

Internet en jóvenes de secundaria: un estudio de sociabilidad en las relaciones interactivas en Hermosillo, Sonora; México (2014)

Carlos René Contreras Cázarez, Universidad de Sonora, México
Gustavo Adolfo León Duarte, Universidad de Sonora, México
Diana Elizabeth Moreno Carrillo, Universidad de Sonora, México

Resumen: *Vivimos inmersos en una sociedad de grandes cambios y transformaciones caracterizada principalmente por la globalización, que potencializa la interacción entre los pueblos y la sociedad del conocimiento por el surgimiento de las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC). La presente investigación, se enmarca en un contexto posmoderno y globalizado, redefiniendo los nuevos procesos sociales y socioculturales, pero también educativos. Por tal motivo, el estudio: “Internet en Jóvenes de Secundaria. Un estudio sobre hábitos, competencias y sociabilidad en sus relaciones interactivas en Hermosillo, Sonora (México)”;* persigue como causa principal conocer, describir y caracterizar los rasgos básicos de sociabilidad en los estudiantes de Secundaria en Hermosillo, Sonora, México. Mediante una serie de cuestionamientos ontológicos, epistemológicos, y al mismo tiempo metodológico, el texto logra el acercamiento a un enfoque interdisciplinar, unificando varios campos del conocimiento. Y por medio de la implementación de una metodología de corte mixto (donde confluyen posiciones: como el positivista, socio-crítico y hermenéutico-reflexivo) de los paradigmas cuantitativo y cualitativo, respectivamente; el texto muestra algunos avances parciales y conclusiones a partir de las percepciones de los jóvenes de secundaria de Hermosillo, Sonora; sobre hábitos, competencias y socialización en el uso de las TIC.

Palabras clave: *internet, comunicación, socialización*

Abstract: *We live in a society of great changes and transformations mainly characterized by globalization, which potentiates the interaction between people and the knowledge society by the emergence of Information Technology and Communication (ICT). This research is part of a postmodern, globalized context, redefining the new social and cultural processes, but also educational. Therefore, the study: “Young Secondary internet. A study habits, skills and sociability in their interactive relationships in Hermosillo, Sonora (Mexico)”;* pursues as main cause known, describe and characterize the basic features of sociability secondary students in Hermosillo, Sonora, Mexico. Through a series of ontological, epistemological questions, and at the same methodological time, the text achieves approach to an interdisciplinary approach, unifying various fields of knowledge. And through the implementation of a methodology of mixed cut (confluence positions: as the positivistic hermeneutic-reflective, socio-critical and) the quantitative and qualitative paradigms respectively; the text shows some partial progress and conclusions from the perceptions of secondary school students in Hermosillo, Sonora; about habits, skills and socialization in the use of ICT.

Keywords: *Internet, Communication, Socialization*

1. Antecedentes

El impacto de las Tecnologías de Información y Comunicación (TIC) en el ámbito de la educación y comunicación, ha sido causa de que muchos investigadores le hayan dedicado un espacio esencial en sus investigaciones a este tema en particular, desde diferentes perspectivas disciplinarias, así como desde un enfoque interdisciplinar y multidisciplinar. Por su parte Vygotski at Estebanell (Vol 1, p. 28) señala que las personas desarrollan formas de interpretar y estrategias para relacionarse con su mundo que está estrechamente vinculadas con el tipo de interacciones que pueden establecer con las herramientas y sistemas de signos externos (códigos de comunicación que emplean signos externos con significados). En tanto, la presente investigación Tic e Internet. *Un estudio sobre hábitos, competencias y sociabilidad en jóvenes de secundaria de*



Hermosillo, Sonora (México)”, se orienta más a la definición de las formas de socialización de los jóvenes de secundaria con respecto a las TIC, desde los campos académicos de la Comunicación, Sociología y Psicología, además de perseguir como causa específica, los procesos de mejora continua para consolidar la innovación, la aplicación y la generación de conocimiento respecto al uso de las TIC en el ámbito Educativo.

El gran reto es intentar explicar las nuevas realidades comunicativas y sus implicaciones en relación directa con los recursos de información y comunicación. La generalización del uso de Internet a partir de finales del siglo XX ha cambiado de forma muy notable la comunicación social (Alsina, 2010). Hoy nuestras tecnologías son tan versátiles que nos otorgan el poder de rediseñar lo que llamamos 'realidad'. Con las tecnologías administrando nuestro tiempo, espacio e identidad, el equilibrio tradicional se ha inclinado a favor de la cultura sobre la naturaleza, De Kerchove (*at Ibidem*, 2010). Vemos entonces, que las aportaciones para describir la incidencia de las TIC en la sociedad son notables, es necesario abordar el análisis de este fenómeno a partir de distintos enfoques disciplinarios; desde las teorías de la comunicación, la psicología, sociología y educación y antropología –tal y como se describe como parte de la justificación y relevancia de este trabajo, así como la interdisciplinariedad del mismo.

