la actividad académica y la presencia pedagógica en los procesos formativos de enseñanza aprendizaje.

La utilización de diversas herramientas de comunicación en la educación virtual, constituyen elementos esenciales para el éxito del proceso formativo, ya que de alguna manera en la educación virtual, se muestra impersonal, aislado y ante las dificultades de

comprensión, de manejo técnico, de desmotivación, la comunicación sincrónica y asincrónica se convierten en el salvavidas del proceso enseñanza aprendizaje, incluso de la permanencia estudiantil. En coherencia, se presenta un cuadro sobre el uso de buenas prácticas de herramientas sincrónicas y asincrónicas en ambientes virtuales de aprendizaje, con ejemplos de utilización en las prácticas pedagógicas. Ver Anexo: Tabla 1. Herramientas Sincrónicas y Asincrónicas.

La comunicación desde las tecnologías, permite al profesor un acompañamiento más eficiente, que desde el rol del docente, ha de ser, además de efectivo, afectivo, en cuanto genere niveles de confianza, de comprensión de la realidad y la incertidumbre del estudiante, facilitador de ambientes cálidos de aprendizaje y de interacción grupal, ante la duda, la dificultad y las diversas circunstancias que se presentan en el proceso.

Para tal fin, es pertinente la pedagogía social y humanista que considera la realidad social y el sentido humano del estudiante, en cuanto la educación pretende humanizar, para tal fin, dicha comprensión en la educación virtual, permite generar un profundo y eficiente aprovechamiento de las herramientas tecnológicas de comunicación como el chat, el foro, el correo electrónico, la videoconferencia, el blog, entre otros, de tal forma que permitan verdadero acompañamiento del proceso formativo; como bien lo concibe Orrego (2007), en cuanto la pedagogía ha de ser humanizante, que construya la persona como realidad social frente al mundo y a la vida misma.

De ahí que los procesos educativos son desde una visión integral y que apunten sin temor a la persona y su proyecto de vida, de tal forma, que aprovechando las diversas

herramientas y tecnologías contemporáneas se permite fortalecer horizontes y sentidos en el acompañamiento escolar y en la concreción de una cultura que equilibre y oriente hacia la propia realidad y posibilidad de realización, a pesar de los propios contextos en que están los adolescentes.

Figura: Buenas prácticas en algunas herramientas de comunicación virtual



Fuente: Elaboración propia

Otra estrategia tecnológica y pedagógica que es preciso considerar en los procesos educativos es el vídeo didáctico como herramienta eficaz en el desarrollo pedagógico, en cuanto genera interés, motivación y otras formas de comprensión de la realidad, en este caso temático, de la realidad histórica, permite elaboraciones y comprensiones alternativas y dinámicas, al contrate con estilo tradicional de estudiar la realidad o un tema determinado a partir de lecturas o explicaciones que no siempre son favorables y que no permiten mantener mayor grado de atención en los estudiantes, influenciados en la actualidad por el mundo de la imagen y el sonido.

Desde la orientación actual de inclusión de las nuevas tecnologías aplicadas a la educación, el vídeo se presenta como un recurso didáctico que favorece la construcción del conocimiento y en perspectiva de la corriente de la escuela transformadora, Ibañez (2003), en cuanto favorece a partir del interés del estudiante, nuevas posibilidades y estructuraciones pedagógicas dialogantes que permitan desde el conocimiento comprender la realidad y el contexto, asumir posición y actuar hacia la transformación de los propios contextos.

Desde dicha lectura y enfoque pedagógico, es posible solamente desde la generación de interés y motivación pedagógica y educativa en el estudiante, propiciada por el facilitador que es el docente, de tal manera que las actividades didácticas, las guías de trabajo y las orientaciones curriculares lleven siempre a una mayor comprensión del fenómeno estudiado para que posteriormente se genere análisis crítico, postura ideológica y praxis concreta frente a la realidad.

Se trata entonces, a partir de esta perspectiva pedagógica de educación transformadora, una visión más amplia de la cultura como posibilidad de nuevas estructuraciones sociales, como bien presenta Ibañez, (2003) citando a Giroux y McLaren (1998), en cuanto mantienen estructuras de subyugación, formas de vida poco liberadoras y de solo producción, a lo que se hace fundamental un análisis crítico y de transformación cultural, mediado por el vídeo que genera interés pedagógico, para luego elaborar análisis contextual, confrontación con los nuevos contextos, aplicabilidad y análisis crítico, que permita nuevas estructuraciones epistemológicas transformadoras y transformantes.

Finalmente es preciso puntualizar que la nueva era ciberespacial que ha generado una nueva cultura, que se denomina cibercultura, en la que los adolescentes están más cercanos, expuestos y fascinados, con nuevos lenguajes, significados y formas de interacción, permite y facilita a los adolescentes elementos de construcción social hacia la significación de sus objetivos de vida, sus metas y sus perspectivas de sentido personal y de orden social, desde el fortalecimiento de su propia identidad y autonomía, en donde el ambiente escolar y familiar deben forjar procesos de acompañamiento que le faciliten su proceso de identificación y realización hacia su propio proyecto de vida.

Capítulo 3: Metodología

El presente capítulo presenta el método aplicado en la presente investigación, a partir de la fundamentación del enfoque mixto de investigación, así como la congruencia con el diseño no experimental que se utiliza y el procedimiento que expresa los pasos como se desarrolla el diseño metodológico. En tal sentido, se determina la población que se estudia, así como la muestra que se utiliza, bajo los criterios de selección tanto de la muestra como de los instrumentos determinados para recabar los datos y la información pertinente, para el posterior análisis e interpretación a que haya lugar hacia respuestas y comprobaciones desde el planteamiento del problema, con los debidos anexos y soportes que ofrecen mayor confiabilidad, validez y objetividad a la presente investigación.

3.1. Método de Investigación

Esta investigación está desarrollada desde un enfoque mixto, ya que desde el planteamiento del problema se orienta hacia la indagación del fenómeno de la internet y el uso de la red virtual en los jóvenes hacia la construcción del propio proyecto personal de vida, de tal manera que se hace necesario fundamentalmente que se convoquen aspectos del paradigma cualitativo, en cuanto permite necesariamente explicar e investigar el problema y el fenómeno desde diferentes corrientes de pensamiento y no solamente desde una cuantificación positiva de datos y realidades, ya que según Guadarrama, P. (2009, p. 147-149), la investigación cualitativa favorece la comprensión de la experiencia humana, la intencionalidad, el ser humano en su contexto e interacción

social y la mirada holística del ser en una perspectiva integral. Situación que es comprensible y aplicable frente a la red virtual y el proyecto de vida de los jóvenes y adolescentes.

No obstante, se hace necesario que esta investigación estudie e indague algunas realidades que prácticamente requieren una profundización cuantitativa de investigación, ya que permite definir variables que determinen diversos grados de influencia, acceso, permanencia y utilización de la red virtual en los adolescentes y jóvenes, para conocer niveles y grados de influencia cuantificados. Todo esto, lleva necesariamente a definir el paradigma mixto como la mejor opción de estudio en la presente investigación.

Además, es preciso puntualizar que la investigación cuantitativa apunta a un producto, o una razón positiva, desde un análisis estructural, mientras que la cualitativa se orienta al proceso de la investigación, a una comprensión subjetiva del fenómeno social, lo que permite que su evaluación sea de los contextos, de las relaciones y diversas situaciones de comunicación e interacción, de la cultura y de los cambios observados, en tanto que la investigación cuantitativa, evalúa la eficacia y eficiencia de los fenómenos, los niveles de aceptación o de verdad y los resultados finales en sí. Bausela H, E. (2004). En tal sentido, este enfoque mixto permite ambos elementos que fortalecen, amplían y profundizan la investigación.

Así pues es válido afirmar que esta investigación contiene elementos positivistas que favorecen la comprobación de hipótesis respecto a condicionamientos e influencias que determinan algunas habilidades en los jóvenes a través de la red, dependiendo de

diversas circunstancias y que a la vez influyen en la orientación del proyecto personal de vida.

Pero también los comportamientos, actitudes, orientaciones y perspectivas de sentido de vida, es preciso abordarlas desde una mirada fenomenológica y hermenéutica que permita cualificar los datos desde métodos apropiados hacia la comprensión más profunda del fenómeno de influencia de la red virtual en la orientación del proyecto personal de vida de los jóvenes.

Ahora bien, respecto al diseño que se aplica en esta investigación de enfoque mixto, se integran desde el diseño no experimental al estudio etnográfico, definiendo el tipo de diseño transeccional correlacional con estudio etnográfico realista, como lo denomina Creswell (2005) citado por Hernández, Fernández-Collado y Baptista (2007, p.698).

Desde estos diseños, se permite observar los fenómenos en su ambiente natural, para luego analizarlos. (Hernández, Fernández-Collado y Baptista 2007). Pues aquí se funden dos diseños de origen cuantitativo y cualitativo, que se concretan en la presente investigación en la recolección de datos cuantitativos y cualitativos de las categorías que se definen (diseño etnográfico realista o mixto) y correlaciona información, datos y observaciones de los fenómenos categorizados para verificar causas y efectos de las variables.

Este proceso de diseño se desarrolla en varias etapas que a continuación se describen:

1. Reconocimiento e inmersión en el campo de investigación. Inicialmente a través de la observación de las diversas situaciones de vida de los estudiantes de los dos últimos grados, el diálogo cercano y el reconocimiento de sus perspectivas de vida.

2. Diseño de las variables y de los instrumentos de recolección de datos

3. Ejecución de la prueba piloto, análisis y rediseño de los instrumentos de aplicación.

4. Análisis de datos y de la información, desde codificación y estructuración en categorías de los datos

5. Elaboración del informe final.

De esta manera, desde diversas investigaciones planteadas en el capítulo 2 ha permitido interpretar una nueva realidad de indagación en cuanto se enmarca un fenómeno real que consiste en la fuerte influencia de las Tecnologías de la Información y de la Comunicación, particularmente la internet cuyos estudios han demostrado el impacto en las conductas de los adolescentes y los niños, según estudios españoles.

En este sentido, se han definido nuevos escenarios que apuntan hacia el planteamiento de dicha influencia en cuanto, favorece o limita la construcción del proyecto personal de vida en jóvenes de últimos años de educación secundaria en establecimientos de educación pública en el noroccidente de Bogotá Colombia, dado que los jóvenes están en alto grado usando la red virtual, carecen de procesos de identidad y autonomía personal por diversas circunstancias psicosociales y realizan un uso

mediático de los espacios de navegación virtual, lo que ha inspirado un estudio investigativo desde el método expuesto anteriormente.

En este sentido, dicho método, diseños y fases que se desarrollan permiten hacer una indagación profunda y extensa hacia la correlación internet y proyecto de vida, favoreciendo analizar cuantitativamente el fenómeno, pero también cualitativamente llegar a confrontar perspectivas en el uso de las redes virtuales; de tal forma que permita aportar elementos de reflexión crítica y nuevos retos en la educación y el aprovechamiento de estas tecnologías contemporáneas.

3.2. Población, Participantes y Selección de la Muestra

La definición de la población y los directos participantes del estudio, de acuerdo a unas características comunes, permite que el estudio investigativo sea más objetivo y preciso, pues facilita la comprensión del fenómeno desde condiciones similares, favoreciendo un mayor margen de verdad y realidad.

De acuerdo a esto, las personas en las que se centra el presente estudio, se convierten en el objeto directo de estudio, pues representan el universo de personas que viven, experimentan y proyectan realidades diversas y a la vez comunes en orden a la comprensión de dicho fenómeno.

3.2.1. Población

Para la presente investigación se ha determinado un estudio mixto con adolescentes y jóvenes de un establecimiento educativo oficial del noroccidente de la capital Colombiana, que se encuentran en los últimos años de secundaria, en una etapa de profundos retos en la orientación y construcción perspectiva de su proyecto personal de vida, dadas diversas condiciones de tipo social, económico y cultural que se presentan en situación de vulnerabilidad y de indecisión en cuanto diferentes facetas de su vida y que son de fácil influencia tanto de manera personal como social, física o virtual, ya que el manejo de la red virtual se convierte en un gran apoyo y mecanismo de comunicación y de referente para sus decisiones y construcciones de identidad.

Bien exponen Selltiz y otros (1980) citados por Hernández, Fernández-Collado y Baptista (2007, p. 238): "Así, una población es el conjunto de todos los casos que concuerdan con una serie de especificaciones". Por lo tanto, la población se sitúa en unos patrones comunes de contenido, de lugar y en el tiempo. Hernández, Fernández-Collado y Baptista (2007). Lo que indica que es preciso también delimitar la población, cuyo parámetro principal es la coherencia con el planteamiento del problema.

Por esta razón, la población que se ha determinado, presenta características afines, no solo de lugar, sino de contextos y realidades sociales que marca la diferencia con otras comunidades de adolescentes y jóvenes con algunas características similares, pero con otros parámetros que aíslan para un proceso confiable y válido de investigación.

3.2.2. Muestra

Es entonces claro que de aquí se determina la unidad de análisis que son los jóvenes de la institución pública ad portas de terminar la secundaria e iniciar otra forma de vida que no siempre es la universitaria.

Se ha definido el primer parámetro que son jóvenes y adolescentes de décimo y undécimo grado. Otro criterio consiste en pertenecer a una institución oficial en el noroccidente de Bogotá cuyas condiciones socioeconómicas son menores.

Para definir la muestra de estudio, es preciso lo que orienta Hernández, Fernández-Collado y Baptista (2007), en cuanto la muestra puede ser probabilística y no probabilística, en donde esta última obedece a elegir según un perfil característico. Para el presente estudio investigativo se considera una muestra probabilística que responde al azar de manera aleatoria.

En tal sentido, se aplica la técnica del diseño por racimos, que para este caso, se toman de los 6 cursos de los últimos grados, 15 estudiantes al azar por racimo o curso con los que se llevará a cabo todo el proceso de aplicación de los instrumentos de recolección de datos. Esto arroja el siguiente resultado de muestra:

$$n= 6 \times 15$$

$$n= 90 \text{ estudiantes.}$$

También se realizó el estudio con algunos docentes de la Institución, considerando los docentes de informática de la secundaria y los directores de curso de los grupos de

estudiantes participantes, para un total de 4 docentes que acompañan diversos procesos con los estudiantes de estudio, tanto a nivel del manejo de competencias informáticas como en sus perspectivas de vida e interacciones personales y grupales.

