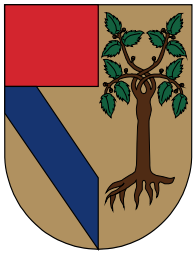
.: SÓLO PARA CONSULTA :.



UNIVERSIDAD
PANAMERICANA
CAMPUS BONATERRA

ESCUELA DE PEDAGOGIA

EFECTOS DEL USO DE LA TECNOLOGÍA EN LOS ALUMNOS DURANTE EL PROCESO DE APRENDIZAJE Y SU IMPACTO EN EL RENDIMIENTO ACADÉMICO

TESIS

QUE PRESENTA

SUGEY LILIANA MUÑOZ REYES

PARA OBTENER EL GRADO DE:

MAESTRIA EN ENSEÑANZA SUPERIOR

CON RECONOCIMIENTO DE VALIDEZ OFICIAL DE ESTUDIOS DE LA SECRETARÍA DE EDUCACIÓN PÚBLICA, DE ACUERDO CON EL N° 964016 DE FECHA 01-03-96

DIRECTOR DE TESIS

DR. NETZAHUALCÓYOTL LÓPEZ FLORES

AGUASCALIENTES, AGS, FEBRERO 2014

.: SÓLO PARA CONSULTA :.

.: SÓLO PARA CONSULTA :.

A mis padres, hermanos y amigos por su apoyo

y soporte incondicional.

.: SÓLO PARA CONSULTA :.

.: SÓLO PARA CONSULTA :.

ÍNDICE

Introducción 5

Capítulo I Formulación del Problema 7

1.1. Contenido Histórico Social 7

1.2. Delimitación del Objeto de Estudio 31

1.2.1. Delimitación Temporal 31

1.2.2. Delimitación Teórica 31

1.2.3. Delimitación Espacial 34

1.3. Planteamiento del Problema 40

1.4. Justificación 42

1.5. Propósitos 44

Capítulo II. Marco Teórico 46

2.1. Identificación y Descripción Genérica de Teorías y Enfoques Existentes. 47

2.2. Desarrollo Enfoque Sociológico 61

2.3. Identificación y Desarrollo de Categorías Conceptuales 105

2.4. Sujetos Intervinientes 140

2.5. Normativa 142

2.6. Alternativas de Solución o Intervención 155

Capítulo III. Metodología de la Investigación 157

3.1. Formulación de Hipótesis y Determinación de Variables 157

3.1.1. Formulación de Hipótesis 157

3.1.2. Determinación de Variables 159

3.2. Diseño y Tipo de Investigación 161

3.3. Trabajo de Campo 164

3.3.1. Población y Muestra 165

.: SÓLO PARA CONSULTA :.

.: SÓLO PARA CONSULTA :.

3.3.2. Instrumentos 168
3.3.3. Aplicación de Instrumentos y/o Recolección de Datos 178
3.3.4. Procesamiento de Información 178
3.4. Resultados 179

Capítulo IV. Propuesta 206
4.1. Propuesta 206
4.2. Introducción 206
4.3. Justificación 209
4.4. Propósito 213
4.5. Estrategias para la Implementación del Diplomado 215
4.6. Desarrollo de la Propuesta 217
4.6.1. Planeación Estratégica 224
4.6.2. Plan Sesión Clase 230
4.7. Cronograma de las Actividades 232
4.8. Evaluación del Diplomado 233

Capítulo V. Análisis de Resultados 236
5.1. Análisis del Proceso 236
5.2. Importancia de la Implementación 238
5.3. Solución de la Problemática Detectada 239
5.4. Impacto y Reacción de los Sujetos Involucrados 240
5.5. Evaluación de las Formas de Trabajo y Acciones que favorecieron los resultados. 241
5.6. Dificultades, Limitaciones y Retos 243
5.7. Reflexión de los Aprendizajes 243
Conclusiones 246
Bibliografía 247
Anexos 263

.: SÓLO PARA CONSULTA :.

.: SÓLO PARA CONSULTA :.

INTRODUCCIÓN

La tecnología, como área de actividad del ser humano, busca solucionar problemas y necesidades individuales y colectivas.

Resulta indudable la aceleración que se ha producido en el desarrollo tecnológico durante el siglo XX que ha generado diversos cambios en la forma de percibir y comprender la información. Además de que ha implicado cambios de personalidad en los individuos, debido a que las estructuras sociales se han integrado a las nuevas tecnologías trayendo como consecuencia una modificación y reestructuración de las mismas.

Es decir se crea un ambiente cada vez más tecnificado en donde las innovaciones surgen en cada momento y es necesario comprenderlo para determinar y analizar los efectos tanto positivos como negativos que ocasionan a los alumnos.

Es por esto que la era digital ha revolucionado el proceso de enseñanza-aprendizaje presentando modalidades innovadoras para comunicar, comprender y procesar los conocimientos.

Sin embargo es importante identificar cuando el uso de la tecnología se convierte en una distracción que evita la concentración y atención adecuada en clase así como un aislamiento y deficiencia en comunicación, debido a la gran cantidad de estímulos que genera.

Adicionalmente y enfatizando lo previamente comentado el uso frecuente de teléfonos celulares, redes sociales y otras formas que proporcionan información constante impactan de manera severa el juicio moral de los jóvenes debido a una inmersión en un mundo digital en donde la diferencia entre la realidad y la fantasía se dispersa.

Los diversos avances tecnológicos generan una gran cantidad de estímulos provocando en los jóvenes cambios de personalidad afectando entre otros el proceso educativo, es ahí donde surge la importancia de cómo orientarlos debido

.: SÓLO PARA CONSULTA :.

a esa integración a la era digital de tal manera que aprendan a controlar sus impulsos y lograr un mejor desarrollo personal y profesional. Es decir identificar cuando es de utilidad y cuando es importante dejar de usarla debido a la ausencia de concentración, trastornos o síntomas causados por el uso excesivo de la misma.

La tecnología es una herramienta tan versátil que puede ser utilizada en colaboración con todas las materias, lo importante es adaptarla de la forma adecuada de tal manera que se obtengan resultados correctos.

Actualmente es una necesidad contar con herramientas tecnológicas durante el proceso educativo en donde la exposición de información sea más atractiva y diversa que permita lograr captar la atención de los alumnos e involucrarlos en su propio desarrollo cognoscitivo.

Por lo tanto es esencial proporcionar herramientas que les permita visualizar el mundo desde otra perspectiva en la que puedan ser altamente competitivos.

Es por ello que el proceso de innovación tecnológica condiciona la necesidad formativa en esta área, es decir crear proyectos que permitan a los profesores una eficiente manipulación de diversas herramientas tecnológicas así como aplicaciones innovadoras para exponer los temas en clase, de tal manera que el proceso de enseñanza – aprendizaje sea más significativo.

Debido a que las nuevas generaciones están totalmente inmersas en una era digital resulta sumamente importante identificar por parte del profesor los diversos estímulos para poder contrarrestar en cierta manera aquellos efectos negativos, eligiendo técnicas y estrategias congruentes que favorezcan un desarrollo integral de los jóvenes.

.: SÓLO PARA CONSULTA :.

.: SÓLO PARA CONSULTA :.

CAPÍTULO I: FORMULACIÓN DEL PROBLEMA

El presente Capítulo llamado Formulación del Problema consiste en dar un panorama sobre el contexto histórico social en el cual se ha desarrollado el problema que se desea estudiar, la delimitación del objeto de estudio con la finalidad de especificar quienes son los participes en la investigación de tal forma que se pueda obtener la información en forma más certera y concisa. Además de que integra el planteamiento del problema observado el cual genera y motiva a la realización de la investigación, su justificación es decir el por qué del interés de realizar dicha investigación y los objetivos que se propusieron en el momento de la investigación que orientaron y dirigieron la recopilación de información y el sentido mismo de la investigación.

1.1 Contexto Histórico Social

Resulta importante conocer un panorama histórico sobre el tema de investigación "Efectos del uso de la tecnología en los alumnos durante el proceso de aprendizaje y su impacto en el rendimiento académico", lo que permita tener una idea sobre los inicios, desarrollo, innovaciones y estructura de la tecnología, con la finalidad de conocer las influencias e implicaciones que se han presentado en los estudiantes.

En la actualidad el alumno de enseñanza media superior está inmerso en un mundo digital Facebook, Twitter, WhatsApp, entre otros, donde existe una línea muy delgada entre su realidad y la fantasía, es decir, introducirse en un mundo totalmente interactivo e irreal el cual puede utilizarse como medio de escape, aislamiento, distracción o bien simplemente para crear una falsa sensación de relación entre las personas que satisfaga ciertas necesidades de los individuos.

La tecnología ha venido a revolucionar la forma de aprendizaje con nuevas herramientas y técnicas interactivas como los blogs, pizarras electrónicas, redes sociales especializadas sobre temas en concreto, entre otros y diferentes formas de comunicar los conocimientos así como de aprenderlos.

.: SÓLO PARA CONSULTA :.

La situación complicada se presenta cuando el uso de la tecnología se convierte en una distracción que evita la concentración y atención adecuada en clase así como un aislamiento y deficiencia en comunicación.

El uso de teléfonos celulares, redes sociales y otras formas que proporcionan información constante impactan de manera severa el juicio moral de los jóvenes afectando su empatía y dirigiéndolos hacia una tendencia narcisista.

Los jóvenes de hoy están constantemente inmersos en avances tecnológicos que promueven una ilimitada comunicación y satisfacción instantánea (Gary Small, 2010). Lo importante es cómo educarlos para que ya bombardeados con una tecnología tan atractiva sepan controlar sus impulsos y lograr un mejor desarrollo personal y educativo.

La era digital ha generado una evolución tecnológica en la vida cotidiana, creando una variedad de avances tecnológicos como reproductores de MP3, laptops, sistemas de juegos, teléfonos celulares, entre otros, que resulta interesante y necesario conocer para poder delinear un enfoque educativo que sea acorde con los estilos de vida actual, dichos avances tecnológicos han permitido un rápido crecimiento en la comunicación global y han modificado y reestructurado la sociedad moderna.

Con la aparición de la era digital o de información caracterizada por el cambio de la industria tradicional, aquella que fabricaba sus productos en forma originaria y artesanal la cual no era standard ni totalmente automatizada, por una economía basada en la información en donde el flujo de información rápido y constante es sumamente importante es así que, se da un fenómeno en dónde la industria digital crea una sociedad basada en el conocimiento de la utilización de diferentes avances tecnológicos envuelta en una economía global altamente tecnificada que influencia la manera de producción y cómo debe operar el sector servicios en una forma eficiente y conveniente.

Con el incremento de alumnos usando la tecnología y gadgets Facebook, MySpace,Twitter, Laptops, Tabletas, teléfonos celulares, entre otros, por un

.: SÓLO PARA CONSULTA :.

tiempo promedio de 8 horas diarias, existe la preocupación de que la infancia desaparezca debido a la rápida maduración por la sobreexposición a la tecnología ya que influye en gran medida a cambios de comportamiento y el periodo de desarrollo entre ésta y la edad adulta se desvanezca. (Kaveri Subrahmanyam, 2000)

La adolescencia es el periodo crucial en el que ellos desarrollan el sentido de ser ya que cambian sus características día con día que les permita explorarse. Si los adolescentes son expuestos en exceso a la media y/o tecnología sus constantes cambios de carácter van a estar altamente influenciadas por celebridades que admiran. Su creatividad puede dañarse y sufrir comportamiento agresivo.

Estudios clínicos prueban que al exponerse en exceso a material con un alto contenido de violencia ya sea internet o medios masivos de comunicación, activa la amígdala (conjunto de núcleos que forman parte del sistema límbico y su papel principal es el procesamiento y almacenamiento de reacciones emocionales), el área que regula la programación de la memoria a largo plazo, dicho material violento estimula el área pre-motora de la corteza frontal, la cual permite al cuerpo prepararse para reaccionar físicamente en forma impulsiva para responder a un estímulo generado casi siempre de manera negativa. (Rich, 2003)

Aunado a lo previamente mencionado, tomemos en cuenta que el estudiante acepta que más de una vez utiliza internet en clase y afecta considerablemente su capacidad de concentración, de tal forma que esto se refleja en sus calificaciones, retención y comprensión de la información. Los alumnos tienen acceso a guardar versiones electrónicas de diversos temas importantes para mejorar su nivel académico, esto abre cada vez más la posibilidad de usar laptops, celulares, o iPads en clase. (Technology causes restraint, distractions, Kumor Hope, 2011)

Debido a los estímulos generados anteriormente es importante mencionar que el uso incontrolable de la Web sucede cuando los cerebros de los jóvenes son sensibles a influencias externas, y cambian sus reflejos mentales y hábitos, así como la forma en la que aprenden y asimilan información.

Existen críticas en las que se menciona que esta exposición a la tecnología provoca en los jóvenes un letargo, así como la disminución e interés en la lectura. (Carr, 2010)

Los estudiantes siempre han enfrentado distracciones y pérdida de tiempo durante las sesiones de clase, sin embargo las computadoras, los celulares y la constante corriente de estímulos que ofrecen, poseen un profundo desafío para que puedan concentrarse y aprender.

Además de ocasionar estímulos en cierta forma negativos en el aprendizaje de los jóvenes como se ha mencionado, el mundo digital es profundamente interactivo para estos, no basta simplemente con recibir información del profesor sino que ellos van y la buscan es decir construyen su conocimiento. Al momento de hacerlo generan su historia, así como, ideas no solamente siguen o creen en alguien más.

La tecnología puede facilitar la construcción de conocimiento en el salón de clase. Investigadores como Bork (1985); Papert (1980); Ragosta (1982), visualizan las computadoras como un elemento que influye altamente en el proceso de aprendizaje ya que permite desarrollar habilidades y destrezas, las cuales fortalezcan la comprensión del tema y participación dinámica en clase.

Las aportaciones de las ideas de Piaget y Vygotsky han sido fundamentales en la elaboración de un pensamiento constructivista en el ámbito educativo, actualmente los alumnos cuentan con una diversidad de herramientas tecnológicas que les permite descubrir grandes cantidades de información que fortalezca su aprendizaje y comprensión, de ésta forma lograrán un mejor desarrollo cognitivo.

Reforzando en cierta manera el enfoque constructivista, en la actualidad el uso de computadoras en el salón de clase ha aumentado considerablemente permitiendo que las escuelas se conviertan en instituciones centradas en los estudiantes y el incremento de aprendizaje individual se desarrolle aún más.

Los estudiantes tendrán la posibilidad de colaborar, desarrollar el pensamiento crítico, y encontrar alternativas de solución a diversos problemas. (Jaber,1997)

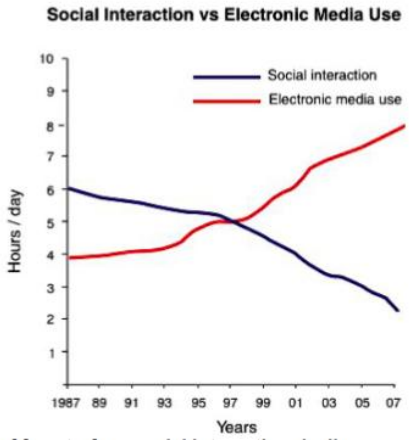
El cambio de maestro como centro proveedor de conocimientos a uno en el que el alumno se considerará el modelador de su conocimiento crea potencialmente una resistencia total al cambio, principalmente por parte de los maestros debido a la falta de conocimientos o bien familiaridad que finalmente representa un desafío en su aplicación y adaptación en el salón de clase. Esta nueva dinámica es un reto en el cual los educadores están re-estableciendo sus métodos de enseñanza así como los métodos de aprendizaje de los jóvenes. (Jaber,1997)

Sin embargo es importante mencionar que esta integración constante de los jóvenes con la tecnología en la actualidad, puede tener un impacto negativo en la salud de éstos, causando trastornos mentales y desarrollo de enfermedades crónicas como obesidad, stress, depresión, cansancio persistente, tensiones, entre otros.

El uso irrazonable de computadoras genera depresión en adolescentes las cuales son utilizadas como substituto de la interacción real de vida. Además de causar un trastorno obsesivo compulsivo por el hecho de checar constantemente mensajes de texto recibidos. (Affonso, 1999)

Por otra parte las redes sociales permiten embellecer las vidas sociales, pero realmente no se trata de herramientas que mejoran sino herramientas que desplazan. (Sigman, 2009)

El número de horas que los jóvenes interactúan cara a cara ha disminuido drásticamente desde 1987, dado que el uso de medios electrónicos ha incrementado, como se observa en la figura 1.



Fuente: Well Connected?: The Biological Implications of Social Networking.

Es así que la Interacción social disminuye a medida que el uso de los medios electrónicos aumenta (Sigman, 2009)

Actualmente la tecnología es parte esencial en el aprendizaje, ¿Pero qué tan conveniente es que los alumnos tengan acceso a ella desde edad muy temprana (5 años)?

Se genera una era de impaciencia, de impulso a adquirir la tecnología más actual, una ausencia de comprensión, por lo tanto retención y concentración que es casi imposible que se dé un proceso de aprendizaje adecuado, eficiente o al menos el que se establece como objetivo.

Actualmente los estudiantes caminan por campus universitarios realizando investigaciones portátiles, conectados y aprendiendo ellos afirman. La gran variedad de celulares y gadgets les ayudan a realizar investigación.

Educadores e investigadores se preguntan ¿Qué tan útil es tener tecnología en el salón de clase? (laptops, tabletas, acceso a internet, entre otros) Un estudio examinó los efectos de las computadoras en el salón de clase permitiendo a la

mitad de los estudiantes usar laptops durante conferencias mientras que la otra mitad las apagó.

El estudio (The Laptop and the Lecture: The Effects of Multitasking in Learning Environments, Hembrooke, H, Gay G.) encontró que los estudiantes quienes usaron sus computadoras en clase tuvieron significativamente bajas notas en comparación con los que no las usaron durante un examen de comprensión que cubría información sobre la conferencia. Inclusive aquellos que investigaron sobre el tema en las laptops.

El estudio demuestra que aunque los estudiantes visualizaban la información relevante, su atención estaba dividida entre la conferencia y el material extra, haciendo más difícil la comprensión de cualquiera de los dos. (The Laptop and the Lecture: The Effects of Multitasking in Learning Environments Hembrooke, H, Gay G.)

Algunas escuelas están identificando como la tecnología afecta a estudiantes y cambiando la forma de enseñanza. Universidades en Texas realizan ajustes removiendo equipo, como proyectores y reproductores de DVD. Retomando como prioridad una filosofía de discusión e interacción con los estudiantes.

Profesores aún utilizan la tecnología dando material de investigación como artículos y videos informativos, la idea es reservar el tiempo en clase para interactuar cara a cara en lugar de basarse en actividades usando únicamente la tecnología.

Estudiantes agregan que el uso de laptops durante clases puede ser problemático para el proceso de aprendizaje, es conveniente tenerla para tomar notas, ver presentaciones pero las distracciones son inmensas (acceso a redes sociales, checar correos electrónicos, enviar mensajes, jugar, entre otras) (Corn, 2011)

Sin embargo no obstante a lo antes indicado se muestran ciertos beneficios que se ofrecen gracias al uso de la tecnología, de tal manera que sería importante pensar si los estudiantes deberían ser completamente separados de ésta.

El alumno en la actualidad tiene la capacidad de generar su propio conocimiento debido al acceso a grandes cantidades de información a través de la tecnología. Según la posición constructivista el conocimiento no es una copia de la realidad, sino una construcción del ser humano.

La tecnología amplía esa construcción de conocimiento de tal forma que el alumno tiene la capacidad de decidir qué tipo de información y cantidad es suficiente para determinada investigación o proyecto.

El acceso a la tecnología desarrolla ciertas habilidades y destrezas cognitivas en los alumnos cómo se menciona en la teoría de Fischer en la cual se muestra cierta capacidad de generalización entre tareas y cierta especificidad para un determinado tipo de tarea. (Teoría del desarrollo cognitivo, el control y la construcción de jerarquías de habilidades, 1980)

Los alumnos al hacer uso de la tecnología tienden a un condicionamiento en el que pudiese mencionarse el Conductismo de Skinner, ya que éstos al momento de utilizarla perciben una sensación de satisfacción. (The Behavior of Organisms, B.F. Skinner, 1938)

Es importante establecer ideas y crear estructuras educativas en pedagogía que permitan adaptar la tecnología a los programas de estudio, o bien que los programas de estudio sean más adaptables a los intereses reales de los alumnos, ahora que la Web ha alterado totalmente la forma en que la nueva generación aprende y piensa.

Los estilos de aprendizaje en los alumnos, se basan recientemente en el constructivismo de tal forma que se han desarrollado habilidades de investigación y adquisición de conocimiento en la Web que pueden sorprender a los académicos y realmente generar un cambio de pensamiento y actitud en los alumnos.

Entendiendo al constructivismo como la teoría que explica la construcción del conocimiento en el ser humano cuando la información reciente entra en contacto

con la información previa desarrollada por experiencias. El constructivismo tiene implicaciones en la teoría de la instrucción, es decir, el descubrimiento, aprendizaje práctico, vivencial, de colaboración basado en proyectos y en tareas.

Investigaciones conducidas en el 2010 revelan que la tecnología está cambiando la naturaleza del aprendizaje y fortaleciendo a los estudiantes en cuatro formas importantes:

El rápido crecimiento de la democratización (proceso de desarrollo de las instituciones sociales liberales que conducen al fortalecimiento de la sociedad civil, resguardo de los derechos humanos básicos y la disminución de las desigualdades socio-económicas), la disponibilidad de herramientas como blogs (opiniones) y wikis (sitio para adherir o editar contenido) así como medios de comunicación sofisticada que permite a los jóvenes participar en un mundo global y auténtico (genuino) él cual los hace expertos en un aprendizaje multimodal (aprendizaje a través de múltiples estímulos sensoriales como gestos, movimientos del cuerpo, colores, música, recursos audiovisuales, disposición espacial, entre otros.)

Sin embargo el uso no planeado de la tecnología ocasiona distracción, falta de interés y comprensión del tema a estudiar, provocando un conflicto en el proceso de aprendizaje.

Obviamente el mantener un uso constante de la tecnología provoca una desconexión con la realidad, ausencia de habilidades que permitan crear una relación social, incomodidad al interactuar directamente y conocer nuevas experiencias que den elementos físicos para proponer respuestas creativas y propias.

La pertenencia a un grupo es importante en los jóvenes, en donde se identifiquen por sus características, personalidades e ideas, un grupo que les proporciona una identidad. En la actualidad el uso y la adquisición tan frecuente de tecnología les permite identificarse de ésta forma con el resto de las personas, intentan pertenecer a un mundo digital altamente competitivo y atractivo.

La influencia social está latente, la cual estriba simplemente por el hecho de que los demás individuos tienen acceso a un mundo digital cada vez más innovador e interesante ya sea para comunicarse, realizar investigaciones o bien crear un ambiente totalmente nuevo de aprendizaje.

Tal influencia puede resultar en un estímulo bastante fuerte que puede provocar incomodidad o bien causar stress. Simplemente el hecho de que los avances tecnológicos sean tan frecuentes y que las opciones en cuanto a estos sean bastante variadas tiende a causar tensión en los individuos por el simple hecho de desear tener la nueva tecnología o bien pertenecer a un grupo específico.

Se puede generar una situación de desencadenamiento ya que los jóvenes deben interactuar con otros de la misma forma que éstos lo hacen y es necesario responder a éste estímulo. Es decir cuándo los alumnos interactúan en un salón de clase en el cual la tecnología está en constante uso, automáticamente los alumnos se adaptarán a éste ambiente respondiendo a el estímulo, la influencia y hasta cierto punto stress generado.

Las percepciones que los individuos tengan respecto a la tecnología dependerá en gran medida al grado de identificación con está y qué tan frecuente se utilizará. En la actualidad la gran cantidad de información creada por los medios de comunicación que estimula y genera una necesidad de tener acceso a la tecnología y obtener herramientas de comunicación más innovadoras ha causado un gran impacto en los jóvenes.

Se origina un sentimiento de atracción, el cual por medio del sentido común se interpreta como apariencia, he ahí la razón por la cual es importante para las empresas crear tecnología cada vez más atractiva que persuada a los individuos de que su uso es fundamental para pertenecer y ser parte de un mundo moderno altamente competitivo, que genere estabilidad, confort y felicidad.

Es importante mencionar que en los jóvenes principalmente el desarrollo apropiado de la personalidad se puede ver afectado por el uso excesivo de la tecnología. El cambio constante de conducta que les afecta en un entorno en el

.: SÓLO PARA CONSULTA :.

que se desenvuelven y causa un conflicto de integración así como de aceptación y adaptación propia y de otros.

La interacción social influye en gran manera en la construcción de la personalidad, ya que sigue un proceso continuo de modificación, tal se puede dar en forma ligera o rápida. Por ejemplo, en el caso de la tecnología la cual evoluciona constantemente y exige a los individuos mantenerse al tanto de éstos avances, que permitan una mayor pertenencia a un mundo que se mueve rápidamente y obviamente influirá en la personalidad, conductas de comportamiento y aprendizaje, así como identificar ciertos estilos perceptivos; modos de vernos y de considerar nuestro medio que origine una mejor integración.

Los alumnos tienen ahora una gran oportunidad de obtener información que en generaciones pasadas nunca se dio. Existe un mundo de información a su alcance que lo importante es identificar lo relevante de acuerdo a los objetivos de estudio establecidos.

Es interesante visualizar como los avances tecnológicos utilizados en forma adecuada pueden facilitar y mejorar el proceso de enseñanza- aprendizaje. Además de permitir a los alumnos crear su propio conocimiento.

Como se establece en la Teoría de Piaget (Teoría constructivista del aprendizaje, 1952) que en la actualidad es la visión más completa del constructivismo que consiste en la adquisición sucesiva de estructuras lógicas, cada vez más complejas y que el alumno es capaz de resolver a medida que crece.

Sin embargo es importante mencionar que el uso excesivo de tecnología causa severos daños al sujeto, una persona que utiliza continuamente tecnología (laptops, teléfonos celulares, Ipads, entre otros) puede presentar síntomas de estrés en diversos niveles. Lo cual puede debilitar el sistema inmune, el funcionamiento cognitivo, el desarrollo de la inteligencia emocional y la habilidad de leer expresiones faciales o lenguaje corporal. (Investigación The World Unplugged, 2010)

Definitivamente el uso de tecnología incide en el proceso de aprendizaje, en forma positiva o negativa dependiendo la forma de uso que se le dé a esta. Es ahí donde el profesor tiene que determinar objetivos, orientar y controlar el uso de tecnología en el salón de clase.

La velocidad con que el uso de la tecnología de información se ha extendido tiene eclipsado la adopción masiva de todas las tecnologías anteriores, superando el uso generalizado de la telefonía por 31 años (Rappa, 1998). La tecnología de la información ha revolucionado muchos aspectos del pensamiento y la acción humana. Sin embargo, con cada nuevo desarrollo tecnológico hay un conjunto de acompañamiento de los cambios que poca gente, en su caso, anticipa.

Muchos avances tecnológicos se inspiran en el concepto de ahorro de tiempo para que la vida sea más fácil y se pueda tener tiempo para más actividades enriquecedoras.

Los avances tecnológicos han llevado a un cambio significativo dentro de las instituciones y la relación de éstas con la sociedad. Tenemos que dirigir nuestra atención hacia la importancia de la imaginación en el desarrollo humano.

Las tecnologías actuales y emergentes están forzando a maestros a repensar la mejor manera de preparar a los estudiantes para las demandas y desafíos que se están presentando en el siglo XXI. Ya que la tecnología juega un papel clave en cómo los estudiantes juegan, aprenden, adquieren la información e interactúan con otros. Los maestros tienen el reto de encontrar la manera de aprovechar las curiosidades naturales de los estudiantes que les permitan aprender por ellos mismos.

Los estudiantes esperan utilizar una variedad de tecnologías en su aprendizaje ya que muchos estudiantes utilizan tecnologías como una herramienta natural en su vida cotidiana.

Es interesante visualizar cómo sería un ambiente de aprendizaje contemporáneo identificar las estrategias y tecnologías de enseñanza que puedan incrementar la

motivación y el compromiso, así como mejorar las oportunidades de aprendizaje de los estudiantes.

Actualmente los estudiantes son totalmente diferentes, debido a su crecimiento en una era digital donde existe una constante exposición a una variedad de medios tecnológicos que impacta la forma en que interactúan y utilizan información (Jukes and Dosaj, 2006).

El dominio del uso de la información y la comunicación se consideran requisitos esenciales previos para la participación en la sociedad y en la fuerza de trabajo.

Los estudiantes están entrando a las aulas con ciertas ideas preconcebidas acerca de cómo quieren aprender y las herramientas que utilizarán para apoyar su aprendizaje. Los maestros con frecuencia subestiman su capacidad ya que tienden a ser perspicaces sobre lo que funciona para ellos y lo que no (Thiessen y Cook Sather, 2007).

Resulta interesante explorar cómo puede ser la tecnología más eficazmente integrada en el aula de aprendizaje, ya que es importante reconocer que no todos los estudiantes tienen la misma exposición digital y acceso a la tecnología más innovadora. Sin embargo, lo que sí sabe es que la vida de estos estudiantes es diferente de las generaciones anteriores, debido a la dinámica de ésta en donde los padres trabajan por periodos largos y los jóvenes permanecen solos con mayor frecuencia y tienden a utilizar sus dispositivos tecnológicos durante ese periodo de tiempo.

Estos avances dramáticos en la tecnología han provocado cambios en el estilo de vida de los estudiantes habiendo aumentado las opciones de comunicación y la exposición a grandes cantidades de información. El mundo de hoy es más visual con textos simultáneos imágenes y sonidos.

Debido a ello los estudiantes han aumentado las oportunidades de interactuar con sus compañeros y su entorno a través de redes sociales, así como una tendencia

.: SÓLO PARA CONSULTA :.

muy fuerte a realizar varias actividades al mismo tiempo, con las herramientas que interactúa en internet.

A pesar de una amplia investigación por parte de los profesores sobre cómo aprenden los estudiantes y qué estrategias se deben utilizar en las aulas, no se ha considerado la investigación ampliamente aceptada. Todavía existe mucho debate sobre si los jóvenes considerados parte de la generación Z y posiblemente también la generación Y pueden ser referidos como "nativos digitales" (Bennett et al., 2008).

Sin embargo es un tanto complicado generalizar o aceptar como tal la información obtenida a través de las investigaciones realizadas por los profesores ya que siempre ha existido una participación diversa en los salones de clase, en donde se visualizan distintas capacidades de aprendizaje y habilidades en los jóvenes, además, de tener diversos antecedentes culturales, preferencias e intereses generales que hace aún más complicado aceptar la información arrojada por las investigaciones, de la misma manera existen diferencias realmente importantes en los que forman parte de los llamados nativos digitales.

A pesar de esta diversidad de personalidades es notoria y esencial la necesidad de aplicar diferentes estrategias y tecnologías si se desea involucrar a los estudiantes en el aprendizaje significativo.

Actualmente las nuevas tecnologías (Tabletas, teléfonos inteligentes, laptops, entre otros) están dando a los estudiantes una voz y una audiencia en el mundo online. Aunque generalmente existen las escuelas con el propósito de educar a los estudiantes, rara vez éstos participan en los procesos de toma de decisiones democrática de la realización de una reforma.

Este estudio argumenta a favor de la inclusión de la voz del estudiante como un método válido que puede beneficiar a los estudiantes y profesores en la identificación de cambios pedagógicos que pueden mejorar el aprendizaje de los mismos. (Students' Voices about Learning with Technology)

.: SÓLO PARA CONSULTA :.

Dado que las tecnologías están surgiendo constantemente los estudiantes pueden hacer una contribución significativa al informar que tecnologías de apoyo son necesarias para mejorar su aprendizaje y de qué manera el aprendizaje contemporáneo debería visualizarse.

Como profesores, se prepara a los estudiantes a resolver problemas, pensar de manera crítica y tomar decisiones éticas, sin embargo no tienen voz significativa en su propio aprendizaje (Prensky, 2005).

Aunque se han realizado grandes inversiones en la compra de tecnología el sistema educativo está luchando por reducir la brecha entre cómo los estudiantes viven su vida y cómo se espera que aprendan en las escuelas.

En general, los estudiantes tienen acceder a una amplia gama de tecnologías digitales que son a menudo más actuales y menos restrictivas que las tecnologías en la escuela.

"Los estudiantes anhelan el acceso a las herramientas para interactuar con personas que ellos elijan "(Jukes y Dosaj, 2006).

Los estudiantes perciben con frecuencia al entrar al salón de clases una limitación en la forma en que utilizan la tecnología. Kent y Facer (2004), en una investigación sobre el uso de tecnología en el hogar, sugieren que la escuela puede actuar como un lugar de aprendizaje informal y el hogar como un lugar de aprendizaje formal (p. 452) en donde los estudiantes tienen acceso mucho mejor y menos restrictivo en casa.

Tal idea desafía a los educadores a pensar seriamente acerca de cómo pueden transformar sus aulas de tal manera que sean lugares de acoplamiento y atracción de aprendizaje.

Existe el peligro de que el aprendizaje pueda ser más relevante para el maestro que para el alumno (Jukes y Dosaj, 2006) ya que puede haber una diferencia entre cómo piensan los docentes y cómo piensan los estudiantes, así como la manera

en que aprenden. Al considerar un cambio en la educación, la prioridad debe ser siempre el aprendizaje del estudiante.

Existe evidencia que muestra que la tecnología está impactando positivamente en el aprendizaje estudiantil, en donde la tecnología apropiadamente elegida y efectivamente integrada, muestra un impacto positivo en el rendimiento y logros de los estudiantes.

Los estudiantes, en general, son atraídos hacia la tecnología como una fuerza motivacional que puede ayudar a su aprendizaje pero no están generalmente en la posición de decidir si dicha herramienta en particular es la más adecuada o la que se ajusta más a sus necesidades.

El reto para el profesor sigue siendo cómo explorar e implementar un aprendizaje que sea característico a un ambiente de conocimiento contemporáneo sin olvidar que una gran cantidad de aprendizaje ocurre fuera de las aulas.

Desde los inicios formales de educación (Dewey, 1916), la motivación ha sido visto como el principal determinante de aprendizaje de los alumnos y el éxito escolar. La investigación constante revela que la motivación es fundamental no sólo para el funcionamiento académico actual, sino también para la percepción de un futuro exitoso como estudiantes y en sus expectativas de tener experiencias escolares positivas (Shernoff, et al. 2003).

Sabemos que los jóvenes están creciendo en un mundo donde la disponibilidad y uso de la tecnología están incrementando significativamente y a veces a niveles alarmantes. El conocimiento y las habilidades que necesitan nuestros alumnos son muy diferentes años atrás y están cambiando constantemente.

La tecnología ha cambiado la forma en que se visualiza el mundo, y continuará y no hay vuelta atrás. Muchos elementos como enfoques, programas, estrategias educativas requieren adaptarse a un momento actual en donde realmente se le proporcione las herramientas adecuadas a los jóvenes para ser competentes.

La tecnología está aquí para quedarse, y muchos maestros están adoptando el concepto de la tecnología como una herramienta de enseñanza importante y recursos para el aprendizaje.

"Si enseñamos hoy como enseñamos ayer, entonces, nosotros limitamos a nuestros niños del mañana". John Dewey, (*Democracy and Education*, *1916*)

Nuevas generaciones en la primer o segunda década del siglo XXI están demostrando el impacto que trae como consecuencia el pertenecer a una área digital, en donde ésta tecnología se encuentra completamente integrada en su forma de vida.

Utilizan la tecnología para innovar, así como comunicarse en donde el comportamiento se modifica para poder adaptarse al tiempo y espacio.

La tecnología puede tener una relación recíproca con la enseñanza. La aparición de nuevas tecnologías fomenta a los educadores a entender y aprovechar esta herramienta para el uso en el aula y, al mismo tiempo controlar su aplicación.

La implementación de ésta tecnología en el salón de clase puede y crea un impacto directo e influencia la manera de cómo ellas se estructuran a través del tiempo.

Mientras que una gran diversidad de tecnología ha surgido a través de la historia, también lo ha hecho la necesidad de los educadores por incorporarla de manera significativa en el proceso educativo.

Sin lugar a dudas aún sin la tecnología se pueden lograr lecciones adecuadas, pero hay una fuerte desconexión entre la manera como los estudiantes se les enseña en la escuela y la forma en la que el resto del mundo interactúa, así como el significado que se percibe del mismo y los logros obtenidos.

Es fundamental que la educación no únicamente busque disminuir esa desconexión sino también tratar de adecuar estos dos enfoques lo más parecido

posible de tal manera que se pueda aprovechar el poder de estas nuevas tecnologías para el aumento de la instrucción educativa.

Se requiere una evolución en las prácticas educativas y enfoques de instrucción que no sólo se alineen con los procesos y operaciones educativas del exterior, sino también aprovechar el poder emergente y potencial de estos nuevos procesos y tecnologías.

Atendiendo a esta necesidad de la relación entre la tecnología y la enseñanza tiene el beneficio adicional de dar forma a las nuevas tecnologías que sean más eficaces para la construcción e instrucción de aprendizaje.

La percepción acerca de cómo las personas piensan y aprenden generalmente no están especificadas, pero esa información sirve como un archivo sobre el cual los educadores basan sus decisiones sobre que estrategias utilizar en el salón de clase.

Así como las nuevas tecnologías impulsan diversas formas de instrucción en el salón de clase, también la habilidad de educadores profesionales, impulsan la evolución de la tecnología como herramienta educativa.

Con la reciente exposición de las tecnologías Web 2.0, las cuales se caracterizan por ofrecer servicios de red centradas en la información proporcionada por los usuarios como Facebook, Myspace o YouTube, solo se puede especular acerca de lo que está por venir.

Sin embargo existen diversas variables críticas que crean barreras al implementar innovaciones tecnológicas en el salón de clase como los factores de investigación y política institucional, factores asociados con los maestros y alumnos, factores inherentes de la propia tecnología, entre otros. Dichos factores obstaculizan los esfuerzos para utilizarla e implementar modelos educativos innovadores acordes con las tendencias actuales.

.: SÓLO PARA CONSULTA :.

Lo interesante es determinar la dosis exacta y la forma de proyección de la tecnología de tal manera que se logre la atención, la comprensión del material, así como la motivación y el interés de los estudiantes en el tema.

Muchos coinciden en que las diversas opciones en cuanto a tecnología se refiere pueden causar un impacto positivo en el desarrollo educativo e instrucción de los jóvenes, ya que son capaces de experimentar con nuevas formas y estímulos de construcción de conocimientos.

Sin embargo resulta importante orientarlos hacia esa construcción en donde, el joven sea responsable y tome el control de esa interacción con la tecnología para evitar distracciones que modifiquen e influyan en la comprensión y retención de la información proporcionada.

La tecnología ha hecho la vida más simple pero también más dependiente a ésta, ha hecho del mundo una comunidad global, en donde el comunicarse a lugares remotos puede lograrse en fracciones de segundo, todo esto es posible y más haciendo a los individuos más dependientes a ella.

Mientras más simple la interacción con la tecnología se dé, mayor dependencia causará.

La tecnología es una industria en rápido crecimiento y no existen signos de desaceleración a corto plazo. De hecho se visualiza que la tecnología controlará una gran cantidad de objetos en el futuro.

La sociedad se encuentra rodeada de un ambiente tecnológico, el cual emite una diversidad de señales y estímulos que atraen y generan necesidades.

Existe una variedad de ordenadores, teléfonos inteligentes y televisores altamente tecnificados que se utilizan todos los días en todo el mundo, de muchas maneras diferentes.

Las redes sociales y los juegos son también una parte importante de la vida cotidiana de las personas en todo el mundo en el aspecto tecnológico.

.: SÓLO PARA CONSULTA :.

Debido a ese contacto persistente con la tecnología, los niños pequeños tienen acceso a tales elementos complejos que influyen en su desarrollo y desenvolvimiento.

Dicha interacción puede producir una variedad de reacciones como un incrementando en las habilidades para usar dichas herramientas tecnológicas, o bien desconexiones con la realidad y cambios de temperamento frecuentes.

En una época donde la tecnología esta innovando constantemente es necesario involucrarse e investigar de tal manera que se identifiquen las ventajas y desventajas de dichas innovaciones para poder utilizar aquellas que sean más convenientes y eficientes a las actividades que se desempeñan.

Lo que nos hace ser humanos es la capacidad de reflexionar, razonar y extraer conclusiones basadas en nuestras experiencias, conocimientos y puntos de vista. Esto nos ha permitido comunicarnos, crear, construir y avanzar.

No cabe duda que toda la nueva tecnología dirigida por el internet está modificando la forma de pensamiento en forma sutil, obvia, deliberada e intencional e inclusive a veces perjudicial.

La realidad incierta es que con esta nueva frontera tecnológica y el constante surgimiento de innovaciones a un ritmo rápido no se tiene el beneficio de la retrospectiva histórica ni el tiempo para reflexionar y analizar el valor y el costo de dichas innovaciones en cuanto a la forma en que influye en la capacidad de los jóvenes para desenvolverse, pensar y actuar.

Lo que está claro es que, con los avances en la historia, la tecnología que está disponible determina cómo se desarrolla el cerebro. Por ejemplo, como ha señalado el escritor de tecnología Nicholas Carr, (The Shallows, 2011) la aparición de la lectura fomenta a nuestro cerebro a que se concentre y que sea imaginativo. En cambio, el auge de Internet está fortaleciendo nuestra capacidad de escanear la información con rapidez y eficacia.

.: SÓLO PARA CONSULTA :.

Es complicado determinar las implicaciones de la tecnología en los jóvenes mencionando ambos costos y beneficios, pero ciertamente la manera en la que la tecnología beneficie o perjudique el desarrollo del pensamiento en los alumnos depende del tipo de tecnología que se utilice y con qué frecuencia.

La tecnología ha tenido una mayor influencia en la manera de pensar de los jóvenes debido a que se dispersa la atención, la sobrecarga de información que se proporciona, así como, la toma de decisiones, la memoria y el aprendizaje se ven afectados de igual manera.

Es importante destacar que estas áreas son aquellas en las que se puede establecer limitantes que contrarresten las implicaciones que pudiese causar el uso de la tecnología.

La atención se puede concebir como el acceso al pensamiento, sin ella otros aspectos del pensamiento como la percepción, la memoria, el lenguaje, el aprendizaje, la creatividad, el razonamiento, la resolución de problemas y la toma de decisiones disminuyen en gran escala o no pueden ocurrir en absoluto.

La capacidad de los jóvenes para aprender a concentrarse eficazmente y consecuentemente es la base de casi todos los aspectos de su crecimiento y es fundamental para su desarrollo como personas exitosas y felices.

La atención es una capacidad la cual puede ser muy maleable y directamente influenciada por el medio ambiente en el que se utiliza.

El tipo de atención en clase por un alumno, el reconocimiento de un pequeño a sus padres, así como el entorno inmediato de los individuos, determina el tipo de atención que se desarrolla.

El realizar una actividad de lectura implica pocas distracciones, atención intensa y sostenida, imaginación y memoria. Actualmente con la introducción de los televisores se ha alterado la atención ofreciendo a los individuos estímulos visuales, atención fragmentada y poca imaginación.

.: SÓLO PARA CONSULTA :.

Con la invención del internet los jóvenes fueron introducidos a un entorno muy diferente con una gran cantidad de información, en donde la distracción es constante, la atención es muy difícil de lograr, la imaginación no es realmente necesaria y la memoria sufre un proceso de inhibición.

En cierta manera la tecnología condiciona al cerebro a concentrarse de maneras completamente diferentes a las de una actividad sin la utilización de esta.

Ciertamente la tecnología ha venido a revolucionar la dinámica y el proceso de evolución del mundo. En los últimos años ha habido muchos triunfos en la tecnología. Ahora más que nunca, las personas son capaces de comunicarse a través de miles de kilómetros con la mayor facilidad.

La comunicación inalámbrica es un gran avance tecnológico que hace más eficiente la facilidad de comunicación. Lo que solía tomar semanas a través de correo, ahora toma segundos a través de Internet. Pero al igual que toda revolución hay consecuencias sociales, sobre todo cuando la revolución se lleva a cabo en todo el mundo.

Desde que el mundo no evoluciona al mismo ritmo, los países menos desarrollados, así como las minorías en los países desarrollados no han podido tener acceso a dicha tecnología o ha sido muy difícil tener acceso a esta.

El argumento social es que a medida que esta revolución avanza, la brecha entre ricos y pobres se amplía creando aún más diferencias, sin embargo, otros argumentan que debido a los avances tecnológicos el mundo es un lugar mucho mejor.

Sin lugar a dudas, la tecnología seguirá afectando profundamente la forma de vida, trabajo, interacción y entretenimiento de los individuos. Entre las tendencias que se pueden visualizar están un acceso a grandes cantidades de información, una mayor conexión a redes sociales (Facebook, MySpace, entre otras), comunicación rápida a través de correos electrónicos y otros medios de servicio de comunicación como Skype (servicio que permite a los usuarios comunicarse

con sus compañeros por voz usando un micrófono, vídeo usando una cámara web y mensajería instantánea a través de Internet).

Es por ello importante aprender a hacer uso de la tecnología ya que proporciona una amplia variedad de herramientas que estimulan a los individuos en diversas maneras. Es esencial determinar el impacto de la tecnología en la salud social, mental, física y ambiental ya que puede tener consecuencias severas si no se mantiene bajo control.

No se puede negar los beneficios que se han obtenido a partir de los avances tecnológicos, sin embargo, con la variedad de estímulos que se presentan la moderación es la clave. Ser consciente de los aspectos nocivos del uso excesivo de la tecnología ayudará a evitar problemas innecesarios, y propondrá un entendimiento y manejo adecuado de la tecnología que favorezca su uso.

Debido a esta constante modificación del desarrollo y evolución de los individuos en un era totalmente digitalizada, se pueden considerar dos posturas opuestas pero altamente significativas al momento de tomar decisiones sobre la dinámica que se llevará en el salón de clase, las cuales pueden ser positivas y negativas.

La prevalencia de la tecnología afecta drásticamente a muchos ámbitos de la sociedad de manera positiva, como en la educación. Los estudiantes de hoy en día no sólo tienen computadoras para ayudarles con sus tareas escolares, sino también el uso de Internet para la investigación la cual es una herramienta básica que permite un aprendizaje de mayor relevancia y sustancialidad para el alumno, mientras que los profesores utilizan la tecnología para mejorar sus lecciones.

Algunos ejemplos desde una perspectiva positiva del uso de la tecnología pueden ser, la globalización ya que a través de las videoconferencias los alumnos pueden tener interacción con profesores internacionales las cuales resultan muy atractivas y adecuadas en el aprendizaje de idiomas, que sin embargo se pueden utilizar de manera muy dinámica y eficiente en algunas otras áreas de estudio que beneficien el aprendizaje en los alumnos.

.: SÓLO PARA CONSULTA :.

Otra opción puede ser los juegos educativos, que ofrecen una experiencia única y divertida de aprendizaje en donde los alumnos desarrollan habilidades, destrezas, creatividad, entre otras cualidades, que permitan al alumno desenvolverse en un ambiente sano, así como fortalecer y descubrir nuevas formas de aprendizaje.

Una alternativa también muy atractiva es asistir virtualmente a seminarios web organizados por museos u otras instituciones educativas con la finalidad de fortalecer y promover el desarrollo cultural e intelectual de los alumnos, un ejemplo de esto es la NASA, la cual ofrece un programa que permite a los estudiantes a hablar con los astronautas en el espacio.

Sin embargo, desde una postura negativa el uso de la tecnología utilizada inadecuadamente tiene ciertas implicaciones como se menciona a continuación.

Algunas de las implicaciones negativas de la tecnología en el aula de hoy son el hecho de que puede perderse un valioso tiempo de aprendizaje debido a su cualidad de distracción, la cual implica una serie de estímulos a los cuales están expuestos los alumnos que deben responderse de forma inmediata, otra implicación puede ser el uso en exceso, y además aunado a las implicaciones anteriores se corre el riesgo de percibir las experiencias educativas en forma relativa.

Actualmente si la mayor parte de la enseñanza no se lleva a cabo utilizando herramientas tecnológicas, los alumnos tienden a sentir aburrimiento y desinterés sobre el tema no satisfaciendo las expectativas de los mismos, considerando la clase como irrelevante.

Es importante mencionar que la tecnología debe ser utilizada para complementar el plan de estudios, pero no debe utilizarse como única fuente de aprendizaje.

Debido a esto resulta esencial por parte del profesor determinar conscientemente y bajo un plan de estudio el uso de las herramientas tecnológicas que favorezcan el aprendizaje y desarrollo del alumno, de tal forma que permita educar al mismo sobre el uso controlado e intermitente de la misma en el salón de clase.

.: SÓLO PARA CONSULTA :.

.: SÓLO PARA CONSULTA :.

1.2 Delimitación del Objeto de Estudio

La investigación “Efectos del uso de la tecnología en los alumnos durante el proceso de aprendizaje y su impacto en el rendimiento académico” se realizará en la ciudad de Aguascalientes, eligiendo dos campus universitarios, uno público Universidad Autónoma de Aguascalientes y otro privado Universidad Panamericana campus Bonaterra en carreras afines en ambas universidades.

1.2.1 Delimitación Temporal

El estudio se llevará a cabo de Mayo a Diciembre del 2013.

La presente investigación estará fundamentada en el enfoque Sociológico y Psicológico.

1.2.2 Delimitación Teórica

Referente al enfoque Sociológico se sustentará en el funcionalismo estructural teniendo como principal exponente a Émile Durkheim y Max Weber en donde se visualice a la sociedad como un sistema complejo cuyas partes deben trabajar juntas para promover la solidaridad y la estabilidad. El funcionalismo aborda la sociedad en su conjunto en términos de la función de sus elementos constitutivos, a saber, normas, costumbres, tradiciones e instituciones.

Este enfoque ve a la sociedad a través de una orientación a nivel macro, que es un enfoque amplio en las estructuras sociales que moldean la sociedad en su conjunto, y cree que la sociedad ha evolucionado al igual que los organismos. Se visualizan ambos sentidos la estructura social y las funciones sociales.

Por lo dicho anteriormente es importante citar el esquema básico propuesto por Talcott Parsons (Teoría Sociológica, Parsons, T. 1981) en donde se menciona que:

- Las actividades sociales de los hombres se derivan de su conciencia de sí mismos (como sujetos) y de otros, y de las situaciones externas (como objetos)

.: SÓLO PARA CONSULTA :.

- Como sujetos, los hombres actúan para alcanzar sus intenciones, propósitos, ambiciones, fines, objetivos o metas (subjetivos)
- Utilizan los medios, las técnicas, los procedimientos, los métodos y los instrumentos adecuados.
- Sus cursos de acción están limitados por condiciones o circunstancias inalterables.
- Cuando ejercen su voluntad o juicio, eligen, sopesan y evalúan lo que harán, lo que hacen y lo que han hecho.
- Recurren a patrones, reglas o principios morales para tomar decisiones.
- Todo estudio de las relaciones sociales requiere que el investigador use técnicas de investigación subjetivas tales como la comprensión, la reconstrucción empática o imaginativa, o la experiencia.

Concerniente al enfoque psicológico el planteamiento se basará en la Psicología Humanista, la cual tiene sus raíces en Sócrates y hace hincapié en la unidad intrínseca del individuo hacia la autorrealización y la creatividad.

Identificando a Carl Ransom Rogers como exponente, en donde su enfoque centrado en la persona para comprender la personalidad y las relaciones humanas ha tenido una gran aplicación en diversos ámbitos como la psicoterapia (terapia que tiene como objetivo aumentar el sentido de bienestar en la persona), educación (centrada en el aprendizaje del alumno), las organizaciones y otros grupos.

Para Rogers, cuanto más ahondamos en el interior de nosotros mismos como algo particular y único, buscando nuestra identidad individual, más encontramos a toda la especie humana

Dentro de ésta corriente los enfoques teóricos y terapéuticos son tan diversos que no es posible plantear un modelo teórico único, Lo que sí se puede extrapolar de estas diversas teorías y enfoques es una serie de principios y énfasis (Kalawski, citado por Bagladi, 1992):

- **Énfasis en lo único y personal de la naturaleza humana:** el ser humano es considerado único e irrepetible. Tenemos la tarea de desarrollar eso único y especial que somos, así, ámbitos como el juego y la creatividad son considerados fundamentales.
- **Confianza en la naturaleza y búsqueda de lo natural:** el ser humano es de naturaleza intrínsecamente buena y con tendencia innata a la autorrealización. La naturaleza, de la que este ser humano forma parte, expresa una sabiduría mayor. Por lo tanto, como seres humanos debemos confiar en la forma en que las cosas ocurren, evitando controlarnos o controlar nuestro entorno.

- **Concepto de conciencia ampliado:** la conciencia que tenemos de nosotros mismos y la forma en que nos identificamos con nuestro yo o ego, es uno de los varios estados y niveles de conciencia a los que podemos llegar, pero no es el único.

- **Trascendencia del Ego y direccionamiento hacia la Totalidad que somos:** la tendencia en el curso de nuestra autorrealización es ir alcanzando cada vez niveles de conciencia más evolucionados, que se caracterizan por ser cada vez más integradores de partes de nosotros mismos y de nuestra relación con el resto y con la totalidad.

- **Superación de la escisión mente/cuerpo:** la psicología humanista parte desde un reconocimiento del cuerpo como una fuente válida de mensajes acerca de lo que somos, hacemos y sentimos, así como medio de expresión de nuestras intenciones y pensamientos. Funcionamos como un organismo total, en que mente y cuerpo son distinciones hechas sólo para facilitar la comprensión teórica.

- **Reequilibrio entre polaridades y revalorización de lo emocional:** la cultura occidental ha tendido a valorar lo racional sobre lo emocional, la

acción frente a la contemplación, etc. Esto produce un desequilibrio en nuestro organismo, ya que desconoce aspectos valiosos de nosotros mismos o los subestima, relegándolos al control de otros. El cultivo de lo emocional, lo intuitivo, lo contemplativo, por parte de la psicología humanista, es un intento por restablecer ese equilibrio.

- **Valoración de una comunicación que implique el reconocimiento del otro en cuanto tal:** dejar de reconocer a los demás como objetos o medios para alcanzar nuestros propósitos personales es uno de los énfasis principales de esta corriente. Esta forma restringida de relacionarse con los demás se transforma en una barrera comunicacional entre los seres humanos, ya que nos concentramos en sólo una parte del otro (la que nos es útil, por ejemplo), y dejamos de verlo como un ser total, impidiendo una comunicación plena.

1.2.3 Delimitación Espacial

A) Universidad Autónoma de Aguascalientes

Los antecedentes de la UAA se remontan hasta el 15 de enero de 1867 cuando el gobernador del Estado, coronel J. Jesús Gómez Portugal, inaugura la Escuela de Agricultura la que al pasar el tiempo quedaría, en su última etapa, como Instituto Autónomo de Ciencias y Tecnología.

Tuvieron que pasar 106 años para que el Instituto de Ciencias, partiendo de su autonomía, promoviera su propia transformación en lo que es hoy la Universidad Autónoma de Aguascalientes. “El 19 de junio de 1973, en una reunión histórica del Consejo Directivo del IACT, se aprobó por unanimidad el nacimiento de la primera Universidad pública en el Estado, luego de que el contador público Humberto Martínez de León, rector fundador, presentara el proyecto académico y administrativo de la naciente casa de cultura superior”. (www.uaa.com)

.: SÓLO PARA CONSULTA :.

A partir de entonces, Aguascalientes y su Universidad entraron con vigor a una fase de desarrollo intenso, a la par de los otros sectores sociales, lo que ha permitido tener hoy en día una entidad y un centro de cultura superior comprometidos principalmente con las nuevas generaciones, y que se esfuerzan por tener un México y un Aguascalientes mejores.

En sus 40 años de vida institucional, la Universidad ha tenido los rectores siguientes:

- Contador Público Humberto Martínez de León, último rector del IACT y primero de la UAA (1972-1977)
- Doctor Alfonso Pérez Romo (1978-1980)
- Doctor José Manuel Ramírez Isunza (1981-1983)
- Licenciado Efrén González Cuéllar (1984-1989)
- Ingeniero Gonzalo González Hernández (1990-1995)
- Licenciado Felipe Martínez Rizo (1996-1998)
- Doctor Antonio Avila Storer (1999-2004)
- M. en C. Rafael Urzúa Macías (2005-2010)
- M. en Admón. Mario Andrade Cervantes (2011-)

La Universidad Autónoma de Aguascalientes se encuentra ubicada en Avenida Universidad no. 940, Ciudad Universitaria, Aguascalientes, Ags. , la cual cuenta con las siguientes licenciaturas:

Centro de Ciencias Agropecuarias

- Ingeniero Agrónomo
- Ingeniería Agroindustrial
- Medicina Veterinaria y Zootécnia

Centro de las Artes y la Cultura

- Licenciatura en Artes Escénicas: Actuación

.: SÓLO PARA CONSULTA :.

- Licenciatura en Ciencias del Arte y Gestión Cultural
- Licenciatura en Letras Hispánicas
- Licenciatura en Música

Centro de Ciencias Básicas

- Licenciatura en Biología
- Licenciatura en Biotecnología
- Ingeniero Bioquímico
- Ingeniero en Electrónica
- Ingeniero en Computación Inteligente
- Ingeniero en Sistemas Computaciones
- Ingeniero Industrial Estadístico
- Lic. en Análisis Químico-Biológicos
- Lic. en Ciencias Ambientales
- Lic. en Matemáticas Aplicadas
- Lic. en Tecnologías de Información

Centro de Ciencias del Diseño y de la Construcción

- Arquitectura
- Diseño Gráfico
- Diseño Industrial
- Diseño de Interiores
- Diseño de Moda en Indumentaria y Textiles
- Ingeniería Civil
- Urbanismo

Centro de Ciencias Económicas y Administrativas

- Lic. en Administración de Empresas
- Lic. en Administración Financiera
- Lic. en Administración de la Producción y Servicios

.: SÓLO PARA CONSULTA :.