El impacto de las TIC es un fenómeno que va estrechamente ligado a la emergencia de diversos modos de interacción, los cuales llegan a desafiar la función misma de las instituciones de educación, el cual incluye al alumno y su identidad. Según el estudio de GEIC-AL presentado por León, Castillo y Oliveros (2010) el alumno es considerado el agente central de cualquier institución, por lo que es necesario la generación de políticas integrales para su formación en el sistema educativo, siendo una de ellas la recomendada por organismos internacionales, como la Organización de las Naciones Unidas para la educación, la ciencia y la cultura (UNESCO), la Organización para la Cooperación y Desarrollo Económico (OCDE), quienes plantean a los Estados los requerimientos, cambios y políticas que deben implementar para avanzar en el construcción de la sociedad del conocimiento y el papel que en dichos procesos deben cumplir los sistemas de educación. En el caso de Internet, así como las múltiples pantallas (celular, videojuegos y televisión), especialistas y expertos como Arribas e Islas (2009) citados en León, Castillo y Oliveros (2010) indican que hoy en día Internet guarda una relación particularmente especial en los estratos sociales, que va más allá, incluso, del ámbito educativo: han supuesto una auténtica revolución en la manera de relacionarnos, comunicarnos y entretenernos, no sólo para los adultos sino también para los niños y jóvenes.

Otros estudios, nos revelan que los niños y jóvenes son capaces de realizar actividades simultáneas utilizando todas ellas, por lo que hay que reconocer la oportunidad que representa desde el ámbito de la enseñanza, pasando por las relaciones sociales y el entretenimiento. En la relación de jóvenes e Internet, queda claro que deben considerarse otros factores que inciden directamente en la relación de Internet y su formación. Retomando el estudio de León, Castillo y Oliveros (2010) expresa que por otro lado, estos factores e impactos han llegado de manera desigual e irregular a todas las esferas de nuestras vidas. Además, el acceso a las mismas y su utilización no se han dado de forma igualitaria. Ello supone para las personas que no pueden acceder a las TIC a incrementado las desigualdades y, consecuentemente, ha impactado en la exclusión social y cultural, produciéndose lo que se ha llamado brecha digital. De acuerdo con el estudio 2010 de hábitos y percepciones de los mexicanos sobre Internet y diversas tecnologías asociadas (WIP, 2010), para muchos padres es temprano el uso de Internet entre sus hijos; para otros deben esperar a contar con una computadora y conexión, lo cual hace que el proceso de adopción de las TIC y, particularmente, del uso del Internet, sea más lento. Respecto a la aportación por grupo de edad, los resultados a los que a llegado este estudio nos habla de que el 61% de los usuarios tiene menos de 25 años o el 76% es menor a 32 años (León, Castillo y Oliveros, 2010). Situándonos en la problemática anterior, y analizando las investigaciones previas –descritas en los antecedentes, la presente investigación pretende generar conocimiento desde el estudio de nuestro sujeto, planteándose los siguientes objetivos: Conocer y caracterizar los hábitos, competencias y socialización en el uso de Internet en los jóvenes de secundaria del Municipio de Hermosillo, Sonora, México.

2. Metodología

El marco metodológico utilizado para abordar nuestro objeto de estudio, describe brevemente el tipo de investigación y el enfoque empleado para el alcance de nuestros objetivos, así como los planteamientos que conforman la presente investigación. La presente investigación es de tipo descriptivo, que se define como la que busca especificar propiedades, características y rasgos importantes de cualquier fenómeno que se analice y describe tendencias de un grupo o población (Hernández, Fernández y Baptista, 2006). Este tipo de investigación refiere simplemente un fenómeno existente utilizando números para caracterizar individuos o un grupo, evaluando así la naturaleza de las características existentes (McMillan y Shumacher, 2007). La investigación descriptiva constituye el conjunto de métodos de investigación cuya finalidad es la evaluación de ciertos atributos, propiedades o características de una situación, en uno o más puntos en el tiempo (Gento, 2004). Dice que la investigación descriptiva permite interpretar a detalle el objeto de estudio, permite además la descripción en una dimensión organizativa y social. Los métodos cuantitativos son muy efectivos en términos de validez, ya que con una muestra representativa de la población se puede hacer inferencia a dicha población a partir de una muestra; con una seguridad y precisión definida e permite cuantificar la relevancia clínica de un fenómeno midiendo la reducción relativa del riesgo, la reducción absoluta del riesgo y el número necesario de pacientes a tratar para evitar un evento. (Galindo, 1996). Por lo anterior, el diseño de la presente investigación es de corte no experimental; ya que no existe ni manipulación intencional ni asignación al azar de las variables de este estudio (Hernández, Fernández y Baptista, 2006). Así las inferencias que se derivan de las categorías, variables e indicadores del estudio: *Relaciones interactivas en jóvenes de Secundaria*, se realizarán sin intervención o influencia directa y dichas relaciones se observarán dado su contexto natural. En esta primera fase, como ya se mencionó se plantea como una investigación de carácter descriptivo. En el ámbito de la teoría del conocimiento la investigación se sustentará a partir de los principios teórico-metodológicos de la corriente positivista, orientándose a la consecución de resultados en donde los hechos se manifiestan de modo patente, prescindiendo de apreciaciones subjetivas de los individuos, por lo que la búsqueda del conocimiento se realiza a partir de un tratamiento matemático-estadístico, a través de la aplicación de técnicas e instrumentos de recolección de datos cuantitativos (McMillan y Shumacher, 2007). Por otro lado, se tiene considerado para este estudio de investigación, asumir una postura orientada al análisis de diferentes criterios que aborda el objeto de estudio en una dimensión de carácter subjetivo, considerando con ello el sustento del paradigma hermenéutico-reflexivo (enfoque constructivista). Recordando a Guba y Lincoln, (1989, p.143) nos dice que cada persona posee diferentes valores, este enfoque afirma que las construcciones de la realidad no existen por fuera de las personas que lo crean y los mantienen. Por consiguiente, creemos que es mejor abordar la realidad a través de métodos como la hermenéutica y la dialéctica para una mejor comprensión y registros de los hechos. De esta forma y de acuerdo con el enfoque constructivista, consideramos que los investigadores reflexivos deben reconocer el papel de la formación de sus propias experiencias y tratar siempre de mantener abiertos los canales de comunicación entre el investigador y los informantes con el objetivo de permitir una revisión dinámica y la mejora del análisis emergente. Decimos entonces, que una vez analizadas las bondades y limitantes de cada enfoque para la construcción del objeto de estudio se plantea la implementación de un enfoque mixto. Esta combinación de los enfoques cuantitativo y cualitativo se realizará a partir de la aplicación de un diseño de dos etapas, con aplicación de herramientas metodológicas propias a cada una de las perspectivas.