3.3. Marco Contextual

Los jóvenes de la institución educativa distrital ubicada en el noroccidente de Bogotá Colombia, se encuentran terminado sus últimos dos años de estudios de secundaria, con diversas situaciones de vida y condiciones similares que caracteriza las instituciones educativas distritales del sector de Suba. El colegio ofrece algunas herramientas tecnológicas, existe acceso a la red virtual para las clases de informática. El colegio orienta su proyecto educativo hacia la formación integral, cuyo proyecto de vida ha de ser significado por todas las áreas, proyectos y programas que se desarrollan en la institución.

Los participantes son jóvenes y adolescentes, hombres y mujeres cuyas edades oscilan entre los 14 y los 19 años de edad, que se encuentran en décimo y undécimo grado de educación media vocacional, prontos a terminar el bachillerato. Esta población de colegio oficial, presenta algunos vacíos en su proceso académico y de desarrollo cultural y social, ya que las condiciones socioeconómicas y políticas estatales no favorecen un mayor crecimiento y competencia, también en otras áreas de su vida, como identidad, autonomía, habilidades sociales y capacidad de decisión.

Los jóvenes y adolescentes pertenecen al sector ubicado en estrato socioeconómico 1 y 2 en su mayoría, cuyas familias en situación de vulnerabilidad social, presentan desempleo o subempleo, o en otros casos, pocos ingresos salariales alrededor de un salario mínimo en Colombia. Esto determina situaciones de pobreza, familias disfuncionales en donde los adolescentes permanecen solos en la mayor parte del día, mientras no están en el colegio; situaciones de conflicto y violencia intrafamiliar. Es característico de la zona altos índices de violencia, descomposición social y amenaza continua de robos, atracos callejeros, delincuencia juvenil, consumo de sustancias psicotrópicas y movilidad continua de residencia de los habitantes.

Estos jóvenes a pesar de algunas limitaciones económicas, tienen acceso a la red virtual y con alguna frecuencia la utilizan, generando nuevas formas de relación, que es preciso indagar y plantear en la construcción de su proyecto personal de vida.

3.4. Instrumentos de Recolección de Datos

En primer momento es preciso definir las variables a medir, para el diseño de los instrumentos apropiados:

Las variables responden al objetivo y al problema planteado, lo que se llevó a definir las siguientes variables para considerar en el diseño:

- * Uso de la internet

- * Habilidades, competencias y aprendizajes en la red

* Claridad vocacional

* Perspectivas y metas personales.

Para la presente investigación mixta se definen algunos instrumentos para la recolección de datos y de información pertinente que permita alcanzar hallazgos importantes en la comprensión del fenómeno y así dar respuesta al planteamiento del problema. En consecuencia, se muestran las técnicas e instrumentos que se aplican en la presente investigación:

La observación: permite ver la realidad y las diversas expresiones e interacciones de los jóvenes y adolescentes, la utilización escolar de algunos aparatos tecnológicos de acceso a la internet, los diversos usos de internet en su espacio extra escolar, a partir de sus propias conversaciones, comentarios y observaciones directas. Así mismo, se observan algunas situaciones de conflicto convivencial dado por el uso inadecuado de redes sociales. Se lleva nota de expresiones, vivencias y situaciones que se observan en el ambiente escolar.

Cuestionario: Este instrumento, expresa Hernández, Fernández-Collado y Baptista (2007) es el más utilizado en la investigación cuantitativa para recolectar datos, ya que las preguntas responden a una variable a medir y apuntan directamente. Contiene 12 preguntas cerradas que indagan sobre los diversos usos de internet, acceso, permanencia, motivación, beneficios, limitaciones, metas y perspectivas de vida.

Grupos de enfoque: también se denomina sesiones en profundidad, a través de la cual se permite en pequeños grupos enfocar para el diálogo, aportes y compartir de experiencias frente al uso de la internet, los significados, lenguajes propios, orientación de la propia identidad, entre otros, que en dos sesiones, puede facilitar información fundamental en la comprensión del fenómeno en su proyecto de vida.

Para el grupo de enfoque, es preciso diseñar una guía de trabajo que permita desarrollar la sesión, acordando un lugar y hora determinada y que no exceda una hora de tiempo en la sesión. Desarrollando algunas dinámicas de interacción grupal que favorezca un ambiente propicio de participación y sinceridad.

3.5. Prueba Piloto

Básicamente la prueba piloto se aplica sobre la encuesta a realizar con base en el cuestionario como instrumento de recolección de datos. En esta investigación se hará una prueba de aplicación del cuestionario a un grupo pequeño de participantes, para verificar comprensión, claridad y coherencia de lo que se pregunta, así como pertinencia de la información que pueda brindarse a través de la encuesta.

Seguidamente se hará el respectivo análisis de los datos arrojados, se dialogará con los participantes del ensayo de prueba, para escuchar sugerencias, indicaciones a que hubiese lugar para realizar los respectivos ajustes y realizar el cuestionario real de aplicación.

3.6. Procedimiento en la Aplicación de Instrumentos

El procedimiento que se llevó en el desarrollo de la investigación se determinó en varios puntos que a continuación se describen:

1. Definición de fuentes de investigación: Se determinaron las personas como fuentes primarias para hacer la pertinente búsqueda de datos, información y vivencias contextuales.
2. Determinación de los momentos y espacios de interacción con la fuente seleccionada o muestra. Ubicación de su contexto, realidad y actividad cotidiana en la institución.
3. Definición del medio o método para la recolección de datos
4. Determinación de las variables a medir, según el problema y objetivos planteados
5. Definición operacional, que indica el diseño del instrumento en sí, su aplicación de prueba y luego aplicación definitiva. Se continuó con la observación del campo de estudio, luego la aplicación de encuestas que permitan desde el cuestionario diseñado, indagar sobre el uso de internet en los jóvenes y adolescentes, según la muestra seleccionada. Se realizó los respectivos acuerdos para las sesiones en profundidad en pequeños grupos de enfoque, en un salón disponible y adecuado para la interacción de los jóvenes. Se fue tomando nota de las participaciones conclusivas y de los hallazgos novedosos que ofrece la técnica.

3.7. Análisis de Datos

Según la aplicación de los instrumentos y técnicas de recolección de datos, se hace posteriormente un análisis de datos que permita formalizar hallazgos valiosos y respuestas a los planteamientos que motivaron desde inicio la investigación.

Para analizar el contenido, respecto al cuestionario aplicado, se utilizan tres pasos determinantes:

Unidades de análisis del cuestionario

- Definición de categorías y subcategorías que arroja la prueba o cuestionario.
- Codificar los diversos resultados.

Esto se realiza a través de análisis estadístico en excel, determinando los niveles de respuesta en cada ítem de las preguntas. En este sentido se hace la respectiva correlación de datos obtenidos entre los estudiantes con mayor uso y acceso a internet frente a su orientación de vida. Esto permite de manera gráfica, cuantificar los accesos, usos, preferencias que los mismos estudiantes expresan y que facilitan la medición preponderante para confrontar con perspectivas comportamentales dentro del marco de su proyecto personal de vida, de tal manera que permita posteriormente hacer el análisis conclusivo desde lo observado y concluido en los grupos de enfoque.

Frente a la observación se llevó un diario escrito de observaciones, manifestaciones, vivencias que luego se contrastan con la teoría que fundamenta la

investigación haciendo correlación de causa efecto de la internet y proyecto de vida, definición de metas, orientación de actitudes de identidad y autonomía.

Así mismo, en los grupos focales, se lleva registro escrito de aportes, intervenciones y experiencias compartidas, como también datos del manejo de internet, del propio proyecto personal de vida, de la claridad o desconocimiento, según se exprese. Además se permitió la libre expresión de situaciones y vivencias en el uso personal o de otros compañeros frente al influjo de la red, la toma de decisiones y la proyección personal.

Luego se aplica la triangulación de datos, que permite elaborar una confrontación con la información de los diferentes instrumentos aplicados, verificando concordancias, explicaciones y clarificaciones teóricas acontecidas, como también, facilita la triangulación reforzar datos desde diferentes mediciones, cuestionamientos y abordajes, para alcanzar hallazgos cada vez más objetivos y comprensibles, frente al fenómeno estudiado.

Finalmente, el proceso de validez y confiabilidad de los instrumentos cualitativos, se realizan a través de sometimiento al profesor de informática y otro colega investigador experto, en cuanto realice el propio análisis del instrumento, aplicación y resultados. También es criterio de validez el nivel de coincidencia de la información triangulada en los diversos instrumentos.

3.8. Aspectos Éticos

Se diseñan las respectivas cartas de consentimiento para el rector de la institución que autorice la aplicación y desarrollo de la investigación, teniendo en cuenta el fin de la investigación y el debido marco discrecional de la información.

Los adolescentes concertados para el estudio, también firman el consentimiento en la reunión de apertura del año lectivo 2012, ya que hay terminación de año escolar y se genera mucha movilidad estudiantil hacia otras instituciones o ciudades.

Finalmente, este capítulo del diseño metodológico de la investigación ha permitido condensar y concretar el enfoque de la investigación desde el paradigma mixto, haciendo un valioso acercamiento de lo cuantitativo y cualitativo, con el diseño del método que permita conjugar los instrumentos apropiados para alcanzar la respuesta a los planteamientos propuestos desde el comienzo de la investigación, a partir de una población específica y una muestra de 100 jóvenes de secundaria que facilitan un estudio mixto, confiable y verificable, arrojando datos que llevan a triangular la información y elaborar conclusiones y nuevos retos educativos en el aprovechamiento de la internet para el proyecto personal de vida de los estudiantes.

Capítulo 4: Resultados

A partir de las preguntas del problema a investigar: ¿El uso de la internet favorece o limita elementos para la construcción del Proyecto de vida en los jóvenes de Instituciones Educativas Distritales de Suba en Bogotá, Colombia, a partir del estudio del Colegio Tibabuyes Universal (IED)? y ¿De qué manera dicha influencia es significativa en la construcción del proyecto personal de vida de los adolescentes de Bogotá?, se realizó la implementación de instrumentos válidos de investigación presentados en el capítulo anterior y que permitieran alcanzar el objetivo planteado de verificar el influjo de la internet en los jóvenes y adolescentes de la Institución Educativa Distrital Tibabuyes Universal en Bogotá, frente a la construcción del proyecto personal de vida, para orientar estrategias que permitan desde el ámbito educativo acompañar procesos pedagógicos en el fortalecimiento de perspectivas de vida, mediados por la red virtual.

En tal sentido, el análisis de los resultados obtenidos de la investigación se presentan en tres fases concretas que se desarrollan en el presente capítulo.

En un primer momento se muestran los resultados obtenidos de la aplicación de los instrumentos diseñados en el capítulo anterior para verificar el influjo de la internet en los jóvenes y adolescentes, determinando diversas formas de interacción, a partir de los datos estadísticos de la encuesta aplicada sobre usos e impactos de la internet, respondiendo al primer objetivo específico de identificar diversas formas de interacción de los adolescentes a través de la internet y su influencia en la cotidianidad.

Así mismo, se presentan los resultados de la observación, entrevista y grupos de enfoque que describen elementos categorizados sobre el fenómeno ciberespacial frente a perspectivas de vida de los jóvenes del colegio Tibabuyes Universal.

En segundo lugar, se realiza el análisis de los datos hallados, presentado de qué manera se da la influencia de la internet según lo planteado como problema de investigación, hacia la determinación de diversas formas de interacción de los adolescentes y su influjo en el proyecto de vida, sus diversas realidades y afectaciones encontradas, desde comparación de resultados y análisis de las categorías con los fundamentos conceptuales, permitiendo el objetivo específico de identificar elementos favorables y desfavorables de la interacción virtual en los adolescentes en relación a su proyecto personal de vida, como también definir sus perspectivas de vida.

En tercer lugar, se aplican algunos criterios de confiabilidad y validez de los instrumentos utilizados para la investigación, desde la triangulación de resultados y validaciones estadísticas, así como la enunciación de diversas fuentes que aportaron elementos y resultados comunes que validan la investigación.

4.1. Presentación de Resultados

Según se orientó en el capítulo anterior para la recolección de datos cuantitativos se aplicó la técnica del diseño por racimos, que para este caso, se tomaron de los 6 cursos de los últimos grados, 15 estudiantes al azar por racimo o curso, participando en

total 90 estudiantes del colegio Tibabuyes Universal, quienes contestaron el cuestionario diseñado con los siguientes resultado, según las unidades de análisis:

4.1.1. Cuestionario

Acceso y permanencia

Frente al acceso que los estudiantes tienen a internet desde la casa, el 68% respondió que efectivamente acceden, mientras que el 33% no tiene internet en su casa. Por lo tanto, el promedio de navegación para el primer grupo, que permanece en internet desde casa es mayor en comparación al segundo grupo, que accede desde un café internet público menos de 1 hora diaria correspondiente al 24% y cuyo total pertenecen a quienes no tienen internet en casa. Lo que denota que a mayor disponibilidad de internet en casa, mayor permanencia de navegación, así lo especifica la siguiente tabla de resultados sobre permanencia en tiempo diario. Ver Gráficas 1 y 2: Nivel de acceso a internet desde casa y tiempo diario de acceso, en anexo 2.

a. Menos de 1 hora	b. Entre 1 a 3 horas	c. Entre 3 y 6 horas	d. Más de 6 horas	TOTAL
24%	37%	26%	13%	100%

Uso de la internet

Sobre la utilización de internet se encontró que el mayor porcentaje correspondiente al 44% lo usan para chatear y entrar a redes sociales. La Gráfica No. 3 sobre usos de la internet, expresa otros usos porcentuales de internet en menor escala. En este sentido, el interés que motiva a los estudiantes al ingreso a internet está dado por

distracción del 49%, mientras que el 24% accede por comunicación, seguido del 23% que es por conocimiento. Gráfica No. 4. Motivación para permanecer en internet.

