

UNIVERSIDAD NACIONAL DEL ALTIPLANO – PUNO
FACULTAD DE INGENIERÍA ESTADÍSTICA E INFORMÁTICA
ESCUELA PROFESIONAL DE INGENIERÍA ESTADÍSTICA E INFORMÁTICA



**INFLUENCIA DEL USO DE INTERNET EN EL RENDIMIENTO
ACADEMICO DE LOS ESTUDIANTES DE LA GRAN UNIDAD
ESCOLAR LAS MERCEDES DE JULIACA - 2012**

TESIS

PRESENTADA POR:

Bach. RUBÉN DARIO MAMANI MAMANI

PARA OPTAR EL TÍTULO PROFESIONAL DE:

INGENIERO ESTADÍSTICO E INFORMÁTICO

PUNO – PERÚ

2013



UNIVERSIDAD NACIONAL DEL ALTIPLANO – PUNO
FACULTAD DE INGENIERÍA ESTADÍSTICA E INFORMÁTICA
ESCUELA PROFESIONAL DE INGENIERÍA ESTADÍSTICA E INFORMÁTICA



INFLUENCIA DEL USO DE INTERNET EN EL RENDIMIENTO ACADÉMICO DE LOS ESTUDIANTES DE LA GRAN UNIDAD ESCOLAR LAS MERCEDES DE JULIACA - 2012

TESIS

Presentada por:

Bach. RUBÉN DARIO MAMANI MAMANI



A la Coordinación de Investigación de la Facultad de Ingeniería Estadística e Informática de la Universidad Nacional del Altiplano - Puno, para optar el Título Profesional de:

INGENIERO ESTADÍSTICO E INFORMÁTICO

APROBADA POR:

PRESIDENTE

: 
 M.Sc. ALEJANDRO APAZA TARQUI

PRIMER MIEMBRO

: 
 M.Sc. PERCY HUATA PANCA

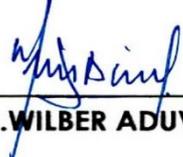
SEGUNDO MIEMBRO

: 
 M.Sc. FRANCISCO CURRO PÉREZ

DIRECTOR

: 
 M.Sc. CESAR AUGUSTO LUEN VALLEJOS

ASESOR

: 
 Ing. WILBER ADUVIRI CALISAYA

Área: Estadística
 Tema: Investigación descriptiva
 Fecha de Sustentación: 01/02/2013

DEDICATORIAS

Con muchísimo cariño y gratitud

A mis amados y respetables Padres

Ramón Mamani U. y María F. Mamani

*Que gracias a su abnegado apoyo logré
estudiar esta Carrera Profesional.*

*A mis apreciados **hermanos y hermanas**,
por su ejemplo a estudiar y esforzarme
desde muy temprana edad, por su apoyo
incondicional.*

*A mis Docentes de la **FINESI**, por sus
grandes conocimientos y experiencia,
por enseñarme, por la cálida amistad
y paciencia.*

*A mis **amigos y compañeros** de la
Facultad con quienes compartí los
mejores momentos en este proceso
de aprendizaje.*

INDICE

RESUMEN.....	I
ABSTRACT.....	II
INTRODUCCIÓN.....	III
CAPITULO I	1
PLAN DE INVESTIGACIÓN	1
1.1. FORMULACIÓN Y DEFINICIÓN DEL PROBLEMA.....	1
1.2. JUSTIFICACIÓN DE LA INVESTIGACIÓN	3
1.3. OBJETIVOS DE LA INVESTIGACIÓN	5
1.3.1. OBJETIVO GENERAL	5
1.3.2. OBJETIVOS ESPECÍFICOS	5
1.4. HIPÓTESIS.....	6
1.4.1. HIPÓTESIS GENERAL	6
1.4.2. HIPÓTESIS NULAS	6
CAPITULO II	7
MARCO TEÓRICO.....	7
2.1 ANTECEDENTES DE LA INVESTIGACIÓN.....	7
2.2 BASE TEÓRICA	9
2.3 DEFINICIÓN DE TÉRMINOS BÁSICOS	47
2.4 OPERACIONALIZACIÓN DE VARIABLES.....	53