3. Resultados. Discusión

La influencia de las TIC en la educación se ha enfocado principalmente a un nivel técnico, sin considerar los fundamentos teóricos y metodológicos. La falta de este sustento se hace evidente en el binomio tecnología-educación en cualquier nivel de educación ya sea pública o privada. Como parte de este trabajo, lo que se pretende, entre otros aspectos, es lograr el acercamiento entre las diversas

disciplinas como la comunicación, educación, la psicología y la sociología, enfoques que confluyen en nuestro objeto de estudio, e intentar innovar en los contextos educativos los cuales nos exigirían un compromiso de todos los involucrados en los procesos que se realizan dentro de los mismos. Un compromiso que implicaría necesariamente la introducción de experiencias educativas que permitan el logro de aprendizajes significativos, por medio de metodologías en las que se promueva la investigación y la acción de todos los participantes, como ejes centrales de su quehacer diario.

A partir de aquí, el trabajo de investigación desde sus apartados teóricos, contextuales, metodológicos y de análisis del uso de las TIC y las relaciones interactivas de los jóvenes específicamente; Internet, celular, televisión y video juegos, perfilan el desarrollo de un diagnóstico que conduzca a la realización de propuestas de políticas públicas de mejora para entender los retos educativos particulares que la nueva realidad presenta. Es importante señalar que la presente investigación pertenece a un proyecto macro conformado por la Universidad de Sonora, la Secretaría de Educación Pública y el Gobierno de Sonora. El proyecto macro se lleva a cabo en varias fases, las cuales son administradas y avaladas por el Grupo de Enseñanza e Investigación de la Comunicación en América Latina (GEIC-AL), dentro del proyecto titulado: “Relaciones Interactivas e Internet en Jóvenes de Secundaria. Cómo usan internet los jóvenes en Sonora, México. Un Estudio sobre hábitos, competencias y control parental 2011-2012”, del cual se retomaron algunos aspectos metodológicos y contextuales para la construcción de esta investigación y que más adelante se señalan. La interactividad describe la relación de comunicación entre un usuario/actor y un sistema (informático, vídeo u otro). El grado de interactividad del producto viene definido por la existencia de recursos que permiten que el usuario establezca un proceso de actuación participativa-comunicativa con los materiales. Se hace necesaria una preparación de los usuarios que les capacite para ser capaces de recibir, interpretar y valorar este tipo de mensajes, ayudándoles a tomar conciencia del riesgo de falta de comprensión que alberga este nuevo mecanismo o sistema de comunicación. De este modo, se evitarían los aprendizajes parciales y el contenido asimilado sea incompleto o resulte erróneo (Estebanell, 2002). Además de lo anterior, existen otras definiciones, como la proporcionada por Legendre (1988) en la que se hace referencia a aspectos técnicos como dirección, intensidad y frecuencia del flujo de información entre emisor y receptor.

Desde la perspectiva técnica, señala Bettetini (1995), al definir la interactividad se destacan las siguientes características: la pluridireccionalidad del deslizamiento de las informaciones; el papel activo del usuario en la selección de las informaciones requeridas; el particular ritmo de la comunicación. Desde la propia perspectiva de este autor, la interactividad se definiría como un diálogo entre el hombre y la máquina, que hace posible la producción de objetos textuales nuevos, no completamente previsibles a priori. Danvers (1994) citado por Caudillo (2012) aporta una clara y completa definición de interactividad diciendo que es el término que describe la relación de comunicación entre un usuario/actor y un sistema (informático, vídeo u otro). Según él autor (a.c), el nivel de interactividad mide las posibilidades y el grado de libertad del usuario dentro del sistema, así como la capacidad de respuesta de este sistema en relación al usuario, en calidad y en cantidad; y esta relación se podría poner en paralelo con el esquema de comunicación: emisor, receptor , respuesta (en feedback).