Así mismo, la página de internet que más visitan los adolescentes y jóvenes, corresponde a la red social facebook con el 59% que se muestra a continuación con otras páginas de acceso y sus equivalencias correspondientes en porcentajes. (ver gráfica No. 5: Página web de mayor uso).

Es coherente respecto al uso que los estudiantes dan al internet, ya que el 78% expresa que el sentir y compartir con amigos es la ventaja de su acceso, mientras que al 16% le ha servido para evadir los problemas personales y tan solo el 3% ha permitido que internet convenga para poder imitar a otras personas. Ver gráfica No. 6: Ventajas del uso personal de la red.

Facebook	Youtube	Twitter	Taringa	Wikipedia	Otro	Correo e.	TOTAL
59%	19%	2%	8%	4%	2%	5%	99%

Influencia frente a perspectivas de vida

Según los datos hallados, se denota que en las decisiones y orientaciones de su vida, tanto en lo personal como en sus aspiraciones profesionales y vocacionales, está dado que la mayor influencia es ejercida por la familia, frente a otros factores como la interacción virtual, los amigos, la sociedad, entre otros. Ver y comparar las gráficas No. 7 y 8 (Factor Influyente en definición de metas y profesional). En tal sentido, la

influencia en el comportamiento de los adolescentes por el acceso a internet lo consideran positivo en un 37%, mientras que de manera pasiva ha influido en el 7%, según lo especifica la gráfica No. 9: Nivel de influencia de la internet en el comportamiento.

En consecuencia frente a la propia identidad y al crecimiento como persona, los estudiantes consideraron que es regular 49%, sin mayor influencia en su crecimiento, ya que el 67% expresó que ha sido igual persona a partir del uso de internet, según lo muestran las siguientes tablas:

Considero que el uso de internet ha permitido frente a mi propia identidad:

a. Poco crecimiento	b. Regular crecimiento	c. Mucho crecimiento	TOTAL
19%	49%	31%	99%

El uso que realizo del internet me ha servido para ser:

a. Mejor persona	b. Peor persona	c. Igual persona	TOTAL
29%	4%	67%	100%

4.1.2. Grupos de Enfoque

En grupos de 30 personas se desarrollaron dos sesiones para profundizar y compartir experiencias y percepciones respecto a la manera como está influyendo o determinando sus comportamientos, formas y perspectivas de vida a partir de metas e ideales de vida en los adolescentes y jóvenes.

En dichas sesiones los estudiantes participaron de manera activa comentando puntos de vista desde el uso de la internet y valorando algunos aportes significativos:

a. Hay un uso de la red virtual de carácter social y divertido, por lo que se utilizan unas páginas comunes tales como las redes sociales y los portales de música y de juegos interactivos:

b. La red virtual afecta también de manera negativa en los adolescentes, en cuanto la información se presenta sin restricción, facilitando acceso a pornografía.

"...suceden cosas curiosas, como al abrir una página aparece otra página de internet XXX, y alguna vez en clase, no podíamos cerrarla, por lo que el profesor nos sacó de la sala de informática...

c. En diversos momentos se presta para que personas inescrupulosas hagan daño a otros, engañen y manipulen la información. Según un grupo de estudiantes, expresaron que " la gente se muestra con otra edad en el face, con otros intereses y después comienzan a decirle a uno cosas, 'gas'"

d. "El año pasado tuve un problema con una pelada, que comenzó a meterse conmigo por el face, insultándome y tratándome de perra, y todo por un man... hasta llegamos a coordinación del colegio porque mi papá se dio cuenta y firmamos compromiso de respeto, pero eso me hizo daño y me retiré del colegio, pues hasta me amenazaron, pero ahora volví...". Los adolescentes que carecen de mayor estructuración de su personalidad, pierden y debilitan su originalidad y se dejan desequilibrar por comentarios negativos en la red social que se publican.

e. Finalmente, expresan los adolescentes que la internet no aporta significativamente al desarrollo de su personalidad de manera positiva y por ende al fortalecimiento de metas, ideales de vida y de compromiso personal y social desde la clarificación de su proyecto de vida, ya que los intereses como internauta se reducen a amistades y diversión: "cuando estaba conectado en facebook y me enviaron una solicitud y la acepté y era una niña que yo ya había visto y me interesaba conocerla; de inmediato me puse a chatear con ella y teníamos mucho en común y me enteré que yo también le atraía, nos vimos un par de veces, charlamos y hicimos una gran amistad, sin nada de sexo. ah, era muy buena."

f. En tal sentido, expresa en el grupo de enfoque un estudiante que "hay veces que encuentra uno personas que dan buenos consejos sobre la vida, pero casi siempre aparece gente camuflada proponiendo otras vainas..."

4.1.3. Grupo de Enfoque de Maestros

a. Hay acceso y gusto por utilizar la red virtual, pero los adolescentes no utilizan de manera integral los elementos disponibles, para su beneficio académico y personal.

b. Existen limitantes para el efectivo aprovechamiento de la red virtual, tales como la educación familiar, la cultura en la que están inmersos los jóvenes del Colegio Tibabuyes, donde los intereses y proyecciones son de momento y sin mayor diseño del propio plan de vida.

- c. Se denota que no hay debido acompañamiento de los padres a los hijos en el uso de las tecnologías, particularmente en el internet, dado por los pocos niveles de formación académica de los tutores o padres de familia.
- d. Para los estudiantes internet es sinónimo de distracción agradable, frente a diversas situaciones personales o familiares que no aporta significativamente.
- e. Los diversos usos de la internet, particularmente las redes sociales, influyen en el comportamientos de los adolescentes, ya que se ven abocados en conflictos personales o de convivencia escolar, por diversos mensajes, rivalidades y discusiones virtuales que llevan hasta la confrontación personal en la institución, asumiendo comportamientos agresivos, ofensivos y retaliadores. "Aquí hemos tenido varios casos que llegan hasta la agresión originada en la red social, por pendejadas e intrigas propias de las adolescentes... pero se faltan mucho al respeto.."
- f. A la vez la internet es un apoyo fundamental para la realización de tareas, informes y consultas, ya que el acceso a libros no es significativo en los adolescentes y sus familias.
- g. En tal sentido, hay desconocimiento en la adecuada búsqueda de información por desconocimiento de los adolescentes.
- h. Es preciso un verdadero patrón educativo que permita cambio de mentalidad en el uso de la internet, generando movimientos de tipo académico y social en orden a fortalecer elementos fundamentales de fortalecimiento del proyecto de vida y del acceso al conocimiento y no solo a la información.

i. Generación de grupos académicos en la red social, acompañados de docentes desde la presencialidad integrando elementos incluyentes y formativos hacia el fortalecimiento de habilidades para su proyecto de vida.

4.1.4. Observación

Se realizó el diario de campo a partir de la observación e interacción en diversos momentos espontáneos de la vida escolar de los estudiantes, favoreciendo datos, situaciones, comentarios y experiencias frente al uso de la internet, utilización de tecnologías, manejo técnico e intereses durante los momentos de navegación.

- a. Los estudiantes presentan interés específico de internet para acceder a redes sociales exclusivamente.
- b. Amplían sus lazos de comunicación extraescolar a través de la red social facebook, utilizando en alto número el chat virtual. Lo expresan así: "... nos hablamos por el face para adelantar cuaderno..."
- c. En la red social intercambian diálogos sobre sus relaciones sociales del día, amistades, noviazgos, dificultades interpersonales y familiares, además para recordar tareas y pendientes de clase o del colegio.
- d. Los aparatos tecnológicos que utilizan son teléfonos celulares con funciones básicas y sin cuenta de datos.
- e. Se dan conflictos de convivencia que son llevados hasta la coordinación, por insultos, amenazas, comentarios ofensivos y denigrantes de compañeros, todo ello a

través de la red social, en donde generalmente son los padres quienes se acercan al colegio para denunciar dichas situaciones.

f. Se maneja alto nivel de agresión verbal en las comunicaciones de los estudiantes a través de la red social, acompañado de insultos y expresiones soeces y ofensivas.

g. No hay suficiente manejo de motores de búsqueda, de conocimiento de páginas de apoyo académico, de diferenciación de la información con autoridad académica.

h. Los estudiantes expresan desinterés por definir metas y clarificaciones vocacionales, profesionales o de estudio superior. "ya llegará la fecha en que decidamos qué vamos a hacer, primero terminar este año..."

i. Diversas situaciones correspondientes a la intimidad son socializadas en la red tanto por los propios responsables como por terceros, con amplio margen de complacencia.

4.2. Análisis de Datos

Los diversos datos cuantitativo como cualitativos enunciados en el aparte anterior de resultados, conllevan a definir respuestas precisas sobre el planteamiento del problema inicial en cuanto ¿El uso de la internet favorece o limita elementos para la construcción del Proyecto de vida en los jóvenes de Instituciones Educativas Distritales de Suba en Bogotá, Colombia, a partir del estudio del Colegio Tibabuyes Universal (IED)? y ¿De qué manera dicha influencia es significativa en la construcción del

proyecto personal de vida de los adolescentes de Bogotá? Para tal fin, se organizan los datos en categorías de análisis que permitan dar respuesta a las preguntas desde el alcance de los objetivos propuestos.

Categorías de Análisis. De acuerdo a la investigación aplicando los instrumentos cuantitativos y cualitativos antes presentados, se logró definir algunas categorías que ahora permiten su análisis y relación frente a la pregunta problémica propuesta desde inicio.

Acceso a la Internet. Según los resultados el 100% de los estudiantes acceden a internet, ya sea desde casa o desde un lugar público, aún sobre condiciones económicas limitadas que se observan en el contexto. La mayor permanencia en la red está dada de acuerdo al acceso desde casa, en donde los estudiantes permanecen solos en la tarde y libremente tienen acceso a la red, lo que denota que falta mayor autorregulación en cuanto su uso, pues los estudiantes que expresaron mayor permanencia superan el 39% según gráfica No. 2, correspondiente a más de 3 horas diarias de conexión a internet.

Lo anterior lleva a determinar que hay un acceso significativo a la red virtual, que de alguna manera ejerce influencia en los adolescentes, ya que el tiempo de permanencia, junto con las relaciones, comentarios y vivencias que allí se dan y se intercambian, en gran manera influyen en la persona, modela formas de ser y de comunicar propias de la red virtual en donde los adolescentes ante la necesidad de reafirmación social virtual, actúan en consecuencia.

Usos y fines del manejo de la internet. Ante el objetivo específico No. 1 propuesto desde el comienzo de esta investigación: Identificar diversas formas de interacción de los adolescentes a través de la internet y su influencia en la cotidianidad, se evidencia que la prioridad en el uso de la red virtual está determinada en cuanto permite diversión, ya que el 44% lo usan para las redes sociales y como mecanismo de distracción, según se expresa en la gráfica 3 y 4. En tal sentido, se identifica que la forma de interacción virtual es de tipo social, de diálogo y comunicación continua, particularmente a través de las redes sociales, según el estudio graficado en la figura No. 5.

Esto define una vez más que hay una marcada influencia de la internet, en una sola dirección en los adolescentes, que consiste en generar amistad, interacción social, desechando la red virtual desde las diversas posibilidades que tiene y limitándose a la distracción, pues el 78% reconoce que la ventaja del internet se da por lo que se siente y se comparte con amigos. En tal sentido, lo expresó el profesor de informática del colegio, Oscar Nieto: "...internet para los muchachos de aquí [colegio] es sinónimo de distracción.", de hecho, las situaciones curiosas que sucedieron en el manejo de la internet y que se compartieron en grupos de enfoque, coinciden en situaciones de amistad, de interacción social y de encuentros virtuales en la red social facebook, como la página de mayor acceso con el 59%, mientras que la única página de estudio referenciada en wikipedia con el 4% de utilización.

Se evidencia que los estudiantes no saben y posiblemente no les interesa el manejo de la internet desde otras posibilidades de navegación, pues hay desconocimiento profundo de la utilización de motores de búsqueda, de información de consulta, de

páginas que tengan autoridad académica y de artículos coherentes con lo que se pretende buscar, generando brecha cultural a pesar del acceso a la información virtual. Esto conlleva a que las condiciones sociales, económicas y culturales propias de los estudiantes se mantengan sin mayor perspectiva de calidad de vida, sin profundización en nuevas posibilidades de concebir el mundo y la propia existencia, ya que los intereses siguen siendo, la comunicación suelta, sin mayor criterio, como bien expresó una estudiante en los grupos de trabajo: "... es que por ahí [red social] solo echamos chisme y hablamos carreta de los amigos, de novios o de problemas personales..."

Impacto de la internet en perspectivas de vida de los adolescentes. Desde el objetivo de analizar perspectivas de vida de acuerdo a los contextos propios de los jóvenes del colegio Tibabuyes y del sector, así como el objetivo tercero de reconocimiento de elementos favorables o no en la red virtual para la significación del proyecto de vida, se construye una respuesta desde los hallazgos, ya que no se configuran ambientes contextuales reales y virtuales que favorezcan forjar metas y estrategias de realización personal. Frente a metas de vida, la influencia o determinación se da por la familia en un 48%, así como en su orientación profesional, el 63%, en donde se evidencia que la red virtual, el contexto escolar entre otros, no son determinantes ni influyen significativamente frente a la construcción de su proyecto de vida. Así mismo, del grupo de enfoque, los maestros expresaron; "no hay mayor perspectiva de realización personal, dado por el contexto social, enmarcado por bajo nivel educativo, situación de pobreza y desempleo, violencia y agresividad en diversas formas, pérdida del tiempo, entre otros..."

La internet se convierte en un pasatiempo necesario de la rutina de los adolescentes sin el mayor aprovechamiento para su identificación y crecimiento personal en la orientación del proyecto de vida.