- Contador Público
- Licenciatura en Comercio Internacional
- Lic. en Economía
- Lic. en Gestión Turística
- Lic. en Mercadotecnia
- Lic. en Relaciones Industriales

Centro de Ciencias Empresariales (Campus Sur)

- Licenciatura en Agronegocios
- Licenciatura en Comercio Electrónico
- Lic. en Logística Empresarial*
- Lic. en Admón. y Gestión Fiscal de Pymes*

Centro de Ciencias de la Ingeniería (Campus Sur)

- Ingeniería Automotriz
- Ingeniería Biomédica
- Ingeniería Robótica
- Ingeniería en Diseño Mecánico*
- Ingeniería en Energías Renovables*
- Ingeniería en Manufactura y Automatización Industrial*

Centro de Ciencias de la Salud

- Lic. en Cultura Física y Deporte
- Lic. en Enfermería
- Lic. en Nutrición
- Lic. en Optometría
- Lic. en Salud Pública
- Lic. en Terapia Física
- Médico Cirujano
- Médico Estomatólogo

.: SÓLO PARA CONSULTA :.

- Técnico Superior en Imagenología
- Técnico Superior en Prótesis Dental

Centro de Ciencias Sociales y Humanidades

- Lic. en Asesoría Psicopedagógica
- Lic. en Ciencias Políticas y Administración Pública
- Lic. en Comunicación e Información
- Lic. en Comunicación Organizacional
- Lic. en Derecho
- Licenciatura en Docencia de Francés y Español como Lenguas Extranjeras
- Lic. en Enseñanza del Inglés
- Lic. en Filosofía
- Lic. en Historia
- Lic. en Psicología
- Lic. en Sociología
- Lic. en Trabajo Social

Centro de Educación Media

- Bachillerato General por Competencias 2011
- Bachillerato 2004
- Bachillerato Internacional

.: SÓLO PARA CONSULTA :.

B) Universidad Panamericana Campus Bonaterra

El campus Bonaterra se fundó en 1989 por iniciativa de un grupo de empresarios de Aguascalientes. Su ubicación estratégica surge de la necesidad de ofrecer a estudiantes de México y otros países un espacio propicio de formación, fuera de las grandes concentraciones urbanas, con la finalidad de que puedan prepararse en un ambiente adecuado para su desarrollo personal y profesional que favorece que su enfoque en los estudios. Con ello acceden a una educación de calidad con los estándares de excelencia académica de la Universidad Panamericana, al tiempo que disfrutan la privilegiada ubicación geográfica de la Ciudad de Aguascalientes. (www.up.edu.mx)

La universidad tiene una estrecha relación con la empresa pues en ella tiene su origen.

Debido a esa integración empresarial la Universidad Panamericana campus Bonaterra considera que: *La **Excelencia Académica** se logra con un alto grado de exigencia para responder a las necesidades de la realidad actual, manteniéndose al día, incorporando las ciencias y técnicas más modernas e impulsando la investigación.*

*La **Formación Integral** se basa en valores morales y culturales de la persona, que contribuyen en muy alto grado a la formación de grandes mentes.*

La Universidad Panamericana Campus Bonaterra se encuentra ubicada en calle Josemaría Escriva de Balaguer no. 101 Aguascalientes, Ags., y cuenta con las siguientes licenciaturas:

Escuela de Ciencias Económicas y Empresariales

- Administración y Dirección
- Administración y Finanzas
- Administración y Mercadotecnia
- Administración y Negocios Internacionales

.: SÓLO PARA CONSULTA :.

- Contaduría

Facultad de Derecho

- Derecho

Escuela de Dirección de Negocios Gastronómicos

- Dirección de Negocios Gastronómicos

Facultad de Ingeniería

- Ingeniería en Electrónica y Sistemas Digitales
- Ingeniería en Innovación y Diseño
- Ingeniería en Inteligencia Artificial
- Ingeniería Industrial
- Ingeniería Mecatrónica
- Ingeniería en Tecnologías Energéticas

Escuela de Pedagogía

- Pedagogía

La investigación se realizará en ambas instituciones educativas en las carreras de Mercadotecnia perteneciente al Centro Económico Administrativo de la Universidad Autónoma de Aguascalientes y la carrera de Administración y Mercadotecnia perteneciente a la Escuela de Empresariales de la Universidad Panamericana campus Bonaterra.

1.3 Planteamiento del Problema

El planteamiento del problema obedece a que los sistemas educativos están enfrentando una transición tecnológica lo que hace aun más necesario el uso de herramientas que permitan adecuarse al momento que se está viviendo.

.: SÓLO PARA CONSULTA :.

Actualmente el uso de la tecnología es elemental para cualquier actividad que se realice debido a su versatilidad y rapidez.

El desarrollo de la tecnología ha tenido distintos momentos históricos en su desarrollo e implantación social, destacando la revolución digital, especialmente la que hace referencia a la difusión de diversos dispositivos electrónicos como laptops, tabletas, teléfonos inteligentes, entre otros.

Cada avance tecnológico abre nuevas posibilidades en diversos contextos, es importante analizar cómo el cambio tecnológico está afectando la forma de comunicación, el comportamiento, la transferencia de conocimientos y la retención de los mismos.

La generación de necesidades y creciente demanda por la más rápida y reciente tecnología ha ido avanzando desproporcionadamente, con la proliferación de nuevas tecnologías como teléfonos celulares, X-box, laptops, iPads y con el incremento en el uso y demanda de redes sociales como Facebook, Twitter y MySpace sus efectos secundarios han empezado a visualizarse en la llamada generación Y (nacidos entre 1980 y 2000).

Actualmente el ambiente en clase ha cambiado completamente debido al uso de la tecnología, ya que desde una perspectiva favorecedora proporciona una forma de conectar a los estudiantes a una gran cantidad de información que favorezca el proceso de aprendizaje además de darles habilidades esenciales que les permita ser competitivos en un mundo globalizado.

El problema surge cuando la tecnología con sus diversos dispositivos electrónicos se convierte en un distractor que impide al estudiante concentrarse de tal manera que pueda comprender el tema expuesto en clase, además de que puede crear un aislamiento y deficiencia de comunicación cuando es usada en exceso, o bien cuando se ha perdido el control de uso sobre la misma genera ciertos trastornos de personalidad que afecta totalmente su rendimiento escolar, así como sus relaciones interpersonales.

.: SÓLO PARA CONSULTA :.

Como resultado de este análisis se identifica como planteamiento del problema la necesidad de conocer la relación que se establece entre el uso de la tecnología y el rendimiento escolar.

Las variables a considerar en el planteamiento son las siguientes:

Variable independiente: Uso de la tecnología.

Variable dependiente: Rendimiento escolar.

1.4 Justificación

El tema de investigación surge por la inquietud que se genera en cuanto a la gran diversidad de herramientas tecnológicas a las que tienen acceso los alumnos y que indudablemente les produce cierta distracción y/o comprensión parcial o total del tema expuesto en clase.

La gran variedad de dispositivos electrónicos que están innovando constantemente y cambiando la forma en la que los conocimientos se transfieren de tal manera que sean motivadores y lo suficientemente atractivos para los alumnos de tal manera que los mantenga atentos y participativos en clase, lo cual se convierte en un reto importante para el profesor en donde implica una serie de constante investigación y planeaciones con actividades variadas que permita integrar y abarcar diversos estilos de aprendizaje.

Los resultados obtenidos se utilizarán para conocer en qué medida la tecnología incide de diversas formas en la comprensión de temas, retención de información y concentración, además de permitir sustentar una propuesta de intervención.

Así mismo, resulta interesante determinar en qué manera los avances tecnológicos modifican e influyen en los patrones de comportamiento de los alumnos en el salón de clase y su estructura debido al contexto en el que se desenvuelven que en cierta forma determinan la manera de actuar debido a esa fuerza social que justifica e impone determinada actuación a ciertas situaciones que se presentan.

.: SÓLO PARA CONSULTA :.

El tema es sumamente importante debido a que la tecnología avanza constantemente y de la misma forma la interacción de los alumnos con ella, generando diferentes estímulos que se irán determinando durante la evolución de la misma y el contacto frecuente de una generación totalmente digitalizada, que sin lugar a dudas generará beneficios para el proceso de aprendizaje y diversas actividades pero también se encontrarán implicaciones negativas de tal forma que creará modificaciones en las estructuras sociales y personales de los individuos.

La investigación aportará información relevante que permitirá visualizar y percibir la importancia que tiene la tecnología actualmente especialmente en una era digital la cual está altamente ligada con la misma, así como los cambios que se están realizando y predecir en base a la información obtenida ciertos cambios e implicaciones en los alumnos.

Es además esencial mencionar que con la información se identificará ciertos cambios en las personalidades y desarrollo de los alumnos en favor de diversas áreas del conocimiento, sirviendo como fundamento para determinar y elegir los métodos más congruentes y adecuados para poder realizar una práctica pedagógica en donde el proceso de enseñanza aprendizaje sea más significativo.

Además de permitir identificar la dinámica de cambio que los alumnos han manifestado debido a la influencia tecnológica y la innovación constante que está modificando su forma de aprendizaje.

La decisión de realizar esta investigación se fundamenta, además de lo ya señalado por el interés de identificar y analizar los diversos cambios que se presentan en los patrones de comportamiento de los alumnos, así como por las inmensas distracciones que se están visualizando en el salón de clase por el uso de laptop y teléfonos celulares en su mayoría, que influyen totalmente en la comprensión y retención de la información expuesta. Así mismo se podrá determinar formas alternativas de exponer los temas académicos en forma atractiva y elegir las herramientas electrónicas más eficientes que generen una

.: SÓLO PARA CONSULTA :.

.: SÓLO PARA CONSULTA :.

motivación y comprensión de información en los alumnos congruentes a la era digital actual.

1.5 Propósitos

Propósito General

- Conocer los principales efectos por el uso de la tecnología en el salón de clase sobre los comportamientos, formas de aprendizaje y rendimiento escolar de los alumnos que cursan la carrera de Mercadotecnia en la Universidad Autónoma de Aguascalientes y la de Administración y Mercadotecnia en la Universidad Panamericana campus Bonaterra, mediante la observación y análisis de actitudes en su desempeño. Lo anterior permitirá establecer una propuesta de intervención a partir de la cual se establezcan estrategias de enseñanza que favorezcan la utilización óptima de recursos tecnológicos en el salón de clase.

Propósitos Específicos

- Conocer las implicaciones psicológicas y sociológicas en los alumnos causadas por el uso constante de la tecnología en el salón de clase, que influyen en los comportamientos y el desarrollo cognitivo de los alumnos en forma positiva a través de un análisis que permita seleccionar actividades para favorecer la comprensión del tema.

- Conocer a través de la práctica el grado de atracción y distracción en los alumnos causado por los diversos estímulos tecnológicos que permitan determinar un medio eficiente para comunicar la información en el salón de clase con la finalidad de causar un mayor impacto y mantener la atención constante.

- Conocer los principales efectos tecnológicos que repercuten en mayor medida en el proceso de aprendizaje de los alumnos, a través de la

.: SÓLO PARA CONSULTA :.

observación y análisis de las preferencias de los alumnos , con el propósito de enfocar esfuerzos destinados a atenuar dichos efectos y aprovechar al máximo elementos que favorezcan su desempeño intelectual.

- Conocer las principales herramientas tecnológicas que causan una mayor distracción en el salón de clase que distorsionan y dispersan la atención afectando en la comprensión del tema expuesto por el profesor, con la finalidad de establecer estrategias de inclusión de dichas herramientas de tal manera que favorezcan en cierta forma el proceso de aprendizaje, a través de investigaciones y recopilación de información actual e innovadora.

- Justificar el uso de determinadas estrategias de enseñanza mediante una propuesta de intervención que permita realizar ajustes continuamente en el proceso de enseñanza – aprendizaje, de tal forma que se elijan aquellos instrumentos electrónicos congruentes a los temas por exponer.

.: SÓLO PARA CONSULTA :.

.: SÓLO PARA CONSULTA :.

CAPÍTULO II: MARCO TEÓRICO

El marco teórico del presente proyecto de tesis expone los enfoques técnicos más relevantes acerca de los efectos del uso de la tecnología en los alumnos durante el proceso de aprendizaje y su impacto en el rendimiento académico. Es así que se comprenderá la variedad de estímulos y diversos elementos que pueden influir y producir un cambio en la personalidad de los jóvenes y como consecuencia en su comportamiento y rendimiento académico.

Por otra parte el Marco Teórico permitirá identificar las formas más adecuadas de adaptar la tecnología en el salón de clase para fortalecer un proceso de enseñanza-aprendizaje que sea correcto e innovador de acuerdo al momento histórico y tecnológico que se vive.

Es así que resulta esencial el análisis de teorías, investigaciones y antecedentes en general que se consideren válidos para el adecuado encuadre y fundamentación del presente trabajo de investigación.

Debido a lo anterior es conveniente desarrollar ampliamente el tema basándose en la investigación y autores que le darán sustento. La investigación "Efectos del uso de la tecnología en los alumnos durante el proceso de aprendizaje y su impacto en el rendimiento académico" será abordada a partir de dos enfoques el Psicológico y el Sociológico. De ellos se desarrollará más profundamente el Enfoque Sociológico, por su naturaleza, ya que el contexto en el que se desenvuelven los alumnos incide en el comportamiento y tendencias adquiridas.

El capítulo se integra por seis apartados correspondiendo el primero a la Identificación y Descripción Genérica de Teorías en el cual se aborda el tema desde dos perspectivas la Psicológica y la Sociológica, el segundo apartado se trata del Desarrollo del Enfoque Sociológico el cual puede arrojar información más completa y concreta a la investigación, el tercer apartado hace referencia a la Identificación y desarrollo de categorías conceptuales en donde se explican los términos esenciales adaptados al contexto de la investigación.

.: SÓLO PARA CONSULTA :.

El cuarto apartado consiste en identificar a los Sujetos Intervinientes, es decir, las personas a las cuales está dirigido el estudio. El quinto apartado habla sobre la Normatividad indicando leyes, reglamentos y estatutos que influyen y causan efectos al proceso de investigación y/o a la propuesta de intervención que emerja del mismo. El sexto apartado consiste en plantear algunas Alternativas de Solución o Intervención, es decir, mencionar de qué manera se pudiese mejorar o solucionar el problema en caso de ser acertados y afirmativos los resultados arrojados por la investigación.

2.1 Identificación y Descripción Genérica de Teorías y Enfoques Existentes

La investigación usa como referente los siguientes libros y medios de investigación para sustentar la información teórica obtenida y desarrollada en este capítulo:

- Rethinking Education in the Age of Technology: The Digital Revolution and the Schools. New York: Teachers College Press.

  (Collins, A., Halverson, R., 2009)

En este libro el autor establece como es que la revolución digital ha afectado a la educación, con más y más aulas conectadas en todo el mundo digital. Se plantea algunas preguntas como: ¿son las escuelas las que aprovechan al máximo las nuevas tecnologías? ¿Están realmente beneficiándose del potencial de aprendizaje de las actuales herramientas tecnológicas como Firefox / Facebook / o la nueva generación del teléfono celular? O más bien no se ha adaptado a la nueva era digital, es así que, en este libro, Allan Collins y Richard Halverson argumentan que la revolución del conocimiento ha transformado nuestras vidas, y por lo tanto también se visualizará una transformación en la educación.

Por tanto establecen que para seguir el ritmo de una cultura tecnológica globalizada, se debe repensar la forma en la que se educa a la siguiente generación de lo contrario se presentará un retraso que afectará de manera importante a los jóvenes.

.: SÓLO PARA CONSULTA :.

Este innovador libro ofrece una visión para el futuro de la educación que va mucho más allá de las paredes de la sala de clase para incluir las redes sociales en línea, aprendizaje a distancia en cualquier momento y en cualquier lugar de acceso, modelos digitales de educación en casa, ambientes de aprendizaje a través de videojuegos, y más.

- Students' Voices about Learning with Technology. Journal of Social Sciences.
  (Geer, R., Sweeney, T. 2012)

Este estudio argumenta a favor de la inclusión de la voz del estudiante como un medio válido para identificar los enfoques pedagógicos para el aprendizaje del siglo XXI. Señala que los estudiantes de hoy están cada vez inmersos en un mundo digital el cual implica una percepción completamente diferente sobre el aprendizaje.

Debido a la relación constante con la tecnología, los jóvenes generan ideas preconcebidas de cómo la misma debe aplicarse en el aula y cómo van a aprender a través de ésta.

Por tanto las escuelas están cambiando lentamente, pero existen dificultades para entender de qué manera el aprendizaje contemporáneo podría ser. Las tecnologías actuales y emergentes están forzando a maestros a repensar la mejor manera de preparar a los estudiantes para las demandas y desafíos del siglo XXI.

La tecnología juega un papel clave en cómo los estudiantes aprenden, adquieren información e interactúan con otros y surge el reto de encontrar la manera de aprovechar diversos estímulos que favorezcan el aprendizaje por su cuenta.

Los resultados indican que los estudiantes esperan utilizar una variedad de tecnologías en su aprendizaje ya que muchos de ellos la utilizan como una herramienta natural en su vida cotidiana.

Esta investigación trata de aclarar cómo un ambiente de aprendizaje contemporáneo podría ser atractivo y qué estrategias y tecnologías de enseñanza

pueden incrementar la motivación y el compromiso de los jóvenes para mejorar sus oportunidades de aprendizaje, así como, ideas y oportunidades de aplicación y uso para los maestros.

- The Effect of Technology on Attention and Concentration within the classroom context. (Brand, L. 2010)

El objetivo principal de este estudio fue determinar el efecto de la tecnología en la atención y concentración en el aula.

La investigación teórica mostró el vínculo entre el enfoque, la atención y la concentración. También puso de manifiesto la importancia de la motivación con el fin de captar la atención del alumno en el aula.

El mundo de la vida del estudiante es a menudo muy lejano del contexto de aprendizaje en el aula. El autor indica que durante la investigación, se llevaron a cabo lecciones con y sin la presencia de la tecnología con el fin de determinar si se presentaba alguna diferencia en la atención y la concentración, y mediante el análisis ANOVA (Análisis de la varianza para analizar las diferencias entre las medias de los grupos y sus procedimientos asociados) indicó que hay una diferencia significativa entre los logros promedio de un grupo de aprendices expuestos a la tecnología durante una lección, en comparación con un grupo no expuesto a la tecnología, hay una diferencia significativa entre las atenciones promedio de un grupo de aprendices expuestos a la tecnología durante una lección en comparación con un grupo no expuesto a la tecnología.

- Decline In Face-to-Face Contact Linked to Biological Changes in Humans as Social Networking Increases. Institute of Biology (Sigman. A., 2009)

Sigman establece que una reducción en relaciones sociales directas se asocia con un número creciente de específicas alteraciones fisiológicas y significativos riesgos para la salud, según un artículo publicado el 19 de Febrero 2009

denominado “Face to Face decline linked to Biological changes” (Revista del Instituto de Biología en los Estados Unidos).

Es así que las alteraciones globales en la transcripción de genes humanos, el estrechamiento de las arterias principales, la incidencia de accidente cerebrovascular, muerte temprana, presión arterial alta, demencia, Alzheimer, e incluso el resfriado común, todos pueden estar vinculados a los cambios en nuestros modelos sociales.

Está claro que este es un problema creciente de salud pública en todos los países industrializados. Los niños están experimentando menos interacción social y tienen menos conexiones sociales en etapas clave de su desarrollo fisiológico, emocional y social.

Una proporción cada vez mayor de hombres y mujeres están viviendo solos y tiene muchos menos contactos sociales. Y como el envejecimiento de la población continúa, la incidencia y los efectos del aislamiento social se pronuncian.

- A Futures Perspective in Education. Teaching for a Better World. (Hicks, D., 2006)

Hicks indica que por lo general los maestros hablan de la necesidad de una dimensión a futuro en el plan de estudios y el desarrollo de la capacidad de los estudiantes la cual se modifica constantemente de tal manera que permita un mejor desarrollo y desempeño de los mismos, para tomar de esta manera una perspectiva a futuro sobre eventos, temas personales, locales, nacionales y globales que se puedan aplicar en clase, que permitan un desarrollo completo y adaptado a la realidad.

Una perspectiva a futuro es de vital importancia en todas las áreas del plan de estudios, tomando en cuenta el desarrollo personal, el aprendizaje, las habilidades

de pensamiento, la ciudadanía y la geografía para el diseño y desarrollo adecuado de la tecnología y la ciencia.

- Impacts of Information Technology on Society in the new Century. (Konsbruck, R. 2006)

El estudio establece que en las últimas décadas se ha producido una revolución en la informática y las comunicaciones y todo indica que el progreso tecnológico, y el uso de tecnologías de la información continuará a un ritmo rápido.

Hoy en día, las innovaciones en la tecnología de la información están teniendo amplios efectos en numerosos ámbitos de la sociedad y los gobiernos están actuando en asuntos relacionados con la productividad económica, los derechos de propiedad intelectual, protección de la privacidad, y el acceso a la información.

Decisiones tomadas ahora tendrán consecuencias, las cuales es importante prestar atención debido a sus impactos sociales y económicos.

Es importante visualizar como los avances en la tecnología y el desarrollo de la información implican cambios fundamentales en los negocios, educación, mercado laboral, vida privada, entre otros, que modifican las estructuras sociales y la percepción que existe de ciertos patrones de comportamiento.

- Internet Addiction: Definition, Assessment, Epidemiology and Clinical Management. Department of Psychiatry, University of Iowa. (Shaw, M., Black D., 2008)

Indica que la adicción a Internet se caracteriza por preocupaciones excesivas o poco controladas, la necesidad y urgencia por la utilización de una computadora o por el acceso a Internet que llevan a un deterioro o a un malestar.

El trastorno se produce en todo el mundo, pero sobre todo en los países donde el acceso a la tecnología informática se ha generalizado. Las muestras clínicas y la mayoría de las encuestas pertinentes reportan un predominio masculino. El inicio generalmente se presenta a finales de los 20 años y principios de los 30 años de edad.

La adicción a Internet se ha asociado con la depresión e indicadores de medida de aislamiento social.

- The Shallows: What the Internet is doing to our Brains. Norton and Company Ltd. (Carr, N., 2010)

Carr insiste en que los efectos secundarios negativos de Internet son mayores que sus eficiencias. Consideremos, por ejemplo, Google cómo buscador, lo que Carr cree que provoca es una fragmentación del conocimiento. "No vemos el bosque cuando busca en la web", escribe. "Ni siquiera vemos los árboles. Vemos ramitas y hojas.

Es importante mencionar que se está perdiendo la capacidad de concentración, contemplación y reflexión.

Carr, sostiene que la maleabilidad y plasticidad mental, ha convertido a los individuos en siervos de la tecnología, y los circuitos cerebrales han sido reprogramadas por los gadgets o herramientas tecnológicas.

“No hay duda de que Internet está cambiando nuestro cerebro. De hecho todo cambia nuestro cerebro”.

Una vez indicados los Autores, se presentan los enfoques Psicológico y Sociológico.

Enfoque Psicológico

Se considera como enfoques psicológicos clásicos a aquellos que pusieron las bases para que la psicología se desarrollara como una disciplina científica, entre estos se encuentran los siguientes: el biológico, el psicodinámico, el conductista, el cognoscitivo, y el humanista existencial.

El enfoque biológico consiste en que para comprender el comportamiento del ser humano debemos tener en cuenta los factores biológicos que lo afectan es así que el enfoque biológico se ocupa de los factores: genéticos y evolutivos, así como el nexo entre comportamiento y sistema nervioso.

Las glándulas endocrinas por ejemplo son aquellas que liberan en el torrente sanguíneo sustancias conocidas como hormonas las cuales tienen como función afectar a otras células, dicha modificación afecta la estructura física del individuo produciendo entre otros cambios de personalidad y comportamiento.

La genética conductual es el estudio de la relación entre la herencia y la conducta. El enfoque biológico de la personalidad se refiere a que ésta se encuentra determinada en parte por combinaciones genéticas. De esta forma así como toda persona posee rasgos físicos heredados de los padres también se heredan rasgos de personalidad.

La orientación psicodinámica en el campo de la salud mental sigue una línea que recoge el pensamiento psicoanalítico, basándose en que el acto de conducta es siempre un acto con sentido y con finalidad, con independencia de que el sujeto posea, o no, conocimiento de los mismos. La metodología derivada de esa concepción apunta, consecuentemente, a la exploración y objetivación de ese mundo interno del que el sujeto no tiene conocimiento, considerando lo inadvertido o inconsciente de la conducta como un componente esencial de la misma, precisamente por considerar que es lo inconsciente lo que da sentido y soporte a la conducta manifiesta.

.: SÓLO PARA CONSULTA :.

El enfoque conductista se centra en explicar cómo el ser humano moldea sus actitudes en base a su entorno, centrado en estímulo respuesta. Consiste en usar procedimientos experimentales para analizar la conducta, concretamente los comportamientos observables.

El enfoque cognoscitivo consiste en entender la forma en que asimila el ser humano la información que recibe y cómo reacciona ante ello, además de identificar los procesos internos que ocurren en el individuo cuando aprende, cómo ingresa la información al aprender y cómo se transforma en el individuo.

Se considera al aprendizaje como un proceso en el cual cambian las estructuras cognoscitivas, debido a su interacción con los factores del medio ambiente.

El aprendizaje es la asimilación del conocimiento puesto en práctica. Nuestra experiencia es la que va a ir definiendo nuestra reacción ante problemas, y la asociación que podamos tener hacia ello.

Las Teorías Humanistas y Existenciales consideran que los motivos vienen determinados por las tendencias a la autorrealización personal que manifiestan los seres humanos. Donde se destaca la libertad personal, la elección, la autodeterminación y el anhelo de desarrollo personal. Esta teoría surgió del Humanismo que es un acto de formación y reencuentro del hombre con su esencia.

Debido a lo anterior en el enfoque psicológico se retoma a Carl Rogers y Viktor Frankl como exponentes de la psicología humanista, en donde se hace hincapié en una visión optimista de los seres humanos, como personas con capacidades para crecer y desarrollarse.

La psicología humanista, en su sentido más amplio, incluye a todos aquellos autores que han desarrollado sus propuestas apuntando a una cierta concepción del ser humano, del objeto de la psicología, de la patología, de la intervención psicológica y del método para obtener conocimientos sobre todo lo anterior que se engarzan en la tradición filosófica humanista.

La psicología humanista tiene influencias de tres disciplinas:
a) filosóficas;
b) sociales y culturales; y
c) propiamente del ámbito de la psicología.

Dentro del humanismo como movimiento filosófico resalta de un modo u otro la dignidad del ser humano y postula algún tipo de ideal con respecto a él: según el tipo de ideal se ha podido hablar de un humanismo cristiano, socialista, existencialista, científico, etc.

El pensador humanista preferirá una mayor flexibilidad en la descripción de lo real aunque eso suponga una pérdida de la exactitud racionalista. Estas características del humanismo que implican un rechazo del absolutismo y una preferencia por la flexibilidad frente a la exactitud racionalista, suponen que los conocimientos más relevantes sobre el ser humano se obtendrán focalizándose en los fenómenos puramente humanos tales como el amor, la creatividad o la angustia.

Por otra parte James Bugental (1964), el primer presidente de la Asociación Americana de Psicología Humanista, propuso los siguientes cinco puntos que son característicos dentro de la psicología humanista:

1) El hombre, como hombre, sobrepasa la suma de sus partes.
2) El hombre lleva a cabo su existencia en un contexto humano.
3) El hombre es consciente.
4) El hombre tiene capacidad de elección.
5) El hombre es intencional en sus propósitos, sus experiencias valorativas, su creatividad y su reconocimiento de significación.

Por su parte, dicha Asociación, propone cuatro puntos que compartirían los integrantes del movimiento:

.: SÓLO PARA CONSULTA :.

1) La psicología humanista se centra en la persona humana y su experiencia interior, así como en su significado para ella y en la auto-presencia que esto le supone.
2) Enfatización de las características distintivas y específicamente humanas: decisión, creatividad, autorrealización, etc.
3) Mantenimiento del criterio de significación intrínseca, en la selección de problemas a investigar en contra de un valor inspirado únicamente en el valor de la objetividad.
4) Compromiso con el valor de la dignidad humana e interés en el desarrollo pleno del potencial inherente a cada persona; para la psicología humanista es central la persona tal como se descubre a sí misma y en relación con las restantes personas y grupos sociales.

En una era altamente digitalizada es esencial analizar los diversos cambios e implicaciones que ha traído como consecuencia el uso de diversas herramientas en los individuos que modifican los patrones de comportamiento, así como relaciones sociales e intrapersonales.

Enfoque Sociológico

La sociología es la ciencia social que estudia los fenómenos colectivos producidos por la actividad social de los seres humanos, dentro del contexto histórico-cultural en el que se encuentran inmersos.

En la sociología se utilizan múltiples técnicas de investigación interdisciplinarias para analizar e interpretar desde diversas perspectivas teóricas las causas, significados e influencias culturales que motivan la aparición de diversas tendencias de comportamiento en el ser humano especialmente cuando se encuentra en convivencia social y dentro de un hábitat o "espacio-temporal" compartido.

.: SÓLO PARA CONSULTA :.

Las perspectivas generalmente usadas son el interaccionismo simbólico, el socioconstruccionismo, la teoría del conflicto, la fenomenología y la teoría funcionalista, no siendo las únicas.

El Interaccionismo simbólico es una de las corrientes de pensamiento microsociológica (se ocupa de la interacción social en una escala reducida. A menudo se sustenta más sobre la observación directa que sobre datos estadísticos), relacionada también con la antropología (ciencia social que estudia al ser humano de una forma integral) y la psicología social (el estudio científico de cómo los pensamientos, sentimientos y comportamientos de las personas son influenciados por la presencia real, imaginada o implicada de otras personas), que se basa en la comprensión de la sociedad a través de la comunicación y que ha influido enormemente en los estudios sobre los medios.

El Interaccionismo simbólico se sitúa dentro del paradigma interpretativo. Éste, analiza el sentido de la acción social desde la perspectiva de los participantes. Este paradigma concibe a la comunicación como una producción de sentido dentro de un universo simbólico determinado.

El Construccionismo social, socioconstruccionismo o más recientemente construccionismo relacional es una teoría sociológica y psicológica del conocimiento que considera cómo los fenómenos sociales se desarrollan particularmente desde contextos sociales.

Dentro del construccionismo, una construcción social es un concepto o práctica que puede aparecer natural y obvio a quienes la aceptan pero en realidad es una invención o artefacto cultural de una sociedad en particular. Las construcciones sociales se entienden generalmente como subproductos (a menudo involuntarios o inconscientes).

Un punto importante del construccionismo social es visualizar las maneras en las cuales los individuos y los grupos participan en la creación de su percepción social de la realidad.

.: SÓLO PARA CONSULTA :.

Implica mirar las maneras como son creados, institucionalizados los fenómenos sociales, y hecho en tradiciones por los seres humanos. La realidad social construida se considera como en curso, proceso dinámico; la realidad es reproducida por la gente que actúa en sus interpretaciones y su conocimiento.

La teoría del conflicto es una de las grandes escuelas de la teoría sociológica moderna, es considerada como un desarrollo que se produjo en reacción a la estática del funcionalismo estructural (caracterizado por el utilitarismo otorgado a las acciones que deben sostener el orden establecido en las sociedades).

Los teóricos funcionalistas identifican en sus textos comunicación con comunicación de masas (son los medios de comunicación recibidos simultáneamente por una gran audiencia) porque esa es la realidad de la sociedad moderna.

Son esquemas de acción cuyo objetivo es construir un proyecto integrador que aporte conocimientos sobre cómo funciona la comunicación social y cómo debe funcionar.

Bajo esta mirada, las instituciones sociales serían medios colectivamente desarrollados para la satisfacción de las necesidades biológicas y culturales; los define, por lo tanto, por el cumplimiento de una función social, y no como se hacía generalmente por las circunstancias históricas de su desarrollo.

En la escuela funcionalista americana, basada sobre todo en la obra de Parsons (Dicha teoría social sostiene que las sociedades tienden hacia la autorregulación, así como a la interconexión de sus diversos elementos (valores, metas, funciones, etc.), se pone un énfasis particular en el mantenimiento de la estabilidad social.

Retomando las perspectivas utilizadas en la Sociología se menciona a la fenomenología fundada por Edmund Husserl la cual es considerada como el estudio filosófico de la estructura de la experiencia subjetiva y la conciencia.

Es decir la forma en la que las cosas aparecen y como son experimentadas de tal manera que esas experiencias sean representativas en los individuos.

El enfoque sociológico está fundamentado en la teoría estructural funcionalista la cual sostiene como principal suposición que la sociedad es un sistema estable, bien integrado, autoregulador, que perdura porque sirve a las necesidades básicas de los individuos.

El funcionalismo estudia la sociedad sin tener en cuenta su historia, sino tal y como se la encuentra; intentando comprender, como cada elemento de la sociedad se articula con los demás formando un todo, y ejerciendo una función dentro de esa sociedad.

Fundamentando este enfoque con las teorías y propuestas expuestas por Emile Durkheim, Herbert Spencer, y los sociólogos estadounidenses contemporáneos entre sí mismos Talcott Parsons y Robert Merton.

Spencer dedujo una analogía entre las sociedades y los organismos vivos. Un organismo está compuesto de muchas partes especializadas (el cerebro, el corazón, los pulmones, etc.).

Cada parte tiene una función particular, la cual contribuye a mantener el conjunto. Estas partes son interdependientes: cada una necesita de las demás. Para que el organismo sobreviva, ellas tienen que trabajar en armonía con todas.

Así pasa con las sociedades. Las propuestas clave en la teoría funcionalismo pueden resumirse como sigue: cada sociedad está compuesta de muchas estructuras especializadas o instituciones sociales (la familia, religión, política, el sistema educativo, etc.).

Cada una de estas instituciones tiene una función que contribuye a mantener el conjunto (la familia, por ejemplo, sostiene y educa a los hijos). Estas estructuras sociales son interdependientes. (La economía depende de que el sistema

educativo proporcione habilidades a los futuros trabajadores; el sistema educativo depende de la economía para recoger fondos).

Para que una sociedad sobreviva, sus partes interdependientes deben funcionar en armonía. Los funcionalistas sostienen que la sobrevivencia depende de la cooperación y que la cooperación depende del consenso sobre los valores fundamentales y las reglas de conducta.

Bajo condiciones normales las variadas partes de la sociedad trabajan juntas hacia metas compartidas, orden de producción, estabilidad y equilibrio. Visto de esta perspectiva, el conflicto es un síntoma de "enfermedad" en un organismo social. (Teoría Estructural Funcionalista, Parsons.T., Merton, R., Alexander, J., entre otros)

Los funcionalistas modernos dan mucha importancia al delicado balance entre las diferentes estructuras sociales. Debido a que estas estructuras son interdependientes, el cambio en una de las áreas de la vida social inevitablemente causa ajustes en otras áreas.

Por ejemplo, los cambios en la economía (tales como aumento en el desempleo) repercutirán en otras áreas como en la familia, educación, entre otros. Conforme a esta perspectiva, el cambio imprevisto y rápido puede echar el sistema entero “la sociedad” fuera de alcance.

Manuel Antonio Garretón Merino distinguió entre los patrones de conducta que son funcionales que contribuyen a la estabilidad o sobrevivencia de sistema social y aquellos disfuncionales que tienden a minar un sistema social.

Debido a que la sociedad es el conjunto de personas que comparten fines, comportamientos y cultura, que se relacionan, cooperan e interactúan entre ellos para formar un grupo, resulta esencial e interesante identificar la influencia posible que pueda tener la tecnología y la era digital actual que produzca modificaciones en la estructura social y como consecuencia en la forma de vida.

Tradicionalmente se ha considerado que las sociedades humanas son entidades poblacionales donde existe una relación entre los sujetos y el entorno, y donde todos los que conforman dicha población realizan actividades en común, siendo esto lo que les da identidad propia.

En las sociedades las personas pueden analizar, interpretar y comprender lo que les rodea por medio de representaciones simbólicas características a su grupo, pues es un hecho que el hombre requiere de símbolos que le proporcionen explicación sobre los objetos que le rodean, y que le aproximen a una percepción global del mundo.

2.2 Desarrollo Enfoque Sociológico

Para la presente investigación fue seleccionado el enfoque sociológico por la dinámica que implica el estudio científico de el comportamiento social humano, sus orígenes, desarrollo y organización, que resulta sumamente interesante ya que permite identificar de qué manera los diversos estímulos actuales influyen e implican cambios en la forma de actuar y comportarse de los individuos con la finalidad de integrarse como grupos sociales.

La tecnología está presente en casi todos los aspectos de la vida. Trabajo, educación e inclusive el entretenimiento se ha convertido en dependiente de la tecnología.

A pesar de que la tecnología se ha ajustado a diversas actividades de nuestra sociedad estudios muestran que un gran porcentaje de la población tiene opiniones negativas o están ansiosos acerca del uso de la tecnología.

Debido al sentido innovador y atractivo de la tecnología, la educación, trabajo y entretenimiento se están volviendo cada vez más dependiente de su capacidad de interactuar con la misma.

El interactuar en mundo virtual es bastante diferente del mundo real. La gente no puede ver a una persona ni mucho menos sus expresiones faciales y el lenguaje corporal. La experiencia sensorial de interactuar con otros en el mundo virtual es

.: SÓLO PARA CONSULTA :.

limitada. En su mayor parte, las personas se comunican a través del lenguaje escrito. En los espacios virtuales, las personas probablemente nunca serán capaces de interactuar físicamente con los demás.

En este tipo de medios virtuales tienen ciertas desventajas ya que se expresa sólo partes de la identidad del individuo, asumiendo identidades imaginativas.

A los seres humanos les resulta más fácil alterar el medio ambiente de acuerdo a sus estructuras cognitivas, dichas alteraciones humanas incluyen estructuras físicas, leyes, códigos de conducta, el lenguaje y las artes. Cada generación va a dejar su huella en el medio ambiente para apoyar sus modelos mentales y con los grandes cambios en las tecnologías y los medios de comunicación hoy en día, esto va a representar cambios fundamentales e interesantes para las generaciones futuras. (Prensky, 2001)

Una nueva pieza de tecnología es como una nueva relación, diversión y emoción al principio, pero con el tiempo requiere un trabajo difícil de mantener, por lo general en forma de tiempo y energía. Resulta complicado entender que la tecnología pueda ofrecer una mejor calidad de vida y es aún más sorprendente cómo se distorsiona la percepción del tiempo al usar la computadora y el Internet por largos periodos.

Es claro que Internet puede ser utilizado de una manera compulsiva, y que hay numerosas factores psicológicos que contribuyen al poder del Internet que impulsan en cierta manera un hábito que puede ocasionar una adicción. (Virtual Addiction: Sometimes New Technology Can Create New Problems, David N. Greenfield, Ph.D.)

Se puede percibir hasta cierto punto una naturaleza psicoactiva del Internet y el potencial para su uso compulsivo y abuso para ciertos individuos.

Tecnología especialmente como las computadoras y el Internet, tienden fácilmente a ser utilizados en exceso y en el peor de los casos causar adicción. La combinación de contenido estimulante disponible, facilidad de acceso,

.: SÓLO PARA CONSULTA :.

conveniencia y bajo costo, la estimulación visual, autonomía y anonimato, contribuyen a una experiencia altamente psicoactiva.

Entendiéndose por psicoactiva la capacidad de alterar el estado de ánimo, lo cual podría afectar el comportamiento de los individuos. En otras palabras, estas tecnologías afectan la forma de vida y desarrollo de la persona. Algunas de estas implicaciones son de hecho menos positivas, y puede contribuir a varias implicaciones psicológicas negativas.

La gran mayoría de herramientas tecnológicas están diseñadas para ahorrar tiempo y energía, pero la energía que se ahorra puede disuadir al individuo de sustituir el movimiento físico por el confort. Por lo tanto se genera una especie de comodidad traducido en un estilo de vida sedentario.

En contraste los avances tecnológicos han sido una parte integral del desarrollo humano a lo largo de la historia. En las últimas décadas, estos avances han sido espectaculares de tal manera que muchas de las nuevas tecnologías se han introducido rápidamente en las actividades de la vida cotidiana de la gente común. Como por ejemplo el desarrollo tecnológico que se ha presentado en el área de medicina, así como, investigación científica que genere descubrimientos importantes para el bienestar de la humanidad.

La tecnología actualmente está profundamente arraigada en muchas actividades cotidianas de prácticamente todo el mundo.

Con el ritmo acelerado de la innovación tecnológica, las predicciones de la forma en que puede afectar han sido debatidas y expuestas. Una de estas predicciones se centra principalmente sobre el impacto externo y técnico de la tecnología por ejemplo, cómo la tecnología se hará cargo de muchas actividades humanas, principalmente en la industria, la preocupación se centra en la manera de cómo los individuos pudiesen hacer frente al aumento del tiempo libre, de qué manera se utilizaría ese tiempo y que consecuencias traería a las personas. (Dumazedier, 1967)

.: SÓLO PARA CONSULTA :.

Así como la reducción de la oferta de empleo, la repercusión en la economía de los países y como consecuencia de la sociedad, lo cual, influirá totalmente en la calidad de vida y desarrollo de la sociedad. (Rifkin, 2011)

Psicólogos como J.B. Watson y B.F. Skinner manifiestan como la personalidad podría definirse como una colección de tendencias de respuesta que una persona utiliza cuando se enfrentan a situaciones específicas de estímulo. Por lo tanto, es el entorno el cual forma y moldea, la personalidad del individuo.

En base a lo anterior para realizar una asociación con el uso de tecnología y el impacto de la era digital actual, resulta muy probable que la tecnología provoque ciertos cambios de comportamiento debido a la inmensidad de estímulos que presenta y que altera la personalidad de los individuos.

Estudios indican que la exposición a dispositivos electrónicos en edades menores de treinta años tiende a incrementar en lugar de reducir la ansiedad (Brosnan p.11), dicha tendencia puede permitir explicar de qué manera y en que segmento de la sociedad, la tecnología pudiese causar un mayor impacto y las características posibles que se podrían desarrollar en los individuos.

El uso de la tecnología en sus diferentes variantes tiene implicaciones más frecuentes en las mujeres que en los hombres, en donde se producen una gran cantidad de estímulos generando la tecnofobia, en el caso de los hombres tienen una mayor tendencia a crear una adicción, lo cual se ha encontrado que es casi un fenómeno exclusivamente masculino. (Shotton, 1989)

Dicha alteración en las mujeres se debe a que reportan niveles más altos de ansiedad que los hombres, al hacer uso de dispositivos tecnológicos.

Se es consciente sobre lo que significa ser empático hacia alguien, en una era altamente digitalizada se produce una "empatía virtual", la cual se adecúa al momento y las condiciones tecnológicas actuales.

.: SÓLO PARA CONSULTA :.

Es decir tener la capacidad de entender y compartir, el estado o contexto emocional de otra persona por medio de un entorno virtual, como el correo electrónico o redes sociales como Facebook.

Resulta interesante analizar que realmente no es posible entender y compartir el estado emocional de una persona cuando todo lo que se es capaz de hacer es inferir su estado emocional.

Es en ese momento cuando se pudiesen proyectar implicaciones severas en los individuos, debido a esa necesidad de empatía, que se tiende a buscar por otro medio en este caso el virtual que puede o no tener alguna conexión con el mundo real o bien con la persona.

En este tiempo, la inseguridad causada al relacionarse con otras personas y la ansiedad acerca de que tan cercana debe de desarrollarse una relación a través de un medio virtual, requiere de atención adecuada para evitar crear distorsiones e implicaciones severas de personalidad.

El problema con la cercanía digital es que en última instancia es incompleta. Los lazos que nos formamos a través de Internet no son, al final, los lazos que unen; pero, sin embargo, son los lazos que preocupan. (Turkle, 2011)

Se tiende a una confusión cuando se pretende sustituir las relaciones a través de redes sociales por relaciones personales, en donde muy particularmente este tipo de fenómenos se desarrolla en su mayoría en las nuevas generaciones de jóvenes, adolescentes e incluso preadolescentes que están enviando y recibiendo miles de mensajes de texto (la última cifra proporcionada por Nielsen (sistema de información y compañía de medición global estadounidense) se sitúan alrededor de 3.700 mensajes de texto al mes enviados por adolescentes y cerca de la mitad enviados por preadolescentes y adultos jóvenes), pasando horas por día en Facebook, además de ser usuarios activos de otras redes sociales como Twitter, Instagram, Flickr.

.: SÓLO PARA CONSULTA :.

La rápida introducción de la tecnología es inquietante y ha dado lugar a un espectro de reacciones, desde el entusiasmo hasta la desconfianza.

Debido a que los individuos se enfrentan y se adaptan a los cambio de diversas maneras, se tiende a agudizar con mayor frecuencia el proceso de adaptación.

Como la tecnología innova día con día y transforma la concepción de vida, los individuos pues están obligados a cambiar la forma en que perciben el mundo, lo cual resulta complicado de adaptar por la naturaleza propia del individuo.

El Internet, obviamente, no sólo cambió la forma en la que las personas son capaces de comunicarse entre sí, con la adición de sitios de medios sociales, sino también ha revolucionado algunos aspectos de las experiencias sociales que interactúan en conjunto.

Se ha postulado a través de investigación que la tecnología y los medios de comunicación pueden afectar a las personas y ciertos aspectos de su personalidad, debido a la exposición y el uso de estos recursos.

El modelo de factor cinco propone que todos los rasgos y características de personalidad se pueden agrupar en cinco grandes dominios: extraversión, neuroticismo, la apertura a experiencias, amabilidad y esmero, y estos cinco factores podrían estar jugando un papel en si las personas se involucran en los sitios de redes sociales con frecuencia, a veces o en absoluto (Correa, Hinsley y Zúñiga, 2009).

Como casi todo en la vida, la interacción entre los sitios de medios sociales y la personalidad de los individuos son multidimensionales y bidireccionales. Mientras que el Internet puede afectar a la personalidad, la personalidad también puede afectar el uso de Internet, así como, los sitios y medios sociales que residen en ella, que haciendo una conexión con el modelo de cinco factores, en donde la extraversión, el neuroticismo, y la apertura, son factores que deciden e influencian la forma de cómo los individuos participan en las redes sociales y la utilización de mensajes instantáneos como Skype. (Correa, Hinsley y Zúñiga, 2009).

.: SÓLO PARA CONSULTA :.

Las personas que son más extrovertidos en el mundo real tenderán a involucrarse con más frecuencia en interacciones a través de sitios web y medios sociales, en contraste con alguien que es más introvertido y mantiene su privacidad para sí mismo (Correa, Hinsley y Zúñiga, 2009).

Internet fue utilizado como una forma de escapar y crear un escudo de anonimato de la verdadera identidad de una persona, las personas introvertidas utilizan las salas de chat utilizadas por personas más extrovertidas, ya que era una forma de interactuar manteniendo en cierta manera un tipo de aislamiento, ya que nadie sabía quiénes eran en realidad, no era una extensión de la realidad, era un universo aparte que atrajo a la persona más introvertida (Correa, Hinsley y Zúñiga, 2009).

La investigación ha demostrado que los niveles más altos de neuroticismo se han relacionado con los niveles altos de uso de los medios sociales y el uso de mensajería instantánea (Correa, Hinsley y Zúñiga, 2009).

Una medida fundamental de la neurosis que se utiliza es la estabilidad emocional, en donde los individuos con mayores tendencias neuróticas utilizan los medios sociales con más frecuencia que las personas que son emocionalmente más estables, debido al hecho de que estos medios electrónicos permiten la contemplación, el control, y una cuidadosa selección antes de enviar un comunicado o conversación, que de hecho es lo que las personas neuróticas necesitan y / o prefieren tener al comunicarse con alguien (Correa, Hinsley y Zúñiga, 2009).

La apertura a nuevas experiencias, es exactamente eso, la voluntad, el placer y la curiosidad de intentar algo nuevo, inusual, irregular, y cosas que no se conocen, dado que los sitios de redes sociales y la mensajería instantánea son todavía bastante nuevos en nuestra sociedad, la voluntad de explorar y participar en ella depende de la voluntad y apertura a participar en nuevas experiencias en general. (Correa, Hinsley y Zúñiga, 2009).

.: SÓLO PARA CONSULTA :.

La personalidad determinará la forma en la que las innovaciones o herramientas tecnológicas serán utilizadas, y los estímulos generados. Algunos individuos se sienten atraídos por la tecnología, otros tienden a evitarla, de igual manera la tecnología será utilizada por diversas razones, pero todas las decisiones tomadas son moldeadas por la personalidad.

El uso de Internet ha crecido muy rápidamente en los últimos años. El número total de usuarios de Internet en la India es de 81 millones, convirtiéndose en el tercer país con mayor número de usuarios de Internet en el mundo (Internet World Stats, 2011).

Inicialmente, el Internet se desarrolló como una tecnología para proporcionar acceso a la información. Los usuarios de Internet se percibían como demandantes de información y la frase 'navegar' era la idea principal.

Actualmente el uso de la tecnología es una condición necesaria para el desarrollo de la competencia digital que requieren las generaciones modernas para poder enfrentarse al mundo moderno.

A pesar de los méritos ampliamente percibidos de esta herramienta, los psicólogos y los educadores han sido conscientes de los efectos negativos de su uso, especialmente cuando se utiliza en exceso.

La personalidad del individuo es única y relativamente se muestran patrones de comportamiento estables, pensamientos y emociones, pero tienden a aparecer ciertas distorsiones cuando se hace uso excesivo de dispositivos electrónicos que modifican y alteran el comportamiento del individuo.

El enorme desarrollo de la tecnología y la diversidad en esta industria ha cambiado drásticamente la forma de vida de las personas en la sociedad.

En muchos sentidos, la tecnología simplifica la vida, y tiene muchos efectos beneficiosos para la comunidad y la condición humana.

.: SÓLO PARA CONSULTA :.

Sin embargo, los efectos negativos y positivos de la tecnología dependen por completo de la exposición de las personas a la misma y el uso que le den.

En el siglo XX la nueva información tecnológica tiene la capacidad de influenciar la vida de individuos ordinarios, como lo ha hecho con los negocios, educación y gobierno.

Nuevas tecnologías están siendo incorporadas en la vida de los individuos, modificando la forma antigua de realizar actividades, en el proceso está produciendo tal vez por accidente, nuevas formas de lograr objetivos, asociación al medio y nuevas expectativas.

Con la proliferación de tecnología que es capaz de superar los obstáculos de tiempo y espacio, se podría pensar que estas herramientas serían usadas para incrementar la comprensión de otras culturas, conocer gente alrededor del mundo, mantener y fortalecer las relaciones familiares, comunicarse efectivamente con otros y ayudar a otros a integrarse a la sociedad.

Sin embargo, algunos avances tecnológicos causan distracción, stress e implican un aislamiento. Muchas personas generan una gran cantidad de relaciones a través de la tecnología, pero algunas veces la cantidad de estas asociaciones deja a las personas cualitativamente vacías.

Obviamente la tecnología ha tenido un profundo impacto en lo que significa tener una relación social.

Desde la invención de la radio medio que posibilita la transmisión de señales, el cual fomentaba la unión familiar al reunir a los integrantes de la familia para escuchar cierta transmisión y a su vez discutir y compartir puntos de vista.

La televisión también como sistema para la transmisión y recepción de imágenes en movimiento y sonido a distancia que emplea un mecanismo de difusión, vino a revolucionar los medios de comunicación el comportamiento, actitudes de los espectadores, formas de vida, entre otros.

.: SÓLO PARA CONSULTA :.

Debido al gran impacto e influencia social además de atracción hacia los individuos que los mantiene en un estado pasivo y receptivo de información.

El teléfono como herramienta tecnológica ha permitido y agilizado la comunicación a distancia, contribuyendo en gran manera el desarrollo y evolución de los individuos.

La computadora dispositivo innovador que al ser conectado con Internet conlleva una amplia gama de recursos y servicios de información, tales como los documentos de hipertexto interrelacionados de la world wide web (www), la infraestructura de apoyo a correo electrónico y las redes sociales.

Otro dispositivo también muy atractivo en la actualidad son los teléfonos celulares inteligentes y tabletas, los cuales ofrecen una gran diversidad de aplicaciones atractivas para los usuarios, de tal manera que crean necesidades y estímulos constantes en las personas que producen ciertamente modificaciones en la personalidad que se reflejará en el comportamiento y actitudes de los individuos.

Con esta serie de innovaciones tecnológicas diferentes estímulos son generados para los usuarios que por supuesto cambiarán la forma de percibir la vida establecer relaciones sociales, comportamientos, actitudes, entre otros.

La sociedad está en la cúspide de una revolución social, en donde será importante redefinir lo que es socialmente apropiado y comportamientos aceptables (referente al área digital o interacción virtual).

Nos encontramos en un punto en la historia en donde muy poca gente ha dado un punto de vista crítico sobre las nuevas realidades sociales creadas por la tecnología y que significan esas realidades para el individuo y la sociedad.

Una investigación realizada a estudiantes sobre la información tecnológica encontró que el 85 por ciento de los estudiantes por graduarse utilizaban sitios de internet (Salaway et al., 2008). La mayoría reportó utilizar dichos sitios diariamente. Dicha tendencia está incrementando anualmente.

.: SÓLO PARA CONSULTA :.

El uso de sitios de redes sociales tiene consecuencias tanto positivas como negativas.

En una sociedad donde la gente se ha vuelto móvil, la familia y los amigos están a menudo separados geográficamente, es conveniente mantenerse en contacto a través de la tecnología, lo cual resulta conveniente debido a las inmensas oportunidades de comunicación y acceso a redes sociales gratuitas que permiten una comunicación constante a pesar de la distancia, o también de igual manera en los negocios que al utilizar las herramienta tecnológicas puedan ser más funcionales y eficientes ya que puede hacer uso de información para poder tomar decisiones más acertadas además de enviar información e interactuar en tiempo real con clientes, proveedores o bien socios.

Sin embargo, se pueden encontrar serios problemas asociados con los sitios de redes sociales. Por ejemplo el narcisismo que puede manifestarse como una forma patológica extrema en algunos desórdenes de la personalidad, en que el paciente sobreestima sus habilidades y tiene una necesidad excesiva de admiración y afirmación.

Estos sitios web se han encontrado para ser una vía en donde las personas muestran sus rasgos narcisistas en línea (Buffardi y Campbell, 2008).

Al hacer uso de la tecnología, sólo se comparten intereses y actividades comunes con la gente, que no necesariamente tiene un impacto positivo en las habilidades sociales (la interacción con las personas, expresión de sentimientos, actitudes, deseos u opiniones de acuerdo a la situación) y el desarrollo social de las mismas.

Es decir los individuos podrán compartir situaciones ordinarias y cotidianas, sin embargo es muy difícil profundizar en una conversación sobre situaciones delicadas que afectan de alguna manera a la persona y que realmente lo único que se permite externar es información común para sobrellevar una conversación y que no necesariamente determina la habilidad social o su desarrollo.

.: SÓLO PARA CONSULTA :.

El juego es un caso en el que se puede encontrar potencialmente graves retrocesos sociales. La alta exposición a los videojuegos violentos es un factor significativo para la posterior agresión. (Anderson, et al., 2008).

El uso excesivo de la tecnología ofrece pocas oportunidades para una interacción significativa. No se tiene la necesidad de responder a otra persona o reaccionar hacia ésta. Obviamente, esto puede tener efectos graves en las habilidades sociales de las personas porque los individuos no están practicando cómo relacionarse y tratar con otras personas.

Se puede tener otros efectos graves sobre la vida social de las personas, debido a la necesidad de copiar comportamientos sociales y percibir que son aceptables distorsionando el sentido moral y como consecuencia los niveles de vida de los individuos se verían afectados.

Es evidente que la tecnología tiene el potencial de dañar o mejorar las habilidades sociales y la vida social. La clave es analizar cómo la tecnología está afectando socialmente.

Investigaciones científicas han arrojado que el realizarse diversas actividades al mismo tiempo puede cambiar la forma de pensar y comportarse. La capacidad de concentración está siendo bombardeada por una cantidad enorme de información. (Media Multitasking is Associated with Symptoms of Depression and Social Anxiety Mark W. Becker , Reem Alzahabi, Christopher J. Hopwood)

El hecho de realizar diversas actividades al mismo tiempo como contestar el teléfono, delegar actividades o intentar enviar información a través de Internet, genera una sensación de fragmentación mental y la concentración se dispersa para poder atender a las diversas actividades, además de generar una estimulación.

Dicha estimulación provoca emoción, una cantidad de dopamina que tiende a ser adictiva. En su ausencia los individuos se sienten aburridos.

.: SÓLO PARA CONSULTA :.

Mientras que muchas personas dicen que al realizar diversas tareas al mismo tiempo hace que sean más productivos, las investigaciones demuestran lo contrario. (Media Multitasking is Associated with Symptoms of Depression and Social Anxiety Mark W. Becker , Reem Alzahabi, Christopher J. Hopwood)

El realizar diversas tareas implica una actividad pesada la cual en la realidad ocasiona más problemas para concentrarse y cerrar el paso a la información irrelevante, además de experimentar más estrés, disminución en la creatividad y pensamiento profundo.