La interactividad, entendida bajo esta perspectiva, debería ser una característica intrínseca de los materiales multimedia (accesibles, o no, a través de la red) que permitiera incrementar, cualitativa y cuantitativamente, la capacidad de los usuarios de intervenir en el desarrollo de las posibilidades que ofrecen los programas de manera que se pudiesen mejorar sus posibilidades de trabajo y de aprendizaje (Estebanell, 2002). Vygotski (1979) señalaba que las personas desarrollan formas de interpretar y estrategias para relacionarse con su mundo que está estrechamente vinculado con el tipo de interacciones que pueden establecer con las herramientas y sistemas de signos externos (códigos de comunicación que emplean signos externos con significados).

El lenguaje que emplean muchos de los productos multimedia se caracteriza por proceder de manera similar, ya que incluye solo los elementos esenciales y elimina los que se pueden ahorrar. Si, tal como apunta De Pablos (1992) citado en Caudillo,(2012), se intenta actualizar el concepto de lenguaje utilizado en la época de Vygotski al tipo de lenguaje empleado por los medios multimedia,

pasando del lenguaje hablado al lenguaje audiovisual; nos encontramos con que los análisis de las formas de mediación semiótica que posibilitan la transición del funcionamiento interpsicológico al intrapsicológico podrían ser aplicadas a situaciones mediadas por códigos cinematográficos, televisivos o informáticos. En esta línea, de la misma manera que Vygotski analiza la interacción lingüística que se establece entre los adultos y los niños, en la zona de desarrollo próximo, se puede intentar analizar la situación interactiva que se establece entre el medio y el usuario.

El consumo, entendido en un sentido amplio, engloba todo lo relacionado con el acceso y los usos que niños y jóvenes hacen de los medios de comunicación. Cuestiones como el equipamiento tecnológico de los hogares, el lugar de acceso a los diversos medios, el momento del día en el que los utilizan o la cantidad de tiempo que les dedican (Bringué y Sábada, 2008). Las pautas de consumo de las TIC (acceso y uso) ocupan el primer lugar en las investigaciones, se ha convertido en una cuestión básica. Parece evidente que, en el momento de analizar la relación de los jóvenes con las TIC y de profundizar en cuestiones complejas –como pueden ser los peligros que se derivan de su uso, las redes sociales que se construyen a través de estas tecnologías o, por ejemplo, el potencial educativo de las mismas–, lo primero será saber quiénes las utilizan, dónde, cuándo, cuánto y cómo (Livingstone, 2007). El equipamiento de los propios jóvenes, los hogares o la escuela, determinan la posibilidad de acceso a las nuevas tecnologías. Cuestiones como la presencia y número de ordenadores en las casas, la existencia de acceso a Internet, la posesión de teléfono celular o consola de videojuegos, son cuantificables, por lo que se convierte en un punto de partida que precisa estudio.

La socialización también conocida como internalización es un proceso mediante el cual el individuo adopta los elementos socioculturales de su medio y los integra a su personalidad para adaptarse a la sociedad en la que vive. Dicho en otros términos, socializar es el proceso que afecta a diversos aspectos del desarrollo sobre todo en la niñez y adolescencia, y que abarcan el crecimiento, cambios psicológicos y emocionales y la integración social. Conocemos como socialización primaria la acontecida durante la infancia, después de la cual se produce lo que Berger y Luckmann (1968) citado en (Rubio G; Menor, S. Mesa, O; s.a) denominaron socialización secundaria, aquella que tiene lugar sobre todo en la adolescencia y primera juventud, aunque prosiga a todo lo largo de la existencia; siguiendo a dichos autores, la socialización secundaria consistiría en la tarea de iniciarse en los roles propios de la vida en sociedad: los relacionados con la división del trabajo, la diversidad profesional, participación social, grupos de diversión, religiosos, como también el rol sexual y las relaciones intersexuales. Teniendo en cuenta estas premisas, la Red cumple una importante función en dicho proceso socializador, a la hora descifrar la estructura ideológica del entorno como soporte para la construcción de la identidad, de simplificar el conflicto de roles del que habla Coleman (1985:24), y que se hace más intenso en estas edades (pone por ejemplo el conflicto de un joven de 16 años entre su rol de hijo y novio). “Los años comprendidos entre la infancia y la edad adulta, como periodo de la aparición de la identidad son considerados como particularmente importantes para la construcción de este tipo de papeles”.