Influencia en la identidad y autonomía del adolescente. Ante dichas situaciones y hallazgos, es claro que el crecimiento de la propia identidad del adolescente no se fortalece desde el uso que hace de la red virtual, ya que el dato expresa en el 49% un crecimiento regular de su identidad, lo que expresa que no hay suficiente significatividad; ahora bien, en los grupos de enfoque, las participaciones expresaron: "...se pierde en internet originalidad, porque todo mundo quiere engañar y aparentar otra cosa en la red..." esto es fundamental para considerar que se adoptan posturas y situaciones de acuerdo al contexto, al grupo, además de lenguajes y expresiones según se observó en sus diálogos respecto a las interacciones virtuales.

De esta manera se hace evidente la influencia de la internet en los adolescentes, pero no determina de manera favorable y positiva la identidad y el crecimiento de la autonomía de manera preponderante en los estudiantes de las instituciones educativas que viven y comparten realidades similares en los sectores de la localidad de Suba en Bogotá.

4.3. Confiabilidad y Validez

Aplicación de la triangulación de resultados, a partir de comparaciones de puntos de acuerdo y de desacuerdo tanto estadístico como cualitativo en confrontación con fundamentos teóricos.

TABLA No. 1 Triangulación de datos

TIPO DE PRUEBA	RESULTADOS	DEPENDENCIA LOGICA
ENCUESTA	<p><u>Nivel de acceso a internet</u>: 68% y permanencia: 76% en más de 1 hora diaria.</p> <p><u>Utilización</u>: chat y redes sociales 44%. motivados por distracción en 49% para sentir y compartir con amigos 78%, corroborado por la página más visitada, que es facebook con el 59%</p> <p><u>Influencia</u>: frente a gustos y metas es determinado en mayor porcentaje por la familia con el 48%, mientras que la interacción en la red solo influye el 24%</p> <p>Así mismo, la orientación profesional está fortalecida por la familia el 63% frente a la red virtual el 7%.</p> <p>Impacto en la identidad y autonomía del adolescente: Frente al crecimiento de la identidad el índice mayor es regular con el 49%, de la misma manera el impacto de la red virtual como persona, expresa que es</p>	<p><u>Puntos de acuerdo de los datos hallados</u>:</p> <ul style="list-style-type: none"> * Aceptación y utilización de la internet * El fin del uso de la internet para la interacción social, por distracción y comunicación entre pares. * El aporte, impacto e influencia de la red virtual en los estudiantes, en cuanto estructuración de metas, no tiene la suficiente relevancia.

	igual en el 67%.	* La red virtual, no determina de manera positiva, constructiva y favorable la identidad ni la estructuración de la personalidad, ya que se presentan los estudiantes con doble personalidad y sus interacciones no denotan crecimiento y orientación de metas de vida.
GRUPOS DE ENFOQUE	<p>Se conectan frecuentemente para distraerse, llevar una "vida social activa"</p> <p>Se utiliza la internet para escuchar música, bajar juegos y videos.</p> <p>Desfavorable: no se es original en la red, manejo de doble personalidad, hay personas que engañan..."se afectan las emociones por los comentarios en las redes sociales..."</p> <p>"No aporta mucho a la personalidad y al proyecto personal de vida."</p>	
OBSERVACIÓN	<p>Las relaciones sociales de grupos pequeños del colegio se extienden después de la jornada escolar, a través de la red social.</p> <p>"...se conecta y hablamos..."</p> <p>Se observa situaciones de conflicto entre pares, por mensajes, ofensas y agresiones cibernéticas en la red social.</p> <p>Los estudiantes no expresan tener claridad frente a sus metas para la vida.</p>	

Fuente: Elaboración propia.

Capítulo 5. Conclusiones y Recomendaciones

El proceso investigativo conlleva necesariamente a definir líneas de acción conclusivas que aporten a la comunidad de estudio, a la institución y a la academia, en cuanto se convierte como referente que orienta y recomienda nuevas posibilidades y comprensiones de la realidad, de tal manera que permita innovación en las estrategias pedagógicas y tecnológicas frente a los diversos procesos educativos y orientaciones políticas para continuar y profundizar en prácticas y reflexiones de estudio, educación e investigación , en orden al desarrollo humano integral.

En tal sentido, se presentan diversas conclusiones y recomendaciones que iluminan y permiten forjar nuevos horizontes de estudio y de innovación pedagógica.

5.1. Conclusiones

El presente capítulo con el que finaliza esta investigación presenta de manera lógica y ordenada un análisis conclusivo de los datos y hallazgos encontrados durante el proceso investigativo, que permiten responder a la pregunta de investigación planteada desde el comienzo. Así mismo, se encuentran diversas recomendaciones de índole pedagógico, formativo y social que permiten orientar nuevos rumbos de aplicación y de investigación hacia el uso de la internet en los adolescentes de la localidad de Suba en Bogotá Colombia, para el fortalecimiento de la construcción del propio proyecto personal de vida.

Es preciso entonces afirmar, que de acuerdo a los hallazgos alcanzados en la presente investigación sobre el uso que los adolescentes de Suba están dando al internet, no está favoreciendo elementos fundamentales para la construcción e identificación de su propio proyecto de vida. No obstante, la influencia de la red virtual es muy significativa en las diversas formas de relación e interacción, pero sin mayor aporte constructivo a las propias metas y estructuraciones de la personalidad de los adolescentes de dicho sector investigado.

En tal sentido, se evidenció la fuerte influencia en cuanto al acceso e interés de los estudiantes en permanecer, socializar e interactuar a través de las redes sociales, desde un interés limitado a la distracción, el pasatiempo y la diversión, por lo que denota que no hay mayor relevancia por conocer y e interactuar en páginas diferentes a las redes sociales, así como el desconocimiento en el manejo de motores de búsqueda de información y utilización de fuentes de consulta sin mayor autoridad académica y sin relevante discernimiento de la validez y verdad de la información que consultan, básicamente para tareas escolares.

De esta manera, se comprende que dicho interés cibernético responde a necesidades de tipo afectivo, social y de búsqueda de la propia identidad, a pesar de generar consecuencias negativas, cuando no hay verdadero acompañamiento, ya que las repercusiones intra-personales son de focalización en situaciones y/o personas determinadas, evasiones y negaciones de la propia realidad como de alguna forma lo expresa Beranuy, M. y otros (2009) en su investigación sobre la adicción al internet.

Así también se pudo hallar que el uso de la internet en los adolescentes, no está influyendo de manera puntual y significativa en la estructuración de metas de vida, de orientación de perspectivas de crecimiento y de futuro, ya que de alguna manera se reciben desde la familia, según lo expresan ellos, pero que en realidad, no tienen claridad ni mayor interés o preocupación por determinar dichas metas a pesar de estar estudiando los últimos años de la educación media, antes del inicio de la vida universitaria.

En consecuencia, no hay interés por buscar y/o elegir carrera, por conocer universidades, planes de estudio y perfiles, dado que las condiciones socioeconómicas se convierte en desmotivación para el acceso a la educación superior; sin embargo, tampoco se fijan metas laborales, perspectivas y proyecciones personales a partir de las propias realidades y de otras alternativas de orientación personal, que pudieran encontrar en la red virtual.

De otra parte, se encontró que los adolescentes forjan diversas máscaras de su propia realidad a través de la red virtual, interactuando con doble personalidad y asumiendo expresiones, diálogos y conversaciones del colectivo social en la red, lo que expresa menor autodeterminación en la orientación de la identidad y de la autonomía, en cuanto se dejan influenciar fácilmente por los demás que están en el ciberespacio, ya que en diversas ocasiones se encuentran en conflictos, agresiones cibernéticas , propuestas y socializaciones virtuales indecentes que pueden dejarles afectados en sus emociones y sentimientos, vulnerando su propia autoestima y autonomía.

Estas carencias de identidad y autonomía no favorecen la estructuración del propio plan de vida, lo que lleva a los adolescentes a caer en un círculo vicioso de interacción virtual, sin mayor autonomía en definición y uso de las diversas herramientas y alternativas que ofrece la internet, incluso las redes sociales, los navegadores, la información institucional, las nuevas oportunidades laborales y de estudio al alcance de la propia realidad de los estudiantes de la zona.

Ahora bien, se pudo encontrar que el mayor tiempo que los adolescentes están en la red virtual, están acompañados de sus hermanos menores o con un compañero, pero muy pocas veces se encuentra la presencia de los padres o tutores, lo que representa poca orientación efectiva para hacer uso debido, eficaz y eficiente de la internet, entre otras cosas, aún si hubiese presencia de los padres, se daría cierto límite al acceso y a las páginas que visitan, pero aún persistiría el vacío y la orientación frente al uso de la herramienta tecnológica, dado que el nivel educativo, cultural y tecnológico de los padres de los estudiantes del sector, no es el adecuado para ofrecer el conocimiento y la orientación que los menores requieren.

No obstante, se pudo reconocer algunos elementos favorables de la interacción virtual en los adolescentes que ejercen significado en la vida personal, ya que los jóvenes que presentan temor al rechazo social, por diversas condiciones socioeconómicas, sexuales, de comunicación, de complejos diversos; encuentran en la internet una alternativa eficaz de socialización, de libertad y de expresión, permitiéndole alcanzar nuevas habilidades y competencias que puede aplicar en sus relaciones interpersonales escolares o de vecindad.

Asimismo, se halló que el uso que hacen los jóvenes del colegio Tibabuyes Universal, de la red virtual, está generando y fortaleciendo mayor distancia cultural, económica y social, ya que están limitando la posibilidad de exploración que presenta la internet, superando el pasatiempo social y no orientando hacia mejores condiciones de globalización hacia una calidad de vida integral, desaprovechando el potencial que cada joven posee y que la herramienta tecnológica de la internet ofrece.

Desde esta perspectiva integral de la presente investigación, se hace necesario profundizar en nuevos elementos investigativos que favorezcan la comprensión de novedosas formas de interacción virtual hacia la consolidación de factores determinantes en la orientación de perspectivas de vida, de construcción colectiva, de ayuda mutua y fortalecimiento del pensamiento crítico y constructivo en los adolescentes.

Ahora bien, se abren nuevos caminos de trabajo estratégico e investigativo que permitan el diseño, comprensión e integración de mecanismos de participación activa de los estudiantes en investigaciones que lleven a orientar virtualmente elementos preponderantes para la construcción del proyecto de vida, desde una perspectiva cultural y tecnológica mediada por las redes sociales y el uso eficiente de la internet.

De esta forma estas conclusiones han permitido el alcance de los objetivos planteados en el capítulo 1 en cuanto se ha logrado verificar el influjo de la internet en los adolescentes del colegio Tibabuyes Universal, a partir de las diversas formas de interacción, las perspectivas de vida según su contexto social y el reconocimiento de

elementos favorables y desfavorables de la interacción virtual frente a su proyecto de vida; todos estos objetivos hacia la orientación de estrategias educativas que aporten a dicha valoración del proyecto de vida desde la red virtual y que a continuación se presentan a manera de recomendaciones.

5.2. Recomendaciones

A partir de los resultados analizados y hallados en la presente investigación se hace necesario y pertinente fijar algunas orientaciones a la institución educativa, la comunidad escolar, la Dirección Local de Educación y demás entidades de nivel central cuyo interés educativo sea la construcción y consolidación de jóvenes y adolescentes en su clarificación del proyecto personal de vida, para el aprovechamiento óptimo de las nuevas tecnologías de la información y de la comunicación, en particular frente al uso de la internet. Así también, para apoyo y soporte que favorezca investigaciones futuras frente al fenómeno actual.

Desde el plano educativo y pedagógico se hace necesario que los Proyectos Educativos Institucionales, asuman con mayor clarificación y relevancia explícita el aprovechamiento de las nuevas tecnologías de la información y de la comunicación, particularmente de la internet, como medio explícito de formación en primer lugar, ya que se ha convertido en la herramienta fundamental de acceso de los estudiantes para sus diversas interacciones. Dicha formación que debe ser guiada y acompañada, aprovechando desde los planes de estudio no exclusivamente desde la asignatura de informática o sistemas, sino desde todas las áreas del saber, que orienten procesos de

interacción virtual con sentido constructivo de relaciones, de formación en la identidad, de crecimiento en la autonomía, a través de tareas virtuales, de aprovechamiento de plataformas interactivas y de redes sociales que superen la simple comunicación ligera de mensajes entre pares sin mayor contenido y orientación.

En tal sentido y en segundo lugar, que la internet sea también medio explícito de información, de tal manera que los estudiantes se permitan conocer de manera multifuncional la herramienta tecnológica, las diversas formas de acceder a la información, los criterios de búsqueda, selección y apropiación de la información de tipo académico escolar, pero también cultural. Así mismo, las diversas posibilidades de interacción virtual, de aprovechamiento de posibilidades académicas, laborales, informativas y de estudio, superando la frontera de su propio contexto y de sus propios condicionamientos de tipo social, económico y cultural.

Razón suficiente para que desde la misma óptica institucional se diseñen nuevos currículos y estrategias didácticas que desde el aprovechamiento de la internet se estructuren plataformas y ambientes virtuales de estudio que fortalezcan la presencialidad y profundicen espacios de interacción con sentido integral.

Actualmente en Bogotá Colombia, con las nuevas políticas públicas educativas del gobierno distrital, que está estudiando la posibilidad de incremento de la jornada escolar, de creación del grado 12 como año de transición a la universidad, el fortalecimiento de la presente propuesta de ambientes virtuales de aprendizaje, permite responder a dicho reto, ya que la limitante actual es por espacios e infraestructura, lo que llevaría a nuevas

inversiones para generar mayor acceso y facilidad para el internet como también de ordenadores, que permitan continuar el proceso educativo de manera virtual de los estudiantes y de esta manera haciendo uso adecuado de la internet.

Otra recomendación fundamental consiste en la formación, acompañamiento y fortalecimiento de una cultura digital tanto en los docentes de las instituciones como en los padres de familia, de tal forma que se superen temores, rechazo y bloqueos frente al uso de la internet y de las diversas e inmensas posibilidades que se ofrecen desde allí, para poder responder a las necesidades de acompañamiento de los estudiantes y de uso coherente de las tecnologías. Dichos procesos de formación tienen que estructurarse desde el conocimiento de la herramienta como del sistema, así como desde el uso y de la perspectiva ética y formativa que ha de orientarse para la construcción del proyecto de vida integral de los estudiantes.