Inclusive aún terminando de realizar diversas tareas el pensamiento puede quedar fuera de lugar y persistir una ausencia de concentración.

La consecuencia para el cerebro de realizar diversas tareas al mismo tiempo es la sobre estimulación del proceso de toma de decisiones. La consecuencia para la cognición es que estamos en un constante estado de expectación.

Esa interacción constante con dispositivos electrónicos al realizar diversas tareas al mismo tiempo trae como consecuencia una limitada memoria a corto plazo, además de reducir la capacidad para reflexionar sobre las ideas de manera que permita el pensamiento creativo, el análisis profundo, o síntesis.

En 2008, las personas consumen tres veces más información por día que como lo hicieron en 1960. Y están cambiando constantemente su atención.

Los diversos dispositivos electrónicos como laptops, teléfonos celulares y tabletas, que ofrecen experiencias atractivas y novedosas propician sensaciones de agrado, los cuales ocasionan estímulos que se modificarán conforme se generen innovaciones tecnológicas a través del tiempo.

La interactividad sin parar es uno de los cambios más importantes que hubo en el entorno humano, de acuerdo a Adam Gazzaley, neurocientífico de la Universidad de California, San Francisco.

.: SÓLO PARA CONSULTA :.

"Estamos exponiendo nuestros cerebros a un entorno y le pedimos que realice actividades que no necesariamente está preparado y lo suficientemente evolucionado para hacer", "Sabemos que ya hay consecuencias: ausencia o limitación en concentración, velocidad de procesamiento de información, limitación en retención y memoria, sensibilidad a la interferencia tanto interna como externa, entre otros." (Gazzaley, 2010)

Los usuarios de computadoras visitan un promedio de 40 sitios web al día, según un estudio de RescueTime, que ofrece herramientas de gestión del tiempo. (Is it too late to unplug from your digital mind? Matt Richtel, 2010)

Mientras que las computadoras han cambiado, también lo ha hecho la comprensión del cerebro humano. Hasta hace 15 años, los científicos pensaban que el cerebro deja de desarrollarse después de la infancia. Ahora entienden que las redes neuronales siguen desarrollando, influenciado por diversos estímulos.

Los investigadores se preocupan de que la estimulación digital constante como esto crea problemas de atención para niños con cerebros que aún están en desarrollo, que ya luchan por establecer prioridades y resistirse al impulso.

Clifford Nass profesor de comunicación en la Universidad de Stanford cree que el riesgo final del uso de la tecnología pesada es que disminuye la empatía mediante la limitación de la cantidad de personas que se involucran entre sí, incluso en la misma habitación.

"La forma en que nos volvemos más humanos es prestando atención a los demás", dijo. "Esto demuestra lo mucho que te importa."

Esa empatía menciona el profesor Nass, es esencial para la condición humana. "Estamos en un punto de inflexión", "Se está fragmentando una fracción significativa de las experiencias de las personas ahora".

El panorama de los medios de comunicación ha cambiado dramáticamente, de un predominio de los formatos tradicionales de comunicación de masas (como la radio, televisión, internet, entre otros, que son recibidos simultáneamente por una

gran audiencia) hasta hoy un entorno de red personalizada (cuentas personales en redes sociales como Facebook, Twitter, o bien la individualización de laptops o teléfonos celulares inteligentes).

La comunicación móvil juega un papel central en esta transición, con tasas de adopción que sobrepasan incluso las de Internet.

Al igual que la televisión en la década de 1950 y de Internet en la década de 1990, la telefonía móviles se ha convertido en uno de las tecnologías de comunicación más innovadoras de nuestro tiempo (Castells, et al. 2007).

Suscripciones móviles están en aumento, existen miles de millones de suscriptores en todo el mundo y en las cifras van en crecimiento (International Telecommunication Union, 2007).

No en vano, la adopción y el uso creciente de tecnología de comunicación móvil contribuyen a una gran cantidad de consecuencias sociales como la falta de concentración, atención dispersa, stress, ansiedad, entre otras, incluidas las nuevas percepciones del yo, las nuevas formas de organización social y el uso privado del espacio público.

Manuel Castells, sostiene que los cambios sociales que se producen por medio de la comunicación móvil muestra un distintivo paso en la progresión de la edad de los medios de comunicación tradicionales a una nueva sociedad de comunicación personal.

Las tecnologías de la comunicación predominante en la sociedad actual, en especial la telefonía móvil, se caracterizan por ser personal en su naturaleza. Esta característica sirve como un marco útil para la comprensión de las consecuencias sociales que son producto de la adopción y el uso de las tecnologías móviles particularmente.

Haciendo una analogía sobre los dispositivos altamente individualizados, se puede mencionar la computadora la cual en cierta forma se considera como una

extensión de la persona ya que se depende de esta para realizar diferentes actividades.

Muchos otros dispositivos son parte de esta tendencia de individualización, incluyendo iPods, MP3, reproductores de DVD portátiles, PDAs (asistentes de datos personales como las Palms), Blackberries, e incluso automóviles con sistemas de navegación.

Dichos dispositivos obviamente tendrán implicaciones diversas en el individuo que se verán reflejadas en sus relaciones sociales.

Los dispositivos de comunicación personal (laptops, teléfonos celulares) predominantes dan lugar a una serie de cambios sociales importantes.

Por ejemplo la proliferación de los teléfonos móviles y laptops ha desafiado conceptualizaciones tradicionales de comunicación por la flexibilidad que ofrecen a los usuarios para interactuar con otras personas lo que contribuye a la personalización, la individualización y pertenencia de los dispositivos electrónicos.

La tecnología es socialmente significativa, ya que como Leung y Wei (2000) comentan los principales motivos del uso del teléfono móvil son la moda y status debido a que el teléfono ofrece un medio de expresión simbólica de la identidad social.

Esto se puede visualizar claramente en los jóvenes los cuales sienten la necesidad de adquirir los dispositivos electrónicos de moda para pertenecer e integrarse a un grupo social, o bien simplemente para no perder la oportunidad de obtener la tecnología más innovadora del mercado.

La sociedad se manifiesta no sólo en el estilo de dispositivos de comunicación móvil, sino también en la forma en que se utilizan. Se da una proyección de la personalidad y actitudes de los individuos hacia la tecnología e innovaciones.

Los individuos reconstruyen el sentido de espacio y tiempo para fines personales, ya que dependen de varios dispositivos electrónicos como teléfonos celulares,

.: SÓLO PARA CONSULTA :.

laptops, tabletas, entre otros, en donde el tiempo se comprime a través de las interacciones por redes sociales.

Estas nuevas formas espacio-temporales son una parte integral de la transición hacia una sociedad altamente digitalizada (Castells, 2000). Ciertamente, el Internet y otras tecnologías han jugado un papel importante en el sentido de desplazamiento de espacio y tiempo, como lo han hecho otros cambios en la vida social, tales como la urbanización y la suburbanización.

La difusión de la telefonía móvil, así como el uso de Internet, en la forma de tecnologías de la comunicación contribuyen en gran medida a la propagación del espacio y el tiempo como parte de la estructura de nuestra vida cotidiana (Castells, et al. 2007, 171).

La comunicación tiene una función muy importante aparte del intercambio de información; en una era digital en la que los jóvenes envían mensajes de texto a través de símbolos cuya finalidad es maximizar el tiempo para poder interactuar con más personas al mismo tiempo o realizar otras actividades (como tareas o investigaciones) ocasiona que la información enviada pueda o no tener contenido o función, excepto para sostener la idea de una participación en la comunidad social y tener un sentido de pertenencia y aceptación. (Johnsen, 2003)

Los diversos avances tecnológicos diseñan proyecciones a futuro en donde los individuos así como sus necesidades son elementos fundamentales para la investigación y desarrollo de las mismas.

Produciéndose de esta manera un impacto social, ya que la vida del futuro será muy diferente a la actual.

Un concepto que resulta interesante analizar es el de transhumanismo el cual es un movimiento intelectual y cultural internacional que afirma la posibilidad y la conveniencia de transformar radicalmente la condición humana a través del desarrollo y la toma de tecnologías ampliamente disponibles para eliminar el

.: SÓLO PARA CONSULTA :.

envejecimiento y mejorar en gran medida las capacidades intelectuales, físicas y psicológicas humanas.

Algunos ejemplos son las mejoras del cerebro a través de la ingeniería genética o 'drogas inteligentes', o mejoras físicas como las prótesis de alta tecnología o gadgets tecnológicos. Muchas de estas ideas han sido tejidas en el escenario de ciencia ficción como de William Gibson "Cyberpunk" o la película "Gattaca".

La finalidad del transhumanismo es que la raza humana tome las riendas del proceso de evolución y adaptación del "ser" con necesidades nuevas o existentes creadas por la tecnología.

A pesar de lo increíble de la información, la aceleración de muchas tecnologías se presenta hoy en día, por ejemplo los medicamentos para mejorar tanto el cerebro así como el rendimiento académico, que sin lugar a dudas el acceso a estos medicamentos hacen una gran diferencia en los resultados académicos ya que incrementa la capacidad de comprensión y retención de información.

Entre otros se puede mencionar los teléfonos inteligentes ya que la adopción ha sido asombrosa en la sociedad, los cuales se pueden considerar como una extensión del individuo que mejora sus capacidades enormemente.

El hecho de tener un dispositivo personal conectado a Internet con una variedad de aplicaciones obviamente tendrá una gran ventaja al momento de comunicarse.

Sin embargo su uso es mucho menos controvertido que el deseo de utilizar medicamentos para mejorar el desempeño académico, pero aun así los efectos sociales han sido claros los cuales por ejemplo se pueden presentar en cualquier lugar social, como bares, transporte público o plazas de la ciudad en donde se observa una gran cantidad de personas interactuando con teléfonos celulares.

Resulta esencial profundizar en el uso de teléfonos celulares especialmente en jóvenes. La adopción del teléfono celular en los jóvenes ha sido un fenómeno mundial en los últimos años.

Ahora es una parte integral de su vida cotidiana y es para la mayoría, la forma más popular de comunicación electrónica. De hecho, el teléfono móvil ha pasado de ser una herramienta tecnológica a una herramienta social.

Los jóvenes utilizan el teléfono móvil de una manera positiva por ejemplo para organizar información y mantenerse comunicados. Sin embargo, también hay efectos negativos en donde las relaciones sociales y familiares se ven afectadas.

Del mismo modo, el teléfono móvil ha dado lugar a una nueva dinámica en la familia en donde, actualmente es sumamente importante las cuestiones de seguridad y vigilancia desde una perspectiva de los padres, ya que los jóvenes tienen acceso a una gran cantidad de información que genera estímulos que difícilmente son controlables.

El crecimiento de la tecnología móvil se demuestra por el hecho de que en 2002 el número de usuarios de teléfonos móviles en todo el mundo, superó las de los usuarios de telefonía fija (Srivastava, 2005). Se ha previsto que para finales de 2005, el número de suscriptores de teléfonos móviles en todo el mundo alcanzará los 2 billones (Deloitte Research, 2005) y en Australia llegará a 19,2 millones (Fisher, 2005).

Así, en los últimos años, el número de adolescentes que poseen un teléfono móvil ha aumentado de manera tan dramática que los adolescentes son más propensos a comprar y usar teléfonos celulares que sus padres (Netsafe, 2005).

Para los jóvenes el poseer teléfonos móviles no sólo representa un objeto, sino que establecen una relación simbólica y afectiva hacia ellos (Lobet-Maris, 2003, p.88). Es decir el teléfono móvil se convierte en un símbolo de status.

Es visto como un dispositivo electrónico de moda que satisface la necesidad de individualización por tener opciones de fondo de pantalla, tonos de llamada, accesorios que se pueden adaptar de acuerdo con las diversas personalidades

.: SÓLO PARA CONSULTA :.

(Srivastava, 2005) y además también significa ser parte de un grupo (Williams & Williams, 2005).

Incluso la propiedad de un teléfono móvil indica que la persona está conectada socialmente, es accesible y solicitada. De hecho se puede visualizar como un símbolo de independencia.

Una de las razones principales del uso de la telefonía móvil entre las personas es la funcionalidad que ofrece al organizar información y comunicarse. Sin embargo se muestran implicaciones que se proyectan en la capacidad de interactuar con los demás, stress y ansiedad por la necesidad de utilizar el dispositivo constantemente.

La escuela y la familia son los agentes tradicionales de socialización. Sin embargo, debido a la expansión del sistema educativo y a la necesidad de trabajadores altamente calificados, el sistema escolar ha asumido un papel cada vez más importante en la socialización (Ling y Helmersen, 2000).

Surge pues un conflicto en cuanto a las prioridades del uso de los dispositivos móviles en dos puntos de vista que se contraponen, ya que para los padres la seguridad de localizar a sus hijos es importante, pero de igual manera los profesores lo consideran como una herramienta distractora que reduce la atención y comprensión de la información presentada en clase.

El principal problema para los profesores es la interrupción de aprendizaje en el aula que puede ocurrir debido a la naturaleza disruptiva de las llamadas de teléfonos móviles y mensajes de texto.

La funcionalidad de los mensajes de texto permite a los estudiantes enviar y recibir mensajes discretamente (Geser, 2004). Combinado esto con la facilidad de ocultar

.: SÓLO PARA CONSULTA :.

el dispositivo debido a su tamaño pequeño, hace que sea muy difícil para los profesores controlar la situación en el salón de clase.

Debido al corto período de tiempo en el que se espera una respuesta a un mensaje o llamada (Kasesniemi y Rautiainen, 2002), la emoción de descubrir quién ha llamado y cuál es el mensaje, propicia que los individuos se reúsen a apagar dichos dispositivos.

Las escuelas informan que el uso del teléfono móvil interrumpe la enseñanza y reduce la atención del alumno en clase, dando lugar a resultados educativos negativos. Sin embargo, el impacto de la telefonía móvil en la institución social de la escuela no ha sido ampliamente estudiado y es el que tiene el potencial de causar serias implicaciones en el proceso de enseñanza aprendizaje en un futuro.

Se menciona constantemente que el uso de internet en forma excesiva implica un deterioro en la personalidad, considerando ésta como la combinación particular de patrones de respuesta, actitudinales, emocionales y de comportamiento de un individuo relativamente estables, dicha tendencia de deterioro se puede presentar al crear ciertas patologías como puede ser la depresión, stress constante, ansiedad, sentimiento de soledad, así como una introversión que ocasiona una dificultad para relacionarse socialmente.

Además de que disposiciones de la personalidad como la extraversión-introversión, neuroticismo considerado como un rasgo de la personalidad que se caracteriza por ansiedad, irritabilidad, preocupación, envidia y celos, tienden a propiciar un estado de ánimo depresivo, así como, la autoestima pueden influir notablemente en los niveles de satisfacción de vida y el bienestar subjetivo. (McCullough, G., Huebner, E., Laughlin, J. ,2000). Life events, self-concepts, and adolescents' positive subjective well-being.

.: SÓLO PARA CONSULTA :.

Debido a la excesiva utilización de la tecnología e Internet, las implicaciones más severas se pueden presentar en la salud mental, física, emocional y la vida social, lo que resulta en la depresión y la insatisfacción con la vida.

Actualmente el momento y espacio en el que se vive se ha visto profundamente influido por tecnologías como Internet, es por ello necesario realizar un análisis más profundo sobre la influencia de la misma en la cultura.

La fricción entre el desarrollo tecnológico y la preservación de los valores culturales, en particular, y la influencia de la primera sobre el curso de los cambios sociales y culturales han sido una gran fuente de controversia.

Hoy en día, la vida humana es una vida industrial. En esta vida que se rige por las relaciones técnicas, todos los productos están interrelacionados y son interdependientes, donde la compra de un producto sugiere la compra de otro.

La tecnología avanza constantemente y rápidamente, lo que ha sido útil y favorecedor a las modas y tendencias.

Los evolucionistas e innovadores introducen la tecnología como el principal componente de la cultura y ponen a otros componentes en el segundo lugar, en el que todos los componentes de la cultura se ven afectados por la tecnología de alguna manera.

En este sentido Leslie White antropólogo estadounidense conocido por su defensa de las teorías de la evolución cultural, la evolución sociocultural (el cual es un término para las teorías de la evolución cultural y la evolución social, que describe cómo las culturas y las sociedades han cambiado con el tiempo), y especialmente el neo-evolucionismo el cual es una teoría social que trata de explicar la evolución de las sociedades, sobre la base de la teoría de la evolución y descartar algunos dogmas del evolucionismo social, anterior de Charles Darwin.

El Neo-evolucionismo tiene que ver con el cambio social a largo plazo, direccional, evolutivo y con los patrones normales del desarrollo que se pueden ver en las culturas ajenas, muy distantes entre sí.

Leslie A. White ha introducido la teoría más importante en el determinismo tecnológico la cual es una teoría reduccionista que supone que la tecnología de la sociedad impulsa el desarrollo de su estructura social y los valores culturales. Es decir es la fuerza motriz de cambio social imponiendo su propia lógica. (White, L. The Evolution of Culture, 2007)

Según él, no sólo la tecnología determina la dirección del desarrollo cultural, sino que también determina la necesidad de construir relaciones sociales.

Talcott Parsons cree que la tecnología es un tipo de capacidad por parte de la organización para un control más eficaz y un cambio necesario en el entorno físico en favor de las necesidades y las demandas humanas. (Societies, 1966)

La peculiaridad de nuestra época es la generalización y la similitud de los deseos y los sueños. La cultura de masas es la forma de la cultura de nuestro tiempo.

Cualquier tipo de producción o cualquier tipo de tecnología, que se introduce en el mercado, va a cambiar la forma de percibir y asociar la cultura y la sociedad.

La tecnología aparece como parte de la vida y no como algo separado de ella. Arnold Pacey en su libro titulado “La cultura de la tecnología” considera tres aspectos diferentes de la tecnología:

1. El aspecto organizativo, que consiste en la actividad de los diseñadores, ingenieros, consumidores y sindicatos.

.: SÓLO PARA CONSULTA :.

2. El aspecto técnico que es un concepto limitado de la tecnología, es decir, el conocimiento, la habilidad y los conocimientos técnicos del saber cómo realizar las cosas (know- how) y las máquinas.

3. El aspecto cultural significa que las metas, los valores y las normas morales, la creencia en el progreso, que afectan a la creatividad de los individuos.

La tecnología es un medio para el cambio en el medio ambiente con el fin de que sea compatible con las necesidades humanas necesarias e inevitables, y la cultura es también la compatibilidad entre el hombre y el medio ambiente que le rodea y la relación que establece con él.

Una relación directa existe entre la cultura y la tecnología y ambos se afectan mutuamente de una manera secuencial. En las sociedades avanzadas que son el lugar de nacimiento de la tecnología se intenta que la organización social y cultural se integren en un desarrollo tecnológico y sustentable para el bienestar de la sociedad.

Como sabemos, la cultura determina la manera en que los individuos se identifican y reconocen unos a otros dentro de su propia esfera social de acción, en donde las culturas tradicionales y los sistemas de valores en ellos constituyen el factor para la armonía social, los cuales dan una identidad cultural especial para los miembros de una comunidad que, en sí mismo, es una de las necesidades para el desarrollo endógeno, es decir que se origina internamente.

El sistema cultural se verá modificado debido al proceso de evolución constante y el cambio social que emana de la introducción de valores y modelos de comportamiento externo inspirado en la llegada de las tecnologías.

Por lo tanto, el principal riesgo radica en el peligro de la identidad cultural que tiene sus raíces en la tradición de las naciones y en el tema de la preservación del

.: SÓLO PARA CONSULTA :.

pluralismo, es decir una diversidad cultural en las sociedades, en donde se corre el riesgo de distorsionar o desaparecer valores y tradiciones por la introducción de la tecnología y el uso de dispositivos electrónicos.

Por ejemplo, el desarrollo de la tecnología de la comunicación, la capacidad de grabar y transmitir sonidos e imágenes a cualquier distancia, y la facilidad de reproducción de éstos a gran escala, ha cambiado la perspectiva de la cultura contemporánea.

O bien la introducción del Internet el cual permite comunicarse en forma global a través de redes, así como tener acceso a una gran cantidad de información, entre otras características que hacen que sea una herramienta muy atractiva y dinámica.

Este tipo de tecnologías está teniendo un gran impacto en la sociedad en su conjunto. La integración de dichas tecnologías en los entornos sociales dentro de la sociedad, tales como el hogar, está teniendo una influencia importante en la interacción social entre los individuos.

Es evidente que nuevos medios tecnológicos impactan en la interacción social dentro de los hogares en diferentes maneras. Las nuevas tecnologías pueden ayudar a aumentar la interacción entre las familias a través de juegos por ejemplo, sin embargo por otro lado, las nuevas tecnologías dentro de un hogar pueden conducir a una privatización creciente dentro de la vida familiar, con personas cada vez más aisladas e independientes en lugar de relacionarse colectivamente.

Muchas veces la comunicación en casa gira alrededor de ciertas tecnologías como, múltiples televisores, ordenadores portátiles, reproductores de MP3, teléfonos móviles, consolas de juegos, entre otros.

.: SÓLO PARA CONSULTA :.

Es a través del estudio de la sociología que permita una mejor comprensión y una visión de la sociedad actual. Las nuevas tecnologías de los medios de comunicación y el impacto que están teniendo en la interacción social en el hogar es un tema que es evidente y de gran importancia para el mundo actual.

La sociedad moderna ha dado lugar a una complejidad y diversidad de las relaciones personales, lo que ha conducido a un creciente cuestionamiento sobre el futuro de las estructuras familiares (Cheal, 2002:35).

Según Scott (1997) se ha producido un descenso en los hogares de familias nucleares tradicionales (p. 591), ya que las personas se han vuelto más individualistas (p. 592) y las familias están conviviendo mucho menos tiempo juntos (Turtiainen et. y cols. 2007:478).

Por esa razón, se percibe que la posición de la familia en la sociedad ha cambiado, por lo que los valores tradicionales de la familia y la familia en sí se han distorsionado (Turtiainen, et al. 2007:478).

Junto con el aumento del individualismo y la disminución de los valores de la familia, las nuevas tecnologías de la comunicación son ahora mucho más atractivas y se encuentran aún más inmersas en la rutina diaria de las personas.

Algunas de las dinámicas cambiantes que están afectando a las familias en la sociedad moderna son: el aumento de la participación de las mujeres en la fuerza laboral lo que trae como consecuencia una ausencia de los padres al cuidado de los hijos, el aumento del divorcio, y la cantidad de niños que nacen fuera del matrimonio. (Lalor, et al. 2009)

Aunado a lo anterior, la vida laboral de las personas ha llevado a un aumento de la velocidad y el ritmo de vida, lo que ha producido una intensidad de los tiempos (O'Carroll, 2008:248).

.: SÓLO PARA CONSULTA :.

Esto, obviamente a su vez, ha tenido un impacto en la dinámica de la vida familiar y cómo las familias operan día a día. Además, Turtiainen et al. (2007) argumenta que el cambio en la vida laboral y la mano de obra en el mercado han afectado a la vida familiar (p. 478) hasta el punto de que los miembros de la familia ya no pasan tiempo juntos.

Esta alteración de las relaciones familiares, junto con el aumento de la individualización, los estímulos y la dinámica de una era digital en donde los dispositivos tecnológicos son tan atractivos, propicia que los miembros de la familia pasen menos tiempo juntos, la rutina diaria cambie y las relaciones familiares se modifiquen por completo, ha llevado a la aparición de un concepto de familia como una entidad totalmente diferente de la esencia de lo que se consideraba como tal.

Es importante mencionar que la familia es un sistema social que tiene una identidad colectiva, que es el resultado de los momentos compartidos como miembros de la familia (Mesch, 2006:123).

De ahí la importancia de la comunicación la cual es un proceso simbólico transaccional es decir que los miembros de la familia correspondan para crear y compartir mensajes representativos (Smith, et al. 2009:79), ya que la comunicación desempeña un papel significativo en la relación entre los individuos para el funcionamiento de una familia o de un hogar.

La falta de comunicación en un hogar puede tener un impacto negativo en la interacción familiar, la cohesión de la familia y por lo tanto en las relaciones entre los integrantes de la misma.

Dichas implicaciones pueden surgir por varias causas como la individualización generada por el uso excesivo de la tecnología, o bien por la falta de tiempo que impiden una integración familiar. Por esa razón, la comunicación familiar es

.: SÓLO PARA CONSULTA :.

esencial, ya que sirve como base para el buen funcionamiento de la familia" (Smith, et al. 2009:80)

Dentro del hogar, ha habido un proceso que se conoce como "domesticación" (Mesch, 2006:120).

La domesticación se refiere principalmente a las tecnologías que ayudan al funcionamiento de un hogar en la vida cotidiana y altera la "cultura de la familia y los patrones de interacción" (Mesch, 2006:120).

Mesch (2006) describe que las familias que tienen acceso a la información y tecnología de comunicación difieren de los que no la tienen, no sólo en el acceso de la tecnología, sino en la dinámica familiar.

Las nuevas tecnologías de los medios de comunicación se han integrado dentro de las rutinas domésticas diarias que ahora son una parte intrínseca de la vida contemporánea (Church, et al. 2010:264).

La adaptación de esas nuevas tecnologías ha impactado en la sociedad contemporánea, en maneras diferentes. Una de las principales modificaciones, sin embargo, es el impacto que ha tenido en las relaciones cotidianas personales.

Como Mesch (2006) define “la introducción de nuevas tecnologías como Internet en el hogar puede potencialmente cambiar la calidad de las relaciones familiares”. Como resultado de la domesticación, las nuevas tecnologías de comunicación como videojuegos, juegos en computadora, Internet y correo electrónico (Aarsand 2007:235) son ahora una parte fundamental de la vida cotidiana de los niños en el mundo, sin importar si se tiene acceso a ésta tecnología o no.

.: SÓLO PARA CONSULTA :.

La tecnología está definida por Venkatesh y Vitalari (1985) como el sistema de herramientas para modificar la conducta (p. 5) que se ha convertido en parte de la vida diaria de los individuos.

Es bastante sorprendente hasta qué punto las nuevas tecnologías se han integrado en la sociedad moderna. Plowman et al. (2008) puso de manifiesto a partir de su estudio del Reino Unido que casi todos los niños de tres y cuatro años de edad crecen en hogares que tienen una gama de diferentes tecnologías.

Encontraron que el 98% de los niños entrevistados vivían en casa con acceso a un teléfono móvil y el 75% tenía acceso a un televisor con características interactivas (p. 308).

La mayoría de los niños encuestados tenían también acceso a las computadoras portátiles, consolas de juegos, juegos portátiles y libros interactivos (p. 308).

Además de esto, todos los niños encuentran una amplia gama de tecnologías de ocio, como la televisión, reproductores de DVD, así como cámaras y reproductores de MP3 "(Plowman et al. 2008:308).

La tecnología ha afectado la vida familiar de diferentes maneras y se ha convertido en una base para la futura conducta social (Venkatesh y Vitalari 1985:3).

La inmersión de las nuevas tecnologías en la sociedad ha dado lugar a grandes cambios sociales que ha significado para los individuos y las familias modificaciones en sus estructuras sociales a los cuales se han tenido que adaptar para integrarse a esa nueva forma de vida.

El cambio social como es el proceso por el cual se produce la alteración en la estructura y función de un sistema social (Venkatesh y Vitalari, 1985, p. 4).

.: SÓLO PARA CONSULTA :.

Uno de los principales impactos que ha tenido la sociedad, es el de la interacción social y la comunicación entre los miembros de la familia y entre los individuos que pertenecen a un hogar.

Se sostiene que la interacción humana es ahora sino mediada, regida por la situación de portabilidad de dispositivos electrónicos. Una de las tendencias con mayor impacto en el desarrollo y desenvolvimiento de los individuos. (Church, et al. 2010)

Es interesante mencionar el término de brecha digital la cual es una diferencia generacional entre aquellos que dominan y no dominan la tecnología digital (Aarsand, 2007:235). Es decir se muestran comportamientos de individuos que saben y no saben cómo actuar en un entorno digital (Aarsand, 2007:236).

Es la hipótesis de que las personas que son parte de una generación digital como usuarios habituales de las nuevas tecnologías y los medios de comunicación desarrollan una base de conocimientos más amplia y sustancial en el uso de tecnologías a diferencia de sus padres y abuelos (Aarsand, 2007).

Los jóvenes pueden utilizar esta brecha digital y generacional como una forma de actividades independientes y propias en donde los adultos no tienen acceso, por el hecho de que no comprenden en cierta forma las tecnologías a las que tienen acceso los jóvenes.

Sin embargo por otra parte, los adultos pueden usar esta brecha en su beneficio como una forma de interactuar con sus hijos y comprender un poco más el mundo digital.

Por lo tanto, a través de esta diferencia tecnológica se puede crear un ambiente de interacción social y familiar en donde la comunicación fluya o bien de lo contrario la individualización se hace más frecuente y existe una interferencia de comunicación y relaciones familiares.

.: SÓLO PARA CONSULTA :.

La introducción de nuevas tecnologías de los medios de comunicación en el hogar, tiene la capacidad de aumentar y disminuir la interacción social entre los individuos.

Buckingham (2000) describe dos argumentos contrastantes respecto a los efectos de los medios de comunicación en los niños. En primer lugar, se describe un punto de vista negativo en donde se puede explotar la vulnerabilidad de los niños, debilitar su individualidad y destruir su inocencia.

Sin embargo, desde una perspectiva positiva Aarsand (2007) describe cómo las nuevas tecnologías tienen la capacidad de proporcionar a los niños con nuevas oportunidades para la creatividad, y la realización personal.

Por lo tanto, las nuevas tecnologías tienen un gran potencial, especialmente en lo que respecta al aprendizaje y como medio educativo, que sirvan para atraer y motivar a los alumnos en clase, además de que pueden ser utilizadas en beneficio de los miembros de la familia para que se dé un espacio donde las generaciones se encuentran y se relacionen (Aarsand, 2007:251).

Se han discutido las diversas implicaciones que trae como consecuencia el uso excesivo de la tecnología en la familia, en la personalidad, así como en los cambios de comportamiento y actitudes de la misma, sin embargo es interesante observar y analizar las implicaciones que se ocasionan al cerebro por ser simplemente el órgano más sensible el cual se ve amenazado por las innovaciones tecnológicas.

La identidad humana, la idea que define a todos y cada uno de nosotros, podría estar enfrentando una crisis sin precedentes.

Es una crisis que amenaza nociones arraigadas de lo que somos, lo que hacemos y cómo nos comportamos, dicha crisis podría remodelar la forma en que interactuamos con los demás, altera lo que nos hace felices y modificar nuestra capacidad para alcanzar todo nuestro potencial como individuos.

.: SÓLO PARA CONSULTA :.

Actualmente un número creciente de personas toman Prozac (fármaco antidepresivo) para la depresión, Paxil (fármaco antidepresivo)como un antídoto para la timidez, y Ritalin (medicamento psicoestimulante) para mejorar la concentración, al parecer se ha dado un deseo de perfección y una modificación de las nociones de identidad que son el resultado de una adaptación a la era moderna y sus estímulos constantes.

Dicha adaptación hace que los individuos tomen decisiones que tienden a dañar la propia salud de los mismos, pudiese pensarse que el cerebro es un órgano inmutable pero sin embargo el desarrollo, el cambio, el deterioro con la edad y sustancialmente la forma de vida que se haya tenido afectará indudablemente la capacidad de un funcionamiento adecuado.

A nivel micro celular, la infinitamente compleja red de células nerviosas que forman las partes constitutivas del cerebro realmente cambia en respuesta a ciertas experiencias y estímulos.

El cerebro, en otras palabras, es maleable no sólo en la infancia sino hasta la edad adulta y en algunos casos en edad avanzada. El entorno tiene un gran impacto tanto en la forma en que nuestro cerebro se desarrolla y cómo el cerebro se transforma en una mente humana única.

Por supuesto, esto no es nuevo, los cerebros humanos han ido cambiando, adaptándose y desarrollándose en respuesta a los estímulos externos durante siglos.

El ritmo de vida ha cambiado en el ambiente exterior y el desarrollo de nuevas tecnologías ha aumentado dramáticamente.

Esto afectará a nuestro cerebro en los próximos 100 años en formas que nunca podrían haber imaginado.

.: SÓLO PARA CONSULTA :.

Los cerebros están bajo la influencia de un mundo en constante expansión de las nuevas tecnologías: televisión multicanal, videojuegos, reproductores de MP3, el Internet, las redes inalámbricas, conexiones Bluetooth, entre otras.

Los dispositivos electrónicos y fármacos tienen un impacto en la estructura micro-celular y bioquímica compleja de nuestro cerebro. Y eso, a su vez, afecta la personalidad, el comportamiento y las características del individuo. Es decir, el mundo moderno bien podría estar alterando la identidad humana.

Hace trescientos años las nociones de identidad humana eran mucho más simple estaban definidas por la familia en la que se nacía y la posición dentro de esa familia, en donde el concepto de individualidad pasaba a segundo plano.

Con la Revolución Industrial, surge por primera vez las recompensas por la iniciativa, ingenio y ambición, en donde las personas tenían sus propias historias de vida, las cuales podrían ser moldeados por sus propios pensamientos y acciones; creando así por primera vez personas con un verdadero sentido de sí mismo.

Sin embargo, con el cerebro ahora bajo un ataque de la creciente tecnología que se ha generalizado en el mundo moderno, hay un peligro de que ese sentido preciado de sí mismo podría reducirse o incluso perderse.

Cualquiera que dude de la maleabilidad del cerebro adulto debe considerar una pieza sorprendente de la investigación llevada a cabo en la Escuela de Medicina de Harvard. Allí, un grupo de voluntarios adultos, ninguno de los cuales antes podía tocar el piano, se dividieron en tres grupos.

El primer grupo se tenía en una habitación con un piano y realizaron una práctica del piano intensivo durante cinco días. El segundo grupo fue tomado a una habitación idéntica con un piano idéntico, pero no tenían nada que ver con el instrumento en lo absoluto.

Y el tercer grupo fueron tomados a una habitación idéntica con un piano idéntico y se les dijo que durante los próximos cinco días tuvieran que imaginar que estaban practicando los ejercicios de piano.

Los escáneres cerebrales resultantes fueron extraordinarios. No es sorprendente que los cerebros de los que simplemente se sentaron en la misma habitación que el piano no había cambiado en lo absoluto.

Igualmente sorprendente fue el hecho de que los que habían realizado los ejercicios de piano vio marcados cambios estructurales en el área del cerebro asociados con el movimiento de los dedos.

Pero lo verdaderamente sorprendente es que el grupo que había imaginado simplemente hacer los ejercicios de piano produjeron cambios en la estructura cerebral que fueron casi tan pronunciados como los que en realidad habían tenido lecciones. El poder de la imaginación, no es una metáfora, como parece, sino que es real, y tiene una base física en el cerebro.

Por desgracia, ningún neurólogo puede explicar cómo el tipo de cambios que los experimentadores de Harvard reportaron en el nivel micro-celular se traduce en cambios en el carácter, la personalidad o el comportamiento.

Pero es real que los cambios en la estructura del cerebro y nuestros pensamientos y sentimientos más elevados están indiscutiblemente vinculados.

Lo que resulta interesante analizar es, si una clase de piano puede producir un cambio visible en la estructura física del cerebro, qué cambios e implicaciones pudiese provocar el hecho de usar diversos dispositivos tecnológicos (televisores, teléfonos celulares, tabletas, Ipods, video juegos, o bien internet) cuando son utilizados frecuentemente.

Es claro pues que va a causar daños en el comportamiento de los individuos en donde se muestren síntomas como lapsos de atención más cortos, las habilidades de comunicación personal se reducen y se da una marcada reducción en la capacidad de pensar de manera abstracta. (Susan Greenfield)

Ahora, que las empresas tecnológicas están constantemente diseñando e innovando diversas formas para causar cada vez más estímulos en los individuos, se presenta con mayor frecuencia una influencia más potente sobre el cerebro humano, en donde el placer se convierte en lo más importante, es decir una nueva generación hedonista está surgiendo la cual vive sólo en la emoción del momento generado por la tecnología y se encuentran en peligro de separar a sí mismos de lo que el resto de los individuos consideraría el mundo real.

Las interrupciones frecuentes desafían el sistema de control cognitivo, Adam Gazzaley profesor de neurología, menciona que "El ruido en el sistema erosiona el desempeño, incluyendo la memoria; debido a la constante evolución tecnológica que pone en cierta manera una pesada carga en los cerebros".

Un ejemplo de esto en la educación es visualizar cómo los alumnos están constantemente inmersos en el uso de nuevos dispositivos tecnológicos que prestan una mínima atención a clase o bien actividades relacionadas con la misma que repercutirá por su puesto en la comprensión del tema expuesto.

Estas interrupciones frecuentes y no planificadas, junto con las crecientes expectativas de respuestas inmediatas, desafían el sistema de control cognitivo en su esencia misma.

Los jóvenes al tener una variedad de dispositivos electrónicos y utilizarlos en clase se ven desconcentrados por los diversos estímulos que ofrece como el sonido que distorsiona el propósito de la clase no nada más afectando al profesor sino también a los demás jóvenes.

Es importante mencionar que el control cognitivo es la capacidad de concentrarse en realizar una tarea. El impacto de la tecnología en la cognición se puede producir a través de la interferencia externa y al pretender realizar varias tareas al mismo tiempo.

Haciendo una analogía a la educación, es real que los jóvenes de hoy están expuestos a inmensas interferencias externas que evitan una concentración

.: SÓLO PARA CONSULTA :.

adecuada en clase debido a los estímulos generados que captan la atención, aunado a esto el incremento de jóvenes desean con mayor frecuencia realizar varias tareas al mismo tiempo lo cual implica demasiada distracción y una división de la atención que trae como consecuencias errores.

El futuro de la educación superior y la pedagogía deben de cambiar de acuerdo a la era digital actual, dicho momento consiste en un cambio generado por un usuario interactivo en donde se de una transición de pensamiento de una generación que aprende y piensa.

Es una generación que piensa y aprende de manera diferente a sus antepasados debido a su inmersión en la tecnología digital. En el momento en que lleguen a la edad de 20 años la generación digital habrá utilizado 30,000 horas en internet o bien interactuando con video juegos, esto por supuesto que repercutirá de alguna manera en la personalidad. (Tapscott, 2008)

Ya que esto ocurre en un momento en que sus cerebros son particularmente sensibles a las influencias externas, y han cambiado sus reflejos mentales, hábitos, la forma de aprender y absorber información.

Debido a esa interacción con dispositivos digitales es importante para las instituciones educativas, decidir y analizar el uso de los mismos en el salón de clase, de tal manera que se logre un avance e instrucción adecuada.

Actualmente se ha dado un crecimiento explosivo en la educación a distancia la cual inicio a mediados de la década de 1800 durante la era agraria.

Surge por la necesidad de oportunidades educativas para una población geográficamente dispersa.

La primera educación a distancia fue en la forma de cursos por correspondencia. Otras formas más avanzadas no emergieron hasta el comienzo de la era de la industrialización en la década de 1920, evolucionando constantemente hasta que en 1970, el mundo se centró en el poder de la computadora y el aprendizaje a distancia entró en la era virtual.

.: SÓLO PARA CONSULTA :.

Con la introducción del MOOC (Massive Open Online Course, 2003), y el crecimiento de cursos por internet los estudiantes son cada vez más atraídos a la nueva modalidad de aprendizaje en donde los profesores ingresaran para colaborar y elaborar planes de estudio en línea además de involucrarse con mayor profundidad dentro de una era digital que requiere su participación.

Naturalmente la discusión se centrará en cómo el entorno educativo se verá transformado debido a las innovaciones tecnológicas, así como las adaptaciones y modificaciones pertinentes que se tendrán que llevar a cabo, para que se logre un proceso de aprendizaje significativo.

Actualmente el alto crecimiento de la educación en línea ha generado que las universidades principalmente se alineen en torno a plataformas interactivas.

Esta modalidad permitirá a los estudiantes escuchar conferencias en línea, en cualquier lugar y tantas veces como necesiten. Esto significa que el tiempo de clase, se puede utilizar para aumentar el contenido de clase, ya sea a través del debate o ejercicios de grupo o bien en la investigación.

Además, dado que las plataformas en línea proporcionan la facultad estadística del alumno, los profesores tienen ahora aún más datos sobre quién es el aprendiz, lo que está aprendiendo y cómo lo está haciendo.

Esto creará oportunidades para las universidades en donde puedan afinar los formatos más eficaces para el aprendizaje en la era digital, además de repensar cómo utilizar mejor el tiempo en el aula y en línea.

Otra modalidad muy atractiva e innovadora es el modelo híbrido (en donde parte de un programa se imparte en línea y parte se enseña en persona). En donde las facultades o departamentos tendrán la capacidad de interactuar y evaluar directamente a sus alumnos y al mismo tiempo identificar oportunidades y aprovechar para usar diferentes conferencias y otros contenidos del curso en línea.

.: SÓLO PARA CONSULTA :.

Como el contenido de conferencias en línea es muy versátil, los profesores serán capaces de analizar la experiencia en el aula, para aplicar modificaciones congruentes, además de crear un nuevo modelo de interacción entre los participantes ya que es uno de los componentes fundamentales de aprendizaje, así como, agilizar la comunicación con la facultad.

Hay una gran oportunidad para que los instructores puedan crear una más profunda experiencia de aprendizaje, ya sea mediante la incorporación de las discusiones en tiempo real con expertos o la construcción de pequeños grupos de experiencias en línea, los cuales pueden permitir más personalización de los cursos que se adapten y cubran las necesidades de los estudiantes.

El impulso digital en la educación tiene que ir mucho más allá de los dispositivos tecnológicos (gadgets) para transformar la naturaleza misma de la sala de clase, convirtiendo al maestro en una guía en vez de un profesor, supervisando a los estudiantes para que aprendan a su propio ritmo con los dispositivos y actividades adecuadas conectados a Internet, que permita un ambiente más dinámico, una motivación y una atracción hacia los temas.

Actualmente las escuelas están invirtiendo constantemente en la tecnología, ya que los dispositivos digitales permiten a los alumnos desarrollar habilidades para enfrentar una economía moderna y un mundo globalizado en el cual es necesario utilizar medios tecnológicos para ser competitivo y enfrentar los cambios con mayor eficiencia.

Sin embargo el tema de la inversión en tecnología en la educación es controversial, debido a su alta potencialidad de crear diferentes estímulos tanto positivos como el aprendizaje a través de pizarras electrónicas o bien negativas como el stress, ansiedad y distracción que trae como consecuencia el uso de la tecnología, que por su propia naturaleza tan versátil y atractiva influye de cierta manera a utilizar o intentar elegir otras aplicaciones, lo cual provoca que por momentos se pierda el propósito por el cual se utiliza.

.: SÓLO PARA CONSULTA :.

Es importante la preparación de los maestros para integrar la tecnología en la enseñanza y el aprendizaje en donde se adapten los contenidos seleccionando los medios más adecuados para lograr una transferencia de conocimientos que resulte significativa, motivadora y atractiva para los alumnos que les permita construir y analizar la información desde una perspectiva crítica en la que puedan opinar en base a la experiencia o bien a la información proporcionada que reflejará de alguna manera la comprensión del tema expuesto.

Es esencial que los profesores desarrollen habilidades en el uso efectivo de la tecnología en el aula, ya que esto permitirá utilizarla adecuadamente en futuras lecciones que se convierta en una herramienta con la posibilidad de expandir la magnitud del conocimiento.

El aprender acerca de la tecnología y cómo aplicarla en el aula es fundamental para el desarrollo eficiente de los estudiantes, es decir elegir los medios correctos para que se adecúe y adapte a sus necesidades, de tal manera que se genere una comprensión y beneficio a los alumnos congruentes con el momento que viven.

Este será un proceso continuo debido al rápido desarrollo de las tecnologías y los avances tecnológicos. En la última década, la incorporación de la tecnología por los profesores ha ido en incremento, debido a la necesidad de estimular y motivar a los alumnos en clase. Entonces, si la tecnología se utiliza adecuadamente en el salón de clase resultara una herramienta pedagógica sumamente importante para apoyar la enseñanza de contenidos, además de fortalecer el desarrollo cognitivo de los alumnos.

Resultaría inadecuado ignorar la tecnología en el aula, ya que es un aspecto importante para el futuro y desarrollo de los estudiantes. Se puede perfectamente realizar una combinación de métodos de enseñanza tradicionales con herramientas innovadoras que ofrezcan una forma más atractiva de exponer la información, así como utilizar métodos innovadores que permitan captar y retener la atención de los alumnos.

.: SÓLO PARA CONSULTA :.

A medida que el mundo se vuelve más complejo, las habilidades que los estudiantes necesitan adquirir y dominar están cambiando rápidamente.

El surgimiento de lo economía global, una sociedad cada vez más multicultural, y los avances en la ciencia y la tecnología, exigen un crecimiento, desarrollo y comprensión de diversas áreas de estudio que fortalezca su formación académica.

Es importante desarrollar habilidades de comunicación eficaz tanto escrita como en persona, además de aprender a trabajar en equipo para encontrar nuevas y mejores formas de resolver problemas, así como, enfrentar los desafíos de la vida cotidiana.

Es decir ser competente lo cual implica la comprensión y transferencia de los conocimientos a situaciones de la vida real, relacionar, interpretar, inferir, interpolar, inventar, aplicar, transferir los saberes a la resolución de problemas, intervenir en la realidad o actuar previendo la acción y sus contingencias. O bien, reflexionar sobre la acción y saber actuar ante situaciones imprevistas o contingentes (Perrenoud, 2002)

En general, los estudiantes responden positivamente cuando se les da la oportunidad de participar activamente en el proceso de aprendizaje a través de la tecnología, en donde construyen su conocimiento y ayudan a los demás a hacerlo, a través de explicaciones visuales que son más gráficas lo cual permite que las instrucciones se comprendan más fácilmente.

De esta manera los estudiantes tienen un mayor control de su educación y motivación para explorar y descubrir nuevas formas de aprendizaje que les permita alcanzar logros en la escuela, profesionalmente y durante su vida.

Con la rápida evolución de Internet y la tecnología, es difícil predecir lo que pasará en el futuro. Las nuevas invenciones traerán necesidades de actualización para el profesor de tal manera que puedan adaptar la información a transferir al momento actual.

.: SÓLO PARA CONSULTA :.

Cualquiera que sea el caso, es evidente que el conocimiento del uso e implicaciones de la tecnología en el salón de clase proporcionara un soporte para determinar qué tipo de dispositivos tecnológicos utilizar y bajo qué circunstancias, de tal manera que las decisiones tomadas sean clave para que la educación logre el máximo nivel de éxito con cada generación.

La adecuada preparación de los maestros en el área tecnológica facilita en gran medida:

- La enseñanza de los conceptos abstractos y resolución de problemas, así como
  el desarrollo de competencias básicas.
- El trabajo independiente, el trabajo en equipo y la colaboración en investigación.
- La adaptación de la enseñanza a los diversos estilos de aprendizaje de los alumnos, así como a sus necesidades especiales.
- Incremento en las expectativas de aprendizaje por parte de los estudiantes y la presentación e investigación de temas complejos.
- Menos charla del profesor, con más aulas centradas en el estudiante
- Las oportunidades para nuevas experiencias de aprendizaje (Office of Technology Assessment (OTA), 1995)

Al aplicar ciertas estrategias de mejora utilizando las herramientas digitales en el salón de clase los profesores se verán beneficiados ya que se visualizará un cambio de los enfoques tradicionales a un enfoque más centrado en el estudiante, el cual resulta conveniente para un desarrollo más completo y eficiente.

Además de que puede traer como consecuencia las características siguientes:

- Mayor énfasis en la enseñanza individualizada.
- Más tiempo dedicado a asesorías para estudiantes.
- El aumento de interés en la enseñanza.
- El interés por experimentar con la tecnología emergente.
- El aumento de la productividad del administrador y maestro.

.: SÓLO PARA CONSULTA :.

- El aumento de la planificación y la colaboración con los colegas.
- Realizar una revisión de planes de estudio y estrategias de enseñanza
- Una mayor participación en los esfuerzos de reestructuración de la educación.
- El aumento de la comunicación entre los profesores (Office of Technology Assessment (OTA), 1995)

Es importante encontrar las condiciones apropiadas y eficientes para el uso de la tecnología, debido a que el uso de la misma solamente no tiene un efecto significativo sobre la enseñanza y el aprendizaje. La tecnología es una herramienta que cuando se utiliza con las prácticas de enseñanza y planes de estudio probados puede ser un catalizador eficaz para la reforma de la educación (Cradler, 1992).

Algunos factores primordiales que son necesarios para apoyar la aplicación efectiva de la tecnología para el aprendizaje son:

- La asistencia técnica disponible cuando se requiera.
- Tiempo para planificar, conocer y poner en práctica la tecnología y sus aplicaciones por parte de los profesores.
- El desarrollo del personal para apoyar la integración de la tecnología en la enseñanza.
- La comprensión de formas de integrar la tecnología en la educación.
- Acceso a la tecnología por parte del profesor.
- La participación de los profesores en la planificación y adaptación de la tecnología en el centro educativo.

En la actualidad se está intentando realizar una transición de los modelos educativos en dónde lo que se pretende es la aplicación de un modelo constructivista que ayude a construir el conocimiento al darse una interacción de la nueva información con la experiencia, con la finalidad de enseñar a los alumnos habilidades de aprender a aprender y a pensar en forma eficiente, independientemente del contexto instruccional.

.: SÓLO PARA CONSULTA :.

Es interesante analizar y observar esta transición debido a que un modelo tradicional resulta opuesto en cierta manera al uso y manejo de herramientas tecnológicas.

Existen diversas formas en que la enseñanza tradicional se opone al uso de herramientas y dispositivos electrónicos en el salón de clase, ya que no tiene esa apertura para adaptar diversas herramientas tecnológicas que permitan un aprendizaje y desarrollo de habilidades actuales para los alumnos, debido a su rigidez aunado a esto las características propias de dicha teoría que se oponen en cierta forma a una interacción grupal que permita compartir ideas, opiniones y nuevas formas de realizar tareas.

Las innovaciones en herramientas tecnológicas y dispositivos electrónicos implican un desarrollo en constante movimiento y modificación de sus características, esto hace que resulten muy versátiles al momento de utilizarlas en cualquier área de estudio.

El modelo educativo tradicional no concibe la idea de una versatilidad ya que el profesor es el cimiento y condición del éxito educativo, a él le corresponde organizar el conocimiento, aislar y elaborar lo que debe ser aprendido, trazar el camino, además de ser modelo y guía, al que se debe imitar y obedecer.
Por lo tanto debido a esto no es posible adecuar una actualización que integre herramientas tecnológicas, cuando la educación pretende mantener una postura tradicional, lo que conlleva a una oposición sobre nuevas tendencias e innovaciones educativas.

Sin embargo en un modelo constructivista surge una dinámica completamente diferente debido a su naturaleza la cual permite una adaptación más adecuada a las tendencias e innovaciones tecnológicas, ya que implica un proceso

.: SÓLO PARA CONSULTA :.

participativo e interactivo del sujeto de modo que el conocimiento sea una auténtica construcción operada por el sujeto cognoscente.

El uso de la tecnología en el modelo constructivista resulta apropiado y favorecedor siempre y cuando se realicen planes y programas específicos y controlados para su uso, en donde la tecnología por sus características de interactividad, versatilidad entre otras, permita que las personas perciban la realidad a través de los sentidos y la construyan a partir de experiencias en donde se deduzca que las percepciones de los individuos son subjetivas e individuales, y por lo tanto distintas entre sí.

Existe una variedad de dispositivos tecnológicos que se pueden adaptar de acuerdo a las necesidades y propósitos de la clase en forma adecuada, que desarrollen un ambiente favorecedor en el proceso de enseñanza aprendizaje influyendo en forma positiva la construcción e investigación de nuevos conocimientos.

Además de tener una particularidad especial que capta y atrae la atención e impulsa la motivación para alcanzar los propósitos de aprendizaje en los alumnos.

En donde el salón de clase se convierte en un área interactiva, facilitando y promoviendo aún más la interacción, la comunicación e intercambio de ideas para fortalecer la construcción de los conocimientos e innovación de metodologías y técnicas de aprendizaje.

Sin embargo de alguna manera existen implicaciones negativas en el uso de las herramientas tecnológicas en la actualidad en donde se da una distorsión y un mal uso de las mismas en el salón de clase.

Debido a sus propiedades de atracción e interactividad pueden ocasionar sin lugar a dudas distracciones que bloquearan un desarrollo cognitivo apropiado en el alumno.

En la actualidad los alumnos manipulan diversos dispositivos electrónicos con bastante facilidad los cuales se han convertido en una extensión muy particular y privada de la persona, por ello mismo resulta complicado controlar el uso de estas herramientas en el salón de clase.

Al menos uno de diez alumnos que ingresan a clase, sienten la necesidad de utilizar la tecnología ya sea para realizar investigación, o bien contestar mensajes o interactuar en redes sociales.

Dicha necesidad genera una impaciencia por salir o bien de que la clase finalice para utilizar sus dispositivos electrónicos nuevamente, este comportamiento afecta el proceso de enseñanza aprendizaje ya que no es posible una concentración adecuada y completa en el tema expuesto a pesar de utilizar tecnología en el mismo.

Este tipo de alteración del comportamiento se ha incrementado adicionando diversas características peculiares como stress, ansiedad, desesperación entre otras, obviamente provocando un desequilibrio en la comprensión y atención apropiada en clase.

2.3 Identificación y Desarrollo de Categorías Conceptuales

Es esencial identificar los términos principales que se relacionan con el tema de investigación, con la finalidad de establecer una integración y explicación de los mismos para evitar una descontextualización que dé a lugar una malinterpretación de la dirección y propósito de la investigación realizada.

Es por ello que a continuación se definen los conceptos principales que se utilizan y fundamentan la investigación de tesis presente:

.: SÓLO PARA CONSULTA :.

Académico: Relativo al estudio o la enseñanza oficial.

La actual era digital implica una integración constante de las herramientas tecnológicas con el proceso de enseñanza – aprendizaje, de tal manera que se modernice dicho proceso y genere un mayor impacto en los jóvenes.

Aceleración: Acción y efecto de acelerar o acelerarse.

La constante rapidez con la que las innovaciones están surgiendo implica modificaciones en los cambios de vida y una sensación de aceleración para adaptarse a dicha evolución.

Actitud: Disposición de ánimo manifestada de algún modo.

La actitud de los alumnos cambia al tener contacto con la tecnología ya sea en el salón de clase o bien en su vida diaria, modificando el comportamiento y personalidad de estos.

Adaptar: Acomodarse a las condiciones de su entorno.

Los alumnos intentan adaptarse a diversos medios sociales con la finalidad de ser aceptados como parte de los mismos.

Adicción: es una enfermedad física y psicoemocional, es una dependencia o necesidad hacia una sustancia, actividad o relación causada por la satisfacción que esta causa a la persona. (codependencia).

La constante inmersión en el uso de la tecnología genera adicción por el hecho de desear estar en contacto con dispositivos electrónicos por su originalidad y estímulos que generan.

Alterar: Cambiar la esencia o forma de algo, Perturbar, trastornar, inquietar.

El uso constante de la tecnología produce diversos trastornos e inquieta constantemente a los individuos creando ansiedad y necesidad de usarla.

.: SÓLO PARA CONSULTA :.

Ansiedad: es una respuesta emocional o conjunto de respuestas que engloba: aspectos subjetivos o cognitivos de carácter displacentero, aspectos corporales o fisiológicos caracterizados por un alto grado de activación del sistema periférico (sistema nervioso formado por nervios y neuronas, cuya función principal es conectar el sistema nervioso central (SNC) a los miembros y órganos), aspectos observables o motores que suelen implicar comportamientos poco ajustados y escasamente adaptativos.

El uso excesivo de la tecnología crea ansiedad por el deseo y necesidad de tener acceso y utilizar diversos dispositivos electrónicos.

Aplicar: Emplear, administrar o poner en práctica un conocimiento, medida o principio, a fin de obtener un determinado efecto o rendimiento en alguien o algo.

Es importante por parte del profesor aplicar y utilizar herramientas innovadoras en el salón de clase que causen un mayor impacto y desarrollo en los alumnos.

Aprendizaje: Es el proceso a través del cual se adquieren o modifican habilidades, destrezas, conocimientos, conductas o valores como resultado del estudio, la experiencia, la instrucción, el razonamiento y la observación.

Este proceso puede ser analizado desde distintas perspectivas por lo que existen distintas teorías del aprendizaje.

El aprendizaje es una de las funciones mentales más importantes en humanos, animales y sistemas artificiales.

El aprendizaje humano está relacionado con la educación y el desarrollo personal. Debe estar orientado adecuadamente y es favorecido cuando el individuo está motivado.

Con la era digital es importante que el profesor genere un proceso de enseñanza aprendizaje adecuado a la actualidad de tal forma que se desarrollen habilidades y destrezas en los jóvenes.

.: SÓLO PARA CONSULTA :.

Aprendizaje Significativo: Es el tipo de aprendizaje en que un estudiante relaciona la información nueva con la que ya posee, reajustando y reconstruyendo ambas informaciones en este proceso.

Dicho de otro modo, la estructura de los conocimientos previos condiciona los nuevos conocimientos y experiencias, y éstos, a su vez, modifican y reestructuran aquellos.

Una vez adaptando adecuadamente el uso de tecnología en el salón de clase por parte del profesor, los jóvenes tendrán un mejor desempeño en el uso de la misma por esa tendencia que existe en el contacto constante con la tecnología lo cual permitirá que los jóvenes se integren fácilmente a lo que propone el profesor.