En la investigación sobre jóvenes y medios de comunicación se aprecia un notable interés por los contenidos a los que se ven expuestos y que son consumidos por este público. Abundan las investigaciones en torno a los efectos, tanto positivos como negativos, que pueden derivarse del uso de distintos medios de comunicación. Así, es habitual el tratamiento de determinados contenidos (muy especialmente el sexual y el violento) de una manera directamente relacionada con los efectos que pueden producir sobre la audiencia. Una evidencia de ello es el informe presentado por Livingstone y otros en 2007, cuando se realiza una clasificación de los peligros que puede entrañar Internet para los jóvenes, una de las categorías que presentan es la de «riesgos de contenido». Existen análisis de contenidos que buscan plasmar la realidad de un medio y de lo que a través de él se ofrece y representa. Algunos ejemplos son el trabajo realizado por García y otros, 2004, que se centra de forma especial en la programación infantil televisiva de España, incluida la publicidad, investigaciones centradas en la imagen que se representa de la juventud a través de los medios (Von Felitzen y Carlsson, 1999), o en los valores que transmite la publicidad a los jóvenes (Sánchez, 2004).

Siguiendo con el mismo orden expuesto en el apartado metodológico de este texto, se exponen los resultados de la fase cuantitativa de la investigación, para finalmente, presentar los hallazgos resultantes de la fase cualitativa, y dar por último, las conclusiones finales del estudio.

Así, encontramos, que en equipamiento y accesibilidad en casa, la mayoría de los jóvenes de las secundarias públicas en el municipio de Hermosillo (México) se conectan habitualmente desde el hogar; ya que el 57% cuenta con conectividad, también suelen conectarse en otros lugares como en casa de un familiar, escuela o en un cibercafé. Lo que supone, que en la mayoría de los lugares donde se conectan, existe la presencia de un adulto, incluso en un cibercafé, que, usualmente, es el encargado del establecimiento. Esto con el objetivo de ubicar la presencia de un responsable de la seguridad de los menores mientras navegan en Internet. Por su parte, Garitaonandia (2005), menciona que el uso de los equipamientos tecnológicos en el hogar se circunscribe básicamente para el entretenimiento y el juego. El único equipo que además de una función lúdica tiene un uso escolar es el ordenador o computadora. Para algunos adolescentes el ordenador se convierte en una herramienta importante de estudio: escritura y presentación de trabajos, búsqueda de documentación (sobre todo en Internet y/o consulta de enciclopedias en CD) y aprendizaje de inglés, entre otras cosas. A partir de los resultados alcanzados, podemos adelantar la conclusión provisional de que la computadora tiene una demanda alta, pues se ha convertido en un artículo de primera necesidad para los estudiantes de secundaria. Sumado a esto, el creciente acceso a Internet es cada vez mayor en los hogares.

En lo que respecta al equipamiento en casa, encontramos que la televisión sigue predominando con un 85% de preferencia aún sobre la computadora que se ubica en el tercer lugar con el 81%, quedando el teléfono celular en segundo término con el 83%. A pesar de que son datos extraídos de la clase socioeconómica baja, supone un gasto o inversión considerable en equipos electrónicos, donde también sobresale la existencia de equipos de música, cámaras digitales, memorias USB y consolas de video. Por lo que se han convertido en productos de necesidad básica, principalmente para resolver necesidades comunicativas, de entretenimiento y ocio, y finalmente para actividades escolares. En este sentido, el estudio *Infancia y Adolescencia en la Sociedad de la Información* (RED. ES, 2005) se afirma entre sus conclusiones lo siguiente: “*Los hogares con niños presentan un equipamiento y una penetración de servicios TIC superior a la media (...) Los hogares con niños muestran capacidad de actuar como palanca de impulso en el desarrollo de la sociedad de la información*” (p. 6).

Por otro lado, también se observó la misma tendencia en las preferencias de los contenidos de ocio y entretenimiento, donde el contraste es notorio, destacando en primer lugar la música (8 de cada 10 jóvenes), juegos con el 40% de las preferencias y deportes con 26%, dejando al otro extremo a los contenidos educativos y culturales. En cuanto a las preferencias de los jóvenes se secundarias por género, se pudo observar que los gustos de actividades de los jóvenes de secundaria son: ver televisión con un 26%, de allí, le sigue chatear o conectarse al Messenger con un 14% y para concluir un 12% dice que le gusta estar con sus amigas(os). Aunque la televisión continúa siendo el medio de comunicación de masas más utilizado, Internet se está convirtiendo en un importante competidor, especialmente entre la audiencia joven y adolescente (Cameron, 2005).

Finalmente, llegamos a la fase cualitativa del estudio y, una vez analizado los hallazgos y realizada la triangulación con los fundamentos teóricos y percepciones de los investigadores, concentramos nuestras conclusiones dentro de los siguientes puntos alusivos: *conectividad de los adolescentes y uso de los medios en el contexto educativo y socialización*.