En tal sentido, se recomienda que se oriente un proyecto transversal hacia la construcción del proyecto personal de vida de los jóvenes, desde diferentes estrategias y metodologías presenciales, que permitan la creación de una nueva cultura de vida y perspectiva de sentido que genere interés en facilitar elementos a los estudiantes para el fortalecimiento de competencias integrales para la vida y la clarificación de sus propias metas; alternativamente se aproveche la red social interactiva o el diseño de una plataforma virtual para que los estudiantes interactúen, debatan, compartan puntos diversos sobre realidades comunes o plurales, socialicen y fortalezcan elementos que permitan la identidad y la autonomía en la visualización de metas y objetivos de vida integral, acompañados por docentes y padres de familia.

Durante el proceso de la presente investigación, se dieron diversas limitantes en cuanto el tiempo del investigador y de los investigados no facilita un estudio más profundo de otras realidades sociales particulares en la vida familiar, la exploración de otras instituciones educativas de Suba, así como la ampliación de la interacción con los padres de familia frente al fenómeno, las miradas sobre la internet, sobre su conocimiento y la clase de acompañamiento que ejercen como padres.

Es también claro que la implementación de varias de las estrategias antes recomendadas, presenta otras limitantes de carácter económico y de tiempo, por ejemplo la adquisición de recursos para la formación docente y de padres de familia, facilitar más ordenadores y acceso a internet tanto en las instituciones educativas como en los hogares, de tal forma que sea más efectivo y acompañado el proceso.

La ejecución práctica y real de los resultados y recomendaciones anotadas en la presente investigación, generan una nueva cultura que requiere compromiso de los entes directivos a nivel central, local e institucional de tal forma que se inserten novedosas formas de concebir la realidad escolar, los procesos de enseñanza aprendizaje, la interacción de los estudiantes entre sí y con sus docentes y padres, las nuevas formas de vida en la escuela y que permitan construcción integral de la persona y de sus relaciones.

Finalmente, se deja la puerta abierta para continuar con posteriores investigaciones que permitan la comprensión y el diseño de estrategias didácticas, de mecanismo de interacción virtual y de aprovechamiento de otros recursos tecnológicos digitales y móviles que lleven a tener un alto impacto en el propósito de una nueva cultura

tecnológica que favorezca y oriente recursos óptimos, eficaces y eficientes para el fortalecimiento del proyecto personal de vida de los estudiantes, de manera particular en los casos en situación de vulnerabilidad social, de dificultades económicas, de condicionamientos culturales que no ofrecen mayor perspectiva de vida, de surgimiento personal tanto en lo laboral como en lo profesional.

Por lo tanto, la vocación y tarea de cada educador se convierte en pilar fundamental, ya que desde su experiencia y labor pedagógica cada clase de cada área diferente del saber se convierte en laboratorio de investigación que genere prácticas y procesos científicos de realización de saber y saber hacer en contexto real y cotidiano para la construcción de una nueva sociedad colombiana.

Anexo 1: Principales Herramientas de Comunicación Sincrónica y Asincrónica

HERRAMIENTAS DE COMUNICACIÓN SINCRÓNICAS

Descripción	Ventajas uso	Ejemplo de utilización
<p>VIDEOCONFERENCIA:</p> <p>Es una estrategia de comunicación que permita confluir diversas herramientas multimedia, a través de un sistema de interacción se expresa un tema facilitando el encuentro desde la distancia geográfica.</p>	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Facilita el acercamiento a pesar de la distancia. ✓ Genera aprendizaje significativo en las prácticas docentes, no solo en modalidad virtual y/o a distancia, sino en lo presencial en cuanto, permite estructurar de manera sistemática y visual una forma diferente y alterna de orientar un tema. ✓ Permite el reconocimiento visual de imágenes, vídeos, conferencista, entre otros, permitiendo mayor apropiación y relación con el tema ✓ Reduce costos, es flexible y pertinente en situaciones de distancia geográfica 	<p>Video conferencias en los cursos virtuales para introducir y ubicar el tema</p> <p>En algunos congresos con diversas salas de participación, el conferencista se dirige a través de videoconferencia.</p> <p>En situaciones de salud del profesor convoca a través de la videoconferencia sobre un tema determinado y lo presenta desde allí directamente en línea</p>
<p>VIDEO STREAMING O TELEVISIÓN WEB</p> <p>Es un programa de presentación de vídeo, como bien expresa la Universidad de Murcia (2009), es una distribución masiva de vídeos en directo.</p>	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Transmite vídeos en directo, sin descarga en el pc, ya que la descarga la realiza un búfer ✓ Permite en tiempo real, ver situaciones, noticias o sucesos que se transmiten ✓ Favorece la comunicación en lugares que no se cuenta con acceso a la televisión 	<p>En Colombia:</p> <p>Algunos noticieros presentan en stream la información en directo on line.</p> <p>La presentación de un vídeo en streaming para el desarrollo de un tema académico, se habilita a través de una página web</p>
<p>CHAT</p> <p>"Es un medio de comunicación de internet que permite tener comunicaciones en tiempo real. Comunicación que puede ser individual entre dos personas, o entre los miembros de un colectivo"</p>	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Permite la comunicación directa, diálogo continuo ✓ Favorece la expresión inmediata de los pensamientos y sentimientos ✓ Permite el trabajo en equipo y la discusión de ideas directamente 	<p>El Messenger, como chat reconocido que permite incluir fotografía</p> <p>A través de skype, ofrece la opción del chat a través de mensajes escritos directos</p> <p>La red social facebook, tiene la opción del chat, en donde los estudiantes se comunican para realizar y recordar</p>

Cabero, J. y otros (2009)		tareas personales y/o grupales
AUDIOCONFERENCIA/ RADIO Es una estrategia comunicativa en donde el conferencista o locutor a través del audio de la voz o de un podcast como recurso soporte se dirige a un grupo de participantes que están en la distancia.	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Se adecúa a algunos sistemas que no poseen la herramienta del vídeo ✓ Permite desarrollar la capacidad de escuchar un determinado tema ✓ Forja la imaginación y la creatividad mental en el oyente ✓ Permite transmisión en lugares apartados y con dificultad de acceso a la red. 	<p>Emisoras de radio con programas educativos</p> <p>Audioconferencias en línea sobre un tema determinado.</p>
MUD Significa Multi-User Dungeons, Multi-User Dimensions, Multi-User Domains. Es un programa de computadora en el cual los usuarios pueden introducirse y explorar.	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Permite crear personajes e identidades en avatares que se relacionan ✓ Orienta la conformación de diferentes roles ✓ Desarrolla la imaginación y otras formas de conocimiento y encuentro cultural 	<p>Creación de historias y relaciones diversas.</p> <p>Los avatares que se crean permiten nuevos encuentros sociales y culturales</p>
DEBATE TELEMÁTICO En línea se encuentra un grupo de personas para discutir un tema, asumir posición y expresar argumentos y saber escuchar otras participaciones e ideas.	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Permite la expresión directa de argumentos ✓ Favorece el disentimiento y el desarrollo del pensamiento crítico ✓ Estructura la expresión y la argumentación lógica en directo. ✓ Genera capacidad de escucha, refutación y respeto a las diferentes ideas y opiniones 	<p>Debate sobre un tema de actualidad, en donde el profesor actúa como moderador, a través de una plataforma que permita la interacción.</p> <p>Debates en campañas políticas que se transmiten y permiten la participación ciudadana en línea o a través del teléfono.</p>
HERRAMIENTAS DE COMUNICACIÓN ASINCRÓNICAS		
Descripción	Ventajas uso	Ejemplo de utilización
BLOG Es una herramienta asincrónica que permite exponer, asociar, ubicar	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Permite la construcción y socialización de archivos, recursos multimedia diversos que se publican y orientan sobre el pensamiento del autor/administrador 	<p>Blogs educativos de una entidad, organización o institución</p> <p>Blog de tipo personal de autor</p>

<p>diversos archivos, presentaciones, recursos interactivos sobre un determinado tema, de manera ilustrada y cronología.</p>	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Permite la expresión del estilo personal y el pensamiento individual ✓ Favorece la participación y opinión de otros. 	<p>reconocido o no.</p> <p>Algunos blogs son apoyo didáctico y reflexivo para consulta</p>
<p>FORO VIRTUAL</p> <p>Es una herramienta que permite la interacción, el debate y el encuentro asincrónico de dos o más participantes, que exponen ideas sobre un tema determinado</p>	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Desarrolla la capacidad de análisis en interpretación de texto. ✓ Genera pensamiento crítico para lograr participación activa ✓ Permite construir y valorar diversas participaciones, ideas y aportes desde otras miradas y realidades. 	<p>En Colombia, el Ministerio de Educación Nacional, activa foros virtuales sobre un determinado tema.</p> <p>Algunos medios de comunicación, abren foros virtuales en sus páginas web, para conocer la opinión pública respecto a un tema de actualidad.</p> <p>En un curso presencial, se apoya a través del aula virtual un foro para presentar un tema, así como comentar participaciones de otros.</p>
<p>LISTAS DE DISTRIBUCIÓN</p> <p>Cabero, J. (2009) las define como lista de correo electrónico tematizadas a las cuales se inscribe el usuario</p>	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Permite el intercambio de información y opinión de acuerdo a sus intereses ✓ Clasifica la comunicación según perfiles e intereses comunes. 	<p>Lista de boletín electrónico, a quienes les llega un boletín o información institucional</p> <p>Lista de debates. Según la temática se participa en el debate</p>
<p>WIKI</p> <p>Es una herramienta de comunicación asincrónica que facilita compartir en un mismo espacio diversas reflexiones y aportes sobre un tema o actividad colaborativa</p>	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Favorece la construcción del conocimiento de manera colectiva y colaborativa ✓ Genera consulta, indagación y argumentación 	<p>Wikipedia, es un wiki de mayor conocimiento e información recibida.</p> <p>En un curso virtual, se diseña un wiki para que los estudiantes elaboren un documento participativo del equipo</p> <p>La herramienta googledocs, es un wiki que permita trabajar colaborativamente sobre el documento determinado.</p>

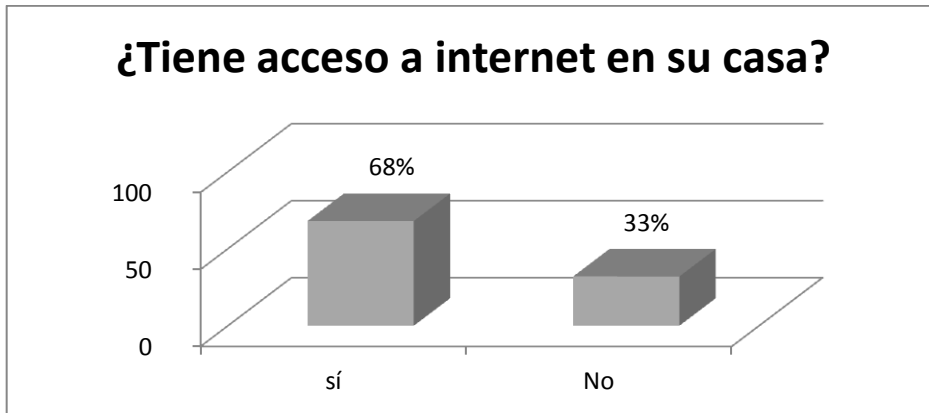
<p>CORREO ELECTRÓNICO</p> <p>Es un medio de comunicación que permita enviar y recibir mensajes escritos con archivos adjuntos, vía electrónica a través de una cuenta en internet.</p>	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Permite la comunicación y expresión de manera privada y también puede ser masiva. ✓ Ofrece información diversa de acuerdo a circunstancias comunes ✓ Favorece el intercambio de archivos con información. 	<p>Las cuentas de correo electrónico en un ambiente educativo, permite agilizar procesos comunicativos, intercambio de experiencias y comprensiones entre los estudiantes y el profesor.</p>
<p>CORREO DE VOZ</p> <p>Es la transmisión de mensajes instantáneos por voz que se graba en un buzón.</p>	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Ante la ausencia del interlocutor, permite orientar una situación o dejar un mensaje. ✓ Facilita y sostiene la interacción 	<p>El correo de voz, se puede utilizar para recordar una situación, una actividad o tarea.</p>
<p>REDES SOCIALES</p> <p>Son plataformas de interacción a través de mensajes, información y chat que confluyen personas con cierta afinidad característica, ya sea cultural, ideológica, regional, entre otras.</p>	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Permite la interacción social, la expresión y la pérdida del temor en las relaciones sociales. ✓ Genera encuentros diversos de personas, realidad y culturas diversas. ✓ Dinamiza a los usuarios y seguidores a asumir posiciones políticas, sociales de rechazo, apoyo o crítica. ✓ Se puede utilizar para trabajo en equipo ✓ Permite el intercambio de archivos, vídeos, imágenes y fotografías 	<p>Facebook, es una de las herramientas sociales de mayor influjo. En el desarrollo académico, favorece el seguimiento a temas, grupos de estudio, entre otros.</p> <p>Twitter, genera una forma rápida de opinión pública en pocas palabras.</p>