Armonía: Conveniente proporción y correspondencia de unas cosas con otras.

Los diversos estímulos causados por la tecnología provocan en cierta manera un desajuste en la tranquilidad de las personas generando un stress y ansiedad por hacer uso de la tecnología deseada.

Atraer: Ocasionar, dar lugar a algo.

La versatilidad de las herramientas tecnológicas hace que la capacidad de atracción se incremente constantemente debido a las innovaciones que se están creando las cuales son muy atractivas para los individuos.

Autoestima: Conjunto de percepciones, pensamientos, evaluaciones, sentimientos y tendencias de comportamiento dirigidas hacia nosotros mismos, hacia nuestra manera de ser y de comportarnos, y hacia los rasgos de nuestro cuerpo y nuestro carácter. Es decir, es la percepción evaluativa de nosotros mismos.

Los jóvenes al tener esa inmersión excesiva con la tecnología tienden a modificar su comportamiento y desarrollar ciertos trastornos como stress, ansiedad y depresión que deterioran la autoestima y alteran la personalidad.

.: SÓLO PARA CONSULTA :.

Biológico: Proceso continuo, de transformación de las especies a través de cambios producidos en sucesivas generaciones.

En una era digital los cambios y las transformaciones en una sociedad constantemente bombardeada e inmersa en esta ocurren sin realmente percibir los estímulos tecnológicos generados que modifican la estructura misma de la sociedad y los comportamientos de ésta.

BlackBerry: Es una línea de teléfonos inteligentes desarrollada por la compañía canadiense BlackBerry que integra el servicio de correo electrónico móvil; aunque incluye las aplicaciones típicas de un teléfono inteligente: libreta de direcciones, calendario, listas de tareas, bloc de notas etc., así como capacidades de teléfono en los modelos más nuevos.

Este tipo de teléfonos al igual que otros dispositivos electrónicos inteligentes ofrecen una gran cantidad de aplicaciones bastante atractivas que tienden a dispersar la atención y aislar a las personas.

Brecha Generacional: Es la distancia que separa las distintas generaciones.

Con la proliferación he inmersión a nuevas tecnologías, los jóvenes en la actualidad son considerados como parte de una generación digital, debido a la era a la que pertenecen lo cual implica una relación muy estrecha con diversas herramientas tecnológicas que generan estímulos los cuales modifican personalidades, comportamiento, estructuras sociales, entre otros.

Celos: Son una respuesta emocional compleja y perturbadora, que surge cuando una persona percibe una amenaza hacia algo que considera como propio.

Este tipo de sentimiento pudiese presentarse en una era digital como la que se vive en la actualidad al momento en el que se genera la necesidad o el deseo de adquirir algún dispositivo tecnológico de moda que el resto de las personas están adquiriendo.

Célula: es la unidad morfológica (disciplina encargada del estudio de la estructura de un organismo o sistema en un contexto comparativo) y funcional (estudia las funciones de los seres vivos) de todo ser vivo. De hecho, la célula es el elemento de menor tamaño que puede considerarse vivo.

Resulta interesante comprender de qué manera el uso de la tecnología modifica las funciones de las personas y su estructura debido a la diversidad de estímulos generados.

Cognoscitivo: Capacidad de conocer o comprender.

En la actualidad en donde existe una diversidad de estímulos por los dispositivos electrónicos existentes, surge una complejidad en donde se intenta determinar si realmente los jóvenes están comprendiendo la información o los temas expuestos en el salón de clase a través del uso de dichas herramientas que faciliten la concentración, comprensión y atracción a los diferentes temas que se exponen.

Competencia: Capacidades de poner en operación los diferentes conocimientos, habilidades, pensamiento, carácter y valores de manera integral en las diferentes interacciones que tienen los seres humanos para la vida en el ámbito personal, social y laboral.

Actualmente es importante desarrollar las capacidades de los alumnos que permitan enfrentarse y vivir en una era digital la cual implica una diversidad de estímulos que modifican las estructuras sociales generando cambios considerables en el comportamiento y personalidad de los individuos.

Comportamiento: Es la manera de proceder que tienen las personas u organismos, en relación con su entorno o mundo de estímulos. El comportamiento puede ser consciente o inconsciente, voluntario o involuntario, público o privado, según las circunstancias que lo afecten.

Debido a la era digital y las herramientas que se generan constantemente es necesario determinar los estímulos que traen como consecuencia modificaciones

.: SÓLO PARA CONSULTA :.

del comportamiento que implica formas de actuar y percibir el medio en el que la persona se desenvuelve de manera diferente.

Comunicación: Es el proceso mediante el cual se puede transmitir información de una entidad a otra. Los procesos de comunicación son interacciones mediadas por signos entre al menos dos agentes que comparten un mismo repertorio de signos y tienen unas reglas semióticas (disciplina que aborda la interpretación y producción del sentido) comunes.

Cuando se presenta un uso excesivo de la tecnología se producen diversos trastornos que deterioran el proceso de comunicación e interacción con las personas.

Concentración: es un proceso psíquico que se realiza por medio del razonamiento; consiste en centrar voluntariamente toda la atención de la mente sobre un objetivo, objeto o actividad que se esté realizando o pensando en realizar en ese momento, dejando de lado toda la serie de hechos u otros objetos que puedan ser capaces de interferir en su consecución o en su atención.

La concentración es especialmente importante para el proceso de aprendizaje. De ahí que se intente por todos los medios potenciar esta capacidad que es imprescindible para la adquisición de nuevos conocimientos.

La concentración puede verse mermada o incluso completamente bloqueada por trastornos, enfermedades o conductas de diverso tipo como las siguientes:

- La capacidad de atención de un sujeto puede verse disminuida de acuerdo con el grado de motivación.
- El estado anímico condiciona la atención que focalizamos en las actividades.
- O los diversos estímulos que se dan en el ambiente que evitan y distorsionan en cierta forma la concentración.

.: SÓLO PARA CONSULTA :.

Con el uso e interacción constante con los dispositivos tecnológicos en clase, la concentración se ve afectada de sobremanera ya que se dan varios distractores que impiden comprender e interactuar en clase adecuadamente.

Condición: Estado, situación especial en que se halla alguien o algo.

Con el constante uso de los dispositivos electrónicos resulta esencial comprender las situaciones especiales o el estado de los individuos que trae como consecuencia el uso excesivo de la misma que modifica e influye en las actitudes, comportamiento y personalidad de los mismos.

Conducta humana: Es el conjunto de actos exhibidos por el ser humano y determinados por la cultura, las actitudes, las emociones, los valores de la persona, los valores culturales, la ética, el ejercicio de la autoridad, la relación, la hipnosis, la persuasión, la coerción y/o la genética.

La tecnología utilizada en exceso va a generar constantes modificaciones en la conducta humana deteriorando la personalidad, emociones, valores entre otros.

Conductismo: Es una teoría que permite conocer las condiciones que determinan el comportamiento de cualquier animal, siguiendo el esquema causa-efecto, y permiten en ocasiones la predicción del comportamiento y la posibilidad de intervenir en ellas.

Al hacer uso de la tecnología en el salón de clase el profesor deberá conducir a los alumnos en el uso de esta, de tal manera que se logren los propósitos establecidos y se comprenda la información adecuadamente.

Conflicto: Coexistencia de tendencias contradictorias en el individuo, capaces de generar angustia y trastornos neuróticos.

El uso excesivo de los dispositivos electrónicos genera entre otros estímulos un conflicto por el hecho de desear utilizarlos constantemente que trae como consecuencia una pérdida de control, trastornos y distorsión de la personalidad en los individuos.

.: SÓLO PARA CONSULTA :.

Constructivismo: Es una corriente pedagógica que postula la necesidad de entregar al alumno herramientas (generar andamiajes) que le permitan crear sus propios procedimientos para resolver una situación problemática, lo cual implica que sus ideas se modifiquen y siga aprendiendo.

El proceso de enseñanza se percibe y se lleva a cabo como un proceso dinámico, participativo e interactivo del sujeto, de modo que el conocimiento sea una auténtica construcción operada por la persona que aprende (el sujeto cognoscente).

Mediante el uso adecuado de la tecnología los jóvenes pueden desarrollar grandes habilidades, capacidades y destrezas que favorezca en gran medida su desarrollo.

Control: Capacidad para controlar las propias emociones, comportamientos y deseos.

Es importante mencionar que con la gran diversidad de dispositivos electrónicos, redes sociales y aplicaciones resulta complicado reprimir los deseos y emociones para utilizarlos, ya que los estímulos provocados son fuertes y muchas veces superan las capacidades de control.

Curiosidad: Es cualquier comportamiento inquisitivo natural, evidente por la observación en muchas especies animales, y es el aspecto emocional en seres vivos que engendra la exploración, la investigación, y el aprendizaje.

Esencialmente, describe un número desconocido de mecanismos del comportamiento psicológico que tienen el efecto de impulsar a los seres a buscar la información y la interacción con su ambiente natural y con otros seres en su vecindad.

La innovación y diseño de diversos dispositivos electrónicos detonan una constante curiosidad que implica el deseo de interactuar y utilizarlos constantemente.

.: SÓLO PARA CONSULTA :.

Depresión: Es el diagnóstico psiquiátrico que describe un trastorno del estado de ánimo, transitorio o permanente, caracterizado por sentimientos de abatimiento, infelicidad y culpabilidad, además de provocar una incapacidad total o parcial para disfrutar de las cosas y de los acontecimientos de la vida cotidiana (anhedonia).

Los desórdenes depresivos pueden estar, en mayor o menor grado, acompañados de ansiedad.

El uso excesivo de la tecnología genera diversos trastornos como la depresión que modifica el comportamiento y la personalidad del individuo.

Desarrollo: El desarrollo humano es el proceso por el que una sociedad mejora las condiciones de vida de sus ciudadanos a través de un incremento de los bienes con los que puede cubrir sus necesidades básicas y complementarias, y de la creación de un entorno en el que se respeten los derechos humanos de todos ellos.

También se considera como la cantidad de opciones que tiene un ser humano en su propio medio, para ser o hacer lo que él desea ser o hacer.

El desarrollo humano podría definirse también como una forma de medir la calidad de vida del ser humano en el medio en que se desenvuelve, y una variable fundamental para la calificación de un país o región.

En un sentido genérico el desarrollo humano es la adquisición de parte de los individuos, comunidades e instituciones, de la capacidad de participar efectivamente en la construcción de una civilización mundial que es próspera tanto en un sentido material como espiritualmente.

Es importante que el uso adecuado de la tecnología genere un desarrollo integral en donde mejore la calidad de vida de las personas y la capacidad de participar y convivir en sociedad.

.: SÓLO PARA CONSULTA :.

Desempeño: De una persona se conforma por la sumatoria de conocimientos (integrados por conocimientos aprendidos tanto a través de estudios formales como informales), la experiencia práctica, y las competencias.

Indudablemente el uso de los dispositivos electrónicos constantemente va a resultar en una distorsión y comprensión incompleta de la información proporcionada en clase disminuyendo el desempeño de los jóvenes al pretender aplicar los conocimientos expuestos en la misma.

Dispositivo Electrónico: Cualquier componente que lee y escribe datos en un medio de almacenamiento, componente que permite al usuario introducir datos.

Ejemplo de estos son Ipads, Ipod, teléfonos celulares, laptops, televisores, entre otros.

Consisten en la combinación de diversos elementos o componentes organizados en circuitos, destinados a controlar y aprovechar las señales eléctricas.

Dichos dispositivos electrónicos son en gran manera innovadores y atractivos, además de generar una gran cantidad de estímulos que modifican el comportamiento y la calidad de vida de las personas.

Distorsión cognitiva: Es una forma de error en el procesamiento de información, el cual produce una perturbación emocional.

Estas percepciones y pensamientos distorsionados que realiza el sujeto acerca de sí mismo, del mundo y del futuro, lo llevan a desarrollar estados de ánimo disfuncionales como: fobias, depresión, problemas de autoestima, obsesividad, entre otras.

El uso excesivo de tecnología produce entre otros trastornos una perturbación emocional por el deseo constante y la necesidad de estar inmerso en el uso de la misma.

DVD: Es un formato de almacenamiento de disco óptico, inventado y desarrollado por Philips, Sony, Toshiba y Panasonic en 1995. DVDs ofrecen mayor capacidad de almacenamiento que los discos compactos con las mismas dimensiones.

El desarrollo de la tecnología avanza a pasos agigantados con innovaciones constantes creadas para facilitar y mejorar la calidad de vida de las personas.

Edad: Etapa de la vida de las personas (infancia, juventud, madurez y vejez).

Es importante identificar cuáles son las edades en las cuales los jóvenes tienden a tener una mayor inmersión en el uso de herramientas tecnológicas, así como, las implicaciones que modificarán e influirán en el desarrollo educativo y personal de éstos.

Educación: Es el proceso multidireccional mediante el cual se transmiten conocimientos, valores, costumbres y formas de actuar.

En una era digitalizada resulta congruente identificar y conocer los diversos dispositivos electrónicos y sus características, de tal manera, que permitan mejorar el proceso de enseñanza-aprendizaje y fortalecer el desarrollo integral en los jóvenes.

Efectos: Algo provocado por una causa o agente; resultado. El poder de producir un resultado o alcanzarlo, influencia. Impresión hecha en el ánimo.

Actualmente el uso de la tecnología implica una serie de estímulos que son importantes de analizar con la finalidad de tomar decisiones correctivas e identificar estrategias que permitan mejorar la exposición de temas en clase para lograr una comprensión ideal de la información.

Eficiente: Que consigue un propósito empleando los medios idóneos.

Debido a la gran variedad de dispositivos electrónicos resulta conveniente elegir aquellos que realmente se adapten en forma congruente a los temas de estudio que permita a los jóvenes una comprensión y aplicación adecuada de los temas expuestos.

.: SÓLO PARA CONSULTA :.

Emoción: Es una experiencia subjetiva, consciente que se caracteriza principalmente por las expresiones psicofisiológicos (Las medidas psicofisiológicas se utilizan a menudo para estudiar las respuesta de los mecanismos de la atención y las emociones a los estímulos), reacciones biológicas, y los estados mentales.

La emoción se asocia a menudo con el humor, el temperamento, la personalidad, la disposición y la motivación, así como la influencia de las hormonas. La emoción es a menudo la fuerza impulsora detrás de la motivación, positiva o negativa.

El uso de dispositivos electrónicos genera una gran cantidad de reacciones como la emoción por el hecho de ser tan atractivo e innovador, además de que presenta una experiencia totalmente nueva para el usuario.

Empatía: Llamada también inteligencia interpersonal en la teoría de las inteligencias múltiples de Howard Gardner, es la capacidad cognitiva de percibir en un contexto común lo que otro individuo puede sentir.

También es un sentimiento de participación afectiva de una persona en la realidad que afecta a otra.

Actualmente los jóvenes se relacionan a través de redes sociales que los mantienen en contacto con sus amigos en donde la mayor parte del tiempo muestran su empatía y sentimientos de afinidad por ellos.

Enfoque: Dirigir la atención o el interés hacia un determinado asunto o problema.

Los dispositivos electrónicos implican diferentes estímulos que distorsionan la atención por parte de los jóvenes en los temas de estudio que traerá como consecuencia una comprensión irregular de la información expuesta.

Enseñanza: Es el proceso de transmisión de una serie de conocimientos, técnicas, normas, y/o habilidades, basado en diversos métodos, realizado a través de una serie de instituciones, y con el apoyo de una serie de materiales.

.: SÓLO PARA CONSULTA :.

El proceso de enseñanza-aprendizaje implica actualmente la aplicación e integración de diversas herramientas tecnológicas y dispositivos electrónicos de tal manera que la información a proyectar sea actual e innovadora la cual cause un impacto positivo en el desarrollo de los jóvenes.

Envidia: Es aquel sentimiento o estado mental en el cual existe dolor o desdicha por no poseer uno mismo lo que tiene el otro, sea bienes, cualidades superiores u otra clase de cosas. Se desea algo que no se posee.

Este sentimiento se genera con bastante frecuencia entre los jóvenes por el deseo de adquirir en este caso particular los dispositivos electrónicos modernos e innovadores que les cree un sentimiento de pertenencia o actualidad en un grupo social.

Escuela: Es una institución que imparte educación o enseñanza.

Es importante que la escuela como institución educativa conozca sobre las diversas herramientas tecnológicas y tendencias innovadoras con la finalidad de fortalecer el desempeño del profesor en el salón de clase.

Espacio físico: Todo lo que nos rodea. Es el espacio donde se encuentran los objetos y en el que los eventos que ocurren tienen una posición y dirección relativas.

Debido a la proliferación de dispositivos electrónicos los jóvenes indudablemente se sentirán influenciados por lo que les rodea y los diversos estímulos que sienten que tienden a actuar en forma similar para lograr una pertenencia.

Estímulo: Es cualquier cosa que influya efectivamente sobre los órganos sensitivos de un organismo viviente, incluyendo fenómenos físicos internos y externos del cuerpo. Activar el funcionamiento de un órgano.

En una era digital la cantidad de influencias tanto positivas como negativas se incrementan constantemente, lo cual obviamente tendrá repercusiones e influirá en el comportamiento, actitud, personalidad y desarrollo de los jóvenes.

.: SÓLO PARA CONSULTA :.

Estructura social: Se refiere a la forma que adopta el sistema de las relaciones entre individuos de una sociedad o grupo.

Todo lo que se visualiza e implica una generación digital como tendencias, herramientas tecnológicas, dispositivos electrónicos, entre otros, influirá sin lugar a dudas en la estructura social la cual se verá modificada por las innovaciones lo cual representará cambios de comportamiento, actitudes e integración de la misma.

Evolución cultural: Es la transformación a lo largo del tiempo de elementos culturales de una sociedad (o una parte de esa).

La evidencia muestra que la cultura se puede definir como desarrollo de los usos, costumbres, religiones, valores, organización social, tecnología, leyes, lenguajes, artefactos, herramientas, transportes, la cual se desarrolla por la acumulación y transmisión de conocimientos para la mejor adaptación al medio ambiente.

Es decir en qué manera la tecnología y su influencia ha modificado la cultura, el desarrollo, las costumbres, los valores, así como, la organización social de las personas.

Exceso: Sobresale de los límites de lo normal o estándar**.**

Actualmente el uso de la tecnología y los dispositivos electrónicos es bastante frecuente que se tiende a dispersar los límites entre lo normal y lo excesivo por su sentido innovador y atractivo que genera deseos de uso en los jóvenes.

Expectativa: Es lo que se considera lo más probable que suceda. Una expectativa, que es una suposición centrada en el futuro, puede o no ser realista.

Puede ocasionar una decepción. Si algo que pasa es completamente inesperado suele ser una sorpresa. Una expectativa sobre la conducta o desempeño de otra persona, expresada a esa persona, puede tener la naturaleza de una fuerte petición, o una orden, y no solo una sugerencia.

.: SÓLO PARA CONSULTA :.

Al adquirir o utilizar algún dispositivo electrónico genera una gran cantidad de expectativas por el hecho de su condición innovadora y atractiva que imprime una experiencia y emoción al tener acceso a éste.

Experiencia: Es una forma de conocimiento o habilidad derivados de la observación, de la participación y de la vivencia de un evento o proveniente de las cosas que suceden en la vida, es un conocimiento que se elabora colectivamente.

Es importante preparar a los profesores en un ambiente tecnológico en el cual se conviertan en expertos sobre diversos dispositivos, aplicaciones o herramientas con la finalidad de controlar y monitorear el uso de la tecnología en el salón de clase.

Exposición: Arriesgar, aventurar.

Los jóvenes actualmente están constantemente expuestos a diversos estímulos tecnológicos que resulta esencial orientarlos sobre el uso adecuado de la tecnología que favorezca su desarrollo personal y profesional.

Extrovertido: Es una actitud típica que se caracteriza por la concentración del interés en un objeto externo. Los extrovertidos se interesan por el mundo exterior de la gente y de las cosas, tratan de ser más sociables y de estar más al tanto de lo que pasa en su entorno.

Con la tendencia de comunicación a través de redes sociales, se dispersa la noción en los jóvenes de relacionarse personalmente lo cual hace que se pierda el interés por lo exterior y realmente lo que pasa alrededor de ellos no es muy importante.

Facebook: Sitio web de redes sociales.

Actualmente es la red social más atractiva e innovadora que atrae y genera una gran aceptación entre los jóvenes lo cual implica una gran distracción y estímulos constantes por el deseo de usarla.

.: SÓLO PARA CONSULTA :.

Flickr: Es un sitio web gratuito que permite almacenar, ordenar, buscar, vender y compartir fotografías y videos en línea.

A la par con redes sociales el uso de fotografías en las mismas es una tendencia muy fuerte y atractiva entre los jóvenes lo cual les permite compartir su vida y momentos especiales con otras personas.

Formación: Se entiende todos aquellos estudios y aprendizajes encaminados a la inserción, reinserción y actualización laboral, cuyo objetivo principal es aumentar y adecuar el conocimiento y habilidades de los actuales y futuros trabajadores a lo largo de toda la vida.

Resulta esencial elegir aquellas herramientas tecnológicas y técnicas interactivas que causen un impacto positivo en el desarrollo de conocimientos y habilidades de los jóvenes de tal manera que obtengan una formación integral y cuenten con las herramientas para poder desempeñarse en un ambiente profesional.

Funcional: Práctico, utilitario.

La era digital ofrece una variedad de dispositivos y herramientas tecnológicas funcionales, es importante por parte del profesor identificar aquellas que sean más congruentes y adaptables a los temas a exponer en clase con la finalidad de causar un mayor impacto y atracción a los jóvenes.

Gadgets: Es un dispositivo que tiene un propósito y una función específica, generalmente de pequeñas proporciones, práctico y a la vez novedoso. (laptops, teléfonos celulares, Ipods, Ipads, tabletas, entre otros)

Existe una gran diversidad de dispositivos innovadores en el mercado que por sus características atractivas generan el deseo de obtenerlos y utilizarlos constantemente.

Generación: Personas de una edad determinada o de un intervalo determinado de tiempo de la historia.

.: SÓLO PARA CONSULTA :.

Las nuevas generaciones llamadas digitales, tienden a tener una mayor integración e inmersión en el uso de la tecnología y dispositivos electrónicos que les imprime características especiales de comportamiento, actitud y personalidad totalmente diferentes a generaciones anteriores.

Genética: Es el campo de la biología que busca comprender la herencia biológica que se transmite de generación en generación.

El estudio de la genética permite comprender qué es lo que exactamente ocurre en el ciclo celular, (replicar nuestras células) y reproducción, (meiosis) de los seres vivos y cómo puede ser que, por ejemplo, entre seres humanos se transmiten características biológicas genotipo (contenido del genoma específico de un individuo en forma de ADN), características físicas fenotipo, de apariencia y hasta de personalidad.

Es conveniente mencionar que en una era digital patrones de comportamiento y personalidad serán constantes debido a las características mismas del momento en el que se desarrollan y desenvuelven las personas.

Glándulas endocrinas: Son un conjunto de glándulas que producen sustancias mensajeras llamadas hormonas, vertiéndolas sin conducto excretor, directamente a los capilares sanguíneos, para que realicen su función en órganos distantes del cuerpo (órganos blancos).

Son glándulas que vierten su secreción al medio interno (sangre) para transportarlos a células dianas u órganos blancos situados en otra parte del cuerpo.

Se presenta una alteración de las glándulas endocrinas cuando el uso de la tecnología se realiza en exceso y los estímulos generados son profundos modificando el proceso adecuado de los órganos en el cuerpo y provocando trastornos como stress, ansiedad y depresión en los individuos.

Globalización: Es un proceso económico, tecnológico, social y cultural a gran escala, que consiste en la creciente comunicación e interdependencia entre los

distintos países del mundo unificando sus mercados, sociedades y culturas, a través de una serie de transformaciones sociales, económicas y políticas que les dan un carácter global. La globalización es a menudo identificada como un proceso dinámico.

Es importante debido a la integración de las economías y sociedades en otros mercados el uso de tecnología y dispositivos electrónicos actuales que permita un desarrollo de habilidades y capacidades en las personas con la finalidad de desenvolverse y desarrollarse en un ambiente competitivo y dinámico.

Habilidades: Se refiere a las diferentes cualidades de la personalidad que constituyen la premisa para la ejecución de una actividad con éxito. Son el conjunto de aptitudes que optimizan el aprendizaje de nuevos conocimientos, como por ejemplo; observar, conceptuar, describir, argumentar, clasificar, comparar, analizar, seriar, inferir, sintetizar o generalizar.

Con la importancia del uso de la tecnología actualmente se requiere que los jóvenes desarrollen habilidades en el uso de tecnología y dispositivos electrónicos que les permitan enfrentarse y desarrollarse en un ambiente digital.

Herramientas tecnológicas: Son los sistemas o instrumentos que permiten acceder a ciertos servicios que facilitan a los usuarios comunicarse y trabajar conjuntamente.

En general con ellos se puede compartir información en determinados formatos (audio, texto, video, etc), y en algunos casos producir conjuntamente nuevos materiales productos de la colaboración.

Muchos de ellos proveen de avanzadas funcionalidades que facilitan tareas y proyecciones en clase por parte del profesor como publicación de información, búsquedas, filtros, accesos, privilegios, entre otros que tiendan a mejorar el desempeño y desarrollo de los alumnos.

.: SÓLO PARA CONSULTA :.

Hombre: Según Aristóteles, el ser humano es una única sustancia compuesta de alma y cuerpo, que se relacionan como forma y materia, y, por tanto, como acto y potencia. El alma es, pues, el principio que anima al cuerpo.

El hombre resulta ser el protagonista en una era digital en la cual se presentan constantes estímulos que modifican su comportamiento, personalidad y estructura social a la cual pertenece.

Hormonas: Son sustancias secretadas por células especializadas, localizadas en glándulas de secreción interna o glándulas endocrinas (carentes de conductos), o también por células epiteliales (es el tejido formado por una o varias capas de células unidas entre sí) cuyo fin es la de afectar la función de otras células.

Debido a los diversos estímulos provocados por el uso excesivo de tecnología se modificará la estructura interna del individuo provocando cambios severos en la personalidad, comportamiento y desarrollo del mismo.

Imagen: Es una representación visual, que manifiesta la apariencia visual de un objeto real o imaginario.

Las nuevas tendencias de moda y dispositivos electrónicos en este caso crean un deseo y necesidad de obtenerlos por la apariencia e innovación que representan de tal manera que permitan a los individuos integrarse a un grupo específico deseado.

Imitar: Hacer o esforzarse por hacer lo mismo que otro o según el estilo de otro, copia del comportamiento, expresiones, gestos, actividades de otra persona.

Es importante imitar patrones de comportamiento y estilos de vida que permita a los individuos formar parte de un grupo y les dé un status, además de que la adquisición de dispositivos electrónicos innovadores imprime un sentimiento de actualidad y originalidad.

Implicación: Repercusión o consecuencia de algo.

.: SÓLO PARA CONSULTA :.

El uso excesivo de la tecnología tendrá sin lugar a dudas ciertas consecuencias las cuales se presentarán de diversas maneras en los individuos, como cambios de actitud, comportamiento o personalidad.

Individuo: Se refiere a una unidad independiente, frente a otras unidades, que no se puede dividir.

Es aquella persona que tiende a tener esa inmersión e integración en la era digital, la cual adaptará y modificará su estructura por los diversos estímulos generados por el uso de la tecnología.

Inferir: Sacar una consecuencia o deducir algo de una cosa.

A través de la creación, innovación y desarrollo de dispositivos electrónicos se puede inferir que la cantidad de aplicaciones en dichos dispositivos se incrementará e implicarán diferentes estímulos con tendencias más fuertes a dispersar la atención y modificar la interacción social.

Influencia: Es la habilidad de ejercer poder (en cualquiera de sus formas) sobre alguien, de parte de una persona, un grupo o de un acontecimiento en particular.

En una era digital en donde se presentan diversos estímulos con intensidades variables fácilmente se puede producir una influencia tanto positiva como negativa en los jóvenes por el uso de dispositivos electrónicos y tecnología.

Inmersión: Es la acción de que una persona se introduzca plenamente en un ambiente determinado.

El hecho de involucrarse en el uso de tecnología que tienda a causar modificaciones en habilidades, conocimiento y comportamiento de los individuos.

Innovación: Significa literalmente novedad o renovación.

Los dispositivos electrónicos son cada vez más atractivos y deseables por su característica de innovación la cual implica una modificación de diseño y

.: SÓLO PARA CONSULTA :.

aplicaciones que genera un interés hacia los dispositivos electrónicos y nuevas tecnologías.

Inseguridad emocional: Es una sensación de malestar, nerviosismo o temeridad asociado a multitud de contextos, que puede ser desencadenada por la percepción de que uno mismo es vulnerable, o una sensación de vulnerabilidad e inestabilidad que amenaza la propia autoimagen o el yo.

Una persona que es insegura no tiene confianza en su valía y capacidades; carece de confianza en sí mismos u otros; puede pensar que los demás le defraudarán, o desconfía de que las actuales circunstancias positivas sean tan sólo temporales.

El uso excesivo de tecnología provoca en los individuos serios trastornos físicos y emocionales debido a los estímulos constantes generados por el uso de la misma.

Instagram: Es un programa o aplicación para compartir fotos con la que los usuarios pueden aplicar efectos fotográficos como filtros, marcos, colores retro y vintage, luego pueden compartir las fotografías en diferentes redes sociales como Facebook, Twitter, Tumblr y Flickr.

Una característica distintiva de la aplicación es que da una forma cuadrada y redondeada en las puntas a las fotografías en honor a la Kodak, Instamatic y las cámaras Polaroid, al contrario que la relación de aspecto 16:9 que actualmente utilizan la mayoría de las cámaras de teléfonos móviles.

Existen aplicaciones muy atractivas para los jóvenes las cuales les permite compartir momentos especiales, fotografías, entre otras características, a través de redes sociales y otros medios que les genera un sentimiento de actualidad y pertenencia a un grupo social deseado.

Instinto: Conducta innata y no aprendida que se transmite genéticamente entre los seres vivos de la misma especie y que les hace responder de una misma

.: SÓLO PARA CONSULTA :.

forma ante una serie de estímulos. Capacidad natural para percibir y valorar con rapidez y facilidad una cosa.

Los jóvenes pertenecientes a la generación digital tienen una integración y adaptación innata a los diversos dispositivos tecnológicos y una facilidad para manipular la tecnología que los hace poseer características muy distintas a generaciones anteriores.

Interacción: Es el fenómeno básico mediante el cual se establece la posterior influencia social que recibe todo individuo, es una acción recíproca entre dos o más objetos, sustancias, personas o agentes.

La era actual implica una interacción constante con la tecnología, dicha interacción modifica los patrones de comportamiento, desarrollo y personalidad de los individuos.

Internet: Es un conjunto descentralizado de redes de comunicación interconectadas que utilizan la familia de protocolos TCP/IP (conjunto de protocolos de red en los que se basa Internet y que permiten la transmisión de datos entre computadoras), garantizando que las redes físicas heterogéneas que la componen funcionen como una red lógica única, de alcance mundial.

Es una de las herramientas tecnológicas más innovadoras que permite mantener una comunicación y obtener información global, la cual integra diversas aplicaciones y herramientas que generan una gran cantidad de estímulos.

Interpretación: Es el hecho de que un contenido material, ya dado e independiente del intérprete, sea comprendido o traducido a una nueva forma de expresión.

Es importante que el profesor utilice las herramientas tecnológicas apropiadas en el salón de clase con la finalidad de favorecer la interpretación adecuada por parte de los alumnos de la información proyectada.

.: SÓLO PARA CONSULTA :.

Introvertido: Es una actitud típica que se caracteriza por la concentración de interés en los procesos internos del sujeto. Los introvertidos se interesan principalmente por sus pensamientos y sentimientos, por su mundo interior. Tienden a ser profundamente introspectivos.

Con el uso en exceso de la tecnología las relaciones personales de los jóvenes tienden a desaparecer y la comunicación disminuye considerablemente provocando en ellos un proceso de introversión aislándolos del grupo social al cual pertenecen.

Investigación: Es una actividad humana orientada a la obtención de nuevos conocimientos y su aplicación para la solución a problemas o interrogantes de carácter científico.

El desarrollo e innovación de tecnologías da la apertura a una amplia gama de oportunidades para la investigación debido a la versatilidad y facilidad para adquirir información en diversas áreas de estudio.

Ipad: Es una línea de tabletas diseñadas y comercializadas por Apple Inc. Se sitúa en una categoría entre un "teléfono inteligente" (smartphone) y una computadora portátil, enfocado más al acceso que a la creación de aplicaciones y temas.

Actualmente las tabletas son consideradas como uno de los dispositivos más atractivos y deseados por los jóvenes por su diseño y aplicaciones que facilitan y mejoran la comunicación y búsqueda de información.

Ipod: Es una línea de reproductores de audio digital portátiles diseñados y comercializados por Apple Inc.

Es uno de los dispositivos electrónicos más utilizados por los jóvenes en la actualidad para escuchar música el cual implica una distracción y como consecuencia una distorsión en la comprensión de los temas al ser utilizado en el salón de clase.

.: SÓLO PARA CONSULTA :.

Irritabilidad: Es la capacidad de un organismo o de una parte del mismo para identificar un cambio negativo o positivo en el medio ambiente y poder reaccionar mediante este. Tiene un efecto patológico o fisiológico.

Al presentarse un uso excesivo de los dispositivos tecnológicos en los jóvenes se produce una sensación de irritabilidad por el hecho de prohibir la utilización de dichas herramientas tecnológicas especialmente en el salón de clase que influirá de sobremanera en el desempeño, actitud y comprensión de los temas.

Know-how: Conocida también como conocimiento fundamental es una forma de transferencia de tecnología. Es una expresión anglosajona utilizada en los últimos tiempos en el comercio internacional para denominar los conocimientos preexistentes no siempre académicos, que incluyen: técnicas, información secreta, habilidades, destrezas, pericias, entre otras.

Es importante en la actualidad que lo jóvenes comprendan y desarrollen habilidades y destrezas tecnológicas para poder desempeñarse profesionalmente, es decir que los jóvenes obtengan las herramientas necesarias para ser exitosos.

Medio: Es el entorno social es donde un individuo humano vive con determinadas condiciones de vida, condiciones de trabajo, nivel de ingresos, nivel educativo, esto determinado o relacionado a los grupos a los que pertenece.

El entorno social de un individuo, también es llamado contexto social o ambiente social, integra la cultura en la que el individuo fue educado y vive, y además abarca a las personas e instituciones con las que el individuo interactúa en forma regular.

Dicho medio o entorno social en una era altamente digitalizada influenciará e impactará la manera de cómo los individuos se comportan y desarrollan en la misma con la finalidad de pertenecer a un determinado contexto social. O bien cómo se producen diversas influencias que modifican por completo los patrones de comportamiento y personalidad.

.: SÓLO PARA CONSULTA :.

Memoria: Es una función del cerebro y, a la vez, un fenómeno de la mente que permite al organismo codificar, almacenar y evocar la información del pasado.

La memoria permite retener experiencias pasadas y, según el alcance temporal, se clasifica convencionalmente en: memoria a corto plazo (consecuencia de la simple excitación de la sinapsis para reforzarla o sensibilizarla transitoriamente), memoria a mediano plazo y memoria a largo plazo (consecuencia de un reforzamiento permanente de la sinapsis gracias a la activación de ciertos genes y a la síntesis de las proteínas correspondientes).

Debido a los diversos estímulos generados por la tecnología que implica una desfragmentación de la atención, resulta difícil por parte de los jóvenes retener y comprender información expuesta especialmente en clase ya que se produce una dispersión de atención modificando totalmente la comprensión de los temas en clase.

Metodología: Hace referencia al conjunto de procedimientos racionales utilizados para alcanzar una gama de objetivos que rigen en una investigación científica, una exposición o tareas que requieran habilidades, conocimientos o cuidados específicos.

Alternativamente puede definirse la metodología como el estudio o elección de un método pertinente para un determinado objetivo.

Es importante por parte del profesor identificar y determinar la metodología a seguir en el salón de clase de tal manera que le permita realizar una integración y adaptación de la tecnología a los temas de estudio que generen una mayor motivación e impacto en el desarrollo educativo de los alumnos.

Moda: Son aquellas tendencias repetitivas, ya sea de ropa, accesorios, estilos de vida y maneras de comportarse, que marcan o modifican la conducta de las personas.

.: SÓLO PARA CONSULTA :.

En una era digital en donde los dispositivos electrónicos son cada vez más innovadores y atractivos se presentan tendencias bastante fuertes que generarán cambios en la conducta y personalidad de los jóvenes.

Motivación: En un énfasis que se descubre en una persona hacia un determinado medio de satisfacer una necesidad, creando o aumentando con ello el impulso necesario para que ponga en obra ese medio o esa acción, o bien para que deje de hacerlo.

La motivación es un estado interno que activa, dirige y mantiene la conducta.

A pesar de que la motivación es un estado interno, los diversos estímulos provocados por los dispositivos electrónicos y sus características innovadoras generan deseos y emoción que motiva a adquirirlos.

MP3: Es un formato de compresión de audio digital, para conseguir un menor tamaño de archivo. Es un formato de audio común usado para música tanto en ordenadores como en reproductores de audio portátil.

Es una innovación tecnológica bastante atractiva y funcional la cual modifica la forma en la que la música puede ser reproducida.

Multicultural: Caracterizado por la convivencia de diversas culturas.

Con la creación del Internet la cual es una herramienta tecnológica que permite una relación y comunicación global, se genera una interacción con otras culturas y el acceso a información y aplicaciones importantes que utilizadas adecuadamente reforzarán el proceso de aprendizaje.

Multitasking: Es el rendimiento aparente de un individuo de manejar más de una tarea al mismo tiempo. El término se deriva de equipo multitarea.

Un ejemplo de la multitarea está tomando llamadas telefónicas mientras se escribe un correo electrónico. Algunos creen que la multitarea puede resultar en pérdida de tiempo debido al cambio de contexto humano y aparentemente causa más errores debido a la insuficiente atención.

.: SÓLO PARA CONSULTA :.

Debido a las diferentes aplicaciones en los dispositivos electrónicos existe la tendencia de realizar varias actividades al mismo tiempo lo cual trae como consecuencia una dispersión de la atención que impide concentrarse adecuadamente en una actividad simplemente.

Narcicismo: Es una forma de estructuración de la personalidad el cual puede manifestarse como una forma patológica extrema en algunos desórdenes de la personalidad, como el trastorno de la personalidad, en que el paciente sobreestima sus habilidades y tiene una necesidad excesiva de admiración y afirmación.

Estos desórdenes pueden presentarse en un grado tal, que se vea severamente comprometida la habilidad de la persona para vivir una vida feliz o buena al manifestarse dichos rasgos en la forma de egoísmo agudo y desconsideración hacia las necesidades y sentimientos ajenos.

Los jóvenes al adquirir algún dispositivo electrónico inteligente que ofrece cada vez mayores y mejores experiencias de uso implica en éstos un cambio en la personalidad en la forma en que sobreestiman sus habilidades y capacidades de compra en cierta manera por el hecho de poseer el dispositivo más innovador y original que existe en el mercado.

Nerviosismo: Estado pasajero de excitación nerviosa. Estado psicológico agitado y tenso de una persona.

Con el incremento de aplicaciones y estímulos generados por el uso excesivo de los dispositivos electrónicos o la tecnología se crea una modificación de la personalidad o del estado normal del individuo debido a la necesidad de usarlos constantemente ocasionando trastornos como stress, nerviosismo o ansiedad.

Palm: Es un ordenador de bolsillo, organizador personal o una agenda electrónica de bolsillo.

.: SÓLO PARA CONSULTA :.

Es una computadora de mano originalmente diseñada como agenda electrónica (calendario, lista de contactos, bloc de notas y recordatorios) con un sistema de reconocimiento de escritura, que de igual manera que otros dispositivos innovadores dispersan la atención y tienden a reducir las relaciones sociales.

Patrones de comportamiento: Es la forma que tiene una persona de pensar, sentir, reaccionar físicamente y actuar en determinada situación.

El uso excesivo de la tecnología trae como consecuencia una modificación en los patrones de comportamiento de las personas debido a la cantidad de estímulos que genera y detona en ellas.

Paxil: O bien paroxetina es un fármaco antidepresivo con efecto ansiolítico (o tranquilizante menor es un fármaco con acción depresora del sistema nervioso central, destinado a disminuir o eliminar los síntomas de la ansiedad).

Actualmente se están creando diversos trastornos por la cantidad de estímulos a los que están expuestas las personas, los cuales ocasionan daños severos y se requiere de antidepresivos u otro tipo de medicamento para poder aminorar o bien eliminar los efectos secundarios.

PDAs: Asistente digital personal (Personal Digital Assistant).

Otro tipo de dispositivo electrónico que crea efectos similares como dispersión de la atención y aislamiento en los usuarios debido a la cantidad de aplicaciones y características atractivas que ofrece.

Percepción: Obedece a los estímulos cerebrales logrados a través de los cinco sentidos, vista, olfato, tacto, auditivo, gusto, los cuales dan una realidad física del entorno.

Sin embargo, nuestros sentidos nos proporcionan datos crudos del mundo externo, a menos que esta información sensorial sea procesada en el cerebro para su interpretación.

.: SÓLO PARA CONSULTA :.

Es la capacidad de recibir por medio de todos los sentidos, las imágenes, impresiones o sensaciones para conocer algo.

También se puede definir como un proceso mediante el cual una persona, selecciona, organiza e interpreta los estímulos, para darle un significado a algo.

Toda percepción incluye la búsqueda para obtener y procesar cualquier información.

Debido a la gran variedad de dispositivos electrónicos y tecnología innovadora los usuarios perciben diversos tipos de estímulos en formas totalmente distintas pero siguiendo un patrón similar el cual es la desconcentración y el aislamiento.

Personalidad: Es un constructo psicológico, que se refiere a un conjunto dinámico de características psíquicas de una persona, a la organización interior que determina que los individuos actúen de manera diferente ante una circunstancia.

El concepto puede definirse también como el patrón de actitudes, pensamientos, sentimientos y repertorio conductual que caracteriza a una persona y que tiene una cierta persistencia y estabilidad a lo largo de su vida de modo tal que las manifestaciones de ese patrón en las diferentes situaciones posee algún grado de predictibilidad.

Dichas características individuales se verán modificadas una vez que se tenga un contacto constante con dispositivos electrónicos o tecnología debido a los estímulos generados.

Placer: Es una sensación o sentimiento positivo, agradable o eufórico, que en su forma natural se manifiesta cuando un individuo consciente satisface plenamente alguna necesidad.

En una era digital en donde se crean dispositivos electrónicos, innovadores y atractivos continuamente, se genera un deseo y placer de satisfacer una necesidad creada.

Predicción: Anunciar por revelación, ciencia o conjetura algo que ha de suceder.

.: SÓLO PARA CONSULTA :.

Con la diversidad de dispositivos electrónicos y tecnología innovadora se puede predecir de alguna manera debido a los efectos que se visualizan en la actualidad que la cantidad de estímulos tenderán a ser más frecuentes y cada vez causarán un mayor impacto en los usuarios reduciendo considerablemente las relaciones sociales y aumentando la cantidad de trastornos generados por el uso excesivo de la tecnología.

Preocupación: O bien inquietud, se refiere a una conversación negativa con uno mismo que distrae a menudo la mente de centrarse en una problemática actual.

Existe una preocupación por parte del profesor en el salón de clase debido a esa total inmersión de los jóvenes en la tecnología que ocasiona una dispersión constante de atención, modificación de personalidad y una falta de comprensión a los temas expuestos en clase.

Prozac: La fluoxetina (también conocida como prozac) es un antidepresivo de la clase Inhibidor Selectivo de la Recaptación de Serotonina (ISRS) (compuestos típicamente usados como antidepresivos en el tratamiento de cuadros depresivos, trastornos de ansiedad, y algunos trastornos de personalidad).

La fluoxetina está indicada para tratar los trastornos depresivos mayores (en adultos y niños), el trastorno bipolar, el trastorno obsesivo-compulsivo (TOC) (en adultos y niños), la bulimia nerviosa, los trastornos de pánico, el trastorno por déficit de atención, entre otros.

Existe una tendencia bastante fuerte al uso de antidepresivos u otro tipo de medicamente para controlar y regular la estabilidad emocional de las personas debido a los diversos estímulos que se generan no nada más por el uso excesivo de la tecnología sino por diversas situaciones que afectan el comportamiento y personalidad de las mismas.

Psicología: Es la ciencia que trata de la conducta y de los procesos mentales de los individuos.

.: SÓLO PARA CONSULTA :.

La psicología explora conceptos como la percepción, la atención, la motivación, la emoción, el funcionamiento del cerebro, la inteligencia, la personalidad, las relaciones personales, la consciencia y la inconsciencia.

Con las nuevas tendencias tecnológicas y el uso frecuente de dispositivos electrónicos se visualiza una serie de cambios psicológicos en los individuos debido a la gran variedad de estímulos que se crean que modifican de alguna manera su estructura.

Psicología Humanista: Es una corriente dentro de la psicología, que nace como parte de un movimiento cultural, pretende la consideración global de la persona y la acentuación en sus aspectos existenciales (la libertad, el conocimiento, la responsabilidad, la historicidad).

Pone énfasis en ciertas características como: el ser humano es considerado único e irrepetible, es de naturaleza intrínsecamente buena y con tendencia innata a la autorrealización, entre otras.

Resulta importante por parte del profesor orientar a los jóvenes visualizándolos como personas íntegras acerca del uso adecuado de la tecnología en donde se genere una consciencia sobre el uso de la misma que favorezca y fortalezca su desarrollo.

Reflexionar: Considerar detenidamente algo.

Es esencial reflexionar sobre el uso constante de la tecnología debido a la cantidad de estímulos que genera y que tiende a desconectar, aislar y causar trastornos en los individuos.

Relación social: Se refiere a una multitud de interacciones sociales, reguladas por normas sociales, entre dos o más personas, teniendo cada una posición social y realizando un papel social.

Resultado de la relación hay una modificación de la conducta.

.: SÓLO PARA CONSULTA :.

Con la era digital y los diversos dispositivos electrónicos las relaciones sociales son las que se ven más afectadas ya que el contacto e interacción personal desaparece por la necesidad de estar constantemente usando cualquier dispositivo electrónico que implica un aislamiento y dispersión de atención.

Rendimiento: Producto o utilidad que rinde o da alguien o algo.

El uso constante de dispositivos electrónicos en el salón de clase por parte de los jóvenes implicará entre otras una gran cantidad de efectos como un bajo rendimiento, dispersión de atención y una falta de comprensión a los temas expuestos en clase.

Ritalín: El metilfenidato, también abreviado como MFD, es un medicamento psicoestimulante (droga que aumenta los niveles de actividad motriz y cognitiva, refuerza el estado de alerta y la atención) aprobado para el tratamiento de trastorno por déficit de atención con hiperactividad, también podría ser prescrito para casos resistentes a tratamientos de fatiga y depresión.

Este medicamento es utilizado para el tratamiento de diversos trastornos ocasionados por el uso excesivo de la tecnología como depresión, ansiedad, stress, entre otros, los cuales ocasionan daños severos en los individuos.

Sociología: Es la ciencia social que estudia los fenómenos colectivos producidos por la actividad social de los seres humanos, dentro del contexto histórico-cultural en el que se encuentran inmersos.

Es importante analizar la manera en la que las estructuras sociales y los individuos particularmente son influenciados específicamente por la tecnología que modifica la forma en la que éstos se comportan, agrupan y tienden a catalogarse debido a los estímulos causados.

Stress: Es una reacción fisiológica del organismo en el que entran en juego diversos mecanismos de defensa para afrontar una situación que se percibe como amenazante o de demanda incrementada. El estrés es una respuesta natural y necesaria para la supervivencia.

.: SÓLO PARA CONSULTA :.

Cuando esta respuesta natural se da en exceso se produce una sobrecarga de tensión que repercute en el organismo humano y provoca la aparición de enfermedades y anomalías patológicas que impiden el normal desarrollo y funcionamiento del cuerpo humano.

En una era digital donde se da un consumo ilimitado de tecnología se generan diversos trastornos como el stress por la necesidad de mantenerse en contacto e inmersión con diversos dispositivos electrónicos.

Tabletas electrónicas: Es una computadora portátil de mayor tamaño que un teléfono inteligente o una PDA, integrado en una pantalla táctil (sencilla o multitáctil) con la que se interactúa primariamente con los dedos o una pluma stylus (pasiva o activa), sin necesidad de teclado físico ni ratón, estos últimos se ven reemplazados por un teclado virtual.

Uno de los dispositivos más innovadores y atractivos en el mercado son las tabletas electrónicas ya que genera el deseo de adquirirlas por su diseño aplicaciones y herramientas ofrecidas a los usuarios.

Tecnología: Es el conjunto de conocimientos técnicos, ordenados científicamente, que permiten diseñar y crear bienes y servicios que facilitan la adaptación al medio ambiente y satisfacer tanto las necesidades esenciales como los deseos de la humanidad.

La Tecnología ha revolucionado la manera en la que se vive ya que ofrece una diversidad de dispositivos electrónicos y herramientas tecnológicas bastante atractivas y deseables para los individuos generando modificaciones de comportamiento, adaptación y formas de vida.

Transhumanismo: Es tanto un concepto filosófico como un movimiento intelectual internacional que apoya el empleo de las nuevas ciencias y tecnologías para mejorar las capacidades mentales y físicas con el objeto de corregir lo que considera aspectos indeseables e innecesarios de la condición humana, como el

.: SÓLO PARA CONSULTA :.

sufrimiento, la enfermedad, el envejecimiento o incluso en última instancia la mortalidad.

Con el desarrollo de la tecnología y la ciencia se han creado diversas maneras de alterar las condiciones humanas con la finalidad de desaparecer situaciones indeseables en los individuos como enfermedades, sufrimiento, entre otras.

Twitter: Es un servicio de microblogging (también conocido como nanoblogging, es un servicio que permite a sus usuarios enviar y publicar mensajes breves, generalmente solo de texto).

Entre los servicios generados por la tecnología se encuentra el Twitter que al igual que las redes sociales es muy atractivo y tiende a dispersar constantemente la atención y reducir las relaciones personales.

Valores: Es una cualidad de un sujeto u objeto. Los valores son agregados a las características físicas o psicológicas, tangibles del objeto; es decir, son atribuidos al objeto por un individuo o un grupo social, modificando a partir de esa atribución su comportamiento y actitudes hacia el objeto en cuestión.

El valor es una cualidad que confiere a las cosas, hechos o personas una estimación, ya sea positiva o negativa.

Es importante mencionar que en la actualidad las tendencias en cuanto a los dispositivos tecnológicos y tecnologías innovadoras son muy fuertes hasta el punto de modificar los valores personales, así como, establecer un valor a los grupos sociales que los posean o bien un status.

Versátil: Capaz de adaptarse con facilidad y rapidez a diversas funciones.

El éxito de los diversos dispositivos electrónicos se basa en la innovación, diseño y versatilidad para poder realizar varias actividades al mismo tiempo (multitask) o bien la cantidad de aplicaciones con las que cuenten que permitan interactuar de diversas formas en internet con otros usuarios, estas características hacen que estos dispositivos sean deseados por las personas y motiven a su adquisición.

.: SÓLO PARA CONSULTA :.

Virtual: Consiste en producir una apariencia de realidad que permita al usuario tener la sensación de estar presente en ella. Que tiene existencia aparente y no real.

La era digital genera una experiencia virtual en la que los individuos crean situaciones imaginarias las cuales si no son controladas pueden ocasionar daños severos en la salud especialmente en los jóvenes.

Voluntad: Es la facultad de decidir y ordenar la propia conducta. Propiedad que se expresa de forma consciente en el ser humano y en otros animales para realizar algo con intención con un resultado.

Es importante que los jóvenes conozcan las diferentes consecuencias del uso excesivo de la tecnología que les permita ser responsables y conscientes sobre las implicaciones de la misma, de tal manera que puedan controlar sus impulsos y tomar decisiones con la finalidad de mejorar su desarrollo.

Vulnerable: Expuestos a la posibilidad de ser atacados o perjudicados, ya sea física o emocionalmente.

Actualmente con la diversidad de estímulos existentes por la tecnología y los dispositivos electrónicos los jóvenes especialmente se encuentran en una posición vulnerable ya que están constantemente expuestos a una cantidad muy frecuente de estímulos con intensidades distintas que modifican e intervienen en el desarrollo de los mismos.

2.4 Sujetos Intervinientes

Es importante determinar las personas que participan y tienen influencia en un proceso de investigación con la finalidad de concretar y especificar con mayor profundidad el tema, evitando ambigüedades que pudiesen modificar en cierta manera la posición y perspectiva de dicha investigación.

Dentro de los sujetos que intervienen y tienen influencia en la investigación presente se mencionan los siguientes:

.: SÓLO PARA CONSULTA :.

.: SÓLO PARA CONSULTA :.

Alumnos

Son seres humanos en formación, en constante crecimiento y desarrollo de capacidades.

Particularmente para esta investigación los sujetos intervinientes fundamentales para el desarrollo de la misma son los alumnos universitarios con edades aproximadas entre 18 a 25 años que estudian una carrera universitaria perteneciente al Área Económico Administrativo de la Universidad Autónoma de Aguascalientes y de la Escuela de Ciencias Económicas y Empresariales de la Universidad Panamericana campus Bonaterra en la misma ciudad.

Universidades

La Universidad Autónoma de Aguascalientes es una institución pública que ofrece educación en diversas áreas de estudio con una trayectoria de más de 40 años en la ciudad de Aguascalientes. Los alumnos que ingresan a esta institución en su mayoría pertenecen a un nivel socio económico medio o medio alto con un poder adquisitivo suficiente para poder solventar sus estudios.

La Universidad Panamericana campus Bonaterra es una institución privada fundada en 1989 por empresarios aguascalentenses la cual tiene una oferta educativa diversa para el desarrollo profesional y personal de los alumnos. Los alumnos que estudian en esta institución educativa son parte de un nivel socio económico alto en su mayoría el cual permite cubrir la carrera de estudio elegida.

Profesor

Es la persona que se dedica profesionalmente a la enseñanza, bien con carácter general, bien especializado en una determinada área de conocimiento, asignatura, disciplina académica, ciencia o arte.

Además de la transmisión de valores, técnicas y conocimientos generales o específicos de la materia que enseña, parte de la función pedagógica del profesor

.: SÓLO PARA CONSULTA :.

consiste en facilitar el aprendizaje para que el alumno lo alcance de la mejor manera posible.

Es decir un profesional comprometido con la Universidad, con la excelencia académica, con las metas educativas y con su entorno social.

Dichos profesores hacen uso de modelos instruccionales óptimos; comprenden, adecúan, mejoran y utilizan de manera creativa los medios que facilitan y apoyan el aprendizaje.

Es importante mencionar que los profesores son clave esencial para lograr adaptar lo que se enseña a través de medios innovadores para cubrir las diferentes necesidades e ir a la par en cuanto al ritmo de los estudiantes que permita un desarrollo profesional y personal adecuado.

Además de ayudar a los estudiantes a aprender y favorecer el desarrollo de habilidades para el aprendizaje independiente y el pensamiento crítico.

Siendo esencial el brindar oportunidades a los estudiantes de interactuar con herramientas tecnológicas que favorezcan la comprensión de información actual y el desarrollo intelectual de los mismos.

Entonces pues el profesor debe de poseer una actitud crítica y positiva hacia las nuevas técnicas de transmitir el conocimiento, de tal manera que incida en el aspecto motivacional y mejore el proceso de aprendizaje en los alumnos y en él mismo.

2.5 Normativa

Todo individuo tiene derecho a recibir educación y, por lo tanto, todos los habitantes del país tienen las mismas oportunidades de acceso al sistema educativo nacional, con sólo satisfacer los requisitos que establezcan las disposiciones generales aplicables.

La educación es medio fundamental para adquirir, transmitir y acrecentar la cultura; es proceso permanente que contribuye al desarrollo del individuo y a la

.: SÓLO PARA CONSULTA :.

transformación de la sociedad, y es factor determinante para la adquisición de conocimientos y para formar al hombre de manera que tenga sentido de solidaridad social.

En el proceso educativo deberá asegurarse la participación activa del educando, estimulando su iniciativa y su sentido de responsabilidad social, para alcanzar los fines previamente establecidos.

UNESCO

Internacionalmente la UNESCO establece que la educación es un derecho humano e indispensable para el ejercicio de los demás derechos. Ya que promueve la libertad individual y la autonomía y produce importantes beneficios para el desarrollo económico, social y cultural de una sociedad.

Instrumentos normativos de las Naciones Unidas y la UNESCO establecen las obligaciones jurídicas internacionales del derecho a la educación. Estos instrumentos promueven y desarrollan el derecho de toda persona a disfrutar del acceso a una educación de buena calidad, sin discriminación ni exclusión.

Corresponde pues a los gobiernos a cumplir con sus obligaciones legales y políticas en lo que respecta a la educación para todos de buena calidad y para aplicar y supervisar más eficazmente las estrategias de educación.

La educación es una herramienta poderosa mediante la cual adultos y niños marginados pueden romper las barreras de la pobreza y participar plenamente como ciudadanos.

Las obligaciones y los compromisos políticos en virtud de instrumentos internacionales deben reflejarse en las constituciones y la legislación nacional y ser traducido en políticas y programas. Los Estados miembros tienen la obligación

.: SÓLO PARA CONSULTA :.

de informar sobre las medidas que adopten para la aplicación de los instrumentos normativos.