En el aspecto de la *conectividad*, podemos mencionar que el joven adolescente de secundaria está siempre conectado, buscando así interactuar con otros ajenos a su medio, como lo es la familia. En el caso, de salir de casa y no tener acceso a Internet, siempre existe el uso de la telefonía celular para continuar en contacto con amigos (as) mientras están fuera de casa. Lo anterior resulta en dar información personal a desconocidos, ya que para poder realizar la actividad anterior suelen dar sus números de celular a amigos y amigas virtuales, y son monitoreados con respecto a la hora que están dentro o fuera de casa. Otro indicador de este rubro es el tiempo de acceso, los jóvenes que no cuentan con computadora portátil, al dejar por las noches las computadoras de escritorio, siguen en sus habitaciones a través de la conexión WiFi o inalámbrica con sus teléfonos celulares, y siguen

conectados a la red, redes sociales, mensajería instantánea, entre otros, a través del celular, perdiendo así la noción del tiempo y dando una media de uso de Internet de 40 horas a la semana, subiendo a 50 los fines de semana, en algunos casos son hasta 12 horas consecutivas cuando los padres trabajan jornadas completas. En general, el uso del Internet, se percibe ante los jóvenes como “Facebook”, ya que esta red social cuenta con el servicio de mensajería (la cual sustituye la cuenta de correo electrónico), chat e imágenes.

Como ya se apuntaba en los resultados del estudio en su primer fase (implementación de metodología cuantitativa) muchas de las variables se asocian a la percepción social que el joven tiene, cómo cree que es percibido por los demás, especialmente sus referentes en el ámbito familiar (padres) y educativo (profesores, prefectos, compañeros). Generalmente estos jóvenes poseen una percepción social de ellos mismos negativa, vinculada a su historia de vida y dificultades de aprendizaje, desencadenando las conductas de carácter disruptivo (Torregrosa, Inglés, García, Valle y Núñez, 2012), y perpetuando, de esta manera, el binomio fracaso y abandono escolar. Es, en definitiva, como lo mencionan Piko, Keresztes y Pluhar (2006), un problema derivado del proceso de socialización el cual se rige actualmente por el uso de medios y de la tecnología dejando atrás los procesos de comunicación habituales, contacto personal y directo con otros individuos.

Así llegamos a la parte final del estudio, y se concluye que la última década contempló la llegada generalizada de pantallas inteligentes como el teléfono celular, la tableta, el ordenador y la televisión con conectividad a Internet. Este nuevo panorama tecnológico ha avanzado a pasos agigantados y nos ha situado tras el cambio de siglo en un entorno mediático sin precedentes. Las TIC no sólo presentan múltiples oportunidades para potencializar el desarrollo humano sino que, también, traen consigo un buen número de incertidumbres que es necesario despejar. En principio, creemos que es preciso conocer la capacidad de acceso y los hábitos de consumo por parte de la población, en nuestro caso, infantil y juvenil. El interés se hace mayor cuando se quiere conocer qué tan útiles son dichas tecnologías de la información y la comunicación y qué tan importantes, beneficiosas o peligrosas pueden ser; este interés está motivado también por un deseo natural de crear medidas de protección y regulación tanto dentro como fuera de casa y escuela. Asimismo, ocupa un lugar importante el estudio de los beneficios que pueden reportar estos nuevos medios, por ejemplo, en el ámbito y los procesos educativos.

El caso de las más recientes tecnologías que integran Internet y las características del *Web 2.0* como el celular inteligente (o *Smartphone*, cuya característica principal viene dada por tener una mayor capacidad de almacenar datos y realizar actividades semejantes a una mini computadora y con mayor conectividad que un teléfono móvil convencional) y la televisión inteligente (o también conocida como *Smart TV*), plantean, además, una cuestión de especial relevancia: la denominada «brecha digital». Como hemos visto, la posibilidad de no poder acceder a las TIC tiene un efecto individual, pero también puede ser grupal o masivo si se piensa, por ejemplo, en las instituciones de educación pública mexicana donde tradicionalmente no han podido contar con los suficientes recursos económicos para adquirir la infraestructura necesaria ni para la ineludible capacitación a las comunidades académicas. Sin embargo, debemos reconocer que dicha brecha digital puede obedecer a cuestiones más básicas que el mero aspecto económico.

Por otra parte, de acuerdo con los resultados obtenidos, se concluyó que la televisión sigue manteniéndose como uno de los medios más consumidos entre los jóvenes. No obstante, vemos que existe una estrecha relación con el tiempo que dejan de ver televisión para estar en la red. Es decir, Internet definitivamente está ganando terreno. Así, el 82.8% de los adolescentes entre 12 y 15 años declara tener un teléfono celular, convirtiéndolo, detrás de la televisión, en la segunda pantalla más popular entre la generación interactiva. Por su parte, el 79% de los jóvenes de secundaria utilizan tarjeta prepago para recargar su celular, mientras que el resto dice contar con un plan de pago mensual. En el contexto del pago y consumo del celular en la generación interactiva, puede entenderse que el joven utiliza el celular de forma intensiva independientemente del conocimiento de su costo y la percepción de gasto. Esta es una tendencia que se expande con la edad.