Fuente: Elaboración propia

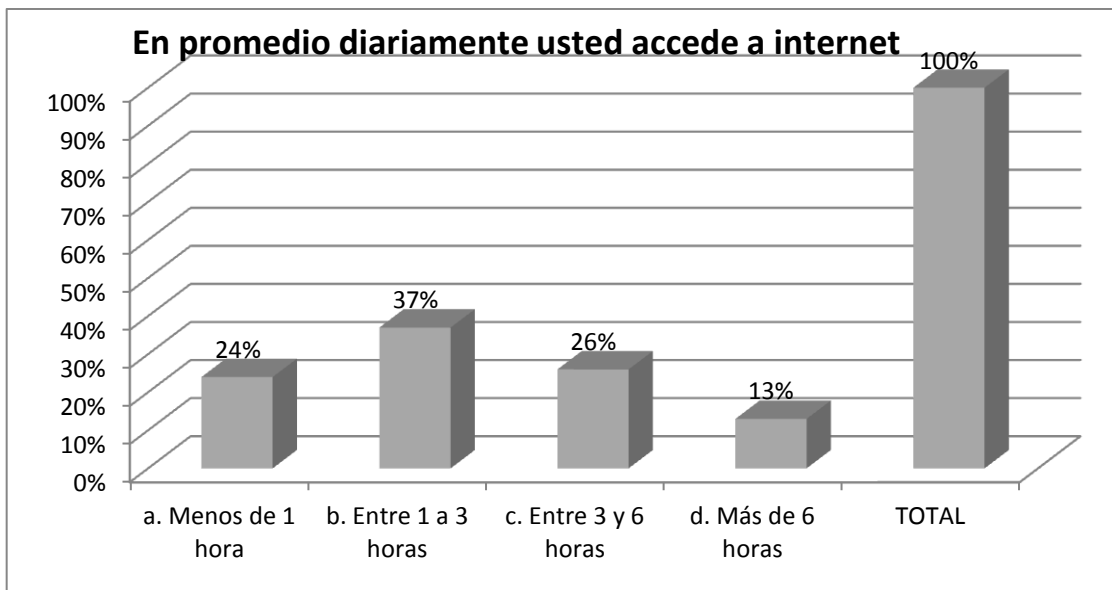
Anexo 2. Gráficas de resultados estadísticos

FUENTE: Elaboración propia

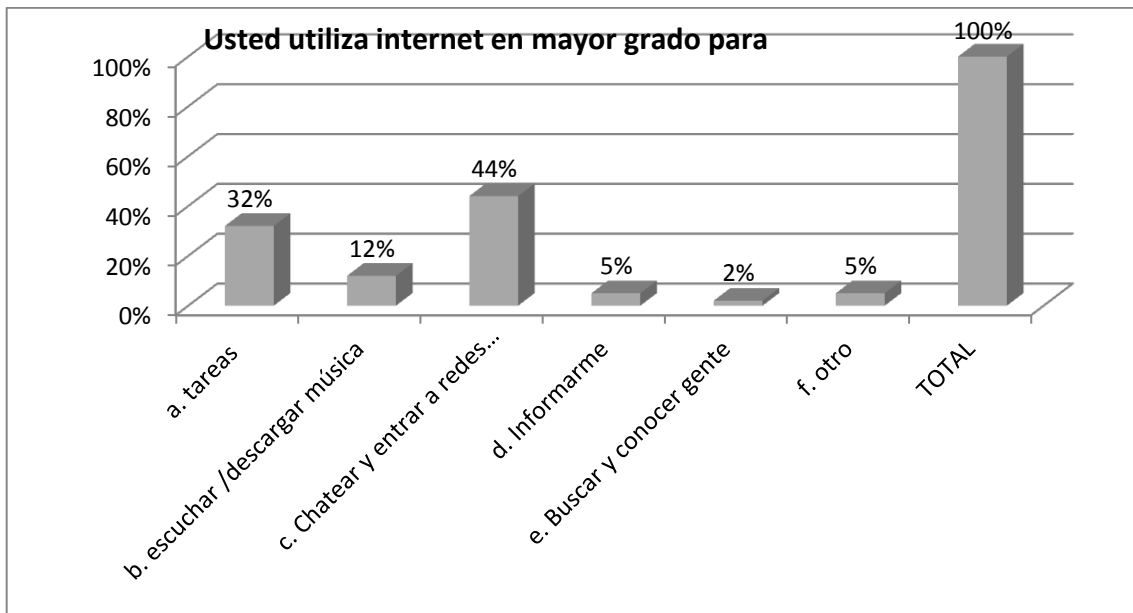
Gráfica No. 1 Nivel de acceso a internet desde casa.



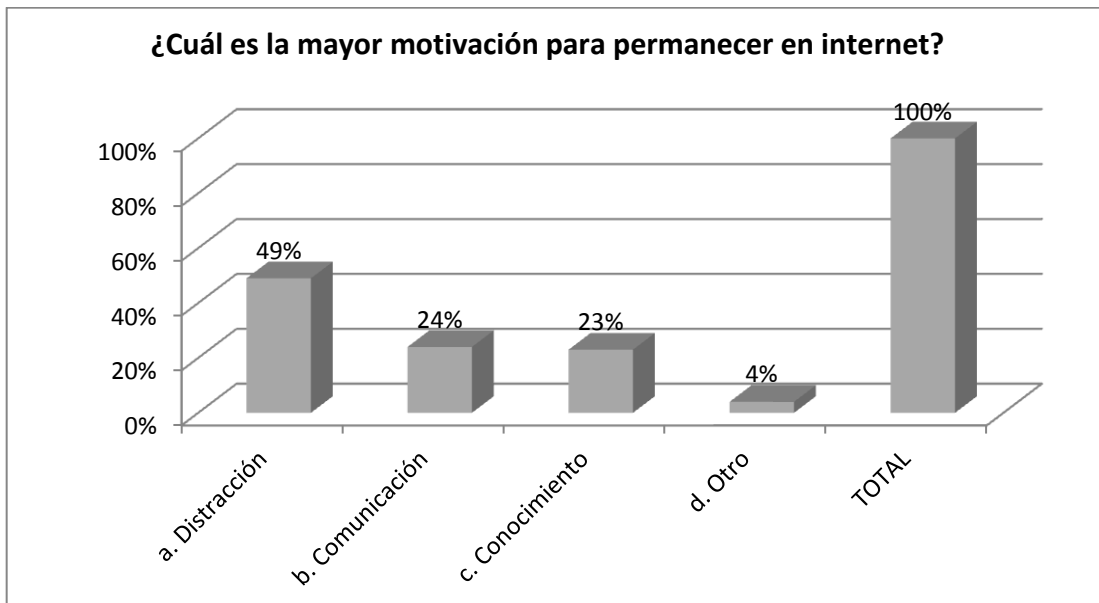
Gráfica No. 2 Tiempo diario de acceso a internet



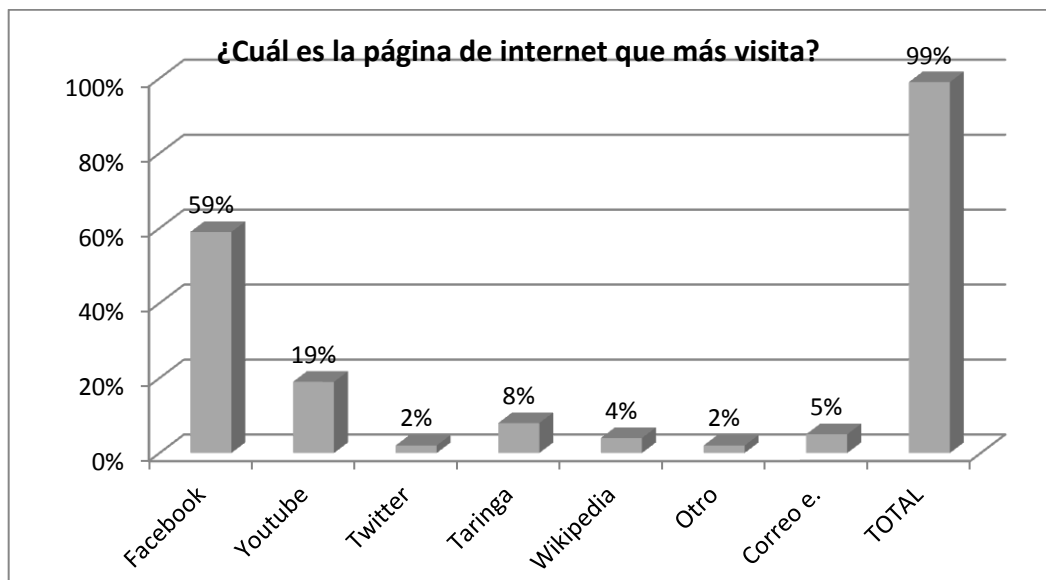
Gráfica No. 3 Uso de la internet



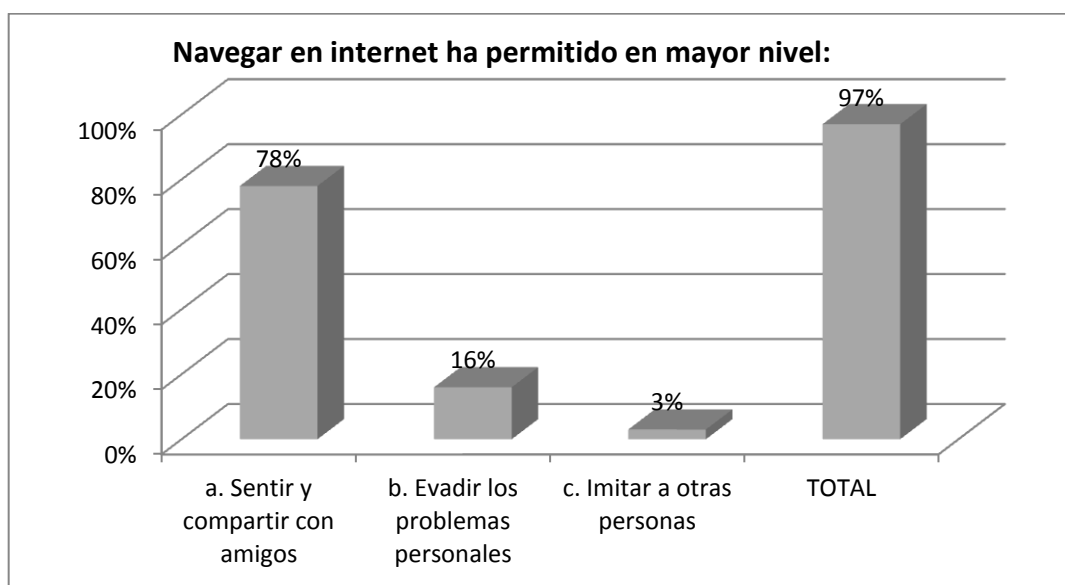
Gráfica No. 4 Motivación para permanecer en internet



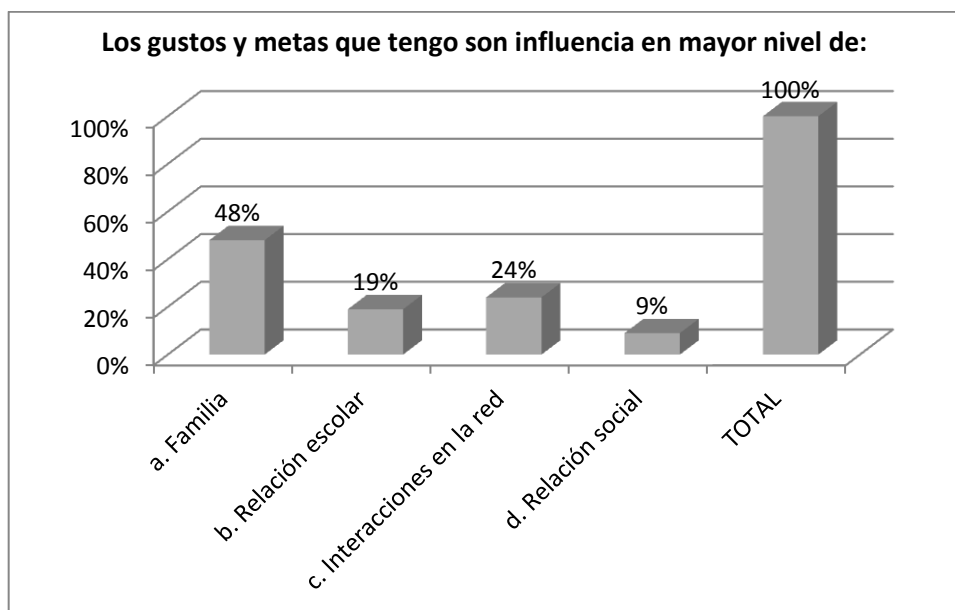
Gráfica No. 5 Página web de mayor uso



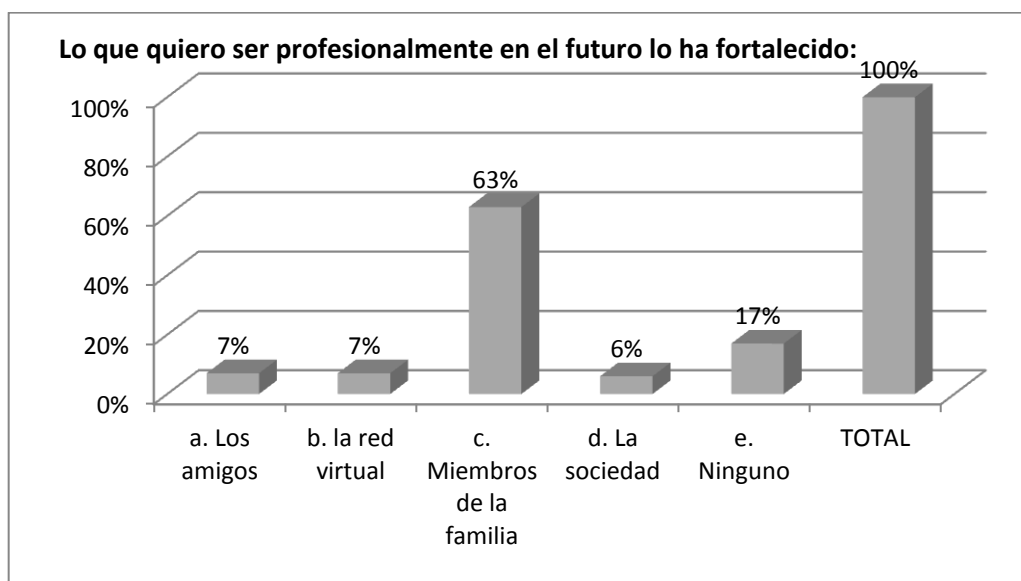
Gráfica No. 6 Ventajas del uso personal de la red



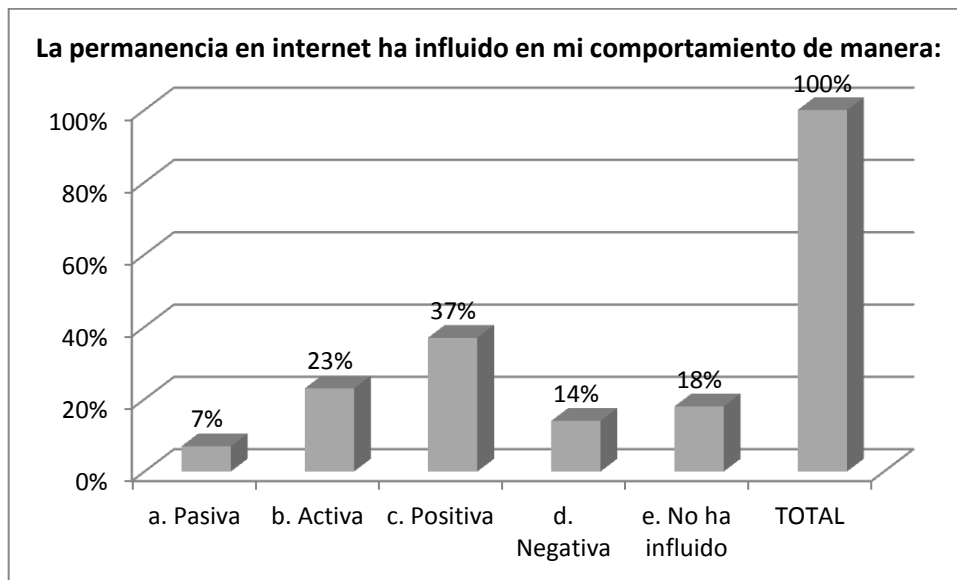
Gráfica No. 7 Factor influyente en definición de metas



Gráfica No. 8 Factor influyente en definición profesional



Gráfica No. 9 Nivel de influencia de la internet en el comportamiento.