La UNESCO supervisa la aplicación de sus instrumentos normativos con el fin de adaptarlos a un uso más amplio, con el apoyo de los Estados miembros como motores primarios, las organizaciones internacionales, tomadores de decisiones, los profesores, la comunidad intelectual y todos los agentes de la sociedad civil.

Artículo 3º de la Constitución Política de los Estados Unidos Mexicanos.

El artículo tercero de la Constitución Política de los Estados Unidos Mexicanos (2013) establece que todo individuo tiene derecho a recibir educación. La educación que se imparta tenderá a desarrollar armónicamente, todas las facultades del ser humano.

Además de pretender un enfoque a la perfección del individuo a través de una educación adecuada y congruente a las necesidades de la nación que permita desarrollar destrezas y habilidades, así como la capacidad de desenvolverse y tomar de decisiones activamente para el desarrollo integral.

Una educación basada en un respeto a la diversidad y creencias, enfocada a un desarrollo científico y de investigación. Además de proponer un crecimiento económico, social y político para el bienestar de la sociedad.

Las instituciones de educación superior a las que la ley otorgue la autonomía tendrán la facultad y responsabilidad de planear actividades por sí mismas realizar sus fines de educar, investigar y difundir la cultura de acuerdo a los principios establecidos en el artículo tercero, respetando la libertad de cátedra e investigación, así como tendrá la libertad de elaborar exámenes de acuerdo a las características propias de las asignaturas, además de diseñar sus planes y programas congruentes con la situación actual del país, y el tipo de individuo que se quiere formar.

.: SÓLO PARA CONSULTA :.

Entonces pues, el sistema educativo nacional tiene como objetivo la formación de ciudadanos mediante la adquisición de conocimientos, es decir, una actitud que el individuo debe de tomar a través del proceso de aprendizaje que le haga responsable e integral a través de una interacción de valores humanos para la construcción de una sociedad más armónica y equitativa.

Que tenga como finalidad actualizar y profundizar sus conocimientos, elevar su nivel investigativo, perfeccionar su formación, desarrollo intelectual y contribuir de esta manera al proceso de modernización académica.

La finalidad de la capacitación es permitir una reflexión, desarrollo de destrezas y habilidades que adecué a los participantes a una realidad y se adapten a éstos cambios vertiginosos para mejorar la práctica educativa y por consecuencia la transferencia de conocimientos, que permita formar individuos con capacidades superiores para interactuar, enfrentarse a situaciones específicas con templanza e inteligencia así como fortalecerlos con valores que los integren para el desarrollo de vida.

El ser humano debe estar en condiciones de aprovechar y utilizar durante toda la vida cada oportunidad que se le presente de actualizar, profundizar y enriquecer ese primer saber y de adaptarse a un mundo en permanente cambio.

Para cumplir el conjunto de las misiones que les son propias, la educación debe estructurarse en torno a cuatro aprendizajes fundamentales que en el transcurso de la vida serán para cada persona, en cierto sentido, los pilares del conocimiento: aprender a conocer, es decir, adquirir los instrumentos de la comprensión; aprender a hacer, para poder influir sobre el propio entorno; aprender a vivir juntos, para participar y cooperar con los demás en todas las actividades humanas; por último, aprender a ser, un proceso fundamental que recoge elementos de los tres anteriores. Por supuesto, estas cuatro vías del saber convergen en una sola, ya que hay entre ellas múltiples puntos de contacto, coincidencia e intercambio.

.: SÓLO PARA CONSULTA :.

Es esencial para el ser humano aprender a conocer el mundo que le rodea, desarrollar capacidades profesionales, de comunicación e interacción con los demás. Dicha interacción le permitirá descubrir, comprender y conocer, de esta manera se incrementará el conocimiento, que permita comprender mejor las múltiples facetas del entorno, favorecer el despertar de la curiosidad intelectual, estimular el sentido crítico y permitir descifrar la realidad, adquiriendo al mismo tiempo una autonomía de juicio.

Es interesante para el profesor actual esa interacción y la posibilidad de que identifiquen ese entorno que actualmente representa un reto debido a la diversidad de estímulos que genera el desarrollo tecnológico, que obviamente causara un cambio radical en la forma en que los alumnos comprenderán y percibirán información.

Es interesante determinar especialmente en la actualidad cuando existe una gran gama de herramientas tecnológicas, cómo enseñar al alumno de tal forma que el aprendizaje sea significativo, es decir que comprenda y aplique los conocimientos.

Es concebible que en las sociedades ultratecnificadas del futuro la deficiente interacción entre los individuos puede provocar graves disfunciones, cuyas superación exijan nuevas calificaciones, basadas más en el comportamiento que en el bagaje intelectual, lo que quizá ofrezca posibilidades a las personas con pocos o sin estudios escolares, pues la institución, el discernimiento, la capacidad de prever el futuro y de crear un espíritu de equipo no son cualidades reservadas forzosamente a los más especializados.

¿Cómo y dónde enseñar estas cualidades, innatas? No es tan fácil deducir cuales deben ser los contenidos de una formación que permita adquirir las capacidades o aptitudes necesarias. El problema se plantea también a propósito de la formación profesional en los países en desarrollo.

Sin lugar a dudas, el aprender a convivir resulta complicado, los seres humanos tienden a valorar en exceso sus cualidades y las del grupo al que pertenecen y a alimentar prejuicios desfavorables hacia los demás. La actual atmósfera

.: SÓLO PARA CONSULTA :.

competitiva dominante en la actividad económica de cada nación y, sobre todo a nivel internacional, tiende además a privilegiar el espíritu de competencia y el éxito individual.

Es sumamente importante enseñar la diversidad de la especie humana y contribuir a una toma de coincidencia de las semejanzas y la interdependencia entre todos los seres humanos.

La educación debe contribuir al desarrollo global de cada persona: cuerpo y mente, inteligencia, sensibilidad, sentido estético, responsabilidad individual, espiritualidad. Todos los seres humanos deben estar en condiciones, en particular gracias a la educación recibida en su juventud, de dotarse de un pensamiento autónomo y crítico y de elaborar un juicio propio, para determinar por sí mismos qué deben hacer en las diferentes circunstancias de la vida.

Personas capaces de integrarse a un mundo en permanente cambio, con una diversidad de personalidades, autonomía y espíritu de iniciativa, y creatividad, manifestaciones por excelencia de la libertad humana.

Ley General de Educación

La Ley General de Educación es una ley que regula la educación que imparten el Estado-Federación, entidades federativas y municipios, sus organismos descentralizados y los particulares con autorización o con reconocimiento de validez oficial de estudios. Es de observancia general en toda la República y las disposiciones que contiene son de orden público e interés social.

Esta ley obliga a quienes residen en México a cursar por lo menos los niveles primario, secundario y ahora nivel medio superior de la educación, y establece que los padres de familia tienen la responsabilidad de verificar que sus hijos cumplan con este deber.

La educación que impartan el Estado, sus organismos descentralizados y los particulares con autorización o con reconocimiento de validez oficial de estudios contribuirán al desarrollo integral del individuo, para que ejerza plena y responsablemente sus capacidades humanas; favorezcan el desarrollo de

.: SÓLO PARA CONSULTA :.

facultades para adquirir conocimientos, así como la capacidad de observación, análisis y reflexión críticos, entre otros.

Ley Estatal del Estado de Aguascalientes

De acuerdo a lo estipulado en la Ley Estatal del Estado de Aguascalientes la educación que se imparta en dicho estado tenderá a ser de calidad con la finalidad de fortalecer las capacidades e integridad de los individuos.

El concepto de calidad para el sistema educativo estatal comprende cuatro dimensiones: relevancia, eficacia, equidad y eficiencia.

La educación superior debe constituirse como una aportación efectiva al desarrollo social, cultural y económico de la entidad, en el marco de las orientaciones educativas que establece esta Ley y los demás ordenamientos aplicables. Esta vinculación con las necesidades del Estado se realizará a través de las tres funciones de la educación superior, que son:

I.- La docencia, para la formación de profesionales y especialistas de diversas ramas del conocimiento y quehacer humanos;

II.- La investigación científica, humanística y tecnológica, que atienda en forma equilibrada tanto las necesidades del desarrollo de la Entidad como las de interés académico por sí mismo; y

III.- La difusión, que incluye en este concepto la divulgación de la ciencia, la tecnología y las humanidades; la preservación, el enriquecimiento y la extensión de la cultura regional, nacional y universal, así como la prestación de servicios.

Además de las instituciones públicas, federales o estatales, que ofrecen educación superior, ésta puede realizarse en instituciones particulares que cuenten con la autorización y/o el reconocimiento de validez oficial de estudios de acuerdo a la normatividad aplicable.

La autoridad educativa estatal, de conformidad con los ordenamientos federales aplicables y sin detrimento de la autonomía universitaria, a través de un organismo, coordinará la planeación y evaluación de los servicios que ofrezca el

.: SÓLO PARA CONSULTA :.

conjunto de las instituciones de educación superior que operen en el Estado de Aguascalientes.

Contribuir al proceso de modernización académica, al fortalecimiento de los programas de pre y postgrado a nivel de especialización y maestría, al desarrollo de la investigación y las comunidades académicas y a la cualificación de la carrera docente, para de esta manera impactar el mejoramiento de la calidad de la educación superior.

Es importante agregar el desarrollo y práctica constante de la investigación que permita un crecimiento personal, así como profesionales competentes que den respuesta a los problemas de una realidad compleja y dinámica; que adopten una actitud reflexiva y crítica con respecto a la realidad educativa, estudiarla y transformarla creativamente.

Se reafirma la necesidad de preservar, reforzar y fomentar aún más las misiones y valores fundamentales de la educación superior, en particular la misión de contribuir al desarrollo sostenible y el mejoramiento del conjunto de la sociedad.

Dentro de las misiones y funciones de la educación superior se encuentra el formar diplomados altamente cualificados y ciudadanos responsables, capaces de atender a las necesidades de todos los aspectos de la actividad humana, ofreciéndoles cualificaciones que estén a la altura de los tiempos modernos, comprendida la capacitación profesional, en las que se combinen los conocimientos teóricos y prácticos de alto nivel mediante cursos y programas que estén constantemente adaptados a las necesidades presentes y futuras de la sociedad.

Es importante saber que en un mundo en rápido cambio, se percibe la necesidad de una nueva visión y un nuevo modelo de enseñanza superior, que debería estar centrado en el estudiante, lo cual exige, en la mayor parte de los países, reformas en profundidad y una política de ampliación del acceso, para acoger a categorías

.: SÓLO PARA CONSULTA :.

de personas cada vez más diversas, así como una renovación de los contenidos, métodos, prácticas y medios de transmisión del saber, que han de basarse en nuevos tipos de vínculos y de colaboración con la comunidad y con los más amplios sectores de la sociedad.

Los rápidos progresos de las nuevas tecnologías de la información y la comunicación seguirán modificando la forma de elaboración, adquisición y transmisión de los conocimientos.

También es importante señalar que las nuevas tecnologías brindan posibilidades de renovar el contenido de los cursos y los métodos pedagógicos, y de ampliar el acceso a la educación superior.

No hay que olvidar, sin embargo, que la nueva tecnología de la información no hace que los docentes dejen de ser indispensables, sino que modifica su papel en relación con el proceso de aprendizaje, y que el diálogo permanente que transforma la información en conocimiento y comprensión pasa a ser fundamental.

Los establecimientos de educación superior han de dar el ejemplo en materia de aprovechamiento de las ventajas y el potencial de las nuevas tecnologías de la información y la comunicación, velando por la calidad y manteniendo niveles elevados en las prácticas y los resultados de la educación, con un espíritu de apertura, equidad y cooperación internacional.

Universidad Autónoma de Aguascalientes

El proceso de desarrollo del profesor como actor educativo es una condición necesaria para avanzar en la mejora continua de la educación media superior y superior. Consciente de esta situación, la Universidad Autónoma de Aguascalientes (UAA) a lo largo de su historia ha procurado atender la formación y actualización académica de sus profesores tanto en lo concerniente a la

.: SÓLO PARA CONSULTA :.

.: SÓLO PARA CONSULTA :.

dimensión de formación en la disciplina científica o área del conocimiento, como en lo relativo a la formación docente. La primera de ellas ha sido abordada a través de la educación continua y especialmente, los posgrados.

En lo que corresponde a los servicios educativos para atender el desarrollo de la formación docente en la UAA, actualmente se encuentran organizados en el Programa de Formación Académica de Profesores (PFAP) el cual tiene como antecedentes las siguientes etapas:

1. Instituto Autónomo de Ciencias y Tecnología (1972 – 1973) a través del Departamento Psicopedagógico se ofrecía orientación didáctica a los profesores.

2. Cursos sueltos que ofrecía el Departamento de Promoción Docente en el marco del Programa Nacional de Formación de Profesores de la Asociación Nacional de Universidades e Instituciones de Educación Superior (1973 – 1976).

3. Maestría en Educación Superior, primer posgrado de la UAA, el cual se enfocó a la formación de profesores en cuestiones didácticas (1977 – 1980).

4. Diploma de Especialidad en Docencia, su objetivo fue formar y capacitar pedagógicamente a profesores de la UAA a través de cursos que sumaban 60 créditos académicos (1981 –1988).

5. Programa de Formación de Profesores, integrado por 13 Diplomados, además inició actividades el Equipo Coordinador del Programa para ofrecer otros servicios educativos además de los cursos (1989 – 1994).

6. Programa de Formación Académica de Profesores, integrado por 16 Diplomados y una amplia variedad de cursos sueltos, así como otros servicios educativos relacionados con la formación docente (1995 a la fecha).

Estas etapas reflejan el permanente interés de la UAA por ofrecer a sus profesores alternativas pertinentes para su formación docente como un elemento esencial que influye significativamente en los niveles de la calidad educativa en la institución.

.: SÓLO PARA CONSULTA :.

.: SÓLO PARA CONSULTA :.

Dichas alternativas han transitado de un número acotado de cursos a una amplia variedad de ellos, procurando el desarrollo equilibrado e integral de las dimensiones que integran a la práctica docente y la atención a una diversidad de necesidades derivadas de un contexto amplio y complejo.

En lo concerniente al área que a nivel institucional coordina las actividades de formación y actualización docente, a partir de febrero de 2011, la entonces Coordinación de la Unidad de Formación Académica de Profesores (UFAP) se transformó en el Departamento de Formación y Actualización Académica (DEFAA), adscrito a la Dirección General de Docencia de Pregrado.

Actualmente el DEFAA ofrece los siguientes servicios educativos para la formación docente:

1. Oferta educativa de carácter general: cursos presenciales, semipresenciales y en línea relacionados con áreas de formación docente,4 dirigidos a profesores de la UAA, de los Bachilleratos Incorporados a ésta y eventualmente a docentes de instituciones de educación media superior y superior externas.

2. Oferta educativa de carácter especial: cursos solicitados por profesores, academias o departamentos de la UAA para atender necesidades específicas de formación docente.

3. Asesoría pedagógica: proceso a través del cual se atienden diversas situaciones relacionadas con la práctica docente en sus fases de planeación, implementación y evaluación.

4. Medios de difusión: estrategias complementarias para la formación docente de los profesores. Actualmente se cuenta con la revista semestral Docere, el programa de radio El Gis, la página web y red social, una lista de distribución de mensajes vía correo electrónico denominada Redocente y diversos medios impresos.

5. Proyectos académicos especiales: diseño, implementación, seguimiento y evaluación de proyectos relacionados con la formación docente de los profesores.

.: SÓLO PARA CONSULTA :.

En lo que corresponde al Programa de Formación Académica de Profesores, éste ha sido rediseñado con el propósito de ser más pertinente, diversificado e integral y de esta forma, responder con mayores elementos a las necesidades de formación docente de los profesores de la UAA así como de los Bachilleratos Incorporados a ésta, y eventualmente a docentes provenientes de otras instituciones de educación media superior y superior.

Las actividades para el rediseño del PFAP iniciaron formalmente en octubre de 2011, generándose esta propuesta denominada Programa Institucional de Formación y Actualización Docente (PIFOD). Una versión previa de este documento fue consultada con 106 actores institucionales vinculados con la formación docente, lo anterior con el propósito de recibir retroalimentación al respecto.

Ahora, mucho más enfáticamente que antes, se requiere que los profesores conozcan la problemática social y laboral a la que se enfrentan los nuevos profesionistas, de manera que integren de manera más consciente y sistemática el reconocimiento de temas y situaciones complejas, para los que requieren conocimientos que les ayuden a enfrentar y comprender la complejidad de los problemas de ámbitos profesionales más apremiantes, mediante procesos reflexivos y analíticos, que integren la teoría y la práctica; para elaborar y aplicar recursos didácticos que les permitan a los estudiantes investigar, resolver situaciones diversas y documentar los nuevos conocimientos a través de medios distintos y útiles a los profesores.

Es necesario fortalecer la formación del profesor para un trabajo en aula más productivo y selectivo que sirva de reforzamiento para el aprendizaje del estudiante; así como afianzar lo que actualmente se realiza como la asesoría presencial y no presencial, sea de carácter individual o grupal, lo que supone que los profesores conozcan estrategias para el fomento del aprendizaje en línea o semipresencial que genera distintos tipos de preparación del aprendizaje y de relación con los estudiantes.

.: SÓLO PARA CONSULTA :.

.: SÓLO PARA CONSULTA :.

Universidad Panamericana campus Bonaterra

El desarrollo académico y fomento a la mejora continua es esencial para la Universidad Panamericana campus Bonaterra, la cual permita a los docentes mantenerse a la vanguardia en cuanto a la información y metodologías educativas que fortalezcan una educación de calidad.

Favoreciendo la mejora continua, a través de cursos, conferencias, diplomados, entre otros, que permita a los profesores una preparación actual y mejora en la práctica docente.

La Universidad Panamericana campus Bonaterra considera que las exigencias del rigor, seriedad, dedicación y esfuerzo, se consiguen eficazmente mediante una relación personal entre profesores y alumnos.

Conscientes del gustoso deber de prestar un servicio a la verdad y al hombre, los profesores enseñan generosamente lo que quizá a ellos les ha costado mucho esfuerzo aprender.

Además, deben responder a los nobles afanes de realización personal de quienes acuden a las aulas, procurando hermanar la transmisión del saber a la formación enteriza de la personalidad de cada alumno. La Universidad Panamericana está también llamada a responder a las exigencias y necesidades de la realidad social, y por ello ha de mantenerse al día, incorporando a su acervo las ciencias y técnicas más modernas e impulsando la investigación en todas las ramas del saber.

La universidad se propone desarrollar en sus profesores y alumnos una sólida preparación, que se concreta en el impulso a la investigación, a las publicaciones y a la consolidación continua de las licenciaturas y los programas de posgrado.

La preparación académica que ofrecemos, comprende junto al aspecto científico, técnico y profesional de la formación, aspectos culturales, sociales y éticos que están presentes en toda nuestra labor, de manera que profesores y alumnos posean una concepción unitaria del ser humano, que les permita adquirir la

.: SÓLO PARA CONSULTA :.

capacidad de esfuerzo para diseñar y encarnar un proyecto de vida propio, basado en una visión cristiana del hombre y de la sociedad.

La universidad fomenta en sus profesores y alumnos una creciente actitud de servicio. Por ello ofrece las condiciones materiales y culturales, que permitan a todos los miembros de la comunidad universitaria, atender a los demás como personas.

En la universidad se preparan personas con una profunda responsabilidad social que, a través del ejercicio comprometido de su profesión, contribuyan al crecimiento de México. Para ello, profesores y alumnos, mediante la formación ética y profesional, serán capaces de afrontar los retos que suscita el mundo actual.

2.6 Alternativas de Solución o Intervención

Las propuestas de intervención posibles de realizar son:

1. Diplomado llamado “Efectos del uso de la tecnología en los alumnos durante el proceso de aprendizaje y su impacto en el rendimiento académico de éstos”
2. Curso sobre los “Efectos del uso de la tecnología en los alumnos y sus implicaciones en el rendimiento académico de éstos”.
3. Ciclo de Conferencias sobre “El impacto del uso de la tecnología en los alumnos durante el proceso de aprendizaje y sus implicaciones en la comprensión y retención de información expuesta”.

Dichas alternativas de intervención tienen como finalidad identificar la manera en la que los diversos dispositivos electrónicos utilizados por los alumnos en el salón de clase adicional a la utilizada por el profesor generan diversos estímulos que provocan un desenfoque por parte de los alumnos en clase el cual implica una retención y comprensión de información en pocas proporciones.

Además de identificar las herramientas tecnológicas más adecuadas a utilizar por parte del profesor que se adapten al tema a exponer para poder generar un

.: SÓLO PARA CONSULTA :.

.: SÓLO PARA CONSULTA :.

impacto positivo en los alumnos, con la finalidad de mejorar el proceso de enseñanza aprendizaje intentando causar un impacto en la consciencia de los alumnos que les permita identificar el uso correcto de la tecnología durante su aprendizaje.

.: SÓLO PARA CONSULTA :.

.: SÓLO PARA CONSULTA :.

CAPÍTULO III: METODOLOGÍA DE LA INVESTIGACIÓN

El presente capítulo está conformado por cuatro apartados los cuáles muestran en forma concisa la metodología de investigación y el análisis de la información obtenida mediante los instrumentos que nos permita comprobar la veracidad o rechazo de la hipótesis formulada en base a la cual se sustentará la propuesta de intervención.

3.1 Formulación de Hipótesis y Determinación de Variables.

3.1.1 Formulación de Hipótesis

Hipótesis

Son aquellas que indican lo que se trata de probar y se definen como explicaciones tentativas del fenómeno investigado. Se derivan de la teoría existente (Williams, 2003) y deben formularse a manera de proposición. De hecho son respuestas provisionales a las preguntas de investigación.

Según Kerlinger es un enunciado conjetural de la relación entre dos o más variables (Kerlinger y Lee, 2002, p. 23). Además Kerlinger y Lee (2002) señalan que las hipótesis siempre se presentan en forma de enunciados declarativos y relacionan, de manera general o específica, variables con variables.

Kerlinger y Lee (2002) mencionan que hay dos criterios que definen a las buenas hipótesis. Estos son los siguientes; “1) Las hipótesis son enunciados acerca de las relaciones entre variables. 2) Las hipótesis contienen implicaciones claras para probar las relaciones enunciadas” (p.23). Estos criterios lo que nos señalan es que en las hipótesis deben estar contenidas dos o más variables, las que se estén utilizando o trabajando en la investigación. Las cuales a su vez son mesurables o pueden serlo, siendo que se establecen de manera específica las relaciones entre ellas.

El presente estudio que tiene por objetivo *“Conocer los principales efectos por el uso de la tecnología en el salón de clase sobre los comportamientos, formas de aprendizaje y rendimiento escolar de los alumnos que cursan la carrera de*

.: SÓLO PARA CONSULTA :.

Mercadotecnia en la Universidad Autónoma de Aguascalientes y la de Administración y Mercadotecnia en la Universidad Panamericana campus Bonaterra, mediante la observación y análisis de actitudes en su desempeño. Lo anterior permitirá establecer una propuesta de intervención a partir de la cual se establezcan estrategias de enseñanza que favorezcan la utilización óptima de recursos tecnológicos en el salón de clase" y que establece como hipótesis: "*A mayor nivel de instrucción a los alumnos por parte del profesor a utilizar correctamente la tecnología como apoyo de su aprendizaje, entonces, mayor rendimiento académico de los alumnos".*

En donde se propone generar como estímulo un cambio de actitud hacia la tecnología y uso consciente y adecuado de las herramientas tecnológicas que favorezca el desarrollo del alumno así como su aprendizaje.

En congruencia con la hipótesis presentada con anterioridad, se requiere conocer el impacto que tiene la tecnología en el rendimiento escolar de los alumnos, así como, el tipo y uso de tecnología elegida por los docentes para mejorar el proceso de enseñanza aprendizaje y el tipo de tecnología utilizada por alumnos que genera diversos estímulos y que sin lugar a dudas modifican patrones de comportamiento, atracción, concentración y retención de información en clase, de la carrera de mercadotecnia en la Universidad Autónoma de Aguascalientes y la Universidad Panamericana campus Bonaterra, ambas instituciones establecidas en la ciudad de Aguascalientes.

Para fines del presente capítulo se establece como Hipótesis Operativa la siguiente:

El nivel de dirección en el uso de tecnología por parte del docente al alumno, determina el rendimiento escolar del alumno. Por tanto a mayor dirección docente en el uso de la tecnología mayor rendimiento escolar del alumnos.

.: SÓLO PARA CONSULTA :.

Hipótesis: A mayor nivel de instrucción a los alumnos por parte del profesor a utilizar correctamente la tecnología como apoyo de su aprendizaje, entonces, mayor rendimiento académico de los alumnos.

3.1.2 Determinación de Variables

Variable

Es una propiedad que puede fluctuar y cuya variación es susceptible de medirse u observarse.

Existen diferentes tipos de variables, sin embargo para efectos de la investigación se centrará en aquellas que se refieren a la influencia que se asigne a unas variables sobre otras mencionando las siguientes:

Variables Independientes

Una variable independiente es aquella cuyo valor no depende de otra variable. La variable independiente se representa en el eje de abscisas.

Son las que el investigador escoge para establecer agrupaciones en el estudio, clasificando intrínsecamente a los casos del mismo.

Un tipo especial son las **variables de control**, que modifican al resto de las variables independientes y que de no tenerse en cuenta adecuadamente pueden alterar los resultados por medio de un sesgo.

Es aquella característica o propiedad que se supone ser la causa del fenómeno estudiado. En investigación experimental se llama así a la variable que el investigador manipula.

Variables Dependientes

Una variable dependiente es aquella cuyos valores dependen de los que tomen otra variable.

.: SÓLO PARA CONSULTA :.

La variable dependiente en una función se suele representar por y. La variable dependiente se representa en el eje ordenadas. Son las variables de respuesta que se observan en el estudio y que podrían estar influidas por los valores de las variables independientes.

Hayman (1974:69) la define como propiedad o característica que se trata de cambiar mediante la manipulación de la variable independiente.

La variable dependiente es el factor que es observado y medido para determinar el efecto de la variable independiente.

Variables Intervinientes

Son aquellas características o propiedades que, de una manera u otra, afectan el resultado que se espera y están vinculadas con las variables independientes y dependientes.

Variables Moderadoras

Según Tuckman: Representan un tipo especial de variable independiente, que es secundaria, y se selecciona con la finalidad de determinar si afecta la relación entre la variable independiente primaria y las variables dependientes.

Son las variables que expresan distintas cualidades, características o modalidad.

Cada modalidad que se presenta se denomina atributo o categoría y la medición consiste en una clasificación de dichos atributos. Las variables cualitativas pueden ser dicotómicas cuando sólo pueden tomar dos valores posibles como sí y no, hombre y mujer o son politómicas cuando pueden adquirir tres o más valores.

Para efectos de esta investigación se establecen las siguientes variables:

> Variable independiente: *Dirección en el uso de la tecnología* por parte del maestro al alumno.

Resulta sumamente importante determinar en qué magnitud el uso de la tecnología genera ciertos cambios en el proceso de enseñanza aprendizaje ya

.: SÓLO PARA CONSULTA :.

sea para favorecer o disminuir la atención de los jóvenes en clase, debido a la diversidad de estímulos causados.

Es aquí donde el docente orienta y dirige al alumno mediante sugerencias en el uso de diversas herramientas tecnológicas que favorezcan el aprendizaje y desarrollo individual para generar personas conscientes de la importancia del uso e interacción adecuado de la tecnología en un mundo que esta innovando constantemente y que requiere la integración de la misma.

> Variable dependiente: Impacto de la tecnología en el *rendimiento escolar*.

En donde el uso de la tecnología está cambiando totalmente la forma en la que se percibe y comprende la información expuesta en el salón de clase, además, de que se ha generado un cambio en la dinámica de cómo proyectar y explicar información en el salón de clase, que implique una diversidad de estímulos que permitan motivar y atraer la atención al tema que se expone.

Así como determinar maneras de intervenir cuando los diversos estímulos causados por las herramientas tecnológicas que el alumno posee, no se conviertan en un distractor que disperse la atención e impidan la comprensión del tema en forma adecuada, provocando una alteración en el proceso de enseñanza aprendizaje.

3.2 Diseño y Tipo de Investigación

Diseño de Investigación

Una vez que se ha definido y establecido la(s) hipótesis de investigación o los lineamientos para la investigación (si es que no se tienen hipótesis), se debe concebir la manera práctica y concreta de responder a las preguntas de investigación.

.: SÓLO PARA CONSULTA :.

Esto implica seleccionar o desarrollar un *diseño de investigación* y aplicarlo al contexto particular del estudio. *El término "diseño" se refiere al plan o estrategia concebida para responder a las preguntas de investigación* (Christensen, 1980).

El diseño señala al investigador lo que debe hacer para alcanzar sus objetivos de estudio, contestar las interrogantes que se ha planteado y analizar la certeza de la(s) hipótesis formuladas en un contexto en particular.

El diseño seleccionado para el presente estudio es el Diseño de investigación No experimental el cual es aquel que se realiza sin manipular deliberadamente variables.

Es decir, es investigación donde no se hace variar intencionalmente las variables independientes. Lo que se hace en la investigación no experimental es observar fenómenos tal y como se dan en su contexto natural, para después analizarlos.

Como señala Kerlinger (1979, : 116). "La investigación no experimental o expost-facto es cualquier investigación en la que resulta imposible manipular variables o asignar aleatoriamente a los sujetos o a las condiciones".

De hecho, no hay condiciones o estímulos a los cuales se expongan los sujetos del estudio. Los sujetos son observados en su ambiente natural, en su realidad.

Tipo de Investigación

Para efectos de esta investigación se adoptará la clasificación de Dankhe (1986) citado por Sampieri (1991), quien divide a los tipos de investigación en: exploratorios, descriptivos, correlacionales y explicativos.

Esta clasificación es muy importante, debido a que según el tipo de estudio de que se trate varía la estrategia de investigación.

.: SÓLO PARA CONSULTA :.

El diseño, los datos que se recolectan, la manera de obtenerlos, el muestreo y otros componentes del proceso de investigación son distintos en estudios exploratorios, descriptivos, correlacionales y explicativos.

En la práctica, cualquier estudio puede incluir elementos de más de una de estas cuatro clases de investigación.

Los estudios exploratorios sirven para preparar el terreno y ordinariamente anteceden a los otros tres tipos (Dankhe, 1986).

Los estudios descriptivos por lo general fundamentan las investigaciones correlacionales, las cuales a su vez proporcionan información para llevar a cabo estudios explicativos que generan un sentido de entendimiento y son altamente estructurados.

Las investigaciones que se están realizando en un campo de conocimiento específico pueden incluir los tipos de estudio en las distintas etapas de su desarrollo. Una investigación puede iniciarse como exploratoria, después ser descriptiva y correlacional, y terminar como explicativa.

Ahora bien es importante mencionar de qué depende que el estudio se inicie como exploratorio, descriptivo, correlacional o explicativo, aunque no es fácil, básicamente se pueden mencionar dos factores: el estado del conocimiento en el tema de investigación que revele la revisión de la literatura y el enfoque que el investigador pretenda dar a su estudio.

Los diseños no experimentales se clasifican en transeccionales y longitudinales, eligiendo particularmente en este caso un diseño de investigación transeccional los cuales consisten en recolectar datos en un solo momento, en un tiempo único.

Dicho diseño transeccional tiene ciertas divisiones que para efectos de la investigación actual se ha seleccionado el diseño transeccional correlacional-

.: SÓLO PARA CONSULTA :.

causal, el cual describe relaciones entre dos o más categorías, conceptos o variables en un momento determinado.

Es decir miden las dos o más variables que se pretende ver sí están o no relacionadas en los mismos sujetos y después se analiza la correlación.

La utilidad y el propósito principal de los estudios correlacionales son saber cómo se puede comportar un concepto o variable conociendo el comportamiento de otra u otras variables relacionadas.

La investigación correlacional tiene, en alguna medida, un valor explicativo aunque parcial. Al saber que dos conceptos o variables están relacionadas, se aporta cierta información explicativa.

3.3 Trabajo de Campo

Una vez que seleccionamos el diseño de investigación apropiado y la muestra adecuada de acuerdo con nuestro problema de estudio e hipótesis, la siguiente etapa consistirá en recolectar los datos pertinentes sobre las variables involucradas en la investigación.

Recolectar los datos implica tres actividades estrechamente vinculadas entre sí:

a) Seleccionar un instrumento de medición de los disponibles en el estudio del comportamiento o desarrollar uno (el instrumento de recolección de los datos). Este instrumento debe ser válido y confiable, de lo contrario no se puede basarse en sus resultados.
b) Aplicar ese instrumento de medición. Es decir, obtener las observaciones y mediciones de las variables que son de interés para el estudio (medir variables).
c) Preparar las mediciones obtenidas para que puedan analizarse correctamente (a esta actividad se le denomina codificación de los datos).

.: SÓLO PARA CONSULTA :.

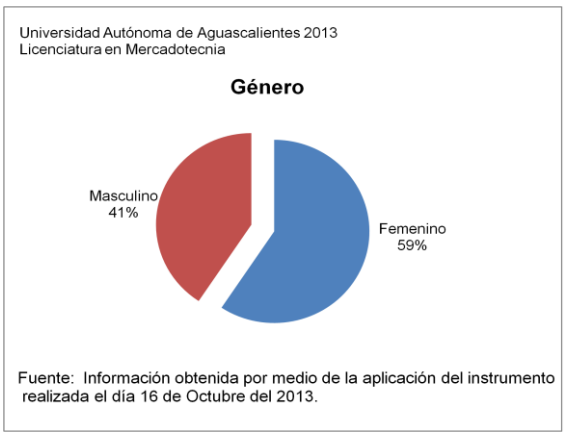
3.3.1 Población y muestra

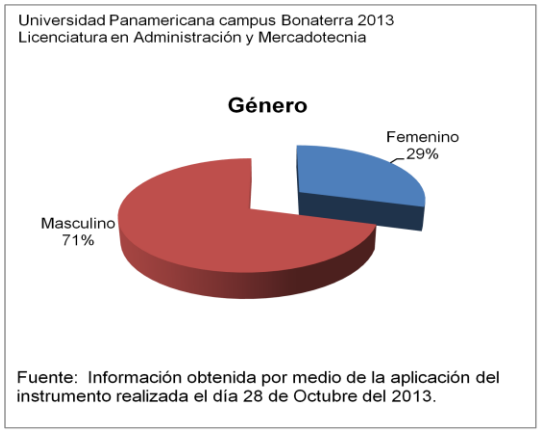
Población

Es el conjunto de todos los casos que concuerdan con una serie de especificaciones (Selltiz *et al*., 1980)

La Población determinada para efectos de la investigación es de 280 alumnos. Dicha población está conformada por jóvenes de 20 a 25 años de edad que estudian la carrera de Mercadotecnia en la Universidad Autónoma de Aguascalientes y Administración y Mercadotecnia en la Universidad Panamericana campus Bonaterra pertenecientes en su mayoría a un nivel socio-cultural y económico medio alto, los cuales cuentan con y tienen acceso constante a al menos un dispositivo electrónico sobresaliendo el teléfono celular, el cual en base a la información obtenida es uno de los dispositivos preferidos y más utilizados por los jóvenes.

Del universo en la Universidad Autónoma de Aguascalientes el 41% corresponde a hombres y 59% a mujeres y en la Universidad Panamericana campus Bonaterra el 71% de los encuestados corresponde a hombres y 29% a mujeres.

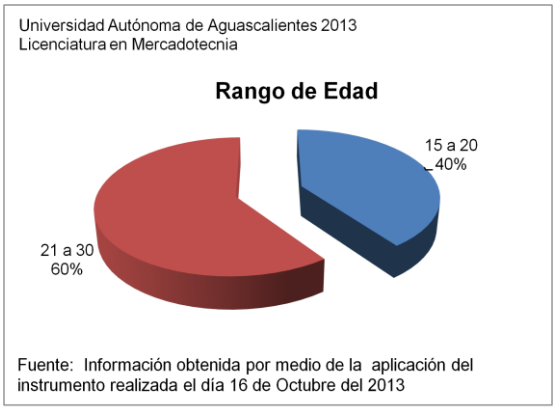


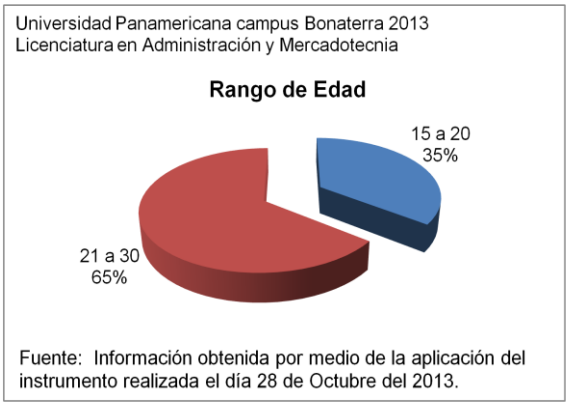


Por lo tanto como se mostró en la información anterior se obtiene una vez aplicada la encuesta a los jóvenes una mayor participación femenina en la Universidad Autónoma y una mayor participación masculina en la Universidad Panamericana

.: SÓLO PARA CONSULTA :.

campus Bonaterra, esto debido a la distribución muy particular de los grupos encuestados.





El rango de edad promedio al que pertenecen los jóvenes encuestados en la Universidad Autónoma en su mayoría es de 21 a 30 años de edad correspondiendo un 60% de jóvenes pertenecientes a este rango y un 40% a jóvenes que pertenecen a un rango de 15 a 20 años de edad.

En la Universidad Bonaterra se incrementa en un 5% el porcentaje de jóvenes que pertenecen al rango de 21 a 30 años de edad y disminuye el mismo porcentaje de jóvenes que pertenecen al rango de 15 a 20 años de edad.

Es importante mencionar que las encuestas fueron aplicadas a diversos semestres con la finalidad de obtener puntos de vista diferentes que permitan determinar en qué manera se producen los estímulos a través del uso de la tecnología con la finalidad de fundamentar aún más la investigación. Los semestres a los cuales se aplicó fueron los siguientes: primero, quinto, cuarto, sexto y séptimo en la Universidad Autónoma y en la Universidad Bonaterra primero, tercero y cuarto semestre.

Muestra

Es un subgrupo de la población de interés sobre el cual se recolectarán los datos, y que tiene que definirse o delimitarse de antemano con precisión, éste deberá ser representativo de dicha población. (Sampieri, R. Fernández, C. Baptista, P.

.: SÓLO PARA CONSULTA :.

(1991). Metodología de la Investigación. McGraw-Hill Interamericana de México, S.A. de C.V.)

La muestra elegida para determinar el tamaño de la muestra “n” es la siguiente:

$$n' = \frac{S^2}{V^2}$$

S^2 varianza de la muestra

V^2 varianza de la población

Lo cual se ajusta si se conoce el tamaño de la población N. Entonces tendremos que:

$$n' = \frac{n'}{1 - n'/n}$$

N = población de 480 estudiantes.

$\overline{y}$ = valor promedio de una variable = 1, un alumno.

Se = error estándar - *.015,* lo determinamos. Es aceptable pues es muy pequeño.

V = varianza de la población. Su definición $(Se)^2$ el cuadrado del error estándar.

S^2 = varianza de la muestra expresada como la probabilidad de ocurrencia de $\overline{y}$

Sustituyendo tenemos que:

$$n' = \frac{S^2}{V^2}$$

$S^{2=}$ p(1-p) = 0.9(1-0.9)= 0.09

$V= (0.015)^2= 0.000225$

$$n' = \frac{0.09}{0.000225} = 400$$

Y ajustando tenemos que:

$$n' = \frac{n'}{1 + n/N} = \frac{400}{1 + 400/280} = 164$$

Es decir que para la presente investigación se necesitara una muestra de 164 alumnos.

3.3.2 Instrumento

Toda medición o instrumento de recolección de los datos debe reunir dos requisitos esenciales: confiabilidad y validez.

La confiabilidad de un instrumento de medición se refiere al grado en que su aplicación repetida al mismo sujeto u objeto, produce iguales resultados.

La validez, en términos generales, se refiere al grado en que un instrumento realmente mide la variable que pretende medir.

El instrumento utilizado para la recolección de la información es un cuestionario con el cual se pretende obtener información sobre la manera en que la tecnología ha cambiado los patrones de comportamiento y dinámica de la sociedad, además de modificar el proceso de enseñanza aprendizaje creando y propiciando una oportunidad para mejorar e implementar diversas estrategias innovadoras de aprendizaje con la finalidad de favorecer el desarrollo de los jóvenes.

Operacionalización

Existen muchas formas de clasificación de las variables, no obstante, en esta investigación se clasificará de acuerdo con el sujeto de estudio y al uso de las mismas.

De acuerdo con el sujeto de investigación las variables se clasifican en categóricas y continuas. Las variables categóricas clasifican a los sujetos distribuyéndolos en grupos de acuerdo a algún atributo previamente establecido.

Este tipo de variables se subdividen a su vez en dos: variables dicotómicas que poseen dos categorías por ejemplo hombre-mujer, y variables policotómicas que establecen tres o más categorías.

.: SÓLO PARA CONSULTA :.

Son variables continuas cuando se miden atributos que toman un número infinito de valores.

La Operacionalización es un proceso que se inicia con la definición de las variables en función de factores estrictamente medibles a los que se les llama indicadores.

El proceso obliga a realizar una definición conceptual de la variable para romper el concepto difuso que ella engloba y así darle sentido concreto dentro de la investigación, luego en función de ello se procese a realizar la definición operacional de la misma para identificar los indicadores que permitirán realizar su medición de forma empírica y cuantitativa, al igual que cualitativamente llegado el caso.

Las dimensiones de las Variables definidas para efectos del presente estudio son las siguientes:

1. Frecuencia del uso del teléfono celular

Variable	Indicadores
Frecuencia del uso del teléfono celular por día	Siempre (De 11 a 20 veces)
	Frecuentemente (De 7 a 10 veces)
	Algunas veces (De 3 a 6 veces)

Con esta variable se identificará con qué frecuencia los jóvenes utilizan el teléfono celular diariamente, con la finalidad de conocer en qué proporción los jóvenes están inmersos en este dispositivo debido a la cantidad de estímulos que genera.

2. Motivo del uso del teléfono celular

Variable	Dimensiones	Indicadores
Motivo de uso del teléfono celular	Enviar mensajes	De 31 a 50 veces
		De 16 a 30 veces
		De 7 a 15 veces
		De 4 a 6 veces
		De 1 a 3 veces
	Realizar llamadas	De 31 a 50 veces
		De 16 a 30 veces
		De 7 a 15 veces
		De 4 a 6 veces
		De 1 a 3 veces
	Entretenimiento	De 31 a 50 veces
		De 16 a 30 veces
		De 7 a 15 veces
		De 4 a 6 veces
		De 1 a 3 veces

Esta variable permitirá conocer los motivos por los cuales los jóvenes utilizan el teléfono celular y la frecuencia con la cual lo utilizan.

3. Frecuencia del uso del teléfono celular en clase

Variable	Indicadores
Frecuencia del uso del teléfono celular en clase	Siempre (De 11 a 20 veces)
	Frecuentemente (De 7 a 10 veces)
	Algunas veces (De 3 a 6 veces)

Esta variable permite identificar la frecuencia con la cual los jóvenes utilizan el teléfono celular en clase para aplicar diversas estrategias que favorezcan el

proceso de aprendizaje, así como analizar en qué proporción los alumnos están comprendiendo la información expuesta en clase.

4. Porcentaje de distracción en clase por el uso del teléfono celular

Variable	Dimensiones	Subdimensión	Indicadores
Porcentaje de distracción en clase por el uso del Teléfono celular	Total 100%	Me cuesta trabajo concentrarme en clase	Del 20 al 30 % de concentración.
	Moderado (Del 85 al 90%)	Siento el deseo de checar redes sociales, o contestar mensajes o llamadas en clase)	Del 31 al 50 % de concentración
	Regular (Del 75 al 86%)	Me distrae el sonido y/o vibración de otros o mi celular	Del 51 al 70% de concentración.
	Para nada (Del 76% o menos)	Me distrae pero vuelvo a concentrarme en la clase.	Del 71 al 95 % de concentración.

Esta variable permitirá identificar el porcentaje de distracción por el uso del teléfono celular en el salón de clase por parte de los jóvenes que interrumpen y distorsionan el proceso de enseñanza-aprendizaje desfavoreciendo en gran medida su desarrollo académico.

5. Frecuencia del uso de laptop o PC por día

Variable	Indicadores
Frecuencia de uso de laptop o computadora escritorio por día	Siempre (De 11 a 20 veces)
	Frecuentemente (De 7 a 10 veces)
	Algunas veces (De 3 a 6 veces)

.: SÓLO PARA CONSULTA :.

Con esta variable se identificará la frecuencia del uso de laptop o PC diariamente que permita determinar la inmersión, el interés y el uso de éstos dispositivos por los jóvenes.

6. Tiempo de uso de laptop o PC por día

Variable	Indicadores
Tiempo de uso de laptop o PC por día	(De 16 a 22 hrs)
	(De 10 a 15 hrs)
	(De 6 a 11 hrs)
	(De 1 a 5 hora)

Esta variable permite identificar la cantidad de horas que los jóvenes utilizan la PC o laptop diariamente de tal manera que se puedan aplicar estrategias y técnicas adecuadas para fortalecer su desarrollo.

7. Frecuencia de uso de laptop durante clase

Variable	Indicadores
Frecuencia del uso de laptop durante clase	Siempre (De 7 a 10 veces)
	Frecuentemente (De 4 a 6 veces)
	Algunas veces (De 2 a 3 veces)
	Nunca

Esta variable muestra la frecuencia del uso de laptop en clase, esto permitirá identificar en qué proporción los jóvenes están concentrados en clase, así como, detectar oportunidades para mejorar el proceso de enseñanza-aprendizaje utilizando dicho dispositivo.

8. Motivo de uso de laptop o PC

Variable	Dimensiones	Indicadores
Motivo de uso de laptop o PC	Acceso a redes sociales	De 31 a 50 veces
		De 16 a 30 veces
		De 7 a 15 veces
		De 4 a 6 veces
		De 1 a 3 veces
		Nunca
	Mensajes electrónicos	De 31 a 50 veces
		De 16 a 30 veces
		De 7 a 15 veces
		De 4 a 6 veces
		De 1 a 3 veces
		Nunca
	Entretenimiento (Juegos)	De 31 a 50 veces
		De 16 a 30 veces
		De 7 a 15 veces
		De 4 a 6 veces
		De 1 a 3 veces
		Nunca
	Investigación/ Tareas	De 31 a 50 veces
		De 16 a 30 veces
		De 7 a 15 veces
		De 4 a 6 veces
		De 1 a 3 veces
		Nunca

Por medio de esta variable se identificará los motivos del uso de laptop o PC para poder aplicar estrategias favorecedoras en el proceso de aprendizaje de los estudiantes de tal manera que sean responsables y conscientes de su desempeño y desarrollo intelectual.

9. Motivo de uso de laptop en clase

Variable	Dimensiones	Indicadores
Motivo de uso de laptop durante clase	Acceso a redes Sociales	De 31 a 50 veces
		De 16 a 30 veces
		De 7 a 15 veces
		De 4 a 6 veces
		De 1 a 3 veces
		Nunca
	Mensajes electrónicos	De 31 a 50 veces
		De 16 a 30 veces
		De 7 a 15 veces
		De 4 a 6 veces
		De 1 a 3 veces
		Nunca
	Entretenimiento (Juegos)	De 31 a 50 veces
		De 16 a 30 veces
		De 7 a 15 veces
		De 4 a 6 veces
		De 1 a 3 veces
		Nunca
	Investigación/ Tareas	De 31 a 50 veces
		De 16 a 30 veces
		De 7 a 15 veces
		De 4 a 6 veces
		De 1 a 3 veces
		Nunca

Con esta variable se identificará los motivos y la frecuencia por los cuales los jóvenes hacen uso de la laptop en clase, de tal manera que se detecten los principales estímulos que tienden a distorsionar la comprensión de los temas expuestos y atención de los jóvenes en clase.

.: SÓLO PARA CONSULTA :.

10. Porcentaje de distracción en clase por el uso de laptop

Variable	Dimensiones	Subdimensión	Indicadores
Porcentaje de distracción en clase por el uso de laptop	Total 100%	Me cuesta trabajo concentrarme en clase	Del 20 al 30 % de concentración.
	Moderado (Del 85 al 90%)	Siento el deseo de checar redes sociales, o contestar mensajes o llamadas en clase)	Del 31 al 50 % de concentración
	Regular (Del 75 al 86%)	Me distraen las aplicaciones o sonidos de otras o mi laptop	Del 51 al 70% de concentración.
	Para nada (Del 76% o menos)	Me distrae pero vuelvo a concentrarme en la clase.	Del 71 al 95 % de concentración.

Esta variable permitirá identificar el porcentaje de distracción en clase por el uso de laptop ya que es importante detectar cuáles son los estímulos que ocasionan un mayor impacto en el desempeño, atención y desarrollo académico de los jóvenes.

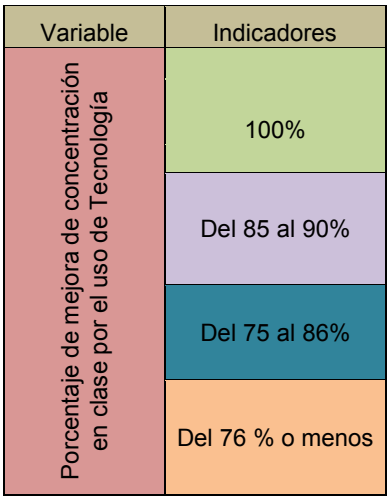
11. Importancia del uso de la tecnología por el profesor

Variable	Dimensiones	Indicadores
Importancia del uso de la tecnología por el profesor	Si	De 98 a 100%
	Es Ideal	De 89 a 97 %
	A veces	De 75 a 88%
	No necesariamente	De 35 a 74%

.: SÓLO PARA CONSULTA :.

Esta variable determinará la importancia del uso de la tecnología por parte del profesor en el salón de clase que facilite la comprensión de los temas expuestos por parte de los jóvenes, así como, un mejor desarrollo de capacidades y habilidades con tecnología y herramientas innovadoras que permita a los jóvenes actualizarse y desarrollarse profesionalmente.

12. Porcentaje de mejora de concentración en clase por el uso de Tecnología



Con esta variable se identificará el porcentaje de concentración en clase por el uso de tecnología, es decir determinar que favorecedor puede ser la integración dinámica de herramientas tecnológicas con la finalidad de mejorar el proceso de enseñanza-aprendizaje.

.: SÓLO PARA CONSULTA :.

13. Retención y Comprensión de información con mayor facilidad por el uso de Tecnología.

Variable	Indicadores
Retención y Comprensión de información con mayor facilidad por el uso de Tecnología	Siempre (De 98 a 100%)
	Frecuentemente (De 89 a 97%)
	Algunas veces (De 75 a 88%)
	No necesariamente (De 35 a 74%)

Esta variable permitirá identificar en qué porcentaje los jóvenes retienen y comprenden la información expuesta en clase por el uso de la tecnología, lo cual puede ser de gran ayuda al profesor para elegir e integrar las herramientas y dispositivos electrónicos adecuados con la finalidad de mejorar la exposición y comprensión de tema en clase.

14. Motivación al hacer uso de Tecnología en el salón de clase.

Variable	Indicadores
Motivación al hacer uso de Tecnología en el salón de clase	Siempre (De 98 a 100%)
	Frecuentemente (De 89 a 97%)
	Algunas veces (De 75 a 88%)
	No necesariamente (De 35 a 74%)

.: SÓLO PARA CONSULTA :.

.: SÓLO PARA CONSULTA :.

Esta variable determinará el porcentaje de motivación al hacer uso de la tecnología en clase por parte de los jóvenes, lo cual es muy útil para el profesor ya que puede determinar en qué medida surge esa motivación y elegir las diversas herramientas y dispositivos electrónicos a utilizar en el salón de clase para poder mejorar el proceso de enseñanza – aprendizaje.

3.3.3 Recolección de datos

Para efectuar la encuesta en la Universidad Autónoma de Aguascalientes fue necesario contar con la autorización de la Decana del Centro Económico Administrativo la Dra. Ma. Del Carmen Martínez Serna y en la Universidad Panamericana campus Bonaterra del Director de la Escuela de Empresariales el Mtro. José Francisco López Torres.

Una vez obtenida la autorización de la Decana del Centro Económico Administrativo de la Universidad Autónoma de Aguascalientes la Dra. Ma. Del Carmen Martínez Serna y del Director de la Escuela de Empresariales de la Universidad Panamericana campus Bonaterra el Mtro. José Francisco López Torres se continúa con la aplicación de los instrumentos específicamente en la carrera de Mercadotecnica de la Universidad Autónoma de Aguascalientes y Administración y Mercadotecnia de la Universidad Panamericana campus Bonaterra eligiendo carreras afines con la finalidad de mantener la muestra lo más congruente y similar posible.

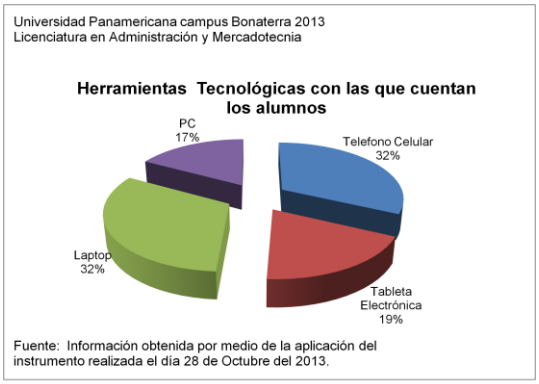
3.3.4 Procesamiento de Información

Una vez aplicado el instrumento, la captura y el procesamiento de información se llevo a cabo utilizando el programa Dyane en donde posteriormente los datos capturados se exportaron a una hoja de cálculo Excel para un manejo, diseño y representación gráfica más ágil, que permitiera agrupar e interpretar la información fácilmente.

.: SÓLO PARA CONSULTA :.

3.4. Resultados

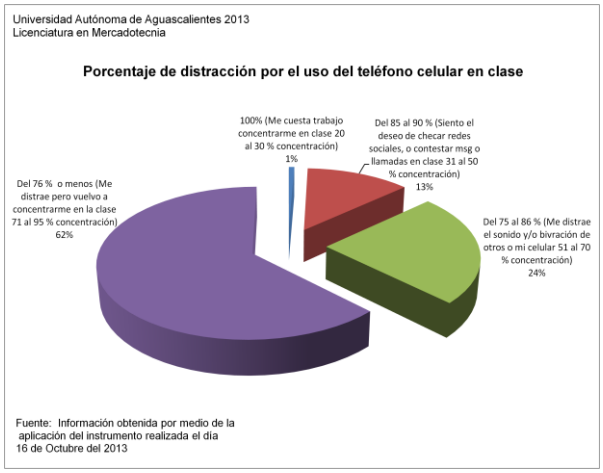
1. Herramientas Tecnológicas.

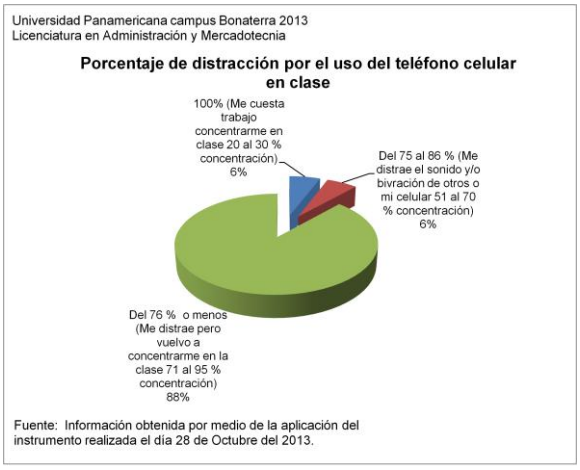


Se puede observar como los jóvenes cuentan y tienen acceso en su mayoría al teléfono celular obteniendo un 39% en la Universidad Autónoma y un 32% en la Universidad Panamericana campus Bonaterra siendo la herramienta tecnológica favorita y de mayor uso por los jóvenes, la cual por sus características tiende a causar una mayor distracción en clase como se muestra en los gráficos número dos, siguiendo la laptop con un 34% en la UAA y un 32 % en la Universidad Panamericana campus Bonaterra igualando a la cantidad de teléfono celular, la cual en el caso de la Universidad Autónoma es una cantidad muy cercana al teléfono celular teniendo una diferencia únicamente del 5% la cual se puede considerar una herramienta tecnológica estándar en cuanto a la preferencia y accesibilidad que tienen los jóvenes a ésta, continua la PC con un 19% en la Universidad Autónoma y un 17% en la Universidad Panamericana campus Bonaterra y por último la tableta electrónica con un 8 % en la Universidad Autónoma y un 19% en la Universidad Panamericana campus Bonaterra.

.: SÓLO PARA CONSULTA :.

2. Porcentaje de distracción en clase por uso de teléfono celular.





Es esencial analizar la manera en la que el teléfono celular tiende a ser un distractor en clase interfiriendo de alguna manera en la comprensión y concentración a la misma.

La información obtenida muestra que el 62% de los jóvenes en la Universidad Autónoma y el 88% de los jóvenes en la Universidad Panamericana campus Bonaterra consideran que la distracción por parte del teléfono celular es del 76% o menos lo que trae como consecuencia una distracción momentánea pero regresan a concentrarse en la clase que se expone, considerándose un rango de concentración del 71 al 95%.