CAPITULO III	54
MATERIALES Y MÉTODOS	54
3.1 TIPO Y METODOLOGIA DE ESTUDIO.....	54
3.1.1. TIPO DE INVESTIGACIÓN	54
3.2 POBLACIÓN.....	54
3.3 MUESTRA Y SU DISEÑO	55
3.4 MÉTODO DE RECOPIACIÓN DE DATOS.....	58
3.4.1. OBSERVACIÓN.....	58
3.4.2. ENCUESTA.....	58
3.5 METODO DE TRATAMIENTO DE DATOS	59
CAPITULO IV	61
RESULTADOS Y DISCUSIÓN	61
4.1 INFORMACIÓN PARA EL APRENDIZAJE COGNOSCITIVO.....	61
4.2 MEDIOS DE DIVERSIÓN	64
4.3 FORMAS DE COMUNICACIÓN SOCIAL.....	66
4.4 DESCARGA DE MEDIOS INTERACTIVOS	69
RECOMENDACIONES.....	73
BIBLIOGRAFÍA	75
ANEXO	76

RESUMEN

El bajo rendimiento académico que se estuvo manifestando en los estudiantes del Colegio Secundario “Gran Unidad Escolar Las Mercedes” de la ciudad de Juliaca, hizo sospechar que las causas podrían ser por el excesivo uso de algunas de las utilidades de Internet tales como son: Las redes sociales, los juegos online, el copiado y pegado de información y las descargas multimedia. Por tal razón se realizó la presente investigación a fin de cumplir con el objetivo de determinar si estas tenían influencia negativa en el bajo rendimiento.

Para el estudio se consideró a la población de estudiantes del Colegio Secundario la “Gran Unidad Escolar Las Mercedes” en el periodo académico 2012” con un total de 1190, de la cual se extrajo una muestra aleatoria estratificada con afijación proporcional de 204 estudiantes. La variable de estudio fue el bajo rendimiento académico y los factores considerados fueron: El uso de las redes sociales, los videojuegos, las descargas multimedia y la búsqueda de información. Los datos para el rendimiento académico fueron medidos en base al registro académico de calificaciones del Colegio y los datos para los factores fueron obtenidos a través de cuestionarios mediante la encuesta a los estudiantes. Para probar la influencia de cada una de las utilidades del internet sobre el bajo rendimiento académico en la muestra se utilizó la prueba Chi-Cuadrada.

Como resultado de los análisis se determinó que en general el uso de las utilidades que ofrece el internet no tiene una influencia negativa en el rendimiento académico de los estudiantes.

ABSTRACT

The low academic performance manifested among High School Students of "Gran Unidad Escolar Las Mercedes" at Juliaca city, made us question about its causes, which could have its origin on the excessive use of internet utilities, such as: social networks, online games, copy and paste of information and multimedia downloads. This is the reason why we developed the present research, in order to meet the goal of determining whether these had negative influence on the low performance.

For the study we considered the student population of "Gran Unidad Escolar Las Mercedes" High School, on the 2012 academic year, with a total of 1190 students, from which a stratified random sample was extracted, with proportional allocation of 143 students. The study variable was the low academic performance and the factors considered were: The use of social networking, gaming, multimedia downloads and information searching. Data for academic performance were measured based on academic record and qualifications of the school and factor data was obtained through survey questionnaires by students. To test the influence of each one of the internet utilities, over the low academic performance, we used Chi- Square Sample. As a result of the tests it was determined that online games and the homework that was made just by copying and pasting information from the internet, had influence on the low academic performance of students

INTRODUCCIÓN

La innovación en las tecnologías de información y comunicación específicamente *del internet*, constituyen un tema de preocupación ya que, esto trae ventajas y desventajas, entre las ventajas; son una fuente de conocimiento lo cual apoya en el aprendizaje, etc. y entre las desventajas; existe la sospecha que está influyendo negativamente en el rendimiento académico de los estudiantes, esto es, los estudiantes están obteniendo bajas calificaciones y/o calificaciones por el uso indebido y sin límites de estos servicios que brinda el internet.