En el ámbito del contexto educativo, recordemos que, según la evidencia levantada en el presente estudio, se encontró que 7 de cada 10 jóvenes que estudian en las secundarias públicas de Hermosillo

consideran que solo algunos de sus maestros utilizan Internet como apoyo para la clase. Considerando que una de las características destacables de esta generación interactiva y digital es el predominio visual y auditivo, pareciera que no basta solo gis y pizarrón para enseñar y explicar, pues definitivamente se corre el riesgo de que las clases se conviertan en cátedras monótonas y aburridas.

Debe quedar claro que los jóvenes están creciendo en un contexto social, cultural y educativo radicalmente distinto al que nos acompañó a nosotros, sus padres y profesores. Los “viejos” modelos educativos no encajan en su “forma de ser”, esto origina frecuentes tensiones, tanto en la escuela como en la familia. Los jóvenes sonorenses de hoy han nacido inmersos en un período de expansión económica (o, si se prefiere el término, de “crisis permanente estabilizada”) que ha permitido un cierto bienestar material caracterizado en parte por el alto consumismo.

Los servicios de Internet que utilizan las y los jóvenes de secundaria son muy variados. Los más usados son las redes sociales con un 83% de preferencias y el uso de mensajes instantáneos (vía *Twitter*, *WhatsApp Messenger* o cualquier aplicación de mensajería multiplataforma que le permite enviar y recibir mensajes sin pagar) es lo que prefiere al menos la mitad de los jóvenes bajo estudio. Esto indica que los dispositivos, servicios y aplicaciones que mayormente utilizan los jóvenes son los que requieren de una conectividad inmediata, rápida y permanente pues dichas preferencias y actividades suponen entretenimiento, ocio y socialización.

REFERENCIAS

- Alsina, M. R. (2010). *Las Teorías de la Comunicación ante el reto de las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC)*. Barcelona: INCOM-UAB.
- Arribas, A. e Islas, O. (2009). Niños y jóvenes mexicanos ante Internet. *Etcétera*, (67). http://www.revistalatinacs.org/10/art3/919_UPV/RLCS_art919.pdf
- Berger, L. (1968). *La construcción Social de la Realidad. La sociedad como realidad subjetiva* (trad. Silvia Zulueta). Buenos Aires: Amorrortu.
- Bettetini, G. (1995). Tecnología y comunicación. En G. Bettetini y F. Colombo, *Las nuevas tecnologías de la comunicación* (pp. 15-39). Barcelona: Instrumentos Paidós.
- Bringué, X., Sádaba, C., Rodríguez, J. (2008). La Generación Interactiva frente a un nuevo escenario de comunicación: Retos sociales y educativos. Navarra: Consejo Audiovisual de Navarra.
- Cameron, S. (2005). *Classics and the Internet: a practical resource*. Liverpool: University of Liverpool.
- Caudillo, R. (2012). *Relaciones Interactivas: Usos, Control parental en Jóvenes de Secundaria*. Sonora, México: Universidad de Sonora.
- Coleman, J. S. (1985). *Foundations of Social Theory*. Cambridge: Harvard University Press.
- Danvers, F. (1994). *700 mots-clefs pour l'éducation*. París: Presses Universitaires de Lille.
- De Pablos, J. (1992). La investigación psicológica sobre los medios de enseñanza: una propuesta alternativa a la teoría de Lev S. Vygotsky. *Qurriculum 4*, 9-23.
- De Kerckhove, D. (1999). *La piel de la cultura. Investigando la nueva realidad electrónica*. Barcelona: Gedisa.
- Estebanell, M. (2002). Interactividad e interacción. *Revista Latinoamericana de Tecnología Educativa*, 1(1), pp. 1-25.
- Galindo Cáceres, J. (1996). *La lucha de la luz y la sombra. Metodología y tecnología de la investigación en Sociedad, Cultura y Comunicación*. Vallejo, México: Pearson.
- Garitaonandia, C., Fernández, E. y Oleaga, J.A. (2005). *Las tecnologías de la información y la comunicación y su uso por los niños y los adolescentes*. Recuperado de http://doxacomunicacion.es/pdf/articulogaritaonandia_1.pdf
- Gento, P. S. (2004). *Guía práctica para la investigación en Educación*. Madrid: Sanz y Torres.
- Guba, E. G y Lincoln (1989). *Fourth Generation Evaluation*. Newbury Park: Sage.
- Hernández, R. Fernández, C. & Baptista, P. (2006). *Metodología de Investigación*. México: McGraw Hill.
- León, G. y Caudillo, D. (2013). ¿Cómo son las Relaciones Interactivas en los Jóvenes Mexicanos? Un Estudios sobre Regulación, Mediación y Control Parental en la Secundaria Pública Mexicana. *Revista Sessões do Imaginário: Cinema-Cibercultura-Tecnologias da Imagem*, 23(18), pp. 7-13. Recuperado de: <http://revistaseletronicas.pucrs.br/ojs/index.php/famecos/article/viewFile/13062/8715>
- León, G. (2013). *Relaciones Interactivas, Internet y Jóvenes de Secundaria en México. Primera Oleada sobre Usos, Consumos, Competencias y Control Parental de Internet en Sonora*. México: Universidad de Sonora.
- (2012). Historia y Comunicación en América Latina. El papel de Ciespal en el proceso de institucionalización de los estudios de la Comunicación en América Latina. *Miguel Hernández Communication Journal*, 3, pp. 235-261. Recuperado de: http://mhcj.es/2012/12/09/gustavo_leon/
- (2011). *Estudios de la Comunicación. Estrategias Metodológicas y Competencias Profesionales en Comunicación*. México: PEARSON-Prentice Hall.
- (2010). *Sobre la institucionalización de la comunicación en América Latina*. México: Pearson-Prentice Hall.
- Levy, P. (2007). *Cibercultura La cultura de la sociedad digital*. México: Anthropos, Universidad Autónoma Metropolitana.
- Legendre, R. (1988). *Dictionnaire actuel de l'Education*. París Montréal: Larousse.
- Livingstone, S. (2007). Internationalizing media and communication studies: reflections on the International Communication Association. *Global media and communication*, 3(3), pp. 273-288.