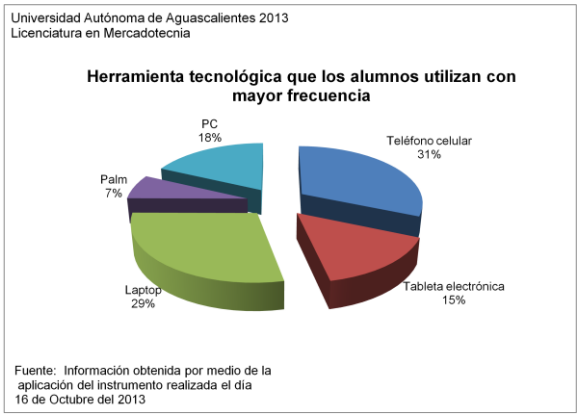
El 24% de los jóvenes en la Universidad Autónoma y el 6% de la Universidad Panamericana campus Bonaterra consideran que les distrae el sonido y/o vibración de otros o el celular propio de un 75 al 86% estableciendo como rango de concentración del 51 al 70 %.

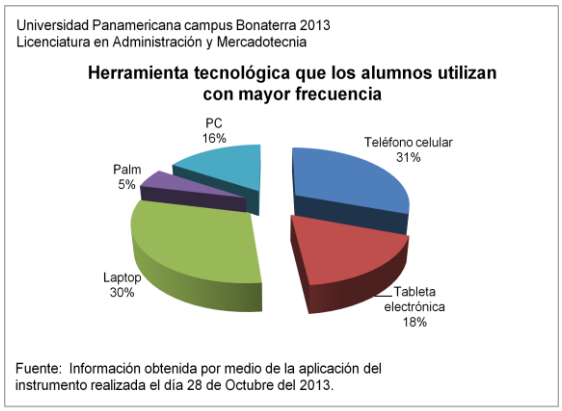
El 13% de los jóvenes en la Universidad Autónoma consideran que se distraen del 85 al 90% por el uso del celular ya que sienten la necesidad de contestar mensajes o bien checar redes sociales estableciéndose del 31 al 50 % de concentración en clase. Desapareciendo dicho parámetro en la Universidad Panamericana campus Bonaterra.

Y finalmente el 1% de los jóvenes en la Universidad Autónoma y el 6% en la Universidad Panamericana campus Bonaterra consideran que se distraen el 100% por el uso del teléfono celular en clase estableciendo un nivel de concentración del 20 al 30%.

Visualizándose una diferencia del 5% de la Universidad Panamericana campus Bonaterra en comparación con la Universidad Autónoma.

3. Herramienta tecnológica utilizada con mayor frecuencia.

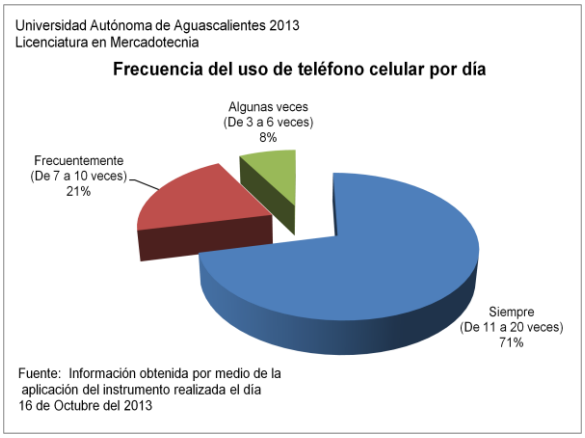


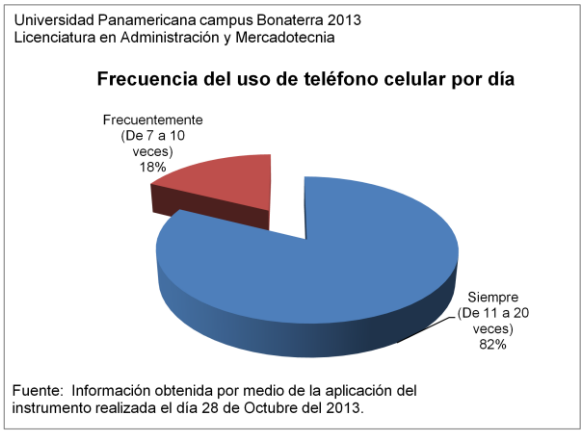


Ahora bien se puede concluir entonces que la herramienta tecnológica que los alumnos utilizan con mayor frecuencia es el teléfono celular con un 31% en ambas universidades confirmando el hecho de que es una de las herramientas tecnológicas con mayor capacidad de distracción en clase, después la laptop con un 29 en la Universidad Autónoma y un 30% en la Universidad Panamericana campus Bonaterra bastante cercano, continúa la computadora de escritorio con un 18% en la Universidad Autónoma y la tableta electrónica en la Universidad Panamericana campus Bonaterra con un 18%, siguiendo la tableta electrónica con un 15% en el caso de la Universidad Autonoma y al final la Palm para ambas universidades con un 7% en la Universidad Autónoma y un 5% en la Universidad Panamericana campus Bonaterra.

.: SÓLO PARA CONSULTA :.

4. Frecuencia de uso de teléfono celular.





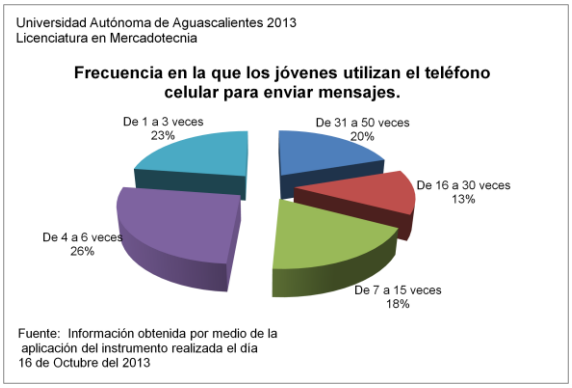
Es importante mencionar la frecuencia del uso de teléfono celular por los jóvenes debido a que es una herramienta tecnológica utilizada constantemente para crear diversas alternativas de aprendizaje que favorezcan su desarrollo.

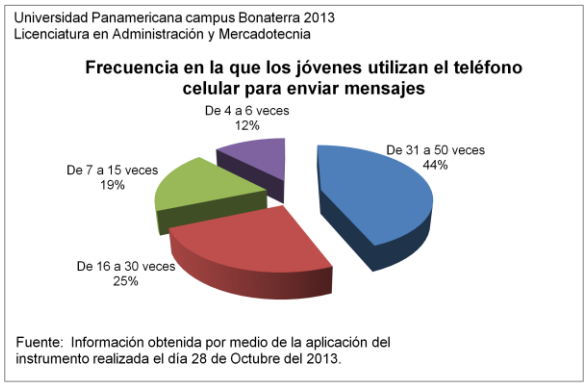
Como se ha mostrado en los gráficos número dos tiende a ser una herramienta con mayor porcentaje de distracción y como se muestra en el gráfico tres es uno de los dispositivos electrónicos favoritos de los jóvenes, es por ello la importancia de determinar diversas maneras para contrarrestar las implicaciones negativas y utilizar dicho dispositivo como un apoyo en el salón de clase.

Se obtiene pues con un 71% que los jóvenes de la Universidad Autónoma y un 82% en la Universidad Panamericana campus Bonaterra utilizan "siempre" el teléfono celular considerándose un rango de 11 a 20 veces diarias, por lo cual están la mayor parte del tiempo haciendo uso del mismo. El 21 % de jóvenes de la Universidad Autónoma y el 18% de la Universidad Panamericana campus Bonaterra utilizan el teléfono celular en forma "frecuente" considerando un rango de 7 a 10 veces por día y finalmente se tiene un 8% de jóvenes de la Universidad Autónoma que utilizan el teléfono celular "algunas veces" teniendo como rango de 3 a 6 veces diarias, desapareciendo éste parámetro en la Universidad Panamericana campus Bonaterra.

.: SÓLO PARA CONSULTA :.

5. Frecuencia de uso de teléfono celular para enviar mensajes.





Debido a la versatilidad con la que el teléfono celular puede ser utilizado resulta esencial determinar las razones de uso del mismo por los jóvenes.

La frecuencia mayor en la que los jóvenes utilizan el teléfono celular para enviar mensajes es de un 26% en la Universidad Autónoma con un rango de 4 a 6 veces y en la Universidad Panamericana campus Bonaterra un 44% con una rango de 31 a 50 veces, continuando con un 23 % en la Universidad Autónoma correspondiente a un rango de 1 a 3 veces y un 25% en la Universidad Panamericana campus Bonaterra con un rango de 16 a 30 veces, después se muestra un 20% en la Universidad Autónoma con un rango de 31 a 50 veces y un 19% en la Universidad Panamericana campus Bonaterra correspondiente a un rango de 7 a 15 veces, siguiendo un 18 % en la Universidad Autónoma con un rango de 7 a 15 veces y en la Universidad Panamericana campus Bonaterra se muestra un 12% con un rango de 4 a 6 veces y finalmente se muestra un 13% con un rango de 16 a 30 veces apareciendo únicamente en la Universidad Autónoma.

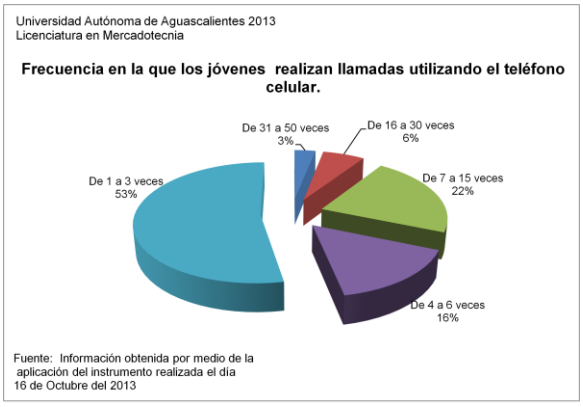
Resulta importante mencionar que el 20% de los jóvenes en la Universidad Autónoma y el 44% en la Universidad Panamericana campus Bonaterra que representan una frecuencia de envió de mensajes electrónicos de 31 a 50 veces resulta bastante alto especialmente en la Universidad Panamericana campus Bonaterra lo que permite determinar la manera en la que los jóvenes tienden a

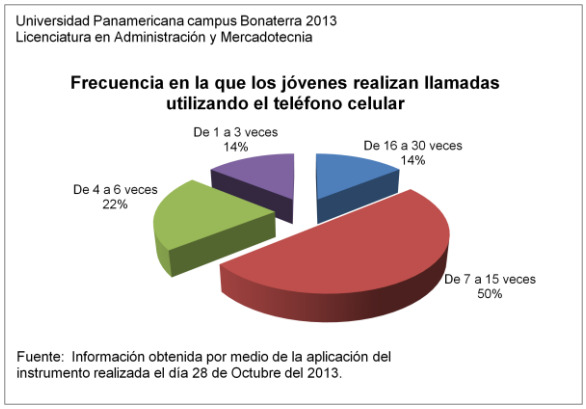
.: SÓLO PARA CONSULTA :.

considerar el teléfono celular como un elemento sumamente importante en su vida convirtiéndose en una extensión de la persona misma.

Se puede apreciar la diferencia en uso de teléfono celular para enviar mensajes entre ambas universidades ya que se incrementa en porcentaje y frecuencia en forma considerable en la Universidad Panamericana campus Bonaterra.

6. Frecuencia del uso del teléfono celular para realizar llamadas.



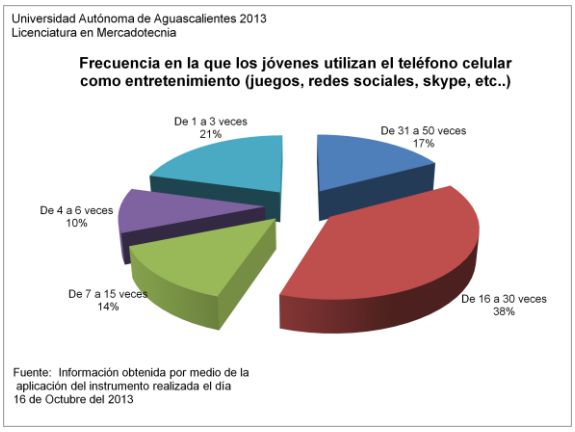


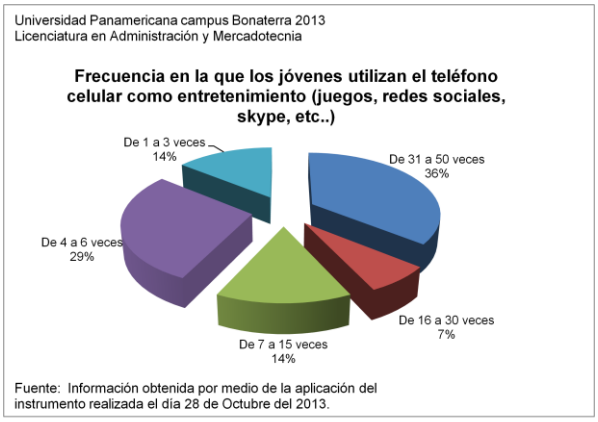
Los gráficos muestran que el 53% de los jóvenes en la Universidad Autónoma utilizan el teléfono celular para realizar de 1 a 3 llamadas y en la Universidad Panamericana campus Bonaterra el 50% de los jóvenes realizan de 7 a 15 llamadas, el 22 % en la Universidad Autónoma lo utiliza de la misma manera de 7 a 15 veces y el 22% en la Universidad Panamericana campus Bonaterra lo utiliza de 4 a 6 veces, el 16% lo utiliza de 4 a 6 veces en la Universidad Autónoma con la misma finalidad y el 14% de los jóvenes de la Universidad Panamericana campus Bonaterra lo utiliza de 1 a 3 veces y de 16 a 30 veces obteniendo el mismo porcentaje para ambos rangos, así como el 6 % de los jóvenes en la Universidad Autónoma lo utiliza de 16 a 30 veces y por último el 3% de los jóvenes en la Universidad Autónoma con una frecuencia de 31 a 50 veces, desapareciendo este parámetro en la Universidad Panamericana campus Bonaterra.

Es importante mencionar que en comparación con los gráficos número cinco que indica el uso del celular para enviar mensajes, este se reduce notablemente por

diversas razones como pudiese ser el costo o bien la obviedad al utilizarlo en el salón de clase que no será permitido tan fácilmente y provocará una distracción aún mayor para los demás jóvenes.

7. Frecuencia del uso del teléfono celular para entretenimiento.





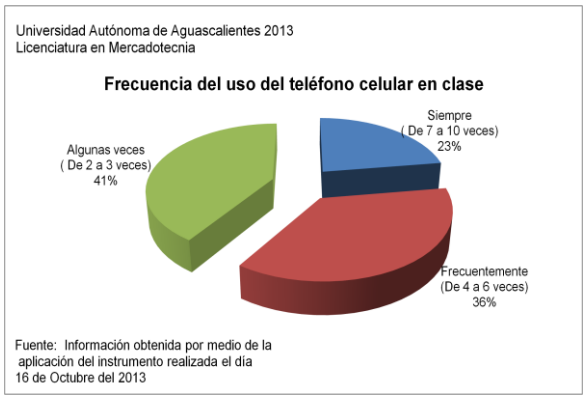
Los gráficos muestran la frecuencia con la que los jóvenes utilizan el teléfono celular para tener acceso a aplicaciones de entretenimiento como son los juegos, skype, redes sociales, entre otras, las cuales se han incrementado considerablemente provocando en cierta manera una falta de interacción social.

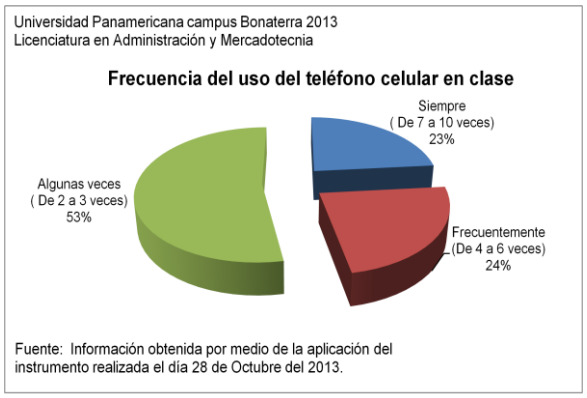
Se muestra un 38% de jóvenes en la Universidad Autónoma que utilizan de 16 a 30 veces este dispositivo con fines de entretenimiento y en la Universidad Panamericana campus Bonaterra el 36% lo utiliza de 31 a 50 veces, el 21 % de los jóvenes en la Universidad Autónoma lo utiliza de 1 a 3 veces y el 29% de los jóvenes en la Universidad Panamericana campus Bonaterra lo utiliza de 4 a 6 veces, el 17% de 31 a 50 veces en la Universidad Autónoma y el 14% de 1 a 3 veces de igual manera de 7 a 15 veces, el 14 % de los jóvenes en la Universidad Autónoma de 7 a 15 veces y el 7% de 16 a 30 veces en la Universidad Panamericana campus Bonaterra, finalmente el 10% de los jóvenes en la Universidad Autónoma de 4 a 6 veces.

Resulta importante mencionar como la frecuencia del uso de este tipo de dispositivos electrónicos con la finalidad de entretenimiento tiende a incrementarse en gran medida provocando una dispersión de atención y en cierta manera una desconexión de la realidad como se manifestó en el gráfico número dos.

Se puede visualizar un incremento notable de la frecuencia de uso de este dispositivo electrónico, así como el incremento de porcentaje de ingreso a diversas aplicaciones con la finalidad de entretenimiento en los jóvenes encuestados pertenecientes a la Universidad Panamericana campus Bonaterra.

8. Frecuencia del uso de teléfono celular en clase.

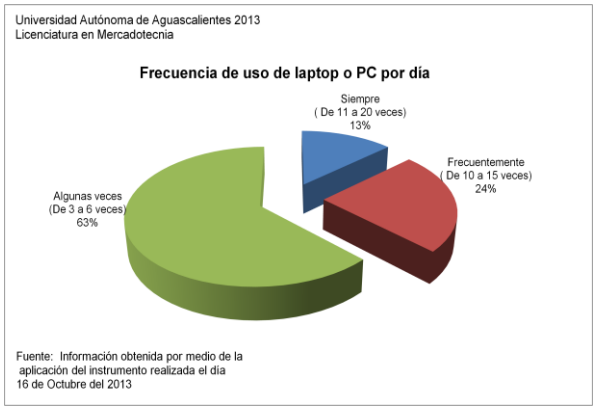


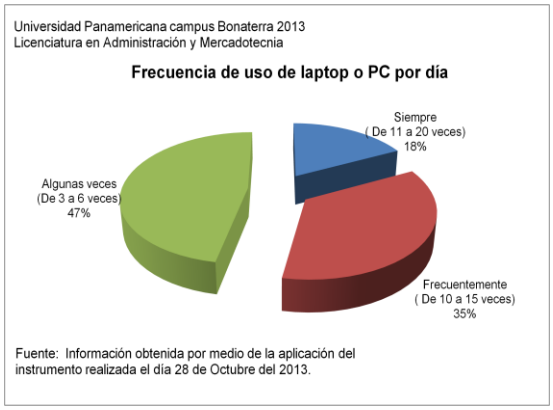


Por lo tanto el uso del teléfono celular en clase será con bastante frecuencia como muestra los gráficos que se presentan en donde los jóvenes en la Universidad Autónoma aceptan utilizarlo "algunas veces" obteniéndose un 41% con un rango de 2 a 3 veces y en la Universidad Panamericana campus Bonaterra con el mismo rango pero se da un incremento en el porcentaje a 53%, continuando en forma "frecuente" obteniéndose un 36% en la Universidad Autónoma con un rango de uso de 4 a 6 veces y en la Universidad Panamericana campus Bonaterra con un 24%, y finalmente "siempre" obteniendo un 23% de los jóvenes en la Universidad Autónoma considerándose un rango de 7 a 10 veces por clase y un 23% de los jóvenes pertenecientes a la Universidad Panamericana campus Bonaterra.

Se puede identificar un patrón de comportamiento muy similar lo que permite determinar que el uso del teléfono celular en clase se da constantemente y que a pesar de que existen niveles altos de uso los jóvenes consideran que la distracción es mínima como muestra el gráfico número dos.

9. Frecuencia de uso de laptop o PC.





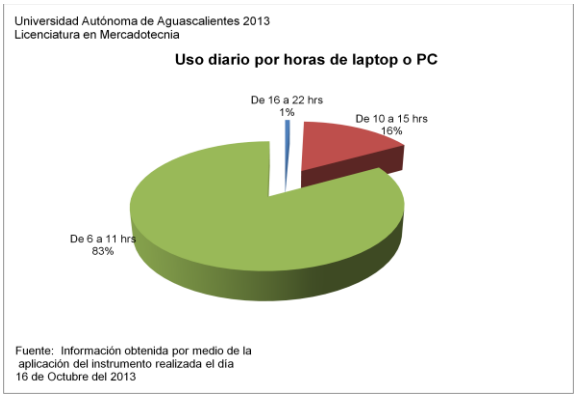
Es importante identificar con qué frecuencia los jóvenes utilizan laptop o PC con la finalidad de detectar diversas implicaciones en el comportamiento y desarrollo de los mismos que permita utilizar y elegir mejores y más completas estrategias de aprendizaje de tal manera que se favorezca su crecimiento y desarrollo como individuo.

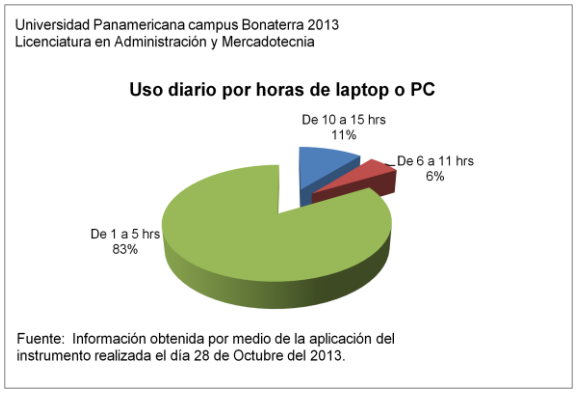
El gráfico muestra que el 63% de los jóvenes encuestados en la Universidad Autónoma y el 47% los jóvenes que pertenecen a la Universidad Panamericana campus Bonaterra hacen uso de laptop o computadora de escritorio “algunas veces” considerando un rango de 3 a 6 veces, el 24 % de los jóvenes de la Universidad Autónoma y el 35% de los jóvenes de la Universidad Panamericana campus Bonaterra hacen uso “frecuente” de los dispositivos con un rango de 10 a 15 veces, y finalmente el 13 % de los jóvenes de la Universidad Autónoma y el 18% de los jóvenes de la Universidad Panamericana campus Bonaterra “siempre” hacen uso de estos dispositivos con un rango de 11 a 20 veces.

En los últimos dos casos “frecuente” y “siempre” se puede considerar como una frecuencia bastante alta debido a la condición diaria que se establece.

El problema surge cuando la exposición a la tecnología es demasiado frecuente que impide un desarrollo y formación adecuada del individuo.

10. Uso diario de laptop o PC.



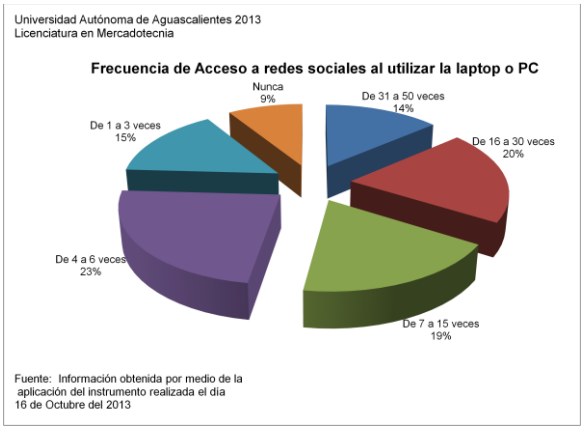


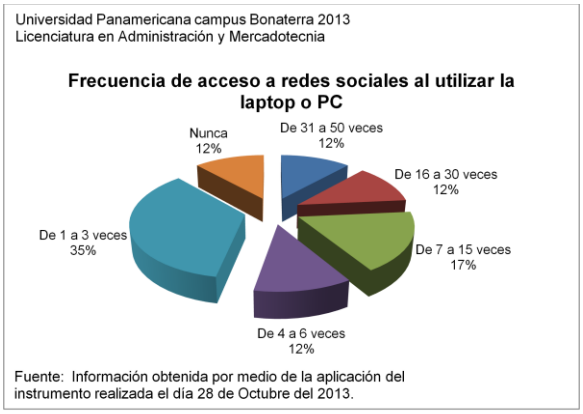
Los gráficos muestran que el 83% de los jóvenes de la Universidad Autónoma y el 6% de los jóvenes de la Universidad Panamericana campus Bonaterra utilizan laptop o PC por un tiempo de 6 a 11 horas diarias dándose una disminución en comparación bastante considerable, presentando la Universidad Panamericana campus Bonaterra su mayor porcentaje de 83% correspondiente a un rango de 1 a 5 horas el cual desaparece en el gráfico correspondiente a la Universidad Autónoma, en seguida se presenta el 16% de jóvenes de la Universidad Autónoma y el 11% de los jóvenes de la Universidad Panamericana campus Bonaterra que utilizan los mismos dispositivos de 10 a 15 hrs diarias y finalmente existe un 1% de los jóvenes de la Universidad Autónoma que hacen uso de las mismas herramientas por un tiempo aproximando de 16 a 22 horas, desapareciendo este rango en el gráfico correspondiente a la Universidad Panamericana campus Bonaterrra.

Entonces se puede deducir por la información obtenida que los jóvenes pasan un tiempo bastante considerable frente a un monitor y además que la dinámica de uso en ambas Universidades es diferente incrementándose en cuanto a frecuencia en los alumnos pertenecientes a la Universidad Autónoma, siendo importante remitirse al gráfico número cuatro el cual muestra la gran preferencia de uso del

teléfono celular por parte de los jóvenes de la Universidad Panamericana campus Bonaterra que en cierta manera explica dicha dinámica.

11. Frecuencia de acceso a redes sociales utilizando laptop o PC.





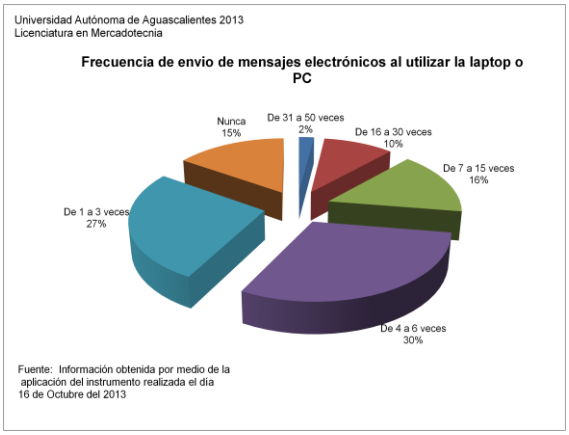
Los jóvenes hacen uso de laptop o PC en diversas maneras, los gráficos muestran la frecuencia de acceso a redes sociales haciendo uso de estos dispositivos electrónicos.

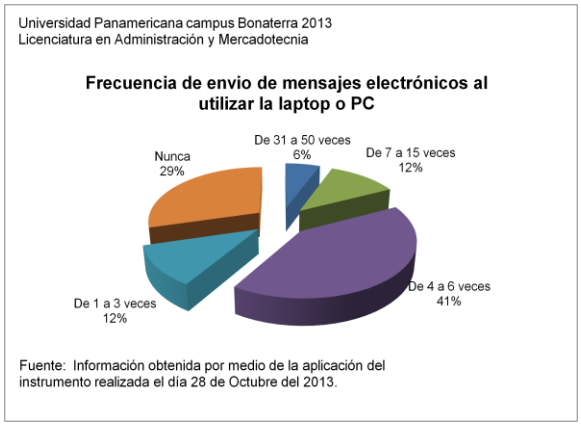
Se puede observar que el 23% de los jóvenes de la Universidad Autónoma y el 12% de la Universidad Panamericana campus Bonaterra ingresan a redes sociales de 4 a 6 veces, siguiendo a esta frecuencia el 20% en que los jóvenes de la Universidad Autónoma y el 12% de los jóvenes de la Universidad Panamericana campus Bonaterra ingresan de 16 a 30 veces a las redes sociales, continuando con el 19% de jóvenes de la Universidad Autónoma y el 17% de los jóvenes de la Universidad Panamericana campus Bonaterra los cuales ingresan de 7 a 15 veces, en seguida se tiene un 15% de jóvenes de la Universidad Autónoma y el 35% en la Universidad Panamericana campus Bonaterra que ingresan de 1 a 3 veces, así como, un 14% en la Universidad Autónoma y un 12% en la Universidad Panamericana campus Bonaterra que indica el ingreso de 31 a 50 veces visualizándose únicamente una diferencia de 2%, y finalizando con un 9% en la Universidad Autónoma y un 12% en la Universidad Panamericana campus Bonaterra los cuales indican que nunca ingresan a redes sociales.

.: SÓLO PARA CONSULTA :.

Es interesante analizar la diferencia en cuanto al uso de este dispositivo para ingresar a redes sociales ya que presenta un incremento notable en los jóvenes de la Universidad Autónoma sin embargo es importante mencionar que los teléfonos actualmente conocidos como inteligentes permiten tener acceso a estas y más aplicaciones que en cierta manera estandarizan el ingreso a este tipo de entretenimiento.

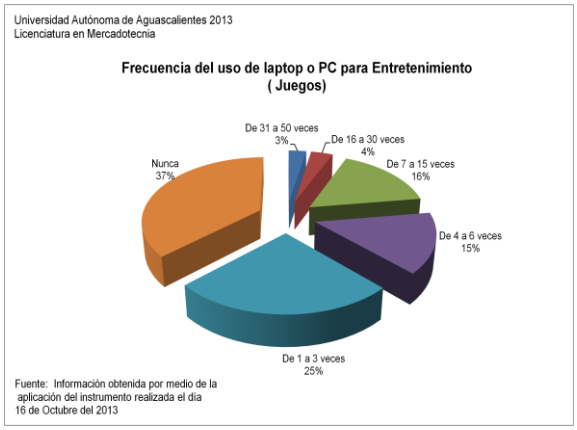
12. Frecuencia de envío de mensajes electrónicos usando laptop o PC.

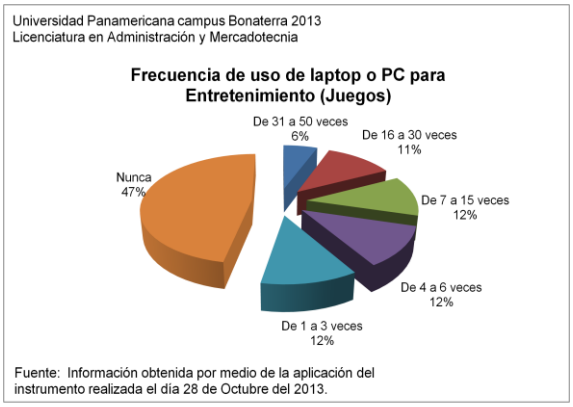




Los gráficos muestran la frecuencia en la que los jóvenes utilizan la laptop o PC para enviar mensajes electrónicos obteniendo como mayoría que el 30% de los jóvenes de la Universidad Autónoma y el 41% de los jóvenes de la Universidad Panamericana campus Bonaterra envían de 4 a 6 mensajes diarios, el 27% de los jóvenes de la Universidad Autónoma y el 12% en la Universidad Panamericana campus Bonaterra envían mensajes de 1 a 3 veces, el 16% de los jóvenes en la Universidad Autónoma y el 12% de los jóvenes en la Universidad Panamericana campus Bonaterra envían de 7 a 15 veces, el 15% en la Universidad Autónoma y el 29% en la Universidad Panamericana campus Bonaterra nunca envían, el 10% de los jóvenes de la Universidad Autónoma envían mensajes de 16 a 30 veces, desapareciendo este parámetro para la Universidad Panamericana campus Bonaterra y finalmente el 2% de los jóvenes de la Universidad Autónoma y el 6% de los jóvenes de la Universidad Panamericana campus Bonaterra realizan envíos de 31 a 50 veces.

13. Frecuencia de uso de laptop para entretenimiento.



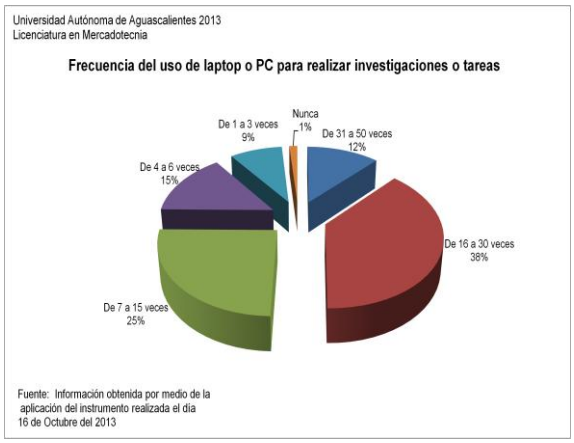


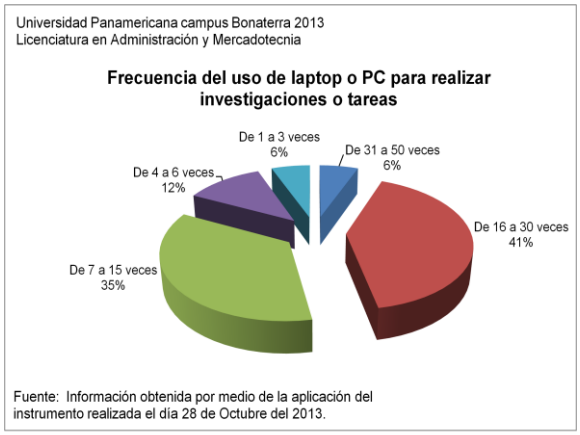
Al hacer uso de algún dispositivo electrónico, es muy notoria la cantidad de estímulos que genera en los jóvenes y que causan una modificación a la dinámica de enseñanza- aprendizaje.

Los gráficos muestran con qué frecuencia los alumnos ingresan a aplicaciones de entretenimiento (juegos) y se puede observar que el 37% de los jóvenes de la Universidad Autónoma y el 47% de los jóvenes de la Universidad Panamericana campus Bonaterra lo cual representa la mayoría de los jóvenes en ambas universidades nunca tienen acceso a estas aplicaciones, es importante analizar que el 25% de los jóvenes de la Universidad Autónoma y el 12% en la Universidad Panamericana campus Bonaterra han tenido acceso de 1 a 3 veces y además el 16% de los jóvenes de la Universidad Autónoma y el 12% de los jóvenes de la Universidad Panamericana campus Bonaterra utilizan estas aplicaciones de 7 a 15 veces aunado a esto se muestra un 15% de jóvenes de la Universidad Autónoma y un 12% de jóvenes de la Universidad Panamericana campus Bonaterra que hacen uso de estas aplicaciones de 4 a 6 veces, finalmente se presenta un 4% de jóvenes de la Universidad Autónoma y 11% de jóvenes de la Universidad Panamericana campus Bonaterra con un ingreso a este tipo de entretenimiento de 16 a 30 veces y un 3% de jóvenes de la Universidad Autónoma y un 6% de jóvenes de la Universidad Panamericana campus Bonaterra con un ingreso de 31 a 50 veces duplicando el porcentaje de los jóvenes de la Universidad Autónoma.

.: SÓLO PARA CONSULTA :.

14. Frecuencia del uso de laptop o PC para Investigaciones o Tareas.





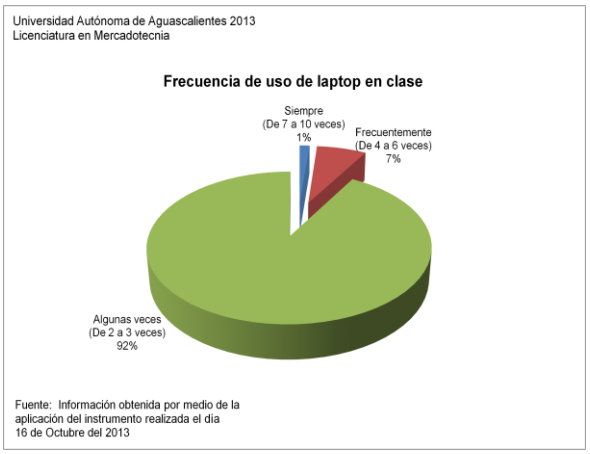
Es importante mencionar que los jóvenes actualmente realizan multitareas que dispersa la atención por el hecho de atender a diversas actividades.

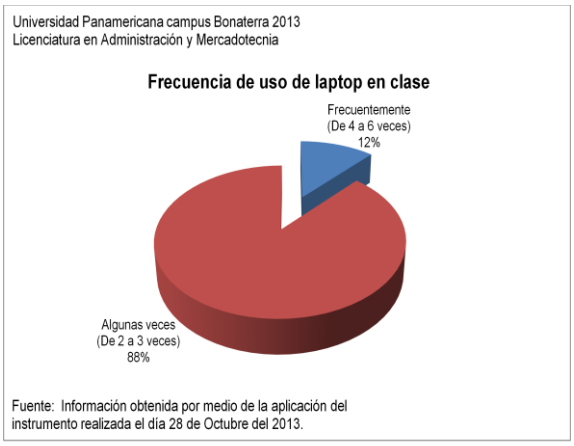
Los gráficos muestran la frecuencia del uso de laptop o PC para realizar investigaciones o tareas en donde se puede observar que el 38% de los jóvenes de la Universidad Autónoma y el 41% de los jóvenes de la Universidad Panamericana campus Bonaterra los cuales representan la mayoría hacen uso de estos dispositivos electrónicos de 16 a 30 veces, siguiéndole el 25% de los jóvenes de la Universidad Autónoma y el 35% de los jóvenes de la Universidad Panamericana campus Bonaterra que utilizan dichos dispositivos de 7 a 15 veces, en seguida se muestra un 15% de los jóvenes de la Universidad Autónoma y un 12% de los jóvenes de la Universidad Panamericana campus Bonaterra los cuales los utilizan de 4 a 6 veces, un 12% de jóvenes de la Universidad Autónoma y un 6% de los jóvenes de la Universidad Panamericana campus Bonaterra de 31 a 50 veces , finalmente el 9% de los jóvenes de la Universidad Autónoma y un 6% de los de la Universidad Panamericana campus Bonaterra los utilizan de 1 a 3 veces y el 1% de los jóvenes de la Universidad Autónoma nunca hace uso de éstos dispositivos, desapareciendo este parámetro para la Universidad Panamericana campus Bonaterra.

Se puede considerar pues que la computadora de escritorio y laptop son dispositivos electrónicos notablemente utilizados los cuales pueden ser usados

como una herramienta de apoyo que favorezca el proceso de enseñanza aprendizaje, así como, así como el desarrollo actual del individuo.

15. Frecuencia de uso de laptop en clase.

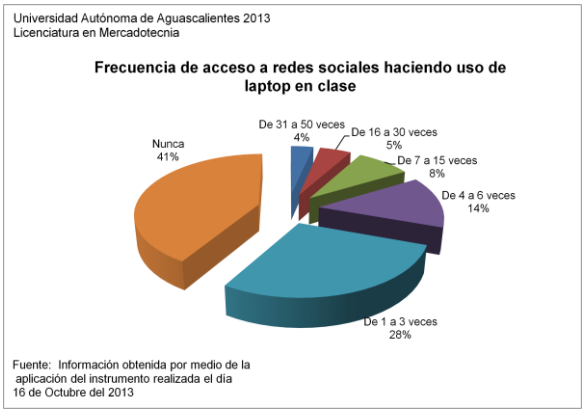


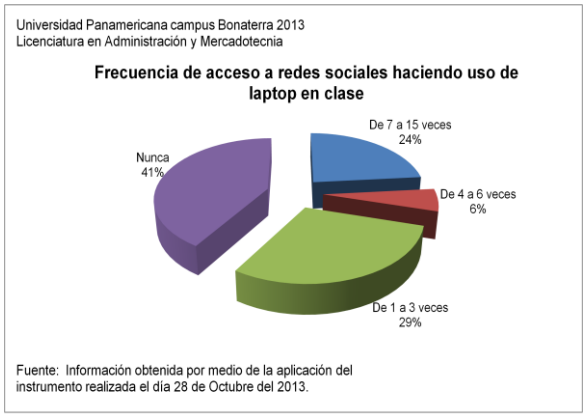


El uso de tecnología en clase está incrementando constantemente y con ello la cantidad de estímulos que dispersan la atención de los jóvenes de ahí la importancia de determinar estrategias adecuadas en el salón de clase para en cierta manera contrarrestar estas implicaciones y adecuarlas de tal manera que sirvan como una herramienta de mejora y reforzamiento de la información a proyectar.

Los gráficos muestran que el 92% de los jóvenes de la Universidad Autónoma y el 68% de los jóvenes de la Universidad Panamericana campus Bonaterra lo cual representa un porcentaje bastante considerable, están en constante contacto con la tecnología en este caso el uso de laptop en clase que se da de 2 a 3 veces, en seguida se puede visualizar que el 7% de los jóvenes de la Universidad Autónoma y el 12% de los jóvenes de la Universidad Panamericana campus Bonaterra lo hacen en forma “frecuente” de 4 a 6 veces y finalmente existe un 1% de los jóvenes de la Universidad Autónoma que “siempre” utilizan dicho dispositivo electrónico con una frecuencia de 7 a 10 veces desapareciendo este parámetro para la Universidad Panamericana campus Bonaterra.

16. Frecuencia de acceso a redes sociales usando laptop en clase.





Es importante determinar la manera con la cual los jóvenes utilizan la laptop en clase para poder generar un proceso de enseñanza-aprendizaje que satisfaga y cumpla las expectativas no únicamente de los jóvenes sino de la clase misma de tal manera que permita exponer el tema con la mayor cantidad de recursos posibles y a su máxima extensión.

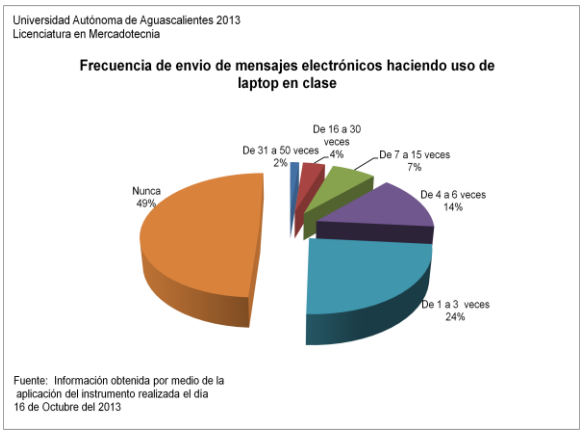
Los gráficos presentan la frecuencia de acceso a redes sociales haciendo uso de laptop en clase obteniendo como resultado que el 41% de los jóvenes de la Universidad Autónoma y la Universidad Panamericana campus Bonaterra "nunca" ingresan a este tipo de entretenimiento, sin embargo se presenta un 28% de jóvenes de la Universidad Autónoma y el 29% de los jóvenes en la Universidad Panamericana campus Bonaterra que ingresan de 1 a 3 veces, un 14% de jóvenes en la Universidad Autónoma y un 6% de los jóvenes en la Universidad Panamericana campus Bonaterra de 4 a 6 veces, un 8% de los jóvenes de la Universidad Autónoma y un 24% de los jóvenes de la Universidad Panamericana campus Bonaterra ingresan de 7 a 15 veces, un 5% de los jóvenes de la Universidad Autónoma de 16 a 30 veces, y finalmente un 4% de los jóvenes de la misma universidad de 31 a 50 veces, desapareciendo estos últimos dos parámetros para la Universidad Panamericana campus Bonaterra.

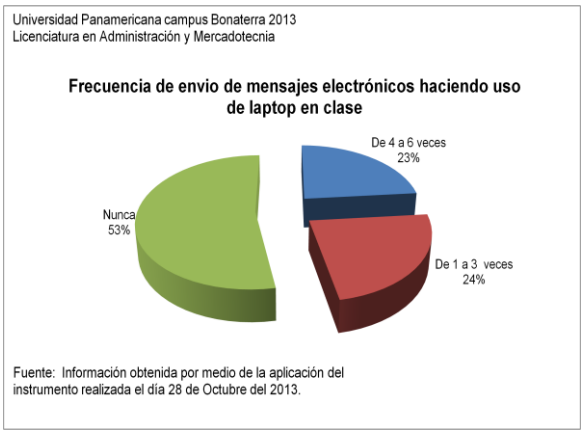
Visualizándose de esta manera un patrón de comportamiento similar al ingresar a este tipo de aplicaciones entre ambas universidades, notando un incremento en

las veces que se ingresa por parte de los jóvenes de la Universidad Autónoma usando específicamente la laptop como herramienta.

Es esencial mencionar que sin lugar a dudas se presentan diversos elementos que de alguna manera intervienen con la concentración en clase y que es complicado que se pueda realizar una comprensión total del tema expuesto.

17. Frecuencia de envío de mensajes electrónicos usando laptop en clase.



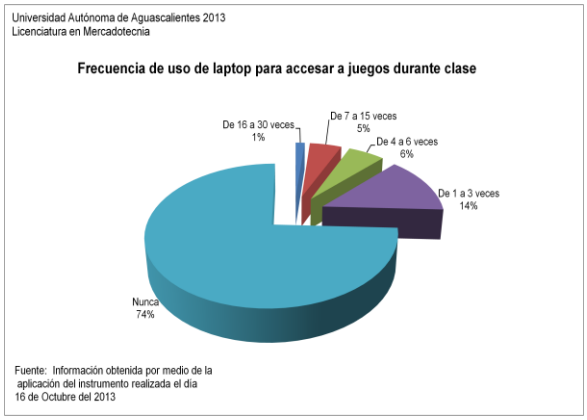


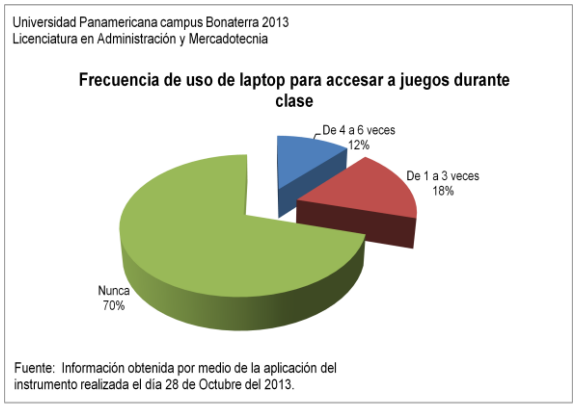
Los jóvenes tenderán a realizar diversas actividades al utilizar cualquier dispositivo electrónico.

Los gráficos muestran la frecuencia de envió de mensajes electrónicos mediante el uso de laptop en clase obteniéndose como el mayor porcentaje un 49% en el cual muestra que los jóvenes de la Universidad Autónoma y el 53% de los jóvenes de la Universidad Panamericana campus Bonaterra "nunca" envían mensajes electrónicos en clase, en seguida se tiene un 24% el cual indica que los jóvenes de la Universidad Autónoma y el 24% de los jóvenes de la Universidad Panamericana campus Bonaterra envían mensajes de 1 a 3 veces, después se tiene un 14% de los jóvenes de la Universidad Autónoma y el 23% de los jóvenes de la Universidad Panamericana campus Bonaterra envían de 4 a 6 mensajes, posteriormente aparece un 7% con una frecuencia de envió de 7 a 15 veces por los jóvenes de la Universidad Autónoma no apareciendo la Universidad Panamericana campus Bonaterra en este rango, y finalmente aparecen un 4% de los jóvenes de la Universidad Autónoma el cual indica que se envían de 16 a 30

mensajes y un 2% de los jóvenes pertenecientes a la misma universidad que indica una frecuencia de envió de 31 a 50 veces, de igual manera en estos dos últimos parámetros no se presenta ningún porcentaje para la Universidad Panamericana campus Bonaterra.

18. Frecuencia uso de laptop como entretenimiento en clase.

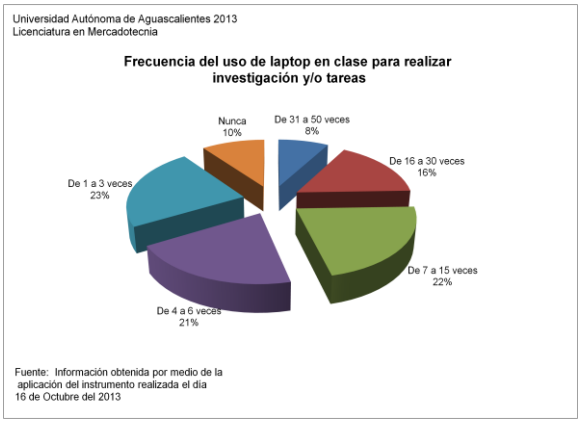


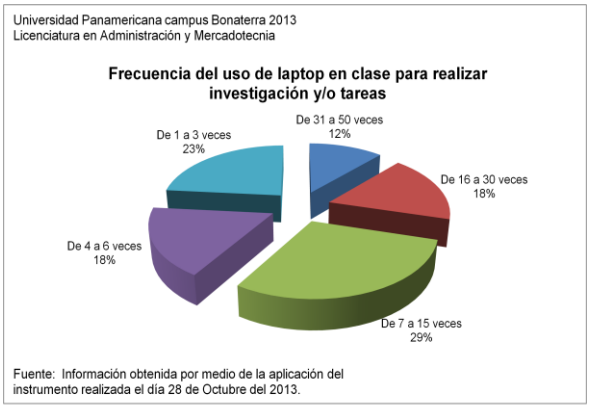


Los gráficos muestran la frecuencia con la que los jóvenes se distraen en clase al ingresar a juegos obteniéndose un 74% de los jóvenes de la Universidad Autónoma y un 70% de los jóvenes de la Universidad Panamericana campus Bonaterra considerándose ambos como los más representativos en donde los jóvenes indican que "nunca" tienen acceso a juegos en clase, después se muestra un 14% de los jóvenes de la Universidad Autónoma y un 18% de los jóvenes de la Universidad Panamericana campus Bonaterra en donde los jóvenes ingresan a juegos durante clase de 1 a 3 veces, continua un 6% en donde los jóvenes de la Universidad Autónoma y el 12% de los jóvenes de la Universidad Panamericana campus Bonaterra ingresan a este tipo de entretenimiento de 4 a 6 veces, posteriormente se presenta un 5% en donde los jóvenes de la Universidad Autónoma ingresan de 7 a 15 veces y finalmente se tiene un 1% de los jóvenes de la misma universidad que ingresan de 16 a 30 veces, desapareciendo estos dos últimos parámetros para la Universidad Panamericana campus Bonaterra.

Presentándose resultados muy estandarizados para ambas universidades, lo cual indica que existe una distracción constante en el salón de clase que interviene con el proceso de comprensión y participación en clase.

19. Frecuencia de uso de laptop para investigación o tareas en clase.

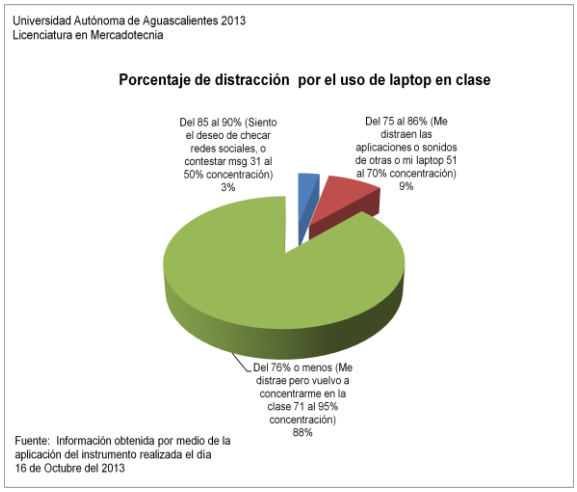


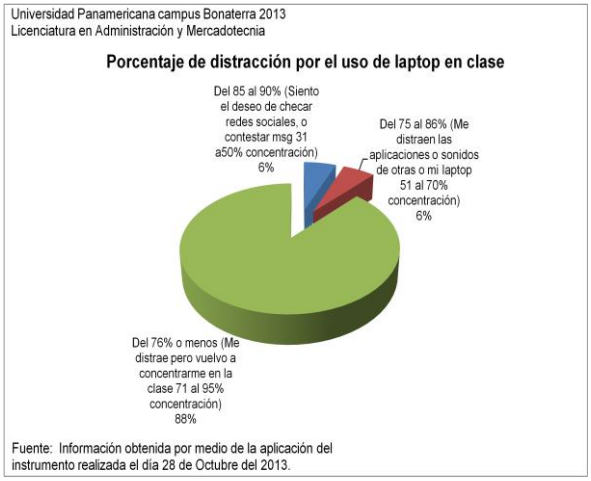


Como se puede visualizar los gráficos muestran la frecuencia del uso de laptop en clase para realizar tareas y/o investigaciones en donde se obtiene un 23% de jóvenes de la Universidad Autónoma y el 23% de los jóvenes de la Universidad Panamericana campus Bonaterra que hacen uso de esta herramienta de 1 a 3 veces para realizar dichas actividades, continuando con un 22 % de los jóvenes de la Universidad Autónoma y un 29% de los jóvenes de la Universidad Panamericana campus Bonaterra que utilizan la laptop de la misma manera de 7 a 15 veces, siguiendo un 21% de los jóvenes de la Universidad Autónoma y un 18% de los jóvenes de la Universidad Panamericana campus Bonaterra que hacen uso de este dispositivo de 4 a 6 veces, un 16% de los jóvenes de la Universidad Autónoma y un 18% de los jóvenes de la Universidad Panamericana campus Bonaterra que la utilizan de 16 a 30 veces, un 10% de los jóvenes de la Universidad Autónoma “nunca” utilizan la laptop para realizar investigación y/o tareas, desapareciendo este parámetro para la Universidad Panamericana campus Bonaterra y concluyendo así con un 8% de los jóvenes de la Universidad Autónoma y un 12% de los jóvenes de la Universidad Panamericana campus Bonaterra que la utilizan de 31 a 50 veces para realizar tales actividades.

Se puede concluir que la laptop es un dispositivo bastante utilizado para realizar este tipo de actividades por los jóvenes pertenecientes a ambas universidades.

20. Porcentaje de distracción por el uso de laptop.





Es importante mostrar la manera en que la tecnología interfiere en cierta medida con la capacidad de concentración de los jóvenes en clase.

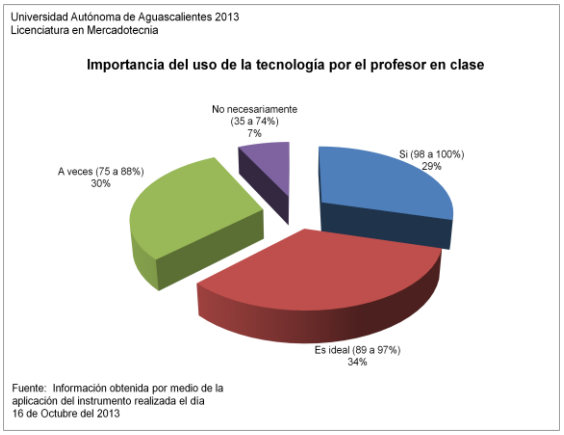
Los gráficos muestran en qué porcentaje se distraen los jóvenes al utilizar laptop en clase obteniendo un 88% de jóvenes de ambas universidades que consideran un porcentaje de distracción del 76% o menos en donde se indica que se distraen pero vuelven a concentrarse en el tema considerando un porcentaje de concentración del 71 al 95%.

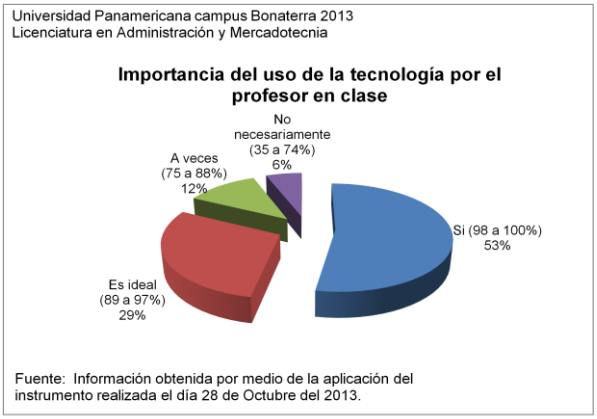
A continuación se muestra un 9% de jóvenes de la Universidad Autónoma y un 6% de los jóvenes de la Universidad Panamericana campus Bonaterra que tienden a distraerse del 75 al 86% en donde indican que les distraen las aplicaciones o sonidos de otras o laptops propias considerando un porcentaje de concentración del 51 al 70%.

Finalmente se visualiza un 3% de distracción en donde los jóvenes de la Universidad Autónoma y el 6% de los jóvenes de la Universidad Panamericana campus Bonaterra indican que sienten el deseo de checar redes sociales o contestar mensajes considerando un porcentaje de concentración del 31 al 50%.

A pesar de que los jóvenes consideren una distracción no muy elevada, sin lugar a dudas se presenta una diversidad de estímulos constantes que les distrae e interfiere en la concentración y comprensión en clase.

21. Importancia del uso de tecnología por el Profesor.





Resulta sumamente importante analizar la importancia del uso de la tecnología por el profesor en clase con la finalidad de identificar y elegir las mejores medidas y estrategias a aplicar en clase.