El uso de esta herramienta por parte de los estudiantes del Colegio Secundario Gran Unidad Escolar Las Mercedes de Juliaca, junto a su bajo rendimiento académico ha despertado preocupación en los Docentes y especialmente en los padres de familia de mencionado Colegio.

Sabiendo que el Internet se ha convertido en estas últimas décadas de nuestras vidas en una herramienta útil, abierta, aunque en sus inicios solo se pretendía utilizar como herramienta de comunicación militar, ahora lo utilizan en todo el mundo, desde los niños en etapa inicial hasta los adultos, esto quiere decir que el Internet se convirtió en una herramienta interactiva capaz de intervenir la comunicación y en muchos casos el aprendizaje de los estudiantes.

Como consecuencia de su uso también trae una serie de problemas tales como: La adicción principalmente en los estudiantes, el abandono de otras

formas de entretenimiento, principalmente afecta los hábitos de estudios porque los estudiantes ya no se interesan por hacer un análisis crítico de lo que leen, sólo copian la información de Internet y la presentan al maestro en sus tareas sin aportaciones significativas. En el campo de entretenimiento una serie de juegos interactivos cautivan a miles de jóvenes, principalmente: música, videojuegos, filmes cinematográficos y otros. También se establecen nuevas formas de comunicación a través de conexiones con otros usuarios en el mundo a través de chat, correos electrónicos, mensajería instantánea, videoconferencia, redes sociales etc., consecuencia de ello bajan su rendimiento académico en sus respectivos centros de estudio.

La presente investigación está realizada en cuatro capítulos:

En el primer capítulo se presenta el planteamiento del problema, la justificación, los objetivos y las hipótesis.

En el segundo capítulo se presenta el marco teórico, en el que se menciona los antecedentes de la investigación, la base teórica y la definición de términos básicos para mejor comprensión.

En el tercer capítulo se presenta los materiales y métodos realizados para la investigación, donde se detalla la metodología de recopilación de datos y su tratamiento respectivo.

En el cuarto capítulo se presentan el análisis de resultados y discusiones.

Finalmente se dan las conclusiones, sugerencias y recomendaciones, bibliografía y anexos.

CAPITULO I

PLAN DE INVESTIGACIÓN

1.1. FORMULACIÓN Y DEFINICIÓN DEL PROBLEMA

El uso de internet puede ser de gran valía como fuente para el desarrollo del aprendizaje. En muchos casos se evidenció que para extraer la información, los estudiantes para solamente copian y pegan en un procesador de texto. Entonces podemos decir que no se han utilizado previa y eficazmente los motores de aprendizaje; no se ha leído, analizado, comparado, clasificado y seleccionado la Información.

En la ciudad de Juliaca se observó claramente que el estudiantado cuenta con una deficiencia en el rendimiento. En el caso particular de la Gran Unidad Escolar Las Mercedes se observó que el 60% de estudiantes tienen deficiencia en su rendimiento académico, lo cual desde luego constituye un problema. El análisis sobre el tema de investigación incluye como factor al uso de internet de manera negativa sobre el rendimiento académico, el invertir mucho tiempo a las utilidades de comunicación social, a los juegos online, multimedia.

Ante tal situación, junto a la preocupación de los Padres del estudiantado y Docentes, es que se realizó este trabajo de investigación

para determinar si dicho uso inapropiado de ciertas utilidades de internet influyen en el bajo rendimiento académico.