- McMillan, J. H. y Schumacher, S. (2007). *Investigación Educativa*. (5ª edic). Madrid: Pearson Educación.
- Piko, B.F., Keresztes, N. & Pluhar, Z.F. (2006). Aggressive behavior and psychosocial health among children. *Personality and Individual Differences*, 40(5), pp. 885-895.
- RED.ES (2005). Infancia y Adolescencia en la Sociedad de la Información. Análisis de la relación con las TIC en el hogar. Recuperado de http://www.educacionenvalores.org/IMG/pdf/infancia_tecnologia.pdf
- Scolari, C. (2008). *Hipermediaciones. Elementos para un Teoría de la Comunicación Digital Interactiva*. Barcelona: Gedisa.
- Torregrosa, M.S., Inglés, C.J., García-Fernández, J.M., Gázquez, J.J., Díaz-Herrero, A. y Bermejo, R.M. (2012). Conducta agresiva entre iguales y rendimiento académico en una muestra de adolescentes españoles. *Behavioral Psychology*, 20, pp. 263-280.
- Von Feilitzen, C., & Ulla Carlson (eds.) (2000). *Children in the New Media Landscape: Games, Pornography, Perceptions*. Yearbook 2000.
- Vygotski, L. S. (1979). *El desarrollo de los procesos psicológicos superiores*. Barcelona: Crítica.

SOBRE LOS AUTORES

Carlos René Contreras Cázarez: Profesor del Departamento de Psicología y Ciencias de la Comunicación de la Universidad de Sonora. Es Licenciado en Ciencias de la Comunicación por la Universidad de Sonora. Es Máster en Periodismo Avanzado en Investigación con especialidad en Reporterismo por la Universidad Ramón Llull en Barcelona, España. Maestro en Ciencias Sociales y Doctorando en Ciencias Sociales en el Posgrado Integral en Ciencias Sociales (PICS) por la Universidad de Sonora, México. Sus contribuciones recientes en libros y revistas especializadas han sido: Estudios sobre socialización y Construcción de la Identidad en las Relaciones Interactivas en jóvenes de secundaria.(Universidad de Almería: 2014); Nuevos escenarios para la Educación Secundaria en México. (Fragua: 2014); Un estudio sobre hábitos, competencias y socialización en jóvenes de secundaria. (GEU: 2013).

Gustavo Adolfo León Duarte: Profesor Investigador Titular en el Departamento de Psicología y Ciencias de la Comunicación de la Universidad de Sonora. Es Licenciado en Ciencias de la Comunicación por la Universidad de Sonora y Master y Doctor en Periodismo y Ciencias de la Comunicación por la Universidad Autónoma de Barcelona, España. Es Miembro del Sistema Nacional de Investigadores de México (Consejo Nacional de Ciencia y Tecnología de México – CONACYT, México) y Evaluador acreditado del Consejo Nacional de Ciencia y Tecnología de México (RCEA), en el área de las Ciencias Sociales y Económicas. Ha impartido cátedra y conferencias en pre y postgrado en varias universidades de EEUU e Hispanoamérica. Ha publicado más de 80 artículos en libros y revistas especializadas y es autor de 12 libros como *La Nueva Hegemonía en el Pensamiento Latinoamericano de la Comunicación* (UNESCO-PEARSON, 2009, 4ª ed.); *Sobre la Institucionalización de la Comunicación en América Latina* (PEARSON, 2010). Sus libros más recientes son *Estudios de la Comunicación. Estrategias Metodológicas y Competencias Profesionales en Comunicación* (PEARSON, 2012), *Generación de Conocimiento e Innovación para la Educación y la Comunicación* (Castillo, León y Montes, Universidad de Sonora, 2012).

Diana Elizabeth Moreno Carrillo: Licenciada en Educación Secundaria con especialidad en inglés, actualmente estudiante del Posgrado Integral de Ciencias Sociales en la Universidad de Sonora. Profesora en licenciaturas de educación y enseñanza del inglés en distintas instituciones. Interesada en líneas de investigación relacionadas con los distintos actores de la educación y formación del docente. Participante en distintos congresos internacionales de educación, comunicación y sociología.