Anexo 3. Formato de cuestionario

**MAESTRÍA EN TECNOLOGÍA EDUCATIVA
Y MEDIOS INNOVADORES PARA LA EDUCACIÓN**



Proyecto De Investigación - Élver Sánchez Celis, Docente Investigador

Apreciado estudiante, agradezco su participación en la presente investigación y lo invito a responder de manera personal y sincera las siguientes preguntas con total confidencialidad, marcando la opción de respuesta que considere.

1. ¿Tiene acceso a internet en su casa?

SÍ ___ NO ___

2. En promedio diariamente usted accede a internet:

a. Menos de 1 hora ___ b. Entre 1 a 3 horas ___ c. Entre 3 y 6 horas ___ d. Más de 6 horas ___

3. Normalmente usted se conecta a internet en mayor tiempo desde:

a. Casa ___ b. Café internet ___ c. Colegio ___

4. Usted utiliza internet en mayor grado para:

a. Tareas ___ b. Escuchar y/o descargar música ___ c. Chatear y entrar a redes sociales ___
d. Informarme ___ e. Buscar y conocer gente ___ f. Otro ___

¿cuál? _____

5. ¿Cuál es la página de internet que más

visita? _____

6. ¿Cuál es la mayor motivación para permanecer en internet?

a. Distracción ___ b. Comunicación ___ c. Conocimiento ___ d. Otro: ___

¿cuál? _____

7. Navegar en internet ha permitido en mayor nivel:

a. Sentir y compartir con amigos ___ b. Evadir los problemas personales ___ c. Imitar a otras personas ___

8. Los gustos y metas que tengo son influencia en mayor nivel de:

a. Familia ___ b. Relación escolar ___ c. Interacciones en la red ___ d. Relación social ___

9. La permanencia en internet ha influido en mi comportamiento de manera:

a. Pasiva ___ b. Activa ___ c. Positiva ___ d. Negativa ___ e. No ha influido ___

10. Lo que quiero ser profesionalmente en el futuro lo ha fortalecido:

a. Los amigos ___ b. la red virtual ___ c. Miembros de la familia ___ d. La sociedad ___ e. Ninguno ___

11. Considero que el uso de internet ha permitido frente a mi propia identidad:

a. Poco crecimiento ___ b. Regular crecimiento ___ c. Mucho crecimiento ___

12. El uso que realizo del internet me ha servido para ser:

a. Mejor persona ___ b. Peor persona ___ c. Igual persona ___

Anexo 4. Matriz de grupo de enfoque

GRUPO DE ENFOQUE

Fecha: _____

Hora: _____

Participantes: _____

Lugar: _____

SESIÓN:

1. Explicación de la actividad y su finalidad

2. Comentar experiencias sobre situaciones curiosas sucedidas a través del uso de internet

3. Aspectos en que la red aporta para la vida de los jóvenes

4. Aspectos en que la red no aporta a los jóvenes.

5. Conclusiones

GRUPO DE ENFOQUE

Fecha: 15 de febrero del 2012
Hora: 7:21 am
Participantes: Grado 1101
Lugar: salon 215 colegio Tibabuyes Univerbal.

SESIÓN:

1. Explicación de la actividad y su finalidad
2. Comentar experiencias sobre situaciones curiosas sucedidas a través del uso de internet
Diversos: → En clase se abrieron páginas xxx de porno gráfica
→ Conocer amigos que muestran otro perfil.
→ Situación insinuante de una persona que conoció en el facebook.
3. Aspectos en que la red aporta para la vida de los jóvenes
Tener una vida social activa, Descargar musica, Divertirse o distraer de los problemas, volverse mas extrovertidos, nuevas oportunidades de estudio y de trabajo, Tener informacion de lo que pasa en el mundo. De otros aspectos.
4. Aspectos en que la red no aporta a los jóvenes.
la pornografía, para hacer daño a alguien, engañar a las personas, ser menos original, se afectan emocionalmente por los comentarios en las redes sociales.
5. Conclusiones
En bajo nivel de participación para el desarrollo de la personalidad y el proyecto de vida.



✓ Apoyó: Asistió Carolina Cortés M.

GRUPO DE ENFOQUE

Fecha: 1 FEBRERO - 2012
Hora: 8:00 AM.
Participantes: GRADO 11-02
Lugar: Salón 215 - COLEBIO TIBABUYÉS U.

SESIÓN:

1. Explicación de la actividad y su finalidad
2. Comentar experiencias sobre situaciones curiosas sucedidas a través del uso de internet

+ Conocer personas que engañan.
+ Hackearon la página de facebook
+ Ver sus páginas de pornografía xxx, así como visitar otras páginas.

3. Aspectos en que la red aporta para la vida de los jóvenes

Información, música y videojuegos para distraerse, una manera de socializar,
Distracción en momentos críticos de la vida.

4. Aspectos en que la red no aporta a los jóvenes.

No muestra en algunos casos la verdad, virus al computador, la red
genera adicción, en los jóvenes tenemos una doble personalidad.

5. Conclusiones

- Es bueno para distraerse y comunicar
- No aporta mucho al proyecto de vida personal

Apoyó: Erica Daniela Yama

Anexo 5. Listado de Estudiantes Asistentes a la Aplicación del Cuestionario y a Sesiones de Grupos de Enfoque



**MAESTRÍA EN TECNOLOGÍA EDUCATIVA
Y MEDIOS INNOVADORES PARA LA EDUCACIÓN**

Proyecto De Investigación - Elver Sánchez Celis, Docente Investigador

PARTICIPANTES ENCUESTA COLEGIO TIBABUYES UNIVERSAL IED. CURSO: _

NO.	NOMBRES Y APELLIDOS	No. IDENTIDAD	FIRMA
1	Daniel Felipe Huertas M.	96041721062	[Firma]
2	Andrés Felipe Coena Rucique	94122108028	[Firma]
3	Mauricio Enciso Lopez	94022303443	[Firma]
4	David Alejandro Vargas Santiago	94060801163	[Firma]
5	Andrés Felipe Guerrero	94090230802	[Firma]
6	Tatiana Torero León	94091107792	[Firma]
7	Fredy's Castillo	94102304927	[Firma]
8	Jorge Ocasión Barrera	95040506340	[Firma]
9	Johis Santiago Sanchez Vargas	96022140061	[Firma]
10	Julian David León Pérez	95061306923	[Firma]
11	David Guerrero Sánchez	9507302823	[Firma]
12	Shiva Sandra Buitrago	94110611220	[Firma]
13	Ashly Correa	95112508350	[Firma]
14	CAROLINA Camargo	95021200698	[Firma]
15	Andrea Cocorame Garza	960124009511	[Firma]
16	Angie Isena Bello Eche	95092906796	[Firma]
17	Greisi Johana Julio M	95771310794	[Firma]
18	Jazmin Diaz Jaramillo	96071506018	[Firma]
19	Diana Quintero Gomez	95090215656	[Firma]
20	Arlony Alexandro Cabero Ortiz	95042401553	[Firma]
21	Anny Daniela Araya Pérez	96060614633	[Firma]
22	Joly Katherine Poma Diaz	1000046644	[Firma]
23	Erico Anelo Yama Guallero	96042301970	[Firma]
24	Annelin Valencia T	95053117512	[Firma]
25	Dayana Andrei Salcedo	1007801243	[Firma]
26	Sineth Paola Sanchez Rodriguez	96020901397	[Firma]
27	Janet alexandra Horta Ortiz	94027902348	[Firma]
28	Deici Paola Suarez Pinzon	96012405355	[Firma]
29	Janifer Camila Martinez Lopez	95041504731	[Firma]
30	LEINY GISETH MONTANA GOMEZ	1018460875	[Firma]
31	Luis Eduardo Ferrero	96052210922	[Firma]
32	Fabian Ricardo Gonzalez R.	94012916889	[Firma]
33	Diego Gutierrez G.	95012605450	[Firma]
34	Jesús Luna Prieto G.	9522303160	[Firma]
35	Cristian Diana Torres Retainza	95111318701	[Firma]
36	Christian Arly Ornela	1019080623	[Firma]
37	Alexandro Velasco	95031300006	[Firma]
38	Leonardo Hays Garcia	96062906089	[Firma]
39	Andrés Felipe Velasco Olvera	95082706081	[Firma]
40	Daniel Alberto Sáenz S.	95090805780	[Firma]
41	Kevin David Leonidis	96030300467	[Firma] (Retardo)
42	Freddy Minota Rodriguez	1026576011	[Firma]

MAESTRÍA EN TECNOLOGÍA EDUCATIVA
Y MEDIOS INNOVADORES PARA LA EDUCACIÓN

Proyecto De Investigación - Élver Sánchez Celis, Docente Investigador

PARTICIPANTES ENCUESTA COLEGIO TIBABUYES UNIVERSAL IED. CURSO: _____

NO.	NOMBRES Y APELLIDOS	No. IDENTIDAD	FIRMA
1	Zbaya Santiago Leal Uivas	96052310226	Santiago Leal
2	Julian Daniel Cordero Rojas	94050501905	Julian Cordero
3	Daniel Andres Ibanez	95031906788	Daniel Ibanez
4	Euler Fabian Paredone Ospina	7008477868	Euler Fabian P.
5	Daniel Felipe Ramirez Plataco	96052506120	Daniel F. Ramirez P.
6	Felipe Camilo Martinez Martinez	95031008140	Felipe Camilo M.
7	Myke Dylan Romero Diaz	9511144389	Myke Dylan R.
8	Katherine Idaranga Torres	95071205615	Katherine Idaranga
9	VICTOR JOSE LÓPEZ PINZÓN	96092609925	Victor Lopez
10	Diego Pablo Velazquez	96010909408	Diego Pablo V.
11	Gina Tatiana Bordillo Castillo	95121301033	Gina Bordillo
12	SERGIO A. CLARTE	9606280705	Sergio Clarite
13	LORENA JIMENEZ RIVERO	95100505879	LORENA JIMENEZ
14	Hans Sebastian Cortes Amaya	95082820908	Hans Sebastian C.
15	Widith garzon benitez	94112709139	Widith garzon b.
16	Diego Andres Sanchez	95040506080	diego sanchez
17	Christian Beltran	95063005364	Christian Beltran
18	Yerson Cobos Acosta	95091906660	Yerson Cobos
19	Sebastian Leon	95083006022	Sebastian Leon
20	Ange Daniela Camargo Paes	95072406037	Ange Camargo
21	Juan Manuel Castia Paes	95042004988	Juan Manuel C.
22	Jesse Rodrigo Gonzalez R.	1.019.089.036	Jesse R.
23	Anula Maria Camargo Gonzalez	1.001.1996.883	Anula Maria C.
24	Geime Andrea Limas Ramirez	94122806175	Geime Limas
25	JULIAN SWEYDER MACHADO GARZON	92120016724	Julian machado
26	ANSEL FÉLIX BARBOSA TORRES	95030606427	Ansel Felix B.
27	Erik Sebastian Costanzo Rodriguez	94042406409	Erik Costanzo
28	Michael Quirano	95051606422	Michael Quirano
29	Paula andrea osceles	96032226010	Paula osceles
30	Tatiana PINZON	94101119550	Tatiana Pinzon
31	Wilsa Alejandra Martinez		Alejandra Martinez
32	Jean Paul Garcia Bonaville	95044442322	Jean Paul G.
33	Fabian Andrey Ioval Velasco	94091625088	Fabian Andrey V.
34	Luis Alejandro Hernández Hernández	95110801301	Luis Alejandro H.
35	MARIA ANGELICA PEÑA F.	95121400910	ANGELICA P.
36	Naren Tatiana Piraguive	1001090601	Naren T.
37	ANGIE LILIANA RUIZ RODRIGUEZ	95032405950	Liliana Ruiz
38	Ashiro Carolina Cortes Mendietta	95080405590	Ashiro Cortes
39			

Anexo 6. Carta de Consentimiento Informado del Rector de la Institución

Bogotá Colombia, enero 30 de 2012



CARTA DE CONSENTIMIENTO INFORMADO

Señor Rector

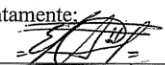
**ORLANDO ANTONIO BRIJALDO V.
COLEGIO TIBABUYES UNIVERSAL IED.**

Cordial saludo;

Yo Elver Sánchez Celis, con cédula de ciudadanía No. 12196614, estudiante de Maestría en Tecnología Educativa y Medios Innovadores para la Educación, del Instituto Tecnológico de Monterrey en convenio con la Universidad Autónoma de Bucaramanga, solicito su autorización para realizar la investigación "Influencia De La Internet En La Construcción Del Proyecto De Vida En Estudiantes De La Institución Educativa Distrital Tibabuyes Universal De La Localidad De Suba En Bogotá Colombia". con la aplicación de instrumentos y técnicas de investigación en estudiantes de grado décimo y undécimo, profesores y padres de familia de la institución. Los resultados de esta investigación serán de orden confidencial para el Instituto Tecnológico de Monterrey, para la Institución y autoridad educativa académica de orden central en que se realiza la investigación y el docente investigador.