Formulamos así la siguiente pregunta:

¿Influirá el Internet a través de ciertas utilidades en el bajo rendimiento académico de los estudiantes de la Gran Unidad Escolar Las Mercedes de Juliaca - 2012?

1.2. JUSTIFICACIÓN DE LA INVESTIGACIÓN

Con el advenimiento de esta herramienta tecnológica “El Internet”, el énfasis de la profesión Docente está cambiando hacia una formación centrada principalmente en el estudiante dentro de un entorno interactivo de aprendizaje. El diseño e implementación de programas de capacitación docente que utilicen las Tics efectivamente es un elemento clave para lograr reformas educativas profundas y de amplio alcance (UNESCO -2004)

Si el estudiante utiliza el Internet adecuadamente, esto le ayudaría a ampliar sus conocimientos, volviéndolo un estudiante competente y capaz de resolver sus tareas con mayor facilidad, no se puede negar que por parte del docente el uso adecuado de la tecnología también trae beneficios significativos, ya que ciertas utilidades hacen que se tenga mayor percepción de los aprendizajes, rompiendo las barreras de la tiempo, distancia e idiomas.

En la presente investigación se considera de mucha importancia las siguientes razones:

- a) Es evidente que el uso inadecuado de Internet trae muchas desventajas en la vida personal y estudiantil del joven, como la pérdida de interés por sus estudios, tener una mayor concentración en juegos y en sitios web con diversa información, escatimando de esta manera horas de estudio para un buen rendimiento académico.

- b) El uso de las computadoras ya es muy frecuente en la actualidad y eso se comprobó con las visitas realizadas a varios centros educativos donde se obtuvieron los siguientes datos: Qué en el Distrito de Juliaca la mayoría de colegios cuentan con al menos un centro de cómputo y existen una cantidad muy considerable de cabinas de internet o llamados “Cibers”, agregado a esto se puede decir que más estudiantes tienen internet en sus casas.

En vista a la problemática planteada anteriormente se decidió realizar esta investigación que permitió conocer e identificar la Influencia del uso de internet en el rendimiento académico de los estudiantes de la Gran Unidad Escolar Las Mercedes de Juliaca - 2012. En toda investigación es necesario identificar los aportes que se obtienen, así como también las limitantes que surgen en el desarrollo de la misma y que estas a su vez impiden realizar a plenitud la investigación.

Esta investigación pretende hacer los siguientes alcances:

- Dejar un aporte de información debidamente sistematizado y actualizado.
- Aportar información ordenada para que pueda servir para consultas en futuras investigaciones.
- Dejar un tema disponible para que los docentes y estudiantes puedan consultar y apoyarse en futuras investigaciones.

1.3. OBJETIVOS DE LA INVESTIGACIÓN

1.3.1. OBJETIVO GENERAL

Determinar si las utilidades del Internet influyen negativamente en el bajo rendimiento académico de los estudiantes de la Gran Unidad Escolar Las Mercedes de Juliaca – 2012

1.3.2. OBJETIVOS ESPECÍFICOS

- Determinar si el realizar las tareas del Colegio solamente copiando la información hallada en Internet y pegando en un procesador de texto influye negativamente en el bajo rendimiento académico de los estudiantes de la Gran Unidad Escolar Las Mercedes.
- Determinar si los juegos en línea de Internet influyen en el bajo rendimiento académico de los estudiantes de la Gran Unidad Escolar Las Mercedes.
- Determinar si las formas de comunicación social que ofrece el internet Influyen en el bajo rendimiento académico de los estudiantes de la Gran Unidad Escolar Las Mercedes
- Determinar las descargas de material multimedia tales como videos, películas y música del internet influyen en el bajo rendimiento académico de los estudiantes de la Gran Unidad Escolar Las Mercedes.

1.4. HIPÓTESIS

1.4.1. HIPÓTESIS GENERAL

El uso de las utilidades del internet influyen negativamente en el bajo rendimiento académico de los estudiantes de la Gran Unidad Escolar Las Mercedes de la ciudad de Juliaca - 2012.