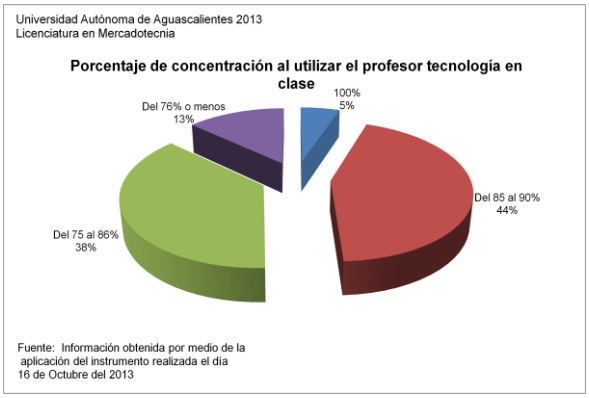
Los gráficos muestran que el 34% de los jóvenes de la Universidad Autónoma y el 29% de los jóvenes de la Universidad Panamericana campus Bonaterra consideran como ideal el uso de la tecnología apoyándose en esta del 89 al 97% al exponer un tema en clase. Continuando con un 30 % en donde los jóvenes de la Universidad Autónoma y un 12% de los jóvenes de la Universidad Panamericana campus Bonaterra consideran que "a veces" es importante el uso de la tecnología en clase con un apoyo en esta del 75 al 88%.

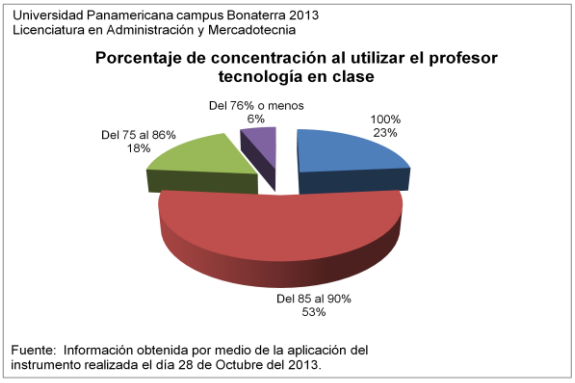
Posteriormente se muestra un 29% en donde los jóvenes de la Universidad Autónoma y un 53% de los jóvenes de la Universidad Panamericana campus Bonaterra consideran que sí es importante el uso de la tecnología en clase apoyándose en la misma del 98 al 100% al presentar un tema.

Y finalmente se muestra un 7% en donde los jóvenes de la Universidad Autónoma y un 6% de los jóvenes de la Universidad Panamericana campus Bonaterra consideran que no es necesariamente importante la tecnología al presentar un tema en clase teniendo del 35 al 74% de apoyo en la misma.

Es importante pensar en el uso de la tecnología al presentar temas en clase ya que como muestran los gráficos resulta esencial en la mayoría de los casos la proyección de temas a través de ésta con la finalidad de actualizar el proceso de enseñanza aprendizaje que les favorezca en un desarrollo actual.

22. Porcentaje de concentración por el uso de tecnología en clase.





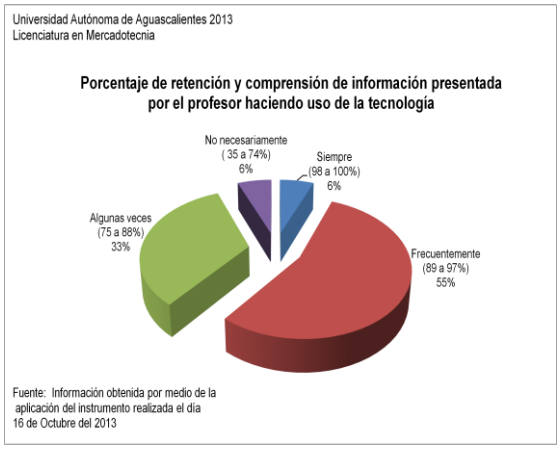
Pudiese considerarse que en la medida en que el profesor utilice tecnología en clase tiende a aumentar la concentración e interés a la misma y dispersar en menor frecuencia la atención.

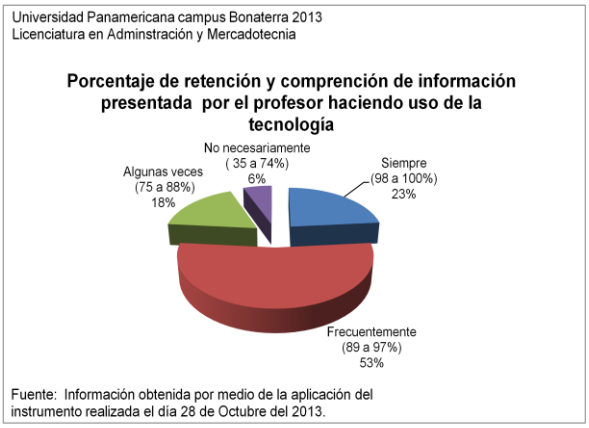
Los gráficos muestran en qué medida el uso de la tecnología por parte del profesor tiende a mejorar la concentración obteniéndose con un 44% de jóvenes de la Universidad Autónoma y un 53% de los jóvenes de la Universidad Panamericana campus Bonaterra que consideran que se mejora del 85 al 90%, un 38% de los jóvenes de la Universidad Autónoma y un 18% de los jóvenes de la Universidad Panamericana campus Bonaterra que consideran que se mejora del 75 al 86%, un 13% de los jóvenes de la Universidad Autónoma y un 6% de los jóvenes de la Universidad Panamericana campus Bonaterra que consideran que se mejora del 76% o menos y finalmente se tiene un 5% de los jóvenes de la Universidad Autónoma y un 23% de los jóvenes de la Universidad Panamericana campus Bonaterra que consideran que se mejora al 100%.

.: SÓLO PARA CONSULTA :.

Se puede visualizar pues la importancia de mantener una actualización en cuanto a temas sobre la tecnología que fortalezca un desarrollo integral de los jóvenes acorde con las necesidades que se presentan en la actualidad.

23. Porcentaje de retención y comprensión por el uso de tecnología por el profesor en clase.





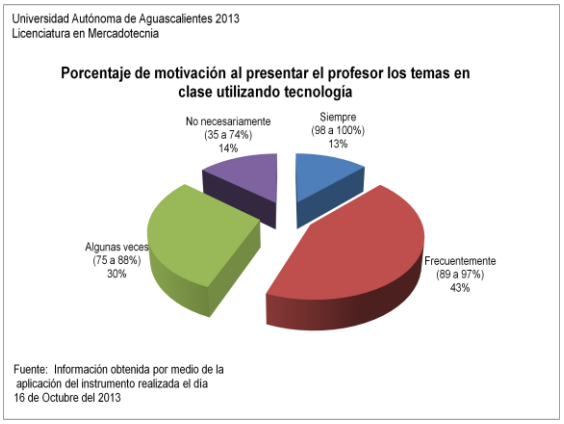
Una vez que el profesor ha hecho uso de la tecnología de cualquier manera es importante determinar si los jóvenes retienen y comprenden la información en forma planeada y adecuada.

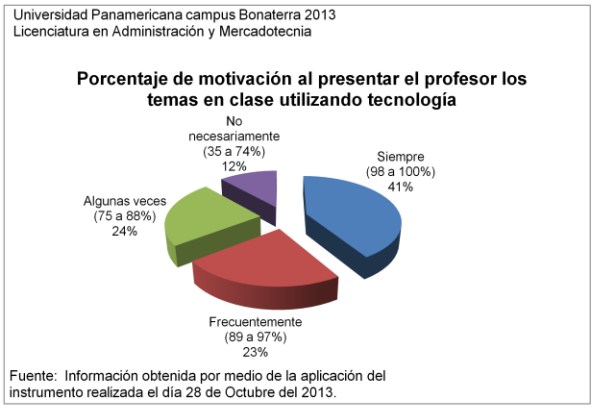
Los gráficos muestran el porcentaje de retención y comprensión del tema una vez utilizada la tecnología en clase obteniéndose en forma representativa un 55% en donde los jóvenes de la Universidad Autónoma y un 53% de los jóvenes de la Universidad Panamericana campus Bonaterra consideran que frecuentemente retienen y comprenden la información del 89 al 97%.

En seguida se muestra un 33% en donde los jóvenes de la Universidad Autónoma y un 18% de los jóvenes de la Universidad Panamericana campus Bonaterra retienen y comprenden la información del 75 al 88% haciendo uso de la tecnología al exponer temas en clase, posteriormente se muestra un 6% en donde los jóvenes de la Universidad Autónoma y un 23% de los jóvenes de la Universidad Panamericana campus Bonaterra consideran que “siempre” del 98 al 100% retienen y comprenden la información.

Finalmente se tiene un 6% en donde los jóvenes de la Universidad Autónoma y un 6% de los jóvenes de la Universidad Panamericana campus Bonaterra consideran que no necesariamente el uso de la tecnología mejora su retención y comprensión con un rango del 35 al 74%.

24. Porcentaje de motivación al utilizar el profesor tecnología en clase.





A pesar de que la motivación es interna resulta interesante analizar de qué manera el uso de la tecnología propondría ciertos estímulos y actitud positiva hacia la clase que favorezca de alguna manera el proceso de enseñanza-aprendizaje.

Los gráficos presentan de que manera el uso de la tecnología motiva a los jóvenes en el salón de clase obteniéndose con un 43% en donde los jóvenes de la Universidad Autónoma y un 23% de los jóvenes de la Universidad Panamericana campus Bonaterra consideran que frecuentemente de 89 a 97 % se sienten motivados al presentar temas utilizando tecnología en clase, en seguida se tiene que el 30% de los jóvenes de la Universidad Autónoma y un 24% de los jóvenes de la Universidad Panamericana campus Bonaterra consideran que algunas veces de 75 a 88% les genera motivación el hecho de utilizar tecnología en clase, el 14% de los jóvenes de la Universidad Autónoma y el 12% de los jóvenes de la Universidad Panamericana campus Bonaterra consideran que no necesariamente el uso de la tecnología genera cierta motivación en ellos con un rango de 35 a 74% y finalmente el 13% de los jóvenes de la Universidad Autónoma y el 41% de

los jóvenes de la Universidad Panamericana campus Bonaterra consideran que "siempre" con un rango de 98 a 100% se sienten motivados por el hecho de que los temas sean presentados por el profesor haciendo uso de la tecnología.

Es importante concluir que la preparación sobre el uso de la tecnología, su aplicación y adaptación en clase por parte del profesor es realmente importante debido a que los avances tecnológicos se generan día a día y es necesario mantenerse informado sobre diversas formas de proyectar información con la finalidad de causar un mayor impacto en los jóvenes y como consecuencia favorecer el proceso de enseñanza aprendizaje.

Como muestran los resultados existe un 53% de jóvenes en la Universidad Autónoma y un 55% de jóvenes en la Universidad Panamericana campus Bonaterra los cuales consideran que retienen frecuentemente la información que es proyectada y presentada en clase a través de la tecnología, además de que favorece la motivación en donde los jóvenes de la Universidad Autónoma consideran con un 43% que frecuentemente se sienten motivados en clase cuando se hace uso de la tecnología y un 41% de los jóvenes de la Universidad Panamericana campus Bonaterra consideran que el uso de la tecnología siempre les motiva.

Sin embargo requiere una comprensión real sobre cuáles son las implicaciones de la tecnología en los jóvenes que está generando diversos cambios de personalidad y comportamiento en los mismos, además de los estímulos que les crea de ahí la importancia de una orientación y dirección del uso de la misma en clase con la finalidad de crear individuos conscientes del uso de la tecnología de tal manera que favorezca realmente su desarrollo intelectual y personal.

Resulta importante mencionar la manera en la que los jóvenes tienden a mantener una dinámica muy similar en cuanto al uso de la tecnología que sin lugar a dudas cambia totalmente el proceso de enseñanza aprendizaje y que requiere una intervención del profesor para fortalecer los temas a exponer en clase de tal

.: SÓLO PARA CONSULTA :.

manera que se disperse cada vez menos la atención y se obtenga una comprensión adecuada del tema.

Como se puede visualizar en los resultados obtenidos el principal dispositivo que los jóvenes utilizan con mayor frecuencia es el teléfono celular como muestra el gráfico cuatro en donde el 71% de los jóvenes de la Universidad Autónoma y el 82% de los jóvenes de la Universidad Panamericana campus Bonaterra lo utilizan con una frecuencia de 11 a 20 veces, estos resultados obtenidos aunados con la información que se tiene en el gráfico dos muestran que el teléfono celular es la principal causa de distracción en el salón de clase, en donde al 62% de los jóvenes pertenecientes a la Universidad Autónoma y el 88% de los jóvenes de la Universidad Panamericana campus Bonaterra consideran que este dispositivo es causa de distracción en clase, sin embargo aseguran que el porcentaje de distracción es de 76 % o menos y que en seguida vuelven a concentrarse considerándose un grado de concentración del 71 al 95%.

Existen diversos dispositivos electrónicos que dispersan la atención en clase pero tal vez los jóvenes no estén conscientes de las implicaciones que se presentan al momento de comprender y retener cierta información en la misma debido a los diversos estímulos generados que sin lugar a dudas impiden una concentración adecuada del tema expuesto.

Los avances tecnológicos surgen día a día y con más frecuencia, todos estos generando diversos estímulos tanto positivos como negativos en los jóvenes cambiando e influenciando la estructura social de una sociedad, la cual requiere ser orientada sobre las consecuencias que presenta el uso desenfrenado de la misma, es por ello que el profesor como conductor deberá de prepararse para utilizar dichas herramientas tecnológicas a favor en donde el uso planeado y adecuado en el salón de clase causará mejores resultados al exponer determinada información que realmente fortalezca el desarrollo actual de los jóvenes.

.: SÓLO PARA CONSULTA :.

.: SÓLO PARA CONSULTA :.

Se puede percibir como los resultados obtenidos a través de la aplicación del instrumento en una universidad pública, así como, en una universidad privada no cambian sustancialmente, se visualizan patrones de comportamiento bastante similares con ciertas tendencias a utilizar con mayor frecuencia ciertos dispositivos por la accesibilidad que se tienen a estos. Es por esto que se requiere una propuesta de intervención de tal manera que el profesor oriente el uso a favor de la tecnología con la finalidad de lograr un desarrollo adecuado de la persona.

En síntesis es importante crear un proyecto de intervención pedagógica para orientar al profesor acerca de las innovaciones tecnológicas, así como sus efectos y estímulos que generan en los jóvenes de tal manera que establezca y elija estrategias creativas y originales al momento de proyectar la información en clase, buscando siempre orientar a los jóvenes sobre la mejor forma de utilizar diversas herramientas tecnológicas que favorezcan su desarrollo y proceso de aprendizaje.

.: SÓLO PARA CONSULTA :.

.: SÓLO PARA CONSULTA :.

CAPÍTULO IV: PROPUESTA

4.1 Propuesta:

La propuesta que se desarrolla, una vez realizada la investigación sobre los "Efectos del uso de la tecnología en los alumnos durante el proceso de aprendizaje y su impacto en el rendimiento académico" para mejorar el uso de la tecnología en el salón de clase por parte de los profesores con la finalidad de mejorar el proceso de enseñanza - aprendizaje y orientar a los jóvenes sobre su uso de tal manera que sea una herramienta positiva para su desarrollo.

La propuesta seleccionada en base a la información obtenida fue un diplomado cuyo nombre es: "Implicaciones de la tecnología en el proceso de aprendizaje de los jóvenes", el cual va dirigido a los docentes de nivel superior específicamente a los que pertenecen a la Universidad Autónoma de Aguascalientes y a los que forman parte de la Universidad Panamericana campus Bonaterra.

4.2 Introducción

En una sociedad cada vez más tecnificada y una era digital cada vez más demandante, resulta sumamente importante realizar una propuesta de intervención encaminada a preparar a los profesores sobre el uso de la tecnología en el salón de clase con la finalidad de mejorar la práctica docente y el proceso de enseñanza aprendizaje.

Los jóvenes en la actualidad están inmersos en constantes estímulos tecnológicos que modifican el comportamiento, actitud y proceso de aprendizaje, entre otros, debido a su uso constante como se visualizó en los resultados obtenidos, dicha conexión tiende a ser cada vez más cercana ya que modifica las características de los jóvenes en la actualidad, por lo tanto la manera en la que perciben y se relacionan con lo que les rodea, de ahí la importancia de capacitar a los profesores con la finalidad de orientar y redirigir el uso correcto de la tecnología por los jóvenes, así como dotar al profesor de estrategias para generar un proceso de enseñanza realmente significativo haciendo uso de diversas herramientas

.: SÓLO PARA CONSULTA :.

tecnológicas que permita cumplir las exigencias de una era digital cada vez más demandante y estimulante.

Actualmente el gran reto de la educación es aprovechar las ventajas que ofrecen las tecnologías de información y la comunicación para incrementar y mejorar la cobertura y calidad de los servicios. Pero el mayor reto es utilizarlos para acelerar el proceso donde el conocimiento y las oportunidades educativas se distribuyan de manera más equitativa en la sociedad.

Es importante señalar que la incorporación de la tecnología al proceso de enseñanza-aprendizaje, constituye un factor fundamental para contribuir al desarrollo nacional y alcanzar la competitividad internacional frente a una nueva cultura, en la que el cuadro de habilidades y competencias profesionales-laborales se modifica con rapidez, por lo que se debe estar preparado para responder al nuevo escenario que plantea la tecnología moderna.

La tecnología, como área de actividad del ser humano, busca solucionar problemas y necesidades individuales y colectivas.

Resulta indudable la aceleración que se ha producido en el desarrollo tecnológico durante el siglo XX. Este proceso condiciona la necesidad formativa en esta área.

En la presente propuesta llamada “Implicaciones de la tecnología en el proceso de aprendizaje de los jóvenes” se pretende determinar los diversos estímulos a los cuales los jóvenes están expuestos que modifican su comportamiento y dinámica de aprendizaje, para poder determinar de qué manera la tecnología les impacta con la finalidad de establecer estrategias y técnicas de enseñanzas más adecuadas y congruentes acordes con una realidad que se modifica constantemente.

Esta propuesta está diseñada y enfocada a profesores de nivel superior que sienten la necesidad de mejorar su práctica docente en un ambiente cada vez más tecnificado en donde las innovaciones surgen en cada momento y es necesario

.: SÓLO PARA CONSULTA :.

comprenderlo para determinar y analizar los efectos tanto positivos, como negativos que ocasionan a los alumnos.

Inicialmente se requiere un modelo curricular a seguir, el cual para efectos de esta propuesta se eligió el de Gimeno Sacristán, ya que mediante la evaluación como punto fundamental, se pretende valorar el proceso de enseñanza-aprendizaje constantemente de tal manera que se posea el conocimiento apropiado de la situación y permita tomar decisiones correctas y eficaces en forma inmediata.

La propuesta tiene una fundamentación en diversas áreas del conocimiento, las cuales hacen explícitos los objetivos, los principios que la orientan, las fuentes que la nutren y los aspectos técnicos considerados en la misma.

Asumiendo estos fundamentos como conocimientos que sustentan el proceso de planificación curricular. Además de que éstos constituyen el sustento curricular de los proceso de formación de la persona.

Es esencial identificar necesidades y establecer propósitos congruentes con la propuesta que sirvan como marco de referencia, para dirigir y redirigir los esfuerzos a ciertas áreas que requieren mejora.

Así como el valor que representa para el diseño curricular, el perfil de ingresos y egresos, de tal manera que se visualice el tipo de persona que se pretende formar encaminando todos los recursos para lograrlo.

La propuesta muestra también, el plan de estudios, el cual es un esquema estructurado de los contenidos que formaran parte del diseño curricular, incluyendo carga horaria y crediticia, áreas o líneas de formación, mapa curricular y estructura de contenidos.

Con la intención de identificar los contenidos, así como, la distribución del tiempo y la secuencia del proceso educativo, entre otros que favorezcan al control y mejora constante de dicho plan.

.: SÓLO PARA CONSULTA :.

Resulta congruente con el modelo de diseño curricular elegido, en el cual la evaluación representa una gran importancia, establecer un sistema de evaluación el cual se incluye en el trabajo integrador con una perspectiva fundamentalmente formativa que sea una actividad sistemática y continua con la finalidad de proporcionar la información necesaria sobre el proceso educativo para reajustar diversos elementos que lo conforman.

Planear es prever, por lo tanto el trabajo integrador da gran importancia a la planeación didáctica, en la cual se describe de manera específica las actividades estrategias y técnicas que se llevarán a cabo en un periodo determinado.

Además de que muestra la importancia de reconocer las diversas capacidades del ser humano para de ésta manera elegir los instrumentos didácticos y actividades adecuadas para lograr un cambio cognitivo y conductual en ellos. De tal forma que se logren los propósitos establecidos.

En este sentido la planeación didáctica orienta los procesos para el desarrollo exitoso de la enseñanza y el aprendizaje.

4.3 Justificación

La propuesta se sustenta en un estudio realizado en la Universidad Autónoma y Universidad Panamericana campus Bonaterra, a los jóvenes pertenecientes de la carrera Mercadotecnia la cual forma parte del centro Económico Administrativo en la Universidad Autónoma y la carrera de Administración y Mercadotecnia perteneciente a la Escuela de Ciencias Económicas y Empresariales de la Universidad Panamericanca campus Bonaterra, con la finalidad de conocer el impacto que se presenta mediante el uso y estímulos constantes de la tecnología en los jóvenes que dispersan la atención e interrumpen la concentración y comprensión de la información presentada en clase.

.: SÓLO PARA CONSULTA :.

Los resultados obtenidos mediante la aplicación de los instrumentos muestran claramente esa relación que existe entre los jóvenes y la tecnología que cada vez aumenta debido a las innovaciones, estímulos y tendencias en la sociedad que establecen patrones de comportamiento y que modifican estructuras sociales.

Es importante mencionar la frecuencia con la cual los jóvenes interactúan con diversos dispositivos electrónicos y la manera en que les impacta dentro o fuera del aula.

El profesor requiere implementar una planeación concreta sobre la tecnología a utilizar en el salón de clase de tal manera que los jóvenes mejoren su concentración y se sientan motivados en la misma.

Como se muestra en los resultados los jóvenes consideran que es importante el uso de la tecnología en el salón de clase, ya que fortalece su desarrollo y además genera un ambiente atractivo para estos, de tal forma que se comprenda con mayor facilidad los temas expuestos.

Sin lugar a dudas los diversos estímulos generados por la tecnología colocan a los profesores en una situación un tanto complicada debido a que la atención se dispersa constantemente y es muy improbable que se logre una comprensión total del tema que se presenta.

Sin embargo la tecnología es una herramienta importante para el desarrollo de los jóvenes, en donde el profesor debe identificar diversas estrategias para maximizar y eficientar el uso de la misma para beneficio de él y de los jóvenes.

Es por ello que el profesor requiere prepararse en esta área para utilizar la tecnología en forma adecuada que le permita maximizar su potencialidad proporcionando una educación actual que fortalezca el desarrollo de los jóvenes en una era cada vez más tecnificada.

Debido a que el uso de la tecnología en la actualidad está en boga, en la educación es una necesidad contar con herramientas tecnológicas de ahí la

.: SÓLO PARA CONSULTA :.

importancia de una preparación sustancial por parte del profesor que permita una exposición de conocimientos más atractiva y diversa que capte la atención de los alumnos y los involucre en un mundo en el que la información es sumamente importante.

Proporcionar herramientas que les permita visualizar el mundo desde otra perspectiva en la que puedan ser altamente competitivos.

La tecnología utilizada en la educación ha incrementado significativamente la motivación como se ha mostrado en los resultados en donde los jóvenes consideran que el uso de la tecnología en clase les es atractivo e ideal, además de que favorece las actitudes de los estudiantes hacia el proceso de aprendizaje, inclusive ha aumentado en cierta forma la seguridad y el auto estima en ellos ya que facilita el control de su desarrollo.

La tecnología es una herramienta tan versátil que puede ser utilizada en colaboración con todas las materias, lo importante es adaptarla de la forma adecuada de tal manera que se obtengan resultados correctos.

Es importante mencionar que el uso de tecnología debe de ser controlado y justificado ya que en lugar de favorecer un ambiente de aprendizaje sano puede causar un resultado totalmente contrario.

Los alumnos deben de identificar, con apoyo del profesor, cuando es de utilidad y cuando se ha llegado a un límite debido a situaciones, trastornos o síntomas causados por el uso excesivo de la misma.

En la actualidad el alumno está inmerso en un mundo digital, donde existe una línea muy delgada entre su realidad y la fantasía, de ahí la importancia de una orientación por parte del profesor que le permita moldear y dirigir en cierta manera el proceso de aprendizaje de éstos, a través de la elección de las mejores herramientas tecnológicas que se adapten a las características propias de los temas a exponer.

.: SÓLO PARA CONSULTA :.

Como se ha visualizado el uso de teléfonos celulares, redes sociales y otras alternativas de entretenimiento son utilizadas con bastante frecuencia por los jóvenes dichos dispositivos o alternativas de entretenimiento proporcionan información constante e impactan de manera severa el juicio moral de los jóvenes afectando su empatía y dirigiéndolos a una tendencia narcisista.

Es por esto importante la orientación al alumno por parte del profesor que permita identificar las consecuencias del uso excesivo de tecnología de tal manera que los jóvenes identifiquen el mejor aprovechamiento de ésta en donde estén conscientes de los resultados y sean capaces de determinar cuándo es suficiente.

Es sumamente trascendente para el profesor considerar los avances tecnológicos en la educación actual que permita al alumno reconocer las capacidades potenciales que se pueden lograr a través de un uso adecuado y apropiado de la misma en su proceso de aprendizaje.

Se partió de tres tipos de proyecto y/o propuesta de entre los cuales debe seleccionarse uno para el desarrollo de la presente que se propone. Los tipos de proyecto señalados inicialmente fueron:

Proyecto Pedagógico de Acción Docente

El cual es una herramienta teórico-práctica y se construye a través de una investigación a nivel micro para ser aplicado en un plazo de tiempo corto para promover innovaciones cualitativas. Consiste además en conocer y comprender problemas de la práctica docente, surge de la práctica y es pensado para la práctica y no se enfatiza en problemas de contenidos escolares.

Proyecto de Intervención Docente

Este tipo de proyecto se limita al tratamiento de los contenidos escolares, su orientación se ubica en la construcción de metodologías didácticas. Interviene una actuación mediadora entre los contenidos y su operación. Todo proceso de intervención debe realizarse en un tiempo y espacio determinado los problemas que se analizan son la relación entre contenido y sujeto, contenido y método,

.: SÓLO PARA CONSULTA :.

.: SÓLO PARA CONSULTA :.

contenido e institución y finalmente la relación entre contenido y el entorno socioeconómico.

Proyecto de Gestión Escolar

Estos proyectos son de orden institucional y el impacto de dichas prácticas en la calidad del servicio educativo, se enfoca a la búsqueda de soluciones y a la tarea de gestión, consiste en modificar las prácticas que se realizan en el interior de la escuela, se considera orientador de las acciones escolares, se requiere la participación colectiva y el trabajo en equipo.

De entre los tres tipos de proyecto indicados con anterioridad se seleccionó para la propuesta el Proyecto Pedagógico de Acción Docente debido que permite desarrollar una propuesta teórica-práctica que puede desarrollarse en un tiempo corto a nivel micro que se adapta totalmente a los intereses, necesidades y proyección de esta investigación.

4.4 Propósito

Desarrollar un plan de acción docente consistente en un Diplomado llamado “Implicaciones de la tecnología en el proceso de aprendizaje de los jóvenes”, encaminado a preparar a los profesores en el área tecnológica con la finalidad de dotarlos de herramientas que les permitan elegir estrategias adecuadas y congruente, además, de utilizar al máximo las potencialidades tecnológicas a través de prácticas, exposiciones tecnológicas y ponencias sobre el tema.

Propósito General del Diplomado

- Desarrollar las capacidades tecnológicas de los profesores a través de prácticas usando actividades tecnológicas con la finalidad de causar un mayor impacto en los procesos de enseñanza aprendizaje de los jóvenes.

.: SÓLO PARA CONSULTA :.

.: SÓLO PARA CONSULTA :.

Propósitos Específicos

- Diseñar estrategias y actividades didácticas adecuadas, a través de un estudio basado en la observación de tal forma que los conocimientos fluyan mediante un medio que les permita a los alumnos una mayor comprensión y recepción de los mismos.

- Aplicar el uso de determinadas estrategias de enseñanza mediante un análisis del proceso que permita realizar ajustes continuamente de tal forma que se elijan aquellos congruentes a los temas por exponer.

- Analizar el impacto de los dispositivos electrónicos en los jóvenes con la finalidad de establecer medidas más funcionales que se adapten a las necesidades de la clase y que maximice los recursos con la finalidad de proporcionar clases más versátiles e interesantes para los jóvenes, a través del uso de distintas herramientas y aplicaciones educativas que se presentan en internet para favorecer el aprendizaje y la comprensión.

- Planear medios para transferir el conocimiento, por medio del uso de diversos dispositivos electrónicos para proyectar en diversas formas la información con la finalidad de generar diferentes estímulos en los jóvenes que permita mantener la concentración y participación de los mismos con mayor frecuencia en clase.

- Comparar los diversos estímulos generados en los jóvenes por el uso de dispositivos electrónicos que modifican su concentración y comprensión del tema en clase, mediante el uso de éstos en la misma, para identificar aquellos que generan mayores estímulos los cuales pudiesen ser utilizados con mayor frecuencia como herramientas tecnológicas en clase.

.: SÓLO PARA CONSULTA :.

.: SÓLO PARA CONSULTA :.

4.5 Estrategias para la Implementación del Diplomado

El proyecto de Diplomado se debe presentar en primera instancia a las autoridades de la institución en la cual se pretenda aplicar la misma para que sea evaluado y consensado.

En el caso de la Universidad Autónoma el diplomado se presenta para su aprobación a la Comisión Ejecutiva por el área académica y/o la dirección involucrada.

Para efectos de organización interna las actividades de educación continua que se presenten a Comisión Ejecutiva Universitaria, serán previamente revisados por el Departamento de Educación Continua de la Dirección General de Difusión, el cual hará sus observaciones y procederá a elaborar el presupuesto, verificar existencias y consistencia del programa, materiales, así como de las notificaciones y trámites necesarios con los diversos departamentos académicos y administrativos involucrados.

La recepción de la propuesta para actividades de educación continua que se proponga requerirá la firma de aceptación del profesor, el visto bueno de la jefatura académica y/o del decano o director para su revisión en el Departamento de Educación Continua.

La apertura del diplomado aprobado está sujeta a que se cuente con el número suficiente de personas inscritas para sufragar los gastos directos e indirectos de operación según el presupuesto realizado por el Departamento de Educación Continua de la Dirección General de Difusión.

Los aspectos operativos del diplomado se atenderán coordinadamente entre el área de Educación Continua y el área académica que lo ofrece.

A la fecha de aprobación del diplomado su vigencia máxima será de 2 años en caso de que la Comisión Ejecutiva no establezca otra resolución.

.: SÓLO PARA CONSULTA :.

El proceso ha seguir en el caso de la Universidad Panamericana campus Bonaterra es el siguiente primero se presenta la propuesta al Director de la Escuela a la que va dirigido el diplomado, en este caso a la Escuela de Ciencias Económicas y Empresariales, posteriormente el Director lo lleva a Consejo de Rectoría para analizarlo y saber si es viable, ellos se encargarán de decidir si lo autorizan o no, después pasa a los Departamentos de Formación Continua y Fortalecimiento Académico para difundirlo, en caso de ver necesario que se certifique, entonces si es importante darlo de alta en la oficina de licencias y oficios del IEA, pero como un diplomado no tiene curricular entonces el proceso terminará en la difusión por parte de los Departamentos de Formación Continua y Fortalecimiento Académico.

Las actividades que se realizarán girarán en torno a la Didáctica Crítica, ya que en ella se concibe a la instrumentación didáctica como la reorganización de los factores que intervienen en el proceso de enseñanza-aprendizaje con la finalidad de facilitar en un tiempo determinado el desarrollo de las estructuras cognoscitivas, la adquisición de habilidades y los cambios de actitud en el alumno.

Esta propuesta se concibe como una actividad dinámica puesto que es un quehacer docente en constante replanteamiento.

Es importante mencionar que se dará un enfoque constructivista, así como, un desarrollo de las competencias, en donde no sólo es importante tener conocimiento y saber transferirlo, es decir, ser competente para el desarrollo de una actividad profesional o para la resolución de un problema; también es importante, el aspecto actitudinal (actitudes y valores) que se demuestra o se pone en práctica en el proceso de formación y de desempeño laboral o en el desarrollo de la tarea o del trabajo en equipo, porque esto origina y promueve un ambiente de trabajo en el que se ponen de manifiesto aspectos culturales y sociales en la interrelación inter- e intrapersonal.

Resulta esencial mencionar que por el carácter de actividad dinámica de la propuesta, se percibe al individuo no sólo como un objeto de aprendizaje, sino

.: SÓLO PARA CONSULTA :.

más allá, es decir como un objeto de enseñanza que se realizará por medio de la interacción profesor alumno, además hay que considerar que el aprendizaje no es un estado del sujeto, si no un proceso de construcción, gracias a esa interacción.

La comunicación será esencial, puesto que es el medio decisivo a través del cual se van a transmitir los conocimientos.

Es interesante mencionar que la función del profesor se comprende como científica, sus actividades están apoyadas en la investigación, es necesario que tenga un espíritu crítico y autocriticar constantemente su trabajo.

La metodología debe conducir a la construcción de conocimientos, orientados a fines que sean representativos y de utilidad para el individuo.

4.6 Desarrollo de la Propuesta

El plan de estudios para efectos del diplomado será modular ya que a través de los módulos se da una estructura integrativa y multidisciplinaria de actividades de aprendizaje que en un lapso flexible permite alcanzar los objetivos educacionales de capacidades, destrezas y actitudes, que le permitan al alumno desempeñar funciones profesionales.

Además de que se pretende romper con el aislamiento de la institución con respecto a la comunidad social y en dónde la teoría y la práctica se vinculan.

Evita la fragmentación de conocimientos a favor de la formación interdisciplinaria, y el aprendizaje es concebido como un proceso de transformación de estructuras simples en otras más complejas.

La corriente constructivista resulta una opción congruente para el diseño curricular a presentar ya que a través de esta se pretende dotar al alumno de diversas herramientas que le permitan crear sus propios procedimientos para resolver una situación problemática, lo que implicaría una modificación de sus ideas y constante aprendizaje.

.: SÓLO PARA CONSULTA :.

Implica un proceso dinámico, participativo e interactivo del sujeto. Se da una reconstrucción de experiencias internas, de tal manera que será único en su propia reconstrucción interna y subjetiva de la realidad.

El docente representará un guía de tal manera que los estudiantes logren construir conocimientos nuevos y significativos, siendo ellos los responsables y actores de su propio aprendizaje.

Áreas o Línea de Formación

Módulo I. Línea de Formación Filosófica

Resulta importante para el diseño curricular la concepción del ser humano ya que la fuente última de la dignidad es su condición de persona. Destacar los rasgos fundamentales para comprender lo más relevante que hay en cada uno es esencial para conocer y comprender su estructura.

Módulo II. Línea de Formación Psicológica

Es sumamente importante para efectos del diseño curricular elegir una línea de estudio basada en la Psicología, ya que los seres humanos sufren procesos de desarrollo y cambian a lo largo de la vida.

Es necesario identificar y analizar diversas variables que participan y ejercen fuerza en los individuos y los hace actuar de la forma que lo hacen, conocer los diferentes estímulos internos y externos, así como, sus implicaciones en la vida.

Esa dinámica de estímulo respuesta se traduce en cambios de personalidad y alteración de las relaciones en grupos.

Módulo III. Línea de Formación Tecnológica

Debido a la naturaleza del Diplomado el cual se enfoca a la comprensión y el análisis de los diversos estímulos tecnológicos y su impacto en el proceso de enseñanza – aprendizaje, es esencial una formación tecnológica que permita un análisis del desarrollo tecnológico e innovaciones, así como las implicaciones de

.: SÓLO PARA CONSULTA :.

su uso con fines educativos, además de analizar las tendencias tecnológicas que atraen a los alumnos y cambian totalmente su comportamiento, comprensión y captación de información.

Módulo IV. Línea de Formación de Investigación Tecnológica

Resulta congruente que al finalizar el Diplomado se integre la información aprendida y se plasme en un proyecto Tecnológico en el cual se realice una investigación sobre los efectos de la tecnología en los jóvenes y cómo ésta pretende innovar y mejorar la transferencia de conocimientos, de tal manera que sirva como punto de partida para modificar los métodos y técnicas de enseñanza así como temas, que se traduzcan en exposiciones significativas, motivadoras y constructivas para los alumnos.

Estructura de Contenidos

Módulo I "La integridad del ser humano"

- Ética
  - I. Introducción a la Ética
    - * Definición de Ética
    - * Virtudes de la Ética
    - * Ética normativa
  - II. La Filosofía de la Moralidad
    - * Introducción a la Moral
    - * Principios Morales
    - * Desarrollo cognitivo y Moral
- Enfoque humanista
  - I. Nociones preliminares de la corriente Humanista.
    - * Antecedentes
    - * Fundamentos de la corriente humanista.
    - * Enfoque centrado en el desarrollo de las personas.
  - II. La corriente Humanista y su trabajo social.
    - * Fundamentos de la corriente humanista social.
    - * Enfoque humanista centrado en el contexto.
    - * Términos y categorías de la corriente humanista.

.: SÓLO PARA CONSULTA :.

- Filosofía

I. Nociones Preliminares

* Estudio de la Filosofía

* Introducción a la Epistemología

* Causa formal y final de la Educación.

Módulo II "Psicología"

I. Psicología social

* Orígenes

* Análisis crítico sobre los cambios en la sociedad y sus efectos en la misma.

* El incremento dominante sobre el uso de la tecnología en los seres humanos.

II. Psicología de la Personalidad

* Áreas de Estudio

* Desarrollo y estudio de la personalidad.

* Teorías de la Personalidad.

III. Psicología Moral

* Orígenes de la Psicología Moral

* Teorías Mentales

* Emoción y Juicios Morales

Módulo III "Tecnología e Innovación"

I. Tendencias modernas de aprendizaje

* Introducción a la Tecnología Educativa

* Aprendizaje activo

* Mejora del aprendizaje a través del uso de la tecnología.

.: SÓLO PARA CONSULTA :.

II. Distorsión en el proceso de aprendizaje

* Desafíos para concentrarse y aprender.

* Estímulos impulsivos para el uso de la tecnología.

* Inhibición del pensamiento profundo por el uso de la tecnología.

III. El impacto sobre el uso de la tecnología.

* Efectos sociales por el uso de la tecnología.

* Exposición excesiva al uso de la tecnología.

* Repercusiones en las habilidades de razonamiento.

Módulo IV "Proyecto de Investigación Tecnológica"

I. Adaptación adecuada de la tecnología a la educación.

* Estrategias para el uso congruente de la tecnología.

II. Educación del futuro

* Investigación sobre métodos y técnicas innovadoras en la educación.

III. Efectos de la tecnología en la comprensión de información.

* Investigación acerca de los efectos perjudiciales sobre la cognición.

Carga Horaria y Crediticia

El Diplomado que se presenta tiene un total de 54 horas teóricas en tres módulos y en el último correspondiente al proyecto de investigación la carga se reduce a 30 horas teóricas.

En cuanto a la carga horaria práctica en los primeros tres módulos se tienen 36 horas para cada uno y en el último módulo se incrementa a 60 horas debido a la propia naturaleza del diplomado que requiere un enfoque más práctico.

.: SÓLO PARA CONSULTA :.

En total se tendrían 192 horas teóricas, 168 horas prácticas obteniéndose 552 créditos al finalizar el Diplomado con una duración de 6 meses asistiendo a clase dos días a la semana.

Mapa Curricular

Mapa Curricular
Diplomado “Implicaciones de la tecnología en el proceso de aprendizaje de los jóvenes”.

Módulo I “La integridad del ser humano”	HT	HP	C	Módulo II “Psicología”	HT	HP	C	Módulo III “Tecnología e Innovación”	HT	HP	C	Módulo IV “Proyecto de Investigación Tecnológica”	HT	HP	C
*** Ética** I.Introducción a la Ética * Definición de Ética * Virtudes de la Ética * Ética normativa II. La Filosofía de la Moralidad *Introducción a la Moral * Principios Morales * Desarrollo cognitivo y Moral ***Enfoque humanista** I. Nociones preliminares de la corriente Humanista. *Antecedentes *Fundamentos de la corriente humanista. * Enfoque centrado en el desarrollo de las personas. II. La corriente Humanista y	3 3 3 3 3 3 3 3 3	2 2 2 2 2 2 2 2 2	8 8 8 8 8 8 8 8 8	I. Psicología social * Orígenes * Análisis crítico sobre los cambios en la sociedad y sus efectos en la misma. * El incremento dominante sobre el uso de la tecnología en los seres humanos. II.Psicología de la Personalidad *Áreas de Estudio *Desarrollo y estudio de la personalidad. *Teoría s de la Personalidad. III.Psicología Moral *Orígenes de la Psicología Moral	6 6 6 6 6 6 6 6	4 4 4 4 4 4 4 4	16 16 16 16 16 16 16 16	I.Tendencias modernas de aprendizaje * Introducción a la Tecnología Educativa * Aprendizaje activo * Mejora del aprendizaje a través del uso de la tecnología. II.Distorsión en el proceso de aprendizaje *Desafíos para concentrarse y aprender. *Estímulos impulsivos para el uso de la tecnología. *Inhibición del pensamiento profundo por el uso de la tecnología. III.El impacto sobre el uso de la tecnología. *Efectos sociales por el uso de la	6 6 6 6 6 6 6 6	4 4 4 4 4 4 4 4	16 16 16 16 16 16 16 16	I.Adaptación adecuada de la tecnología a la educación. *Estrategias para el uso congruente de la tecnología. II.Educación del futuro *Investigación sobre métodos y técnicas innovadoras en la educación. III.Efectos de la tecnología en la comprensión de información. *Investigación acerca de los efectos perjudiciales sobre la cognición.	10 10 10	20 20 20	40 40 40

.: SÓLO PARA CONSULTA :.

su trabajo social. *Fundamentos de la corriente humanista social. * Enfoque humanista centrado en el contexto. * Términos y categorías de la corriente humanista. * **Filosofía** I.Nociones Preliminares *Estudio de la Filosofía * Introducción a la Epistemología * Causa formal y final de la Educación.	3 3 3 6 6 6	2 2 2 4 4 4	8 8 8 16 16 16	*Teorías Mentales * Emoción y Juicios Morales	6 6	4 4	16 16	tecnología. *Exposición excesiva al uso de la tecnología. *Repercusiones en las habilidades de razonamiento.	6 6	4 4	16 16				
Total Créditos	54	36	144		54	36	144		54	36	144		30	60	120

Total: Horas Teóricas 192

Horas Prácticas 168

Créditos 552

Línea de Formación Filosófica

Línea de Formación Psicológica

Línea de Formación Tecnológica

Línea de Formación de Investigación Tecnológica

.: SÓLO PARA CONSULTA :.

4.6.1. PLANEACIÓN ESTRATÉGICA PARA LOS MÓDULOS QUE INTEGRAN EL DIPLOMADO

Planeación Estratégica

Diplomado para Docentes de Educación Superior

"Implicaciones de la Tecnología en el proceso de aprendizaje de los jóvenes".

Propósito General: Reflexionar sobre los principales efectos de la tecnología en los comportamientos y formas de aprendizaje de los alumnos a nivel profesional, a través de observación y análisis de actitudes en su desempeño para establecer estrategias de enseñanza que favorezcan la utilización óptima de recursos tecnológicos.

Lugar: Universidad Panamericana Campus Bonaterra

Requerimientos: Certificado de Licenciatura

Nombre del Instructor: Sugey Liliana Muñoz Reyes

Temas y Subtemas	Aprendizaje Esperado	Estrategias de enseñanza	Estrategias de Aprendizaje	Recursos	Duración T	Duración P	Evaluación Formativa y Sumativa
Módulo I **La integridad del ser humano** • **Ética** **I. Introducción a la Ética.** • **Definición de Ética** • **Virtudes de la Ética** • **Ética normativa** **II. La Filosofía de la Moralidad**	Comprender la importancia de los lineamientos éticos y áreas afines a través de una participación activa para reconocer los principios y conceptos morales que	Método Deductivo Método Activo Método heurístico Método de trabajo colectivo Método Intuitivo	Técnica de círculos concéntricos Técnica de Diálogo	Proyector	54	36	Lista de Cotejo Observación Participación Rúbrica Evidencias Por producto: Ensayo: Ética profesional. Ensayo: La persona humana. Ensayo: La voluntad y la libertad.

• **Introducción a la Moral** • **Principios Morales** • **Desarrollo cognitivo y Moral**	estimule en los individuos un sentido de responsabilidad.				
• **Enfoque humanista**					
I. Nociones preliminares de la corriente Humanista. • **Antecedentes** • **Fundamentos de la corriente humanista.** • **Enfoque centrado en el desarrollo de las personas.** **II.La corriente humanista y su trabajo social.** • **Fundamentos de la corriente humanista social.** • **Enfoque humanista centrado en el contexto.** • **Términos y categorías de la corriente**	Comprender el enfoque humanista por medio de una integración de conceptos esenciales para su funcionamiento que permita identificarla como una corriente esencial con un enfoque hacia el crecimiento, desarrollo y fortalecimiento de los individuos.	Método Deductivo Método Activo Método heurístico Método de trabajo colectivo Método Intuitivo Microenseñanza	Técnica de círculos concéntricos Técnica de Diálogo	Proyector	Lista de Cotejo Observación Participación Rúbrica Evidencias Ensayo: Teorías Humanistas

humanista.							
• **Filosofía** **II. Nociones Preliminares** • **Estudio de la Filosofía** • **Introducción a la Epistemología** • **Causa formal y final de la Educación.**	Reconocer el campo de estudio de la filosofía y su importancia en la formación de los individuos, mediante el análisis y discusión de las áreas que la integran para conocer más acertadamente las actitudes de un individuo o grupo que influyen en su desarrollo personal.	Método Deductivo Método Activo Método heurístico Método de trabajo colectivo Método Intuitivo	Técnica de círculos concéntricos Técnica de Diálogo	Proyector			Lista de Cotejo Observación Participación Rúbrica Evidencias Ensayo: Causa formal y final de la Educación. Ensayo: Conocimiento y Valores. Ensayo: Epistemología
Modulo II **Psicología** **I. Psicología social** • **Orígenes** • **Análisis crítico sobre los cambios en la sociedad y sus efectos en la misma.** • **El incremento dominante sobre el uso de la**	Distinguir el impacto causado a los individuos por el medio ambiente y las personas que los rodean, a través de un análisis del mismo, así como influencias y efectos causados para identificar de	Método Deductivo Método Activo Método heurístico Método de trabajo colectivo Método Intuitivo	Técnica de círculos concéntricos Técnica de Diálogo	Proyector	54	36	Lista de Cotejo Observación Participación Rúbrica Evidencias Ensayo: Psicología del Adolescente. Ensayo: Sociedad e Innovación tecnológica. Ensayo: Perspectiva Global de la Sociedad

.: SÓLO PARA CONSULTA :.

.: SÓLO PARA CONSULTA :.

tecnología en los seres humanos. **II. Psicología de la Personalidad** • **Áreas de Estudio** • **Desarrollo y estudio de la personalidad.** • **Teoría s de la Personalidad.** **III. Psicología Moral** • **Orígenes de la Psicología Moral** • **Teorías Mentales** • **Emoción y Juicios Morales**	qué forma las condiciones y el medio determina ciertos patrones de comportamiento.						
Modulo III Tecnología e Innovación **IV. Tendencias modernas de aprendizaje** • **Introducción a la Tecnología Educativa** • **Aprendizaje activo** • **Mejora del aprendizaje a través del uso de la tecnología.**	Demostrar las diversas opciones tecnológicas que permita enriquecer el proceso de enseñanza-aprendizaje, mediante una investigación y análisis de las diversas opciones innovadoras que	Método Deductivo Método Activo Método heurístico Método de trabajo colectivo Método Intuitivo	Técnica de la Demostración Técnica del estudio de casos Diálogo	Proyector	54	36	Lista de Cotejo Observación Participación Rúbrica Evidencias

.: SÓLO PARA CONSULTA :.

.: SÓLO PARA CONSULTA :.

V. Distorsión en el proceso de aprendizaje • **Desafíos para concentrarse y aprender.** • **Estímulos impulsivos para el uso de la tecnología.** • **Inhibición del pensamiento profundo por el uso de la tecnología.** **VI. El impacto sobre el uso de la tecnología.** • **Efectos sociales por el uso de la tecnología.** • **Exposición excesiva al uso de la tecnología.** • **Repercusiones en las habilidades de razonamiento.**	se pueden aplicar en el aula, para orientar sobre el uso adecuado de la tecnología que cause un impacto positivo y responsabilice al alumno de su uso.						
Modulo IV **Proyecto de Investigación**	Desarrollar un proyecto de	Método Deductivo	Técnica de investigación	Proyector	30	60	Lista de Cotejo Observación

.: SÓLO PARA CONSULTA :.

.: SÓLO PARA CONSULTA :.

Tecnológica **IV. Adaptación adecuada de la tecnología a la educación.** • **Estrategias para el uso congruente de la tecnología.** **II.Educación del futuro** • **Investigación sobre métodos y técnicas innovadoras en la educación.** **III. Efectos de la tecnología en la comprensión de información.** • **Investigación acerca de los efectos perjudiciales sobre la cognición.**	investigación, mediante el análisis del ambiente tecnológico y su proyección, para determinar diversas estrategias a aplicar en la educación.	Método Activo Método heurístico Método de trabajo colectivo Método Intuitivo Método de Investigación	Técnica de la experiencia Técnica por Proyectos			Participación Rúbrica Evidencias
Total Carga Horaria				192	168	

.: SÓLO PARA CONSULTA :.

4.6.2. PLAN DE SESIÓN CLASE

Diplomado para Docentes de Educación Superior

"Implicaciones de la tecnología en el proceso de aprendizaje de los jóvenes"

Plan de Clase	
Nombre del Docente: Sugey Liliana Muñoz Reyes	
Propósito sesión. Reconocer los diversos fundamentos de valor para la construcción de una personalidad ética sólida, apoyada en el desarrollo de una conciencia moral autónoma, para fomentar una mejor práctica docente a través del uso adecuado de las herramientas que fortalezca el proceso de enseñanza-aprendizaje.	
Nombre del Módulo: La integridad del Ser Humano	**Sesión Número: 001**

Duración T	Duración P	Contenido Temático	Propósito	Desarrollo de Clase	Estrategias de Enseñanza	Estrategias de Aprendizaje	Evaluación Sumativa y Formativa	Recursos Didácticos
3	2	Introducción a la Ética. *Definición de Ética	Comprender la definición y origen de la Ética, mediante una investigación y análisis de la información acerca de la importancia de la misma, así como su fundamento, para reflexionar sobre el valor representativo de ésta en cualquier área de estudio. .	Inicio Introducción al tema entregando diversos casos en los cuales los alumnos deberán leer y exponer sus ideas acerca de éstos, debatiendo y opinando sobre los mismos. Desarrollo Realizar una definición sobre Ética en equipos, presentarla al grupo y exponer ideas sobre la información. Receso El profesor explicará el	* Método Deductivo * Método Activo * Método heurístico * Método de trabajo colectivo * Método Intuitivo * Método de investigación	Técnica de círculos concéntricos * Técnica de Diálogo * Técnica Expositiva.	Lista de Cotejo Observación Participación Rúbrica Evidencias	Pintarrón Hojas de Rotafolio Proyector Marcadores Computadora

.: SÓLO PARA CONSULTA :.

	término, clarificando y corrigiendo información previamente expresada. <u>Conclusión</u> Participación activa por parte del grupo en la cual se fundamente y explique la definición de Ética y su importancia en la educación y desarrollo de cualquier área de estudio.	

.: SÓLO PARA CONSULTA :.

.: SÓLO PARA CONSULTA :.

4.7 Cronograma de Actividades

Actividades	Responsable	Recursos	T I E M P O Enero Febrero Marzo Abril Mayo Junio Julio
1. **Presentación del diplomado**	Lic. Liliana Muñoz	Laptop Proyector Sala Audiovisual Material Impreso Conexión a Internet Formatos de Evaluación	
2. **Aplicación y Desarrollo del diplomado**	Lic. Liliana Muñoz Especialistas invitados.	Laptop Aula (s) Papel bond Pizarra Conexión a Internet Proyector Formatos de Evaluación	
3. **Evaluación y Clausura del Diplomado**	Lic. Liliana Muñoz Actividades Educativas Consejo de Representantes Especialistas invitados	Laptop Proyector Sala Audiovisual Material Impreso Conexión a Internet Formatos de Evaluación Diplomas	

.: SÓLO PARA CONSULTA :.

.: SÓLO PARA CONSULTA :.

4.8 Evaluación del Diplomado

Sin lugar a dudas, el profesor requiere resolver cómo desarrollar conocimientos, destrezas y actitudes que se pueden utilizar para mejorar significativamente la práctica docente. Es importante que para lograr lo anterior se apliquen estrategias de evaluación adecuadas que permitan identificar áreas de oportunidad y prevenir problemas.

Resulta significativo retroalimentar el proceso de enseñanza-aprendizaje, que beneficie a los que intervienen en dicho proceso, y que influya en el mejoramiento de la calidad y el rendimiento del mismo.

Referente a la tipología de la evaluación por sus funcionalidad se elige como prioridad una función formativa para la propuesta, ya que ésta se dirige fundamentalmente a la mejora de los procesos de aprendizaje, por lo que las decisiones a tomar podrían ser la reestructuración de los contenidos, la reconceptualización de la metodología didáctica, la intervención para mejorar el clima institucional, es decir todo aquello encaminado a que los procesos de construcción del conocimiento mejoren.

De esta forma se va retroalimentado de manera constante a los estudiantes de forma paralela durante el transcurso del proceso de aprendizaje, puesto que en el preciso momento en que se detecten incongruencias y errores se pueden ir corrigiendo evitando esperar al final.

Resultando esencial para la propuesta la retroalimentación constante para enriquecer el proceso.

La funcionalidad sumativa (Casanova, 1999) resultará apropiada para efectos del diseño curricular cuando se requiera valorar productos o procesos que se consideran concluidos, ya que es pertinente para la emisión de juicios sobre los mismos. Es esencial determinar el valor final de un proceso, así como, tomar decisiones que permitan mejorar productos sucesivos.

.: SÓLO PARA CONSULTA :.

En cuanto a su normotipo el cual es solo un referente de comparación, se elige nomotética criterial el cual consiste en una comparación de los aprendizajes con un referente externo, con la diferencia de que no hay normas, sino criterios para comparar lo que resulta congruente debido al enfoque constructivista del diseño de la propuesta.

Resulta interesante ya que dichos criterios en este marco son las competencias y, más específicamente las manifestaciones de las mismas; es decir, al evaluar a los participantes con respecto a los criterios, lo que se hace es emitir juicios acerca del grado de avance con respecto a los grandes propósitos o competencias transformadas en criterios (manifestaciones), los cuales se especifican en los programas.

Es fundamental para esta propuesta el hecho de que al realizar una evaluación basada en criterios, ésta misma se hará con mayor justicia y eficacia.

Así también, se considera importante el uso de una evaluación idiográfica, ya que favorece a una introspección para analizar el avance alcanzado.

Dicha evaluación resulta interesante, debido a que se dirige hacia la potencialidad del ser humano, tomando en cuenta competencias que el alumno posee y las posibilidades de su desarrollo en función de sus circunstancias particulares.

Si bien la evaluación tiene una función reguladora, es necesario contar con información inicial, la cual pueda ser utilizada para orientar a maestros sobre las características y perfiles de los alumnos, así como su desempeño en el salón de clase.

Debido a esto se considera apropiado mantener expedientes o portafolios de los participantes inicialmente, los cuales contengan información que permita a los maestros y personas a cargo conocer las características de los mismos para fortalecer el proceso y desarrollo cognitivo en éstos.

.: SÓLO PARA CONSULTA :.

Se considera fundamental para efectos de la propuesta una evaluación durante el desarrollo del proceso. La cual implica una valoración continua del aprendizaje, así como, la revisión del proceso de enseñanza.

Tal evaluación permitirá al profesor reorientar las metodologías utilizadas para alcanzar los propósitos deseados. Además de evaluar los productos obtenidos y retroalimentar sus avances o dificultades para contribuir a la mejora.

Se mencionó anteriormente la evaluación sumativa, que tiene relación con la evaluación final, aun cuando existen evaluaciones finales no es precisamente del todo sumativa, ya que se pasa por un proceso de evaluación para poder obtenerse. Dicha evaluación se concibe en el diseño curricular como un proceso de reflexión en torno al cumplimiento de los propósitos y valorar una parte del proceso.

Atendiendo a las personas que intervienen en la evaluación se presentan procesos de: autoevaluación, heteroevaluación, o coevaluación.

Desde el punto de vista de la propuesta se considera esencial el uso de cada una de ellas que enriquezca y mejore el proceso de evaluación.

Es importante elegir adecuadamente instrumentos debido a que determinan si una persona es competente o no considerando las habilidades, destrezas, conocimientos, actitudes y valores, es por ello que para efectos de esta propuesta se pretende utilizar técnicas como observaciones espontáneas, conversaciones y diálogos, así como rubricas y listas de control que se aplicarán en cada módulo para mantener una evaluación constante que permita identificar aspectos positivos y negativos para poder aplicar acciones correctivas y realizar las modificaciones pertinentes.

.: SÓLO PARA CONSULTA :.

.: SÓLO PARA CONSULTA :.