En caso de conceder de manera libre y voluntaria la presente autorización, sírvase escribir de su puño y letra los nombres y apellidos en calidad de rector de la institución con su correspondiente número de identidad y firma.

Atentamente:


Elver Sánchez C. cc. 12196614 de Garzón H.
Docente investigador

Orlando Antonio Brijaldo Vargas 71.603.731 de Medellín

NOMBRES Y APELLIDOS CÉDULA DE CIUDADANÍA CARGO FIRMA

Rector Colegio Tibabuyes Universal I. E. D.



INFLUENCIA DE LA INTERNET EN LA CONSTRUCCIÓN DEL PROYECTO DE
VIDA EN ESTUDIANTES DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA DISTRITAL
TIBABUYES UNIVERSAL DE LA LOCALIDAD DE SUBA EN BOGOTÁ
COLOMBIA.

Referencias

- Albero, M. (2001). Adolescentes e Internet. Mitos y realidades de la sociedad de la información. *Zer: Revista de estudios de comunicación = Komunikazio ikasketen aldizkaria*, ISSN 1137-1102, Nº. 13, 2002Zer. Artículo electrónico. Recuperado de: <http://www.ehu.es/zer/zer13/adolescentes13.htm>
- Álvarez, A. (2003). *Los medios de comunicación y la sociedad educadora. ¿Ya no es necesaria la escuela?* Bogotá, Colombia: Cooperativa Editorial Magisterio-UPN.
- Amorós, P, Buxarrais, M. y Casas, F.(2002). La influència de les tecnologies de la informació i comunicació en la vida dels nois i noies de 12 a 16 anys. [Versión Electrónica]. *l'Institut d'Infància i Món Urbà (CIIMU) de Barcelona*. Recuperado de: http://www.ciimu.org/images/stories/CIIMU/Estudios_e_Investigaciones/7la_influencia_de_las_tecno/1influencia_TIC.pdf
- Arrizabalaga, C., Aierbe, A. y Medrano Samaniego C. (2010): "Usos de Internet y mediación parental en adolescentes hiperactivos". *Revista Latina de Comunicación Social*, (65). *La Laguna (Tenerife): Universidad de La Laguna*, páginas 561-57. Recuperado en: http://www.revistalatinacs.org/10/art3/919_UPV/41_Medrano.html DOI: 10.4185/RLCS-65-2010-919-561-571
- Ausubel, D. (2002). *Adquisición y retención del conocimiento: una perspectiva cognitiva*. Barcelona: Paidós.
- Bacher, S. (2009). *Tatuados Por Los Medios. Dilemas De La Educación En La Era Digital*. Buenos Aires, Argentina: Paidós.
- Beranuy M, Chamarro, A, Graner, C. y Carbonell, X. (2009). Validación de dos escalas breves para evaluar la adicción a Internet y el abuso de móvil. *Psicotema*, Vol. 21. Recuperado en: <http://redalyc.uaemex.mx/pdf/727/72711821023.pdf>
- Bringué, X. y Sádaba, Ch. (2008). *La Generación Interactiva en España: Niños y adolescentes ante las pantallas*. Navarra, España: Universidad de Navarra.

- Buxarrais, M. R. (2011). La Influencia de las Tic en la Vida Cotidiana de las Familias y los Valores de los Adolescentes. [Boletín Electrónico], *Observatorio de la Educación Digital (OED) Universitat de Barcelona*. Recuperado en: http://oed.ub.edu/PDF/OED_informe_TIC_familias_cast.pdf
- Cabero, J. (coord): (2006): *Nuevas tecnologías aplicadas a la educación*, Madrid: McGrawHill.
- Cabero, J. (2006): "Formación del profesorado universitario en estrategias metodológicas para la incorporación del aprendizaje en red en el Espacio Europeo de Educación Superior (EEES)". En *Revista Pixel-Bit*, nº 27, pp. 11-29
- Cañal, P., Ballesteros, C. y López, E. (2000). Internet y educación ambiental: una relación controvertida. En *Investigación en la Escuela*, (41).
- Castro Borraro, J. (2011). La alfabetización digital como factor de inclusión social. *La experiencia de la Red Conecta*. Recuperado en: http://campus.usal.es/~teoriaeducacion/rev_numero_06/n6_art_castro.htm
- Chóliz, M. (2005). *Psicología de la Emoción: el proceso emocional*. Recuperado en: <http://www.uv.es/=cholz/Proceso%20emocional.pdf>
- Corredor, J.A., Pizón, O.H. y Guerrero, R.M. (2011). Mundo Sin Centro: Cultura, Construcción De La Identidad Y Cognición En La Era Digital. Tema: Psicología y cultura. [Versión electrónica]. *Revista de Estudios Sociales*. 40, 44-56. Recuperado en: <http://res.uniandes.edu.co/view.php/712/index.php?id=712>
- Crespo, K. (2006). *Pensamiento Crítico, Medios de Comunicación y Consumo Adolescente*. Recuperado en: <http://portal.educ.ar/debates/educacionytic/debate/pensamiento-critico-medios-de-comunicacion-y-consumo-adolescente.php>
- DANE, (2011). Indicadores Básicos de Tecnologías de la Información y la Comunicación. Año 2010. [Versión Electrónica]. *Boletín de Prensa*. Consultado en: http://www.dane.gov.co/files/investigaciones/boletines/tic/bol_tic_2010.pdf
- Dianes, J.A. (2003). *Identidad y Ética*. (Disertación Doctoral). De la base de datos ProQuest Information and Learning España. (ISBN: 84-7786-887-5. nº de Publicación: 3098494)
- Fainholc B. (2005). La Lectura Crítica En Internet. *Lectura y Vida : Revista Latinoamericana de Lectura*, 26(2):34-34-41.

- Fernández-Cárdenas, J. M. (2009a). *Las tecnologías de la información y la comunicación desde la perspectiva de la psicología de la educación*. (J. Arévalo Zamudio, & G. Rodríguez Blanco, Edits.) México, Distrito Federal, México: Secretaría de Educación Pública/Dirección General de Materiales Educativos.
- Hernández S. R., Fernández-Collado, C. y Baptista, P. (2007) *Metodología de la Investigación*. (4a. ed.). México: McGraw-Hill - Interamericana Editores.
- INTECO, (2009). *Estudio sobre la seguridad de la información y la e-confianza de los hogares españoles* (Informe 1er trimestre 2009). Recuperado en: http://www.inteco.es/Seguridad/Observatorio/Estudios/Informe_1T_2009
- Lainier, M. (2007). Los adolescentes e Internet: ¿cazadores o presas? [versión electrónica] *Periódico La Jornada*. Recuperado en: <http://www.jornada.unam.mx/2007/05/29/index.php?section=ciencias&article=a03a1cie>
- Ibañez, J.E. (2003). Movimientos y Redes para una Cultura Transformadora. *Revista Pedagógica Tabanque, No. 17*. [versión electrónica]. Valladolid. Recuperado en: <http://jei.pangea.org/edu/tab/index.html>
- López , E. y Esteban, M. (2008). La Educación Social y las Nuevas Tecnologías de la Información y la Comunicación: Nuevos Espacios en la Construcción e Intervención Socioeducativa. [Versión electrónica] *Revista Latinoamericana de Estudios Educativos. 38,1*. Recuperado en: <http://redalyc.uaemex.mx/pdf/270/27012437010.pdf>
- Llorente, M.C. y Cabero, J. (2004). Las Herramientas de Comunicación en el Aprendizaje Mezclado, en *Revista de Medios y Educación: Pixel-Bit*. No. 23. [Artículo electrónico]. Recuperado en: http://castor.unab.edu.co/bbcswebdav/pid-82250-dt-content-rid-1750422_1/courses/677-201212-MTEM/Plan_trabajo/unidad5/recursos/Monogr%C3%A1fico%20PIXEL_BIT%20B-learning.pdf
- Macías, A. (2008). Efectos del acelerado desarrollo de la tecnología sobre la educación. *Odiseo, Revista Electrónica de Pedagogía, 5(10)*. Recuperado en: <http://odiseo.com.mx/bitacora-educativa/efectos-acelerado-desarrollo-tecnologia-sobre-educacion>
- Molina, R. (2009). La Cultura Digital de los Jóvenes. . [Versión Electrónica]. *Magazín Aula Urbana, (74)*. 18-19.

- Morduchowicz, R. (2007). *Los Adolescentes y el Uso de las Tic*. Argentina. Recuperado en: <http://portal.educ.ar/noticias/ciencia-y-tecnologia/los-adolescentes-y-su-uso-de-l.php>
- Orrego, J. F. (2007). La Pedagogía Como Reflexión del Ser en la Educación. *Revista Latinoamericana de la Universidad de Caldas*. Consultado en: http://latinoamericana.ucaldas.edu.co/downloads/Latinoamericana3-1_3.pdf
- Ortiz, O. (2004). Lectura Y Escritura En La Era Digital. Desafíos Que La Introducción De Las Tic Impone A La Tarea De Estimular El Desarrollo Del Lenguaje En Niños Jóvenes. *Revista Electrónica de Tecnología Educativa - Edutec*. 17. Recuperado en: http://www.uib.es/depart/gte/edutec-e/revelec17/ortiz_16a.htm
- Pianfetti, E.S. (2001). *Profesores y Tecnología: Alfabetismo digital a través del desarrollo profesional (Teachers and technology: Digital literacy through professional development)*. Language Arts, 78, 255–262.
- Poole, B.J. (2001). *Cómo desarrollar una práctica docente competitiva. Docente del siglo XXI. Tecnología educativa*. España: Mc GRAW-HILL. Segunda edición.
- Rodríguez Pascual, I. (2006). Infancia y nuevas tecnologías: un análisis del discurso sobre la sociedad de la información y los niños/Children and New Information and Communications Technologies. *Política y Sociedad*; 43(1):139-139-157,220.
- Rubio Gil A., Menor Sendra, J.J., Mesa Olea, M.J. y Mesa Olea, B. (2008). *Adolescentes y jóvenes en la red: Factores de oportunidad*. Madrid, España: INJUVE.
- Rueda, R. (2009). Cibercultura y Educación: Mundos que Habitamos, Mundos que Creamos. [Versión Electrónica]. *Magazín Aula Urbana*, (74). 16-17.
- Salinas, J. (1.997): Nuevos ambientes de aprendizaje para una sociedad de la información. *Revista Pensamiento Educativo*. PUC Chile. 20, 81-104.
- Segovia, R, Pérez, L, Molero, M. (2009). El taller de diseño arquitectónico virtual. Artes y humanidades. *ÚNICA*, 10(2), MAYO-AGOSTO,100-117. Tomado de: <http://www.redalyc.org/src/inicio/ArtPdeRed.jsp?!Cve=170118863006>
- Sureda, J., Comas, R. y Money, M. (2010). Menores y acceso a Internet en el hogar: las normas familiares/Internet Access by Minors at Home: Usage Norms Imposed by Parents. *Comunicar*; 17(34):135-135-143.

- Travieso, J. L., Planella, J. (2008). «La alfabetización digital como factor de inclusión social: una mirada crítica». *UOC Papers* [artículo en línea]. N.º 6. UOC.
Recuperado en:
http://campus.usal.es/~teoriaeducacion/rev_numero_06/n6_articulos.htm
- Unesco, (2008). *Políticas de las Nuevas Tecnologías de la Información y la Comunicación en la Educación*. Recuperado en:
<http://www.unesco.org/new/es/unesco/themes/icts/policy/>
- Universidad de Murcia. (2009). *Video Streaming*. Recuperado en:
<http://www.um.es/atika/videostreaming>
- Viñas, F. (2005). Los adolescentes ante las nuevas tecnologías de la información y de la comunicación. Domènech, E. (ed.). *Actualizaciones en psicología y psicopatología de la adolescencia*. (pp. 235 - 250). Barcelona, España: Universitat Autònoma de Barcelona, Servei de publicacions.

Curriculum vitae

ÉLVER SÁNCHEZ CELIS

elversace30@yahoo.com

Nació en Tres Esquinas, Cunday Tolima en Colombia y realizó estudios de Licenciatura en Ciencias Religiosas en la Pontificia Universidad Javeriana de Bogotá Colombia, además hizo estudios de Filosofía y Teología. La investigación titulada: Influencia de la Internet en la Construcción del Proyecto de Vida en Estudiantes de la Institución Educativa Distrital Tibabuyes Universal de la Localidad de Suba en Bogotá, Colombia; es la que presenta en este documento para aspirar al grado de maestría en Tecnología Educativa y Medios Innovadores para la Educación del Instituto Tecnológico de Monterrey de México en convenio con la Universidad Autónoma de Bucaramanga de Colombia.

Su experiencia laboral ha girado, principalmente alrededor del campo de la educación en colegios privados y públicos de Bogotá, en el área de la Educación Religiosa Escolar, Filosofía y Educación Ética en Valores Humanos desde hace 10 años, como también en la Universidad Minuto de Dios en Formación Humana bajo la modalidad presencial y Aprendizaje Autónomo en modalidad virtual en los últimos 4 años.

Como docente, Élver Sánchez se desempeña actualmente en una Institución Educativa Distrital y de Proyecto de Vida en Formación Humana en Uniminuto, con experiencia en la educación virtual y acompañamiento en los diversos procesos de la vida universitaria a estudiantes de primer y segundo semestre. En tal sentido, sus

principales expectativas es fortalecer su desempeño profesional en la educación virtual y presencial, generando aporte significativo a la educación en Colombia y en proyección a continuar estudios de doctorado y de investigación científica.