1.4.2. HIPÓTESIS NULAS

H₀ 1: El hacer las tareas de internet con solo copiando y pegando no influyen negativamente en el bajo rendimiento académico de los estudiantes de la Gran Unidad Escolar Las Mercedes.

H₀ 2: Los juegos en línea de Internet no influyen negativamente en el bajo rendimiento académico de los estudiantes de la Gran Unidad Escolar Las Mercedes.

H₀ 3: Las redes de comunicación social que ofrece el Internet no tienen influencia negativa en el bajo rendimiento académico de los estudiantes de la Gran Unidad Escolar Las Mercedes.

H₀ 4: Las descargas de material multimedia tales como videos, películas y música del internet no influyen negativamente en el bajo rendimiento académico de los estudiantes de la Gran Unidad Escolar Las Mercedes.

CAPITULO II

MARCO TEÓRICO

2.1 ANTECEDENTES DE LA INVESTIGACIÓN

La investigación referente a que el uso del internet influye negativamente en el bajo rendimiento académico de los estudiantes de la Gran Unidad Escolar Las Mercedes de la Ciudad de Juliaca – 2012, tiene algunos estudios relacionados y realizados por diversas personas, cabe mencionarlos a manera de resumen a los que para esta investigación se tomaron en cuenta como referencia, estos son:

COAQUIRA TUCO CARLOS MEDIVER tesis titulada "Influencia del conocimiento de Internet en la enseñanza de la matemática por los docentes de educación secundaria de la ciudad de Puno 2003", en mencionada tesis tiene como objetivo principal, obtener información sobre el nivel de conocimiento de internet en relación con la enseñanza del área de matemática por los docentes de educación secundaria de la ciudad de Puno año 2003 y llegando a la conclusión que haciendo una comparación entre los dos resultados del conocimiento de Internet y sus aplicaciones en las secciones de clase resulta que 3 Profesores representan el 10% tienen un nivel de conocimiento y el uso de Internet

Bueno y Muy Bueno, pero ninguno de ellos aplica los conocimientos y lo usa en sus centros educativos; ya sea en forma directa o indirecta, estos resultados nos indican que existe un desequilibrio entre ambas variables, por otro lado los cálculos afirman que no acepta relación directa entre el conocimiento y el uso de internet y la aplicación del uso de internet en las secciones de clases, por parte de los profesores del área de matemáticas de educación secundaria de la ciudad de Puno.

MAMANI RAMOS LUZ MARINA Y YUPA SOTO EDUVINA DOLORES.

Tesis "La eficacia de internet como medio didáctico en el aprendizaje del componente persona y sociedad de los alumnos del primer grado de la I.E.S. Industrial 32 - Puno, 2005" teniendo como objetivo general determinar la eficacia del internet como medio didáctico en el aprendizaje de la componente persona y sociedad de los alumnos del primer grado de la IES Industrial 32 - Puno 2015; teniendo como conclusión la aplicación del Internet como medio didáctico para el aprendizaje del componente Persona y Sociedad, permite mejorar el desarrollo del aprendizaje significativo de los alumnos del primer grado (grupo experimental) de la I.E.S. Industrial 32 de Puno, tal como se comprueba con la prueba de hipótesis estadística a través de la prueba de distribución normal Z para la diferencia de promedios, con un nivel de significancia del 5%.

En el ámbito internacional de pudo encontrar que, el estudio SEGURIDAD INFANTIL Y COSTUMBRES DE LOS MENORES EN

INTERNET, en España este estudio sobre los menores españoles en internet ha sido realizado por ACPI y PROTEGELES por encargo del Defensor del Menor, a partir del estudio de 4.000 menores de entre 10 y 17 años de ambos sexos concluyendo que solo uno de cada tres de los menores que utilizan habitualmente internet, tiene como objetivo principal la búsqueda de información. La mayor parte, un 65%, lo concibe como una herramienta de ocio, un 36% se conecta fundamentalmente para chatear, otro 17% para jugar y finalmente otro 13% para buscar música.