CAPÍTULO V: ANÁLISIS DE RESULTADOS

5.1 Análisis del Proceso

La investigación desarrollada en la presente tesis surge por una idea y la observación realizada durante la práctica docente en la materia de Ingles impartida en la Universidad Panamericana campus Bonaterra, a partir de la cual se percibieron los diversos y constantes estímulos que se generaban debido al uso de tecnología digital en los jóvenes durante las sesiones de clase. Estímulos que implicaban una dispersión de la atención y por lo tanto una deficiente comprensión del tema expuesto.

Dichos estímulos se iban incrementando constantemente ya que no nada más la atención se dispersaba sino que se generaba cierto stress y ansiedad por el deseo de usar constantemente los dispositivos electrónicos, que en cierta manera generaba una satisfacción y alivio a los jóvenes una vez utilizados.

Es importante mencionar que la tecnología ha venido a revolucionar la forma de aprendizaje con nuevas herramientas y técnicas interactivas y diferentes formas de comunicar los conocimientos así como de aprenderlos, es aquí donde el profesor debe de estar preparado para enfrentar estos retos con la finalidad de orientar a los jóvenes en el uso adecuado de la tecnología de tal manera que favorezca su desarrollo y proceso de aprendizaje.

De tal manera evitar que la tecnología se convierta en una distracción que disperse la concentración y atención adecuada en clase provocando así un aislamiento y deficiencia en comunicación.

El proceso realizado para fundamentar el documento de investigación ha implicado una serie de análisis y búsqueda de información de tal manera que se integre una investigación sustentada en información real y actual que permita conocer con mayor amplitud de qué manera los dispositivos tecnológicos están causando cambios y modificando la estructura del individuo como tal.

.: SÓLO PARA CONSULTA :.

Se realizó una investigación tomándose como referencia dos enfoques diferentes pero ampliamente interesantes para entender con mayor profundidad el presente estudio, el primero de ellos fue el enfoque Psicológico que sin lugar a dudas es muy interesante debido que implica analizar el comportamiento de los individuos y en qué manera se generan cambios tan constantes de personalidad por el uso excesivo de los dispositivos electrónicos o bien la tecnología que se presenta en una era digital en constante movimiento la cual trae como consecuencia una diversidad de estímulos, que al volverse una adicción provoca trastornos en los individuos que los desintegra de la sociedad como tal y propicia una modificación de la personalidad.

El segundo enfoque desde el cual se analiza la problemática corresponde al Sociológico, desde el cual se analiza la problemática a partir de la manera como la sociedad tiende a modificar los patrones de comportamiento, agrupación y actuar de los individuos debido a una serie de estímulos y tendencias externas generadas por las nuevas tecnologías particularmente; que cambia por completo la forma de relacionarse y conformar dicha estructura social con la cual los individuos sientan una pertenencia debido a las características de la misma e influencias y tendencias de una era altamente digitalizada, que indudablemente influirá en la personalidad y comportamiento de éstos.

Es importante mencionar que la tecnología utilizada en forma positiva permite desarrollar grandes capacidades, pero lo difícil surge cuando la misma genera demasiados estímulos que evita un desarrollo adecuado de los individuos.

Resulta pues realmente importante proponer medios que permitan a los profesores capacitarse sobre el uso y entender las implicaciones de la tecnología en los jóvenes, así como la manera en que ésta modifica el proceso de enseñanza aprendizaje, además de la personalidad y el comportamiento de los mismos que requerirá modificar formas de exponer temas en clase, y que cambia totalmente la manera en que se percibe y visualiza a la educación en una era digital.

.: SÓLO PARA CONSULTA :.

Es necesario por parte de los profesores adquirir habilidades y competencias tecnológicas con la finalidad de utilizar y maximizar el uso de estas herramientas en clase, que preparen a los jóvenes con medios e información actual con la finalidad de desarrollar individuos conscientes del medio ambiente y la era digital en la que se desenvuelven.

5.2 Importancia de la Implementación

La implementación del Diplomado “Implicaciones de la tecnología en el proceso de aprendizaje de los jóvenes” es realmente importante debido a los diversos estímulos generados por la tecnología que ha modificado la estructura del individuo y el medio ambiente en el que se desenvuelve que afecta su desempeño y desarrollo escolar.

Es importante para el profesor conocer la manera en que la tecnología y su influencia han modificado la proyección de temas en clase, así como, la comprensión de los mismos por parte de los jóvenes debido a la cantidad de estímulos que se generan y que cambian la dinámica del proceso de enseñanza aprendizaje.

El Diplomado permite desarrollar competencias e integrar nuevos conocimientos que permitan adecuar los temas utilizando la tecnología de tal manera que los jóvenes aprendan a utilizarla como una herramienta actual e innovadora para el desarrollo intelectual e individual de los mismos.

Es conveniente por parte del profesor conocer diferentes tipos de tecnología que le permita maximizar y desarrollar de la mejor manera los temas en clase proporcionando un desarrollo más completo y actual a los jóvenes, así como, aplicar técnicas y estrategias de orientación y uso de las mismas por parte de los jóvenes en clase para mejorar su rendimiento y comprensión del tema.

El uso de tecnología y dispositivos tecnológicos al exponer temas es necesario con la finalidad de desarrollar habilidades y competencias en los jóvenes que sean congruentes con una era altamente digitalizada e innovadora que modifica la

.: SÓLO PARA CONSULTA :.

información constantemente y que requiere de una frecuente actualización por parte de los profesores de tal manera que conozcan y se ubiquen dentro de las tendencias tecnológicas con la finalidad de que faciliten y perfeccionen el proceso de enseñanza - aprendizaje.

Resulta esencial pues para el profesor actual el hecho de mantenerse informado sobre nuevas tendencias tecnológicas en una era digital en donde los estímulos son cada vez más frecuentes los cuales se presentan con mayor fuerza e intensidad provocando una dispersión y comprensión correcta del tema expuesto.

5.3 Solución de la Problemática Detectada

Tomando en cuenta que la propuesta no se ha aplicado, se visualiza una problemática bastante constante y con una tendencia fuerte a incrementar, ya que los jóvenes están en frecuente contacto con los dispositivos tecnológicos no nada más fuera sino dentro de clase lo cual sin lugar a dudas dispersa su atención y comprensión de la información presentada por parte del profesor.

Los diversos estímulos que se crean por el uso constante de la tecnología han modificado el proceso de enseñanza aprendizaje, de tal manera que es importante para los profesores conocer las implicaciones de la misma para poder elegir estrategias que permitan contrarrestar situaciones negativas y apoyarse en éstos dispositivos y herramientas tecnológicas en forma positiva, con la finalidad de mejorar el desarrollo de los jóvenes.

Es importante mencionar que debido a que los jóvenes están inmersos en una era digital en donde los estímulos que se generan son constantes y tendientes a presentar mayor dependencia, surge la necesidad de aplicar medidas correctivas y elegir estrategias para evitar que se siga dispersando la atención y que se bloquee la comprensión adecuada de los temas expuestos por el uso constante de diversos dispositivos en el salón de clase.

Entonces pues, se pretende que a través de la propuesta presentada se prepare a los profesores para que puedan enfrentar una serie de cambios e innovaciones

.: SÓLO PARA CONSULTA :.

tecnológicas, que sin lugar a dudas tienen implicaciones en la personalidad y comportamiento de los jóvenes, modificando en cierta manera el proceso de enseñanza aprendizaje, con la finalidad de tener un mayor control, manejo y dirección de los jóvenes durante su desarrollo.

5.4 Impacto y Reacción de los Sujetos Involucrados

Los sujetos involucrados en este proceso de investigación son los jóvenes pertenecientes a la carrera de Mercadotecnia en la Universidad Autónoma y los que pertenecen a la carrera de Administración y Mercadotecnia de la Universidad Panamericana campus Bonaterra, los cuales tuvieron una disposición a participar en el proceso de investigación respondiendo lo más real posible de acuerdo a las características y tendencias que surgen día a día de una era digital que implica una serie de estímulos e impactos de tal forma que modifica el comportamiento, desarrollo y estructura de los mismos.

De igual manera las personas que intervienen en este proceso de investigación son la Decana y Jefa de Departamento de la carrera de Mercadotecnia perteneciente al Centro Económico Administrativo de la Universidad Autónoma y el Director de Ciencias Económicas y Empresariales y la Jefa de Departamento de la carrera de Administración y Mercadotecnia de la Universidad Panamericana campus Bonaterra, así como, los maestros que amablemente facilitaron los medios para la aplicación y la obtención de información.

Inicialmente se diseña el instrumento que cumpla con las características necesarias para recopilar la información que se pretende obtener. Posteriormente se realiza un proceso el cual consiste en expedir una carta para solicitar la aplicación del instrumento en ambas instituciones la Universidad Autónoma y la Universidad Panamericana campus Bonaterra.

Dicha carta fue dirigida a la Decana y Jefa del Departamento de Mercadotecnia de la Universidad Autónoma y al Director de Ciencias Económicas y Empresariales de la Universidad Bonaterra, esto con la finalidad de agilizar y permitir el acceso a

.: SÓLO PARA CONSULTA :.

la institución y realizar la aplicación del instrumento para poder determinar los resultados.

La apertura que se proporcionó para realizar la investigación en la Universidad Autónoma fue muy favorecedora y enriquecedora ya que se dieron todas las facilidades no nada más por parte de la Jefa de Departamento de Mercadotecnia la Lic. Verónica Gabriela Valdivia Plaza sino también por los profesores que amablemente participaron y permitieron la recopilación de información para continuar con la investigación.

El proceso de aplicación del instrumento en la Universidad Panamericana campus Bonaterra fue en gran medida por el apoyo de la Lic. Paulina Talamantes Jefa de Departamento de la carrera de Administración y Mercadotecnia la cual realizó la aplicación del instrumento en dicha institución y siempre tuvo una apertura además de que proporcionó lo medios para obtener la información necesaria para la investigación, a pesar de que el número de alumnos a los cuales se les aplicó el instrumento fue bastante menor.

5.5 Evaluación de las formas de trabajo y acciones que favorecieron los resultados

La evaluación es elemental y representativa para la propuesta ya que mediante ésta se transformará y mejorará los procesos de aprendizaje de los estudiantes.

Inicialmente se realizará un examen diagnóstico que permita determinar a grandes rasgos los conocimientos tecnológicos de los profesores participantes.

Se considera apropiado mantener expedientes o portafolios de los participantes inicialmente, los cuales contengan información que permita a los maestros y personas a cargo conocer las características de los mismos para fortalecer el proceso y desarrollo cognitivo en éstos.

Es importante mencionar que la retroalimentación es esencial para la propuesta es por ello que se enfatiza y promueve una evaluación constante durante el proceso de enseñanza- aprendizaje, que permita realizar correcciones a tiempo las cuales

.: SÓLO PARA CONSULTA :.

implican una valoración continua del aprendizaje, así como, la revisión del proceso de enseñanza mismo.

Para la propuesta se utilizarán varias técnicas que faciliten la recopilación de información y permitan retroalimentar y realizar cambios estructurales, como la observación tanto estructurada como no estructurada, portafolios que evidencien los avances logrados y refuercen la comprensión de temas expuestos, listas de cotejos que permitan observar habilidades del pensamiento, entre otros. Cuya función primordial es cimentar las decisiones futuras.

La funcionalidad sumativa (Casanova, 1999) resultará apropiada aplicar en la propuesta cuando se requiera valorar productos o procesos que se consideran concluidos, ya que es pertinente para la emisión de juicios sobre los mismos.

Aquí la evaluación formativa se vuelve una necesidad, como una forma de comprender que sucede durante el transcurso del proceso de enseñanza–aprendizaje, para tomar decisiones reparadoras y/o preventivas que permita retroalimentar la acción del docente y del estudiante.

Debido a que la tecnología avanza rápidamente e implica una constante modificación es esencial elegir medios en su mayoría digitales para poder obtener información actual que permitiera sustentar la investigación.

Es por ello, que en el proceso de investigación y recopilación de información se utilizaron diversos medios que permitieron obtener datos actuales debido a la naturaleza y versatilidad del tema, como libros, revistas electrónicas, sitios de Universidades Internacionales, diferentes artículos especializados sobre el tema, entre otros.

Es importante mencionar la disposición de todas las personas que proporcionaron las condiciones y facilitaron la aplicación del instrumento de investigación con la finalidad de obtener la información requerida para fundamentar la propuesta que permitiera continuar con la investigación.

.: SÓLO PARA CONSULTA :.

.: SÓLO PARA CONSULTA :.

5.6 Dificultades, Limitaciones y Retos

Se presentan ciertas dificultades, limitaciones y retos para la implementación de la propuesta debido a que debe de ser autorizada, analizada y consensada por las autoridades y los departamentos encargados para ello con la finalidad de poder darle seguimiento a la misma, este proceso de aceptación requiere tiempo y ajustes que sean pertinentes de acuerdo a las necesidades y requerimientos de la institución.

Un reto sin lugar a dudas fue la aplicación de los instrumentos, a pesar de que se extiende una carta para solicitar el acceso a la institución y a los alumnos representaba siempre adecuarse a una serie de solicitudes por parte de las instituciones como fue el caso de la Universidad Panamericana campus Bonaterra en la cual no fue posible realizar la aplicación en forma directa como se hubiese deseado.

Fue un tanto difícil localizar a los grupos con mayor número de alumnos y tener acceso a éstos debido a que estaban en periodo de exámenes lo cual implicaba una modificación en la agenda y planes de los profesores. Pero sin embargo amablemente y sin ninguna restricción permitieron la aplicación del instrumento.

Uno de los retos que se tienen para una propuesta de éste tipo sin temor a equivocarse es la aceptación y aplicación de la misma, ya que implica una serie de procedimientos, sugerencias, requisitos y cambios constantes los cuales implican periodos largos de tiempo y paciencia suficiente para poder lograrlo.

5.7 Reflexión de los Aprendizajes

Resulta sumamente importante visualizar la forma en la que la tecnología ha modificado el proceso de enseñanza- aprendizaje debido a la cantidad de estímulos que genera en los jóvenes.

Los resultados obtenidos muestran como los jóvenes se encuentran tan inmersos en una era altamente tecnificada que cambia por completo esquemas, estructuras sociales, comportamientos y personalidades.

.: SÓLO PARA CONSULTA :.

.: SÓLO PARA CONSULTA :.

Dichos cambios implican serias modificaciones en la forma de instruirlos y educarlos por parte de los profesores, así como de las instituciones educativas, los cuales deberán aplicar diversas medidas y estrategias para favorecer el proceso educativo.

El haber realizado un análisis Sociológico y Psicológico genera una gran cantidad de información interesante al respecto, debido a que se ha observado la manera en que los individuos son influenciados por diversas tendencias en este caso tecnológicas que tal vez sin darse cuenta presentan ciertas implicaciones como el cambio de actitudes, desarrollo de habilidades y modificación de comportamientos y procesos de aprendizaje.

Se visualiza pues un incremento y una dependencia realmente importante en el uso de los dispositivos electrónicos por parte de los jóvenes, debido a su forma tan atractiva, innovadora y original de atraer la atención y generar necesidades en los mismos, dicha tendencia se incrementará aún más con mayor fuerza debido a la versatilidad e innovación de la tecnología que modifica y crea constantemente diversas herramientas que atraen y envuelven con más frecuencia a los jóvenes que son parte de una era altamente tecnificada.

La experiencia obtenida durante el proceso de investigación, así como, la elaboración de una propuesta ha sido muy enriquecedora, ya que ha permitido desarrollar diversas capacidades y comprender las implicaciones y la importancia de realizar una investigación para fundamentar la información presentada de tal manera que genere algún cambio o reestructuración de modelos establecidos.

La propuesta tiene como finalidad implementar cambios positivos en un momento crítico en el que la tecnología avanza a pasos agigantados y genera diversas implicaciones a los individuos que conforman una sociedad, repercutiendo en la calidad de vida y desarrollo de los mismos.

Todo este proceso ha representado un crecimiento personal y la comprensión de la importancia de la investigación en un país en desarrollo que permita mejorar la calidad de vida y estructura social de las personas que lo conforman, así como,

.: SÓLO PARA CONSULTA :.

.: SÓLO PARA CONSULTA :.

fomentar una visión humanista que permita un desarrollo y protección adecuada de la sociedad.

.: SÓLO PARA CONSULTA :.

.: SÓLO PARA CONSULTA :.

CONCLUSIONES

Los jóvenes en la actualidad están inmersos en una era digital la cual implica una diversidad de estímulos que han modificado el comportamiento y las personalidades de los mismos.

Dicha era digital trae como secuencia constantes innovaciones traducidas en dispositivos electrónicos bastante atractivos que vienen a modificar la forma en la que se integran las estructuras sociales. Que traducido y aplicados al salón de clase consiste en crear una gran diversidad de distractores que dispersan e impiden comprender la información completamente por parte de los alumnos.

Por lo tanto el acceso a la información, redes sociales y aplicaciones electrónicas, entre otros, se ha incrementado considerablemente trayendo como consecuencia una modificación en el proceso de enseñanza – aprendizaje y la dinámica misma que se presenta en el salón de clase.

Es interesante visualizar como los avances tecnológicos utilizados en forma adecuada pueden facilitar y mejorar el proceso de enseñanza- aprendizaje. Además de permitir a los alumnos crear su propio conocimiento.

Es pues importante por parte del profesor seleccionar aquellas herramientas tecnológicas que sean congruentes y faciliten la construcción y adquisición sucesiva de conocimientos cada vez más complejos en donde el alumno sea capaz de identificar y concientizar dichos estímulos generados por los diversos dispositivos electrónicos con la finalidad de utilizarlos a favor en su desarrollo y desempeño profesional.

La era digital actual definitivamente afectará el proceso de enseñanza - aprendizaje, ya sea en forma positiva o negativa, es por ello esencial para el profesor determinar los objetivos de clase claramente, orientar y controlar el uso de tecnología en el salón de clase por parte de los jóvenes con la finalidad de beneficiar y crear un desarrollo completo del alumno.

.: SÓLO PARA CONSULTA :.

.: SÓLO PARA CONSULTA :.

Bibliografía

Affonso, B. (1999) *Is the Internet Affecting the Social Skills of Our Children?* University of Nevada.
Recuperado de:
https://groups.google.com/forum/#!topic/uw.cs.cs100.lab23back/dSAA3qbWh1c

Allen, L. (2008) *The Technology Implications of a Nation at Risk*. Phi Delta Kappan Magazine.
Recuperado de : http://www.kappanmagazine.org/content/89/8/608.abstract

Anderson, C. (2008). *Dimensions of Leisure for Life*. Human Kinetics. Recuperado de: http://www.humankinetics.com/products/all-products/dimensions-of-leisure-for-life

Auerbach, M. (2009) *The Technology Revolution*. Global Research. Centre for Research on Globalization. Recuperado de: http://www.globalresearch.ca/the-technological-revolution-the-best-of-times-the-worst-of-times/25402

Bagladi, V. (1992) *Enfoque Humanista Experiencial: una delimitación.* Primer seminario internacional de psicología. Lima: Perú. Recuperado de: http://s3.amazonaws.com/lcp/c-rojas/myfiles/Psicologia-humanista-1.doc

Bane, K. (2012) Technology sometimes more distracting than helpful in class. News Net Nebraska. Recuperado de:

http://cojmc.webfactional.com/2013/04/23/technology-sometimes-more-distracting-than-helpful-in-class/

Becker, M. Alzahabi, R. Hopwood, C. (2010). *Media Multitasking is Associated with Symptoms of Depression and Social Anxiety*. Michigan State University. Recuperado de:

https://www.msu.edu/~becker54/My%20Papers/BeckerMultitaskingDepression%20Revision_Preprint.pdf

.: SÓLO PARA CONSULTA :.

Bennett, S. Maton, K. Kervin, L. (2008) *The Digital Natives' Debate: A critical Review of the Evidence.* Br. J. Educ. Technology. Recuperado de:

http://mooc.hyperlib.sjsu.edu/readings_media/9509/

Bork, (1985) *Personal Computers for Education*. New York: Harper & Row. Recuperado de:

http://books.google.co.uk/books?id=CF_1D538QZUC&pg=PA147&lpg=PA147&dq=bork+a.+(1985).+personal+computers+for+education.+new+york+harper

Brand, L. (2010). *The effect of technology on attention and concentration within the classroom context.* Recuperado de:

http://uir.unisa.ac.za/bitstream/handle/10500/3452/dissertation_brand_l.pdf?sequence=3

Brooks, S. (2012). *Digital Distractions in the classroom: Advice for Professors and students to overcome it*. Stanford University. Recuperado de:

http://collegepuzzle.stanford.edu/?p=2589

Brosnan, M. (2004). *The Neuropsychology of Human Computer Interaction (HCI).* WIT Press. Recuperado de:

http://library.witpress.com/pages/PaperInfo.asp?PaperID=14077

Buffardi, L. Campbell, D. (2008). *Narcissism and Social Networking Web Sites*. Personality and Social Psychology Bulletin. Recuperado de:

http://www.people.vcu.edu/~jldavis/readings/Buffardi_&_Campbell_(2008).pdf

Bugental, J. (1964) *The Third Force in Psychology*. Journal of Humanistic Psychology. Recuperado de: http://www.bugental.com/

Carr, N. (2010) The Shallows. *What the internet is doing to our brains*. Norton and Company Ltd. Recuperado de:

http://www.nytimes.com/2010/06/06/books/review/Lehrer-t.html?_r=0

Chou, C. Chou, J. Tyan, N. (1998). *An exploratory Study of Internet Addiction, usage and Communication pleasure*. ERIC Institute of Education Sciences. Recuperado de: http://eric.ed.gov/?id=ED416838

Collins, A., Halverson R. (2009). *Rethinking Education in the age of technology: The Digital Revolution and the schools*. New York: Teachers College Press. Recuperado de: http://llk.media.mit.edu/courses/readings/Collins-Rethinking-Education.pdf

Corn, A. (2011). *Does Technology make students smarter or more distracted*?. Sun Sentinel. Recuperado de:

http://articles.sun-sentinel.com/2011-06-07/news/fl-technology-effect-learning-20110607_1_ipads-students-grade-point

Correa, T. Hinsley, A. Zuñiga, H. (2010) *Who Interacts on the Web?: The intersection of users' personality and social media use*. Center for Journalism and Communication Research, School of Journalism, University of Texas at Austin, USA. Recuperado de:

https://webspace.utexas.edu/hg3985/www/documents/Correa,%20Willard%20&%20Gil%20de%20Zuniga%20(2010)%20Computers%20in%20Human%20Behavior%2026,%20247-253.pdf

DiMaggio, P., Hargittai, E., Newman, R., Robinson, J. (2001) *Social Implications of the Internet.* Annual Reviews a nonprofit Scientific Publisher. Recuperado de:

http://www.annualreviews.org/doi/abs/10.1146/annurev.soc.27.1.307?journalCode=soc

Dewey, J. (1916) *Democracy and Education*. The Macmillan Company. Recuperado de: http://en.wikisource.org/wiki/Democracy_and_Education

Dumazedier, J. (1967) *Towards a Sociology of Leisure*. Macmillan. Recuperado de: http://en.wikipedia.org/wiki/Sociology_of_leisure

Durkheim, E. (1895) *The Rules of Sociological Method*. The Free Press. Recuperado de: http://comparsociology.com/wp-content/uploads/2013/02/Emile-Durkheim-Rules-of-Sociological-Method-1982.pdf

EDUCASE (2004) *Information Technology in the classroom*. (Centro de Investigación) Recuperado de:

https://net.educause.edu/ir/library/pdf/ers0405/rs/ers04054.pdf

Fischer, K. W. (1980). *A theory of cognitive development: The control and construction of hierarchies of skills.* Psychological Review. Recuperado de:

http://eric.ed.gov/?id=EJ237888

FitzGerald, E. (2012). *Experts say society, technology having an effect on how today's students learn*. Newstimes. Recuperado de:

http://www.newstimes.com/local/article/Experts-say-society-technology-having-an-effect-3850635.php

Frankl, V. (1992) *Man's Search for Meaning*. Beacon Press. Recuperado de: http://books.google.com.mx/books?id=F-Q_xGjWBi8C&printsec=frontcover&hl=es&source=gbs_ge_summary_r&cad=0#v=onepage&q&f=false

Gabbatt, A. (2010). *Excessive Internet use linked to Depression, research shows*. The Guardian. Recuperado de:

http://www.theguardian.com/technology/2010/feb/03/excessive-internet-use-depression

Geer,R., Sweeney T., (2012) *Student's voices about learning with technology Journal of Social Sciences*. Journal of Social Sciences. Recuperado de:

http://thescipub.com/html/10.3844/jssp.2012.294.303

Glass, N. (2012) *Laptops may be the ultimate classroom distraction*. USA Today College. Recuperado de:

http://www.usatodayeducate.com/staging/index.php/campuslife/laptops-may-be-the-ultimate-classroom-distraction

Greene, B. (2000). *The place to find life is not a keyboard*. Chicago Tribune. Recuperado de:

http://articles.chicagotribune.com/2000-05-09/features/0005090010_1_worldwide-computer-network-internet-tuition-rebate

Greenfield, D. (2012) *Virtual Addiction: Sometimes New Technology Can Create New Problems*. Kindle Edition. Recuperado de:

http://virtual-addiction.com/wp-content/pdf/nature_internet_addiction.pdf

Grohol, J. (1995). *Unprofessional practices on "Internet addiction disorder"* Psych Central. Recuperado de: http://psychcentral.com/new2.htm

Hala, S. (1997). *Development of Social Cognition.* Psychology Press Ltd. Recuperado de:

http://books.google.com.mx/books?hl=en&lr=&id=YL8NOhlTq7UC&oi=fnd&pg=PA35&dq=Piaget%E2%80%99s+Theory+of+Cognitive+and+Affective+Development:+Foundations+of+Constructivism.+Allyn+%26+Bacon+Classics+Edition&ots=6hFU0Wt-sf&sig=WfwmKHHGMaMat1X8TOPuF2p-Ff8&redir_esc=y#v=onepage&q&f=false

Hembrooke, H. Gay, G. (2003) *The Laptop and the Lecture: The Effects of Multitasking in Learning Environments*. Stanford University. Recuperado de:

https://www.stanford.edu/dept/CTL/ClassroomLaptops/wikiupload/1/17/Multitasking_Hembrooke.pdf

Heuberger, B. (2013). *Sociological Effects of the Cell Phone*. eHow tech. Recuperado de: http://www.ehow.com/list_7773084_sociological-effects-cell-phone.html

Hicks, D. (2006) *A Future perspective in Education*. Teaching for a Better World. Recuperado de: http://www.teaching4abetterworld.co.uk/futures.html

Holmes, L. (2003). *Internet addiction Is it real?* About.com Mental Health. Recuperado de: http://mentalhealth.about.com/cs/sexaddict/a/interaddict.htm

Hope, K. (2011). *Technology causes restraint, distractions*. The Temple News. Recuperado de: http://temple-news.com/opinion/technology-causes-restraint-distractions-2/

Horns, S. (1998). *Cyberville: Clicks, culture and the creation of an online town*. New York Warner Books. Recuperado de: http://www.amazon.com/Cyberville-Clicks-Culture-Creation-Online/dp/044651909X

Jaber, W. (1997). *A survey of Factors which Influence teachers' use of computer-based technology*. Dissertation Virginia Polytechnic Institute and State University. Recuperado de: http://scholar.lib.vt.edu/theses/available/etd-71997-02347/unrestricted/WJABER2.PDF

Jukes, I. Dosaj, A. (2006) *Understanding Digital Children (DKs): Teaching and Learning in the new Digital landscape*. The InfoSavvy Group, Prepared for the Mass Teacher Lecture, Singapore. Recuperado de:

http://www.wright.edu/~marguerite.veres/786syl/growingupdigit.pdf

Kandell, J. (1998). *Internet addiction on campus, The vulnerability of College Students.* Cyber Psychology and Behavior, 46-59 Recuperado de:

http://www.counseling.umd.edu/Personal/~kandell/iacpbart.htm

Katz, J. Aspden, P. (1997). *A nation of strangers? Friendship patterns and community involvement of Internet users.* ACM, Inc. Recuperado de:

http://cpe.njit.edu/dlnotes/CIS/CIS350/Anationofstrangers.pdf

Kent, N. Facer, K. (2004). *Different worlds? A comparison of young people's home and school ICT use*. Blackwell Publishing Ltd. Recuperado de:

http://www.pgce.soton.ac.uk/ict/NewPGCE/PDFs/JCAL_Different_Worlds_paper.pdf

Kirkey, S. (2008). *Recognize Internet Addiction as a mental illness, MD urges*. Ottawa Citizen. Recuperado de:

http://forums.crackberry.com/archive/index.php?t-24966.html

Klopfer, E. Osterweil, S. Groff, J. Haas, J. (2009). *Using the Technology today in the Classroom Today*. Massachusetts Institute of Technology. Recuperado de:

http://education.mit.edu/papers/GamesSimsSocNets_EdArcade.pdf

Konsbruck, R. (2012). *Impacts of Information Technology on Society in the new Century.* Recuperado de: http://www.zurich.ibm.com/pdf/news/Konsbruck.pdf

Kraut, R. Patterson, M. Lundmark, V. Kiesler, S. Mukophadhyay, T. Scherlis, W. (1998) *Internet paradox: A social technology that reduces social involvement and psychological well-being?* American Psychologist. Recuperado de:

https://www.cs.cmu.edu/~kiesler/publications/1998pdfs/1998Kraut-InternetParadox.pdf

Marcoulides, G., Stocker, Y., Mocoulides, L. (2004) *Examining the Psychological Impact of Computer Technology: an updated cross-cultural study.* Educational and Psychological Measurement. Recuperado de:

http://csi.ufs.ac.za/resres/files/Marcoulides.pdf

McCullough, G. Huebner, E. Laughlin, J. (2000). *Life events, self-concepts, and adolescents' positive subjective well-being.* Psychology in the School. John Wiley & Sons Inc. Recuperado de:

http://onlinelibrary.wiley.com/doi/10.1002/pits.2014.51.issue-1/issuetoc

McGrath, S. (2012) *The Impact of New Media Technologies on Social Interaction in the household.* NUI MAYNOOTH. Recuperado de:

http://www.nuim.ie/sites/default/files/assets/document/SiobhanMcGrath.pdf

McMahon, M. (2009). *Social Aspects of Technology in Education.* Research Starters. Academic Topic Overview. EBSCO. Recuperado de: http://support.epnet.com/knowledge_base/detail.php?id=4532

Merton, R. (1968). *Social Structure and Anomie.* New York, NY: Free Press. Recuperado de:

http://www.d.umn.edu/cla/faculty/jhamlin/4111/Readings/MertonAnomie.pdf

Morrison, D. (2011) *The Cambridge Companion to Socrates*. Cambridge University Press. Recuperado de:

http://universitypublishingonline.org/cambridge/companions/chapter.jsf?bid=CBO9780511780257&cid=CBO9780511780257A004

Muir-Herzig, R. (2003) *Technology and its impact in the classroom*. Computer and Education. Recuperado de:

http://te886.pbworks.com/f/Tech%2Bin%2Bthe%2BClassroom.pdf

Pacey, A. (1983). *The Culture of Technology*. MIT Press Edition. Recuperado de:

http://books.google.com.mx/books?id=JFfV7EopNPoC&printsec=frontcover&hl=es&source=gbs_ge_summary_r&cad=0#v=onepage&q&f=false

Papert, (1980) *Mindstorms: Children, Computers, and Powerful Ideas*. Basic Books. Recuperado de:

http://books.google.com.mx/books?id=HhIEAgUfGHwC&printsec=frontcover&hl=es&source=gbs_ge_summary_r&cad=0#v=onepage&q&f=false

Parsons, T. (1981) *Teoría Sociológica*. Centro de Investigaciones Sociológicas. Recuperado de: http://es.wikipedia.org/wiki/Talcott_Parsons

Perrenoud, P. (2002) *Construir Competencias desde la Escuela*. Ed. Oceano

Piaget, J. (1985) *Equilibration of cognitive structures*. University of Chicago Press. Recuperado de:

http://campus.kellerisd.net/Teachers/11567/Classroom%20Information/Human%20Growth%20and%20Development/Theories%20of%20Human%20Development/Jean%20Piaget.pdf

Prensky, M. (2005) *Listen to the Natives*. Educ. Leadership. Recuperado de:

http://books.google.com.mx/books?hl=en&lr=&id=QDwqACGdf0IC&oi=fnd&pg=PA306&dq=Listen+to+the+Natives&ots=9qpg2qnm_b&sig=bmcclgpLuQKPLaCPZFuB06suIME&redir_esc=y#v=onepage&q=Listen%20to%20the%20Natives&f=false

Ragosta, (1982) *Computer – assisted instruction and compensatory education: a longitudinal analysis*. Machine Mediated Learning. Recuperado de:

http://eric.ed.gov/?id=EJ290190

Rappa, M. (1998). *Reaching Students beyond the Classroom with a Podcast.* North Carolina State University. Recuperado de:

http://open.ncsu.edu/prof_podcast.pdf

Rich, M. (2003). *If Your Kids Are Awake, They're Probably Online*. The New York Times. Recuperado de:

http://www.nytimes.com/2010/01/20/education/20wired.html

Richtel, M. (2010). *Attached to Technology and Paying a Price*. The New York Times. Recuperado de:

http://www.nytimes.com/2010/06/07/technology/07brain.html?pagewanted=all

Richtel, M. (2010). *Does Technology affect happiness?* The New York Times. Recuperado de:

http://bits.blogs.nytimes.com/2012/01/25/does-technology-affect-happiness/

Richtel, M. (2010). *Is it Too Late to Unplug from your Digital Mind?* The New York Times. Recuperado de:

http://www.nytimes.com/2010/06/07/technology/07brain.html?pagewanted=all

Rifkin, J. (2011). *The Third Industrial Revolution: How Lateral Power is Transforming Energy, The Economy and the World.* New York: Palgrave Macmillan. Recuperado de:

http://thethirdindustrialrevolution.com/

Rogers, C. (1980) *A way of Being*. Boston Massachusetts: Houghton Mifflin. Recuperado de:

http://books.google.com.mx/books?id=ymS0e1jZmtMC&printsec=frontcover&hl=es&source=gbs_ge_summary_r&cad=0#v=onepage&q&f=false

Rogers, C. (1977) *On Personal Power: Inner Strength and Its Revolutionary Impact.* Trans - Atlantic Publications. Recuperado de:

http://www.psychotherapy.net/video/person-centered-therapy-carl-rogers

Rosen, L. (2012) *Driven to distraction: our wired generation*. Colorado Daily. Recuperado de:

http://www.coloradodaily.com/ci_21980540/driven-distraction-our-wired-generation

Rouis, S. Limayem. M. Salehi-Sangari, E. (2011). *Impact of Facebook usage on Students Academic Achievement: Roles of Self-Regulation and Trust.* ERIC Institute of Education Sciences. Recuperado de:

http://eric.ed.gov/?id=EJ960123

.: SÓLO PARA CONSULTA :.

Russell, W., Newton, M. (2008) *Short – Term Psychological Effects of Interactive Video Game Technology Exercise on Mood and Attention*. Educational Technology and Society, 294-308. Recuperado de:

http://www.ifets.info/journals/11_2/21.pdf

Sampieri, R., Collado, C., Baptista, P. (2010) *Metodología de la Investigación*. Editorial McGraw Hill.

Shaw, M. Black, R. (2008) *Internet addiction. Definition, Assessment, Epistemology and Clinical Management.* Department of Psychiatry, University of Iowa. Recuperado de:

http://www.ncbi.nlm.nih.gov/pubmed/18399706

Shernoff, D. Csikszentmihalyi, M. Schneider, B. Shernoff, E. (2003) *Student engagement in high school classrooms, from the perspective of flow theory.* School Psychology Quarterly. Recuperado de:

http://www.cedu.niu.edu/~shernoff/pdf/shernoff.spq.pdf

Shotton, M. (1989). *Computer Addiction? A Study of Computer Dependency*. Taylor and Francis Group. Recuperado de:

http://books.google.com.mx/books?id=j7p1r8Ruv_0C&printsec=frontcover&dq=inauthor:%22Margaret+A.+Shotton%22&hl=es&sa=X&ei=yJbuUvq2LsmCygGg2IGIAg&ved=0CC0Q6wEwAA#v=onepage&q&f=false

Shukla, A. Parija, S. (2012) *Impact of Personality and Loneliness on life: Role of online flow experiences.* World Academy of Science, Engineering and Technology. Recuperado de: http://waset.org/publications/11802

Sigman, A. (2009). *Decline In Face- to- Face Contact Linked to Biological Changes in Humans as Social Networking Increases*. Institute of Biology. Recuperado de:

http://www.aricsigman.com/IMAGES/PR.Well.Connected.pdf

Sigman, A. (2009). *Well connected? The Biological Implications of Social Networking.* Institute of Biology. Recuperado de:

http://www.aricsigman.com/IMAGES/Sigman_Io.pdf

Skinner, B.F. (1938) *The Behavior of Organisms: An Experimental Analysis*. New York: Appleton – Century. Recuperado de: http://s-f-walker.org.uk/pubsebooks/pdfs/The%20Behavior%20of%20Organisms%20-%20BF%20Skinner.pdf

Small, G., Vorgan G. (2010) *iBrain: Surviving the Technological Alteration of the Modern Mind.* HarperCollins. Recuperado de:

http://books.google.com.mx/books?id=iYqwR651tzMC&printsec=frontcover&hl=es&source=gbs_ge_summary_r&cad=0#v=onepage&q&f=false

Stingl, A. (2009) *The Internet and Society*. EBSCO. Recuperado de:

http://www.academicpub.com/map/items/29770.html

Subrahmanyam, K., Kraut, R., Greenfield, P., Gross, E. (2000) *The Impact of home computer use on children's activities and development. The Future of Children Organization*. Princeton Education. Recuperado de:

http://www.princeton.edu/futureofchildren/publications/docs/10_02_05.pdf

Sullivan, B. (2013) *Students can´t resist distraction for two minutes….. and neither can you.* NBC News. Recuperado de:

http://www.nbcnews.com/technology/students-cant-resist-distraction-two-minutes-neither-can-you-1C9984270

Taylor, J. (2012) *How Technology is changing the way children think and focus.* Global Learning Services. Recuperado de:

http://drjimtaylor.com/2.0/parenting/parenting-is-technology-changing-the-way-children-develop-relationships/

Thiessen, D. Cook – Sather, A. (2007) *International Handbook of Students Experience in Elementary and Secondary School.* 1st Edn. Springer, Dordrecht. Recuperado de:

http://books.google.com.mx/books?id=FYR0hEoz6DYC&printsec=frontcover&hl=es&source=gbs_ge_summary_r&cad=0#v=onepage&q&f=false

Thompson, S. (2008) *Personality Theories*. EBSCO

Travis, S. (2011). *Does Technology make students smarter or more distracted?* Sun Sentinel. Recuperado de:

http://articles.sun-sentinel.com/2011-06-07/news/fl-technology-effect-learning-20110607_1_ipads-students-grade-point

Turkle, S. (2011). *Alone Together: Why We Expect more from Technology and Less from Each Other*. Basic Books. Recuperado de:

http://oreducativa.wikispaces.com/file/view/Alone+Together+-+Why+We+Expect+More+from+Technology+and+Less+from+Each+Other+-+Sherry+Turkle.pdf

Vygotsky, L. (1978) *Interaction Between Learning and Development. From: Mind and Society* (pp. 79-91) Cambridge, MA: Harvard University Press. Recuperado de: http://www.psy.cmu.edu/~siegler/vygotsky78.pdf

Watson, J. (1913). *Psychology as the Behaviorist views it*. Psychological Review. Recuperado de: http://en.wikipedia.org/wiki/John_B._Watson

Weber, M. (1991) *The Nature of Social Action*. Cambridge University Press. Recuperado de:

http://books.google.com.mx/books?id=xPFQw17teFoC&pg=PA7&dq=The+Nature+of+Social+Action&hl=en&sa=X&ei=5aDuUuXCBsOoyAHB3oHYCQ&redir_esc=y#v=onepage&q=The%20Nature%20of%20Social%20Action&f=false

White, L. (2007). *The Evolution of Culture*. Left Cross Press Inc. Recuperado de:

http://books.google.com.mx/books?id=vguXcrAyInwC&printsec=frontcover&hl=es&source=gbs_ge_summary_r&cad=0#v=onepage&q&f=false

Wienclaw, R. (2009) *Technology and Societal Development*. EBSCO. Recuperado de: http://www.academicpub.com/map/authors/Wienclaw%252C%2BRuth%2BA..html

Yoffie, D. (2008). *The Technology Revolution and its implications for the future*. Harvard School. Recuperado de:

http://www.hbs.edu/centennial/businesssummit/global-business/the-technology-revolution-and-its-implications-for-the-future.html

Yuleave, V. (2010). *Education and Technology, a chat with Professor David Kritt*. Udemy Online Courses. Recuperado de:

https://www.udemy.com/blog/education-technology-david-kritt/

Beyer, C. "Edmund Husserl" *The Stanford Encyclopedia of Philosophy* (2013) Extraído el 15 de Octubre 2013.

http://plato.stanford.edu/archives/win2013/entries/husserl/

Carr, N. *The Consequences of Information Overload* (2011). Extraído el 14 de Octubre 2013.

http://www.nicholasgcarr.com/

Garretón, M. *Construcción, defensa y desarrollo de las Ciencias Sociales*. Extraído el 14 de Octubre 2013

http://www.manuelantoniogarreton.cl/presentacion2.html

Gazzaley, A. *The Distracted Mind* (2013). Extraído el 14 de Octubre del 2013

http://ocw.uci.edu/lectures/the-distracted-mind.aspx

International Center for Media & the Public Agenda (ICMPA) and Salzburg Academy on Media & Global Change, *The World Unplugged*, (2010). Extraído el 18 de Semptiembre del 2013.

http://theworldunplugged.wordpress.com/

Internet World Stats, (2011). Extraído el 16 de Octubre del 2013.

http://archive.aweber.com/iws-newsletter/1xkhU/h /New_2011Q1_ Internet_ World.htm

Lehrer, J. *Our Cluttered Minds*. (2010). Extraído el 14 Octubre 2013.

http://www.nytimes.com/2010/06/06/books/review/Lehrer-t.html?_r=0

Ley de Educación del Estado de Aguascalientes. Extraído el 16 de Febrero del 2013 de:
http://www.snte.org.mx/pics/pages/snte_legislacion_base/e_ags.pdf

Ley General de Educación (1993, Julio 13). Extraído el 14 de Marzo del 2013 de:

http://www.diputados.gob.mx/LeyesBiblio/pdf/137.pdf

Office of Technology Assessment (OTA). (1995). Extraído el 14 de Marzo del 2013.

http://www.princeton.edu/~ota/disk1/1995/9541/9541.PDF

Piaget, J. (2012). *Constructivism*. Extraído el 14 Octubre 2013.

http://epltt.coe.uga.edu/index.php?title=Piaget%27s_Constructivism

Real Academia Española (2013). Extraído el 14 de Octubre 2013.

http://www.rae.es/

Reglamento General de Docencia de la Universidad Autónoma de Aguascalientes, extraído el 18 de Marzo del 2013.
http://dse.ccbas.uaa.mx/formatos/reglamento-general-de-docencia-pag25.pdf

Reglamento General Universidad Panamericana, (2008, Octubre). Extraído el 14 de Marzo del 2013.
http://www.up.edu.mx/files_HTMLObject/file/REGLAMENTO_GENERAL.pdf

Sigman, A. *Face-to-Face Decline Linked to Biological Changes* (2009) Extraído el 12 de Octubre 2013.

http://www.scoop.co.nz/stories/SC0902/S00045.htm

Subrahmanyam, K., Kraut, R., Greenfield, P., Gross, E. (2000) *The Impact of home computer use on children's activities and development.* The Future of Children Organization. Princeton Education. Extraído el 12 de Octubre 2013.

https://www.princeton.edu/futureofchildren/publications/docs/10_02_05.pdf

UNESCO, Monitoring. Extraído el 18 de Marzo del 2013.
http://www.unesco.org/new/en/education/themes/leading-the-international-agenda/right-to-education/monitoring/

UNESCO, *Right to Education*. Extraído el 18 de Marzo del 2013.
http://www.unesco.org/new/en/education/themes/leading-the-international-

agenda/right-to-education/browse/1/

UNESCO, *Support and Cooperation*. Extraído el 18 de Marzo del 2013.
http://www.unesco.org/new/en/education/themes/leading-the-international-

agenda/right-to-education/support-and-cooperation/

Weinstein, D. "Herbert Spencer", *The Stanford Encyclopedia of Philosophy* (2012) Extraído el 15 de Octubre 2013.

http://plato.stanford.edu/archives/fall2012/entries/spencer/.

Universidad Autónoma de Aguascalientes. Extraído el 20 de Octubre 2013.

www.uaa.com

Universidad Panamericana campus Bonaterra. Extraído el 20 de Octubre 2013

www.up.edu.mx

.: SÓLO PARA CONSULTA :.

Folio	Enc.	Cod.	Cap.

Encuesta sobre los efectos del uso de la tecnología en los alumnos durante el proceso de aprendizaje y su impacto en el rendimiento académico de éstos.

Fecha _ _/_ _ /_ _ _ _ Sexo M F Elige el rango de edad en el que te encuentras
Día Mes Año 15 a 20 21 a 30 31 a 40 40 o más

1. **Elige las herramientas tecnológicas con las que cuentas. (subraya opciones)**
   a) Teléfono celular b) Tableta electrónica c) Laptop d) Palm e) Computadora de escritorio
2. **De las herramientas anteriores enumera del 10 al 6 las que utilizas con mayor frecuencia considerando al 10 como valor máximo.**
   a) Teléfono celular ( ) b) Tableta electrónica ( ) c) Laptop ( ) d) Palm ( ) e) Computadora de escritorio ( )
3. **¿Con qué frecuencia utilizas el teléfono celular por día? (subraya opción)**
   a) Siempre (De 11 a 20 veces) b) Frecuentemente (De 7 a 10 veces) c) Algunas veces (De 6 a 3 veces)
4. **Generalmente ¿Para qué utilizas tu teléfono celular? (subraya opción)**

Enviar mensajes	Realizar llamadas	Entretenimiento (Juegos, redes sociales, skype)
a) De 31 a 50 veces	a) De 31 a 50 veces	a) De 31 a 50 veces
b) De 16 a 30 veces	b) De 16 a 30 veces	b) De 16 a 30 veces
c) De 7 a 15 veces	c) De 7 a 15 veces	c) De 7 a 15 veces
d) De 4 a 6 veces	d) De 4 a 6 veces	d) De 4 a 6 veces
e) De 1 a 3 veces	e) De 1 a 3 veces	e) De 1 a 3 veces

5. **¿Con qué frecuencia utilizas el teléfono celular en el salón de clase? (subraya opción)**
   a) Siempre (De 7 a 10 veces) b) Frecuentemente (De 6 a 4 veces) c) Algunas veces (De 3 a 2 veces)
6. **¿En qué porcentaje el uso del teléfono celular te distrae en clase? (subraya opción)**

a) 100%	b) Del 90 al 85 %	c) Del 86 al 75%	d) Del 76 % o menos
(Me cuesta trabajo concentrarme en clase) (20 – 30% concentración)	(Siento el deseo de checar redes sociales, o contestar msg o llamadas en clase) (31 al 50% concentración)	(Me distrae el sonido y/o vibración de otros o mi celular) (51 al 70% concentración)	(Me distrae pero vuelvo a concentrarme en la clase) (71 al 95% concentración)

7. **¿Con qué frecuencia utilizas laptop o computadora de escritorio por día? (subraya opción)**
   a) Siempre (De 11 a 20 veces) b) Frecuentemente (De 7 a 10 veces) c) Algunas veces (De 6 a 3 veces)
8. **¿Cuántas horas usas la laptop o computadora de escritorio por día? (subraya opción)**
   a) De 22 a 16 hrs. b) De 15 a 10 hrs. c) De 11 a 6 hrs. d) De 5 a 1 hr.
9. **Generalmente ¿Para qué utilizas la laptop o computadora de escritorio? (subraya opción)**

Acceso a redes sociales	Mensajes electrónicos	Entretenimiento (Juegos)	Investigación/Tareas
a) De 31 a 50 veces	a) De 31 a 50 veces	a) De 31 a 50 veces	a) De 31 a 50 veces
b) De 16 a 30 veces	b) De 16 a 30 veces	b) De 16 a 30 veces	b) De 16 a 30 veces
c) De 7 a 15 veces	c) De 7 a 15 veces	c) De 7 a 15 veces	c) De 7 a 15 veces
d) De 4 a 6 veces	d) De 4 a 6 veces	d) De 4 a 6 veces	d) De 4 a 6 veces
e) De 1 a 3 veces	e) De 1 a 3 veces	e) De 1 a 3 veces	e) De 1 a 3 veces
f) Nunca	f) Nunca	f) Nunca	f) Nunca

.: SÓLO PARA CONSULTA :.

.: SÓLO PARA CONSULTA :.

10. ¿Con qué frecuencia utilizas la laptop durante clase? (subraya opción)

b) Siempre (De 7 a 10 veces) | b) Frecuentemente (De 6 a 4 veces) | c) Algunas veces (De 3 a 2 veces)

11. ¿Para qué utilizas la laptop durante clase? (subraya opción)

Acceso a redes sociales	Mensajes electrónico	Entretenimiento (Juegos)	Investigación/Tareas
a) De 31 a 50 veces	a) De 31 a 50 veces	a) De 31 a 50 veces	a) De 31 a 50 veces
b) De 16 a 30 veces	b) De 16 a 30 veces	b) De 16 a 30 veces	b) De 16 a 30 veces
c) De 7 a 15 veces	c) De 7 a 15 veces	c) De 7 a 15 veces	c) De 7 a 15 veces
d) De 4 a 6 veces	d) De 4 a 6 veces	d) De 4 a 6 veces	d) De 4 a 6 veces
e) De 1 a 3 veces	e) De 1 a 3 veces	e) De 1 a 3 veces	e) De 1 a 3 veces
f) Nunca	f) Nunca	f) Nunca	f) Nunca

12. ¿En qué porcentaje el uso de la laptop te distrae en clase? (subraya opción)

a) 100% (Me cuesta trabajo concentrarme en clase) (20 – 30% concentración)

b) Del 90 al 85 % (Siento el deseo de checar redes sociales, o contestar msg) (31 al 50% concentración)

c) Del 86 al 75% (Me distraen las aplicaciones o sonidos de otras o mi laptop) (51 al 70% concentración)

d) Del 76 % o menos (Me distrae pero vuelvo a concentrarme en la clase) (71 al 95% concentración)

13. ¿Consideras importante el uso de tecnología por el profesor en las clases? (subraya opción)

a) Sí (100 a 98%) b) Es ideal (97 a 89%) c) A veces (88 a 75%) d) No necesariamente (74 a 35%)

14. ¿En qué porcentaje el uso de la tecnología por el profesor al impartir clases mejora tu concentración? (subraya opción)

a) 100% b) Del 90 al 85 % c) Del 86 al 75% d) Del 76 % o menos

15. Al utilizar tecnología el profesor para impartir clase, ¿Consideras que la información presentada la retienes y comprendes con más facilidad? (subraya opción)

a) Siempre (100 a 98%) b) Frecuentemente (97 a 89%) c) Algunas veces (88 a 75%) d) No necesariamente (74 a 35%)

16. ¿Te sientes motivado en clase cuando se va a utilizar tecnología para presentar los temas? (subraya opción)

a) Siempre (100 a 98%) b) Frecuentemente (97 a 89%) c) Algunas veces (88 a 75%) d) No necesariamente (74 a 35%)

Gracias

Nota: La información obtenida es confidencial y será únicamente utilizada para efectos de la investigación.

.: SÓLO PARA CONSULTA :.

.: SÓLO PARA CONSULTA :.

Formato de Coevaluación

Núm. del equipo que evalúa: Grupo:

Fecha:

De acuerdo con los siguientes rangos, evalúe el desempeño de cada equipo, tomando en cuenta las variables de observación. Escriba el nombre del equipo en el rectángulo.

(1) Excelente: No hay nada que mejorar

(2) Muy bien: En general estuvo bien, pero pudo haber sido mejor

(3) Bien: Estuvo aceptable, pero tuvo algunas deficiencias

(4) Regular: Hubo algunos aspectos rescatables, pero en general no cumplió con lo esperado.

(5) Mal: No hubo planeación, se improvisó

Variables

	1	2	3	4
1. Planearon una actividad de inducción	( )	( )	( )	( )
2. Captaron el interés	( )	( )	( )	( )
3. Presentaron la información en forma coherente	( )	( )	( )	( )
4. La exposición fue clara	( )	( )	( )	( )
5. La información es actual y pertinente al tema	( )	( )	( )	( )

.: SÓLO PARA CONSULTA :.

.: SÓLO PARA CONSULTA :.

Lista de Cotejo

Observación de habilidades de pensamiento

Disposición hacia el pensamiento crítico	Sí	No
Inquisitivo: curiosidad intelectual y deseo para aprender		
Apertura de mente: ser tolerante a puntos de vista divergentes y sensible a la posibilidad de ver nuestras propias tendencias o prejuicios.		
Analítico: razonar y usar la evidencia para resolver problemas, anticipar y estar alerta a la necesidad de intervención.		
Búsqueda de verdad: disposición a buscar el mejor conocimiento en un contexto dado, tener coraje para hacer preguntas, y ser honesto y objetivo para conseguir información, aunque no apoye nuestros propios intereses o las opiniones preconcebidas de uno mismo.		
Autoconfianza: la confianza en nuestro propio proceso de razonamiento confiar en nuestros juicios y guiar a otros en la resolución de los problemas.		
Madurez: manera de afrontar problemas, inquirir y tomar decisiones con un sentido de que los problemas están mal estructurados y que algunas situaciones admiten más de una posible opción.		

Adaptado del California Critical Thinking Disposition Inventory , 1992

.: SÓLO PARA CONSULTA :.

.: SÓLO PARA CONSULTA :.

Criterios de Evaluación Portafolio

Puntuación 0	No hay evidencia (no existe, no está claramente identificada o no hay justificación)
Puntuación 1	Evidencia débil (inexacta, falla en comprensión, justificación insuficiente)
Puntuación 2	Evidencia suficiente (exacta y sin errores de comprensión, pero la información del contenido de la evidencia no presenta conceptos cruzados; las opiniones no están apoyadas por hechos referenciados y se presentan sin postura del alumno)
Puntuación 3	Evidencia fuerte (indica con claridad y exactitud comprensión e integración de contenidos a lo largo de cierto periodo de tiempo o de todo un curso; las opiniones y la postura son claramente apoyadas por hechos referenciados).

.: SÓLO PARA CONSULTA :.

.: SÓLO PARA CONSULTA :.

Criterios de Evaluación del Desempeño Docente

Escribe dentro del cuadro correspondiente una “X”, atendiendo al grado de acuerdo que tengas con la afirmación que se presenta.

5.Muy de acuerdo 3.Parcial 1. Muy en desacuerdo

4.De acuerdo 2.En desacuerdo

Número	El profesor…	1	2	3	4	5
1	Presento el programa al inicio del curso.					
2	Denota la relación entre los temas de las clases y el programa.					
3	Estructura lógicamente su clase					
4	Domina los contenidos de su materia					
5	Cumple el programa propuesto					
6	Realiza alguna actividad para recordar los conocimientos.					
7	Contribuye a que relaciones lo recordado con lo aprendido					
8	Propicia que organice el conocimiento utilizando estrategias de aprendizaje					
9	Propone ejercicios para la aplicación de los conocimientos					
10	Asigna calificaciones justas					
11	Permite la retroalimentación conjunta acerca de los procesos					
12	Propicia la búsqueda de relación entre las clases y otras materias					
13	Plantea problemáticas que motivan al estudio					
14	Conjuntamente con los estudiantes promueve las conclusiones					
15	Utiliza recursos didácticos					
16	Promueve la participación a través de estrategias colaborativas.					
17	Retroalimenta a los participantes en la sesión					
18	Se comunica con claridad					
19	Es equitativo en el trato con los alumnos					
20	Propicia un ambiente adecuado para el aprendizaje					
21	Promueve los valores institucionales					
22	Propicia una relación donde muestra preocupación por los estudiantes					
23	Propicia el respeto y la tolerancia entre los miembros.					

.: SÓLO PARA CONSULTA :.

.: SÓLO PARA CONSULTA :.

Rúbrica Presentación Tema Individual

	Presentación 1	Presentación 2	Presentación 3	Presentación 4
Pensamiento Usa procesos creativos y críticos, variedad de estrategias (realiza un plan)	Necesita una guía de apoyo	Realiza un plan usando estrategias apropiadas	Aplica un plan y usa estrategias apropiadas	Aplica un plan y ofrece un enfoque innovador usando estrategias apropiadas
Conocimiento y entendimiento Demuestra la comprensión	Muestra comprensión con asistencia	Muestra comprensión con limitada asistencia y es capaz de identificar y explicar el tema.	Muestra la comprensión del tema de exposición.	Muestra comprensión del tema, además lo presenta de forma innovadora y creativa.
Aplicación Aplicar el tema con precisión.	Aplica la información con limitada eficacia.	Aplica la información con cierta eficacia.	Aplica la información con considerable eficacia.	Aplica la información con un alto grado de eficacia.
Comunicación Usa el lenguaje adecuado para la presentación.	Titubea al presentar la información, y no se describe utilizando el lenguaje adecuado.	Describe con rapidez y cierta claridad la información	Describe claramente el tema usando el lenguaje adecuado.	Describe claramente y seguramente el tema usando el lenguaje adecuado.

.: SÓLO PARA CONSULTA :.