2.2 BASE TEÓRICA

Definición conceptual de Internet

Internet como el resultado de la unión de dos términos: Inter, que hace referencia a enlace o conexión y Net (Network) que significa interconexión de redes. Es decir, Internet es una red de computadoras interconectadas entre sí que ofrecen acceso y comparten formación a través de un lenguaje común. En la actualidad es la red de computadoras más grande que existe en el mundo; se conecta a través de un módem o por fibra óptica y transmite toda clase de información.

También se define a Internet como una red de nivel mundial que permite transferir información desde cualquier parte del mundo hacia cualquier otro punto del mismo. Es una herramienta y paradigma que ha revolucionado la forma como se trabaja la información y las comunicaciones. Para que las computadoras puedan ser encontradas en

Internet se valen de una identificación única conocida como Dirección IP, la cual es brindada por una empresa proveedora de acceso a Internet.

Breve Reseña Histórica de Internet

AGUIRRE, M. (2003), sostiene que Internet se utilizó por primera vez en los Estados Unidos de América en 1969, como un proyecto puramente militar. La Agencia de Proyectos de Investigación Avanzados de Defensa (DARPA) desarrolló una red de computadoras llamada ARPANET, para no centralizar los datos, lo cual permitía que cada estación de la red podía comunicarse con cualquier otra por varios caminos diferentes, además presentaba una solución para cuando ocurrieran fallas técnicas que pudieran hacer que la red dejase de funcionar.

Los sitios originales que se pusieron en red eran bases militares, universidades y compañías con contratos del Departamento de Defensa. Conforme creció el tamaño de esta red experimental, lo mismo sucedió con las precauciones por la seguridad. Las mismas redes usadas por las compañías y las universidades para contratos militares se estaban volviendo cada vez más accesibles al público. Es importante señalar que el renacimiento de Internet no fue planeado por nadie y ha sido hasta cierto punto accidental. El conjunto de redes que forman Internet no pertenece a nadie ni está controlado por una sola persona o un grupo de personas. Cada red es independiente y puede manejarse como sus dueños lo prefieran. Esta es la causa de la gran diversidad que se puede

hallar en Internet, pero también del desorden y la dificultad de encontrar información que la caracterizan.

En 1992 nace Internet Society, un año después el European Laboratory for particle Physics in Switzeland (CERN) libera el World Wide Web (WWW), desarrollado por Tim Berners –Lee. El WWW usa el protocolo de transferencia de hipertexto (http) y encadena hipertexto muy fácilmente, cambiando así la ruta o camino de la información, la cual entonces puede ser organizada, presentada y accedida en Internet.

Para 1993 la troncal de la red NSFNET es elevada a “T3” lo que lo habilita para transmitir datos a una velocidad de 45 millones de bits por segundo, o sea cerca de 1400 páginas de texto por segundo.

Entre 1993 y 1994 el visualizador (browsers) gráfico de Web Mosaic y Netscape Navigator, aparecen y rápidamente son difundidos por la comunidad de Internet. Debido a su naturaleza intuitiva y a la interfaz gráfica, estos browser hacen que los WWW sean más atractivos al público en general. 4. Breve Reseña histórica de la World Wide Web – WWW.

El origen de Internet es estrictamente militar, pero su desarrollo y consolidación se produjo en los ambientes universitarios. Esto da una idea de la profunda relación que existe entre la educación y la red. La WWW originó nuevas posibilidades de comunicación, permitiendo superar los límites del sistema educativo actual. LORA, V. (2003) sostiene que la Web es una idea que se construyó sobre Internet. Las

conexiones físicas son sobre Internet, pero introduce una serie de ideas nuevas, heredando las ya existentes.

Se inició a principios de 1990, en Suiza en el Centro de Investigación CERN (Centro de Estudios para la Investigación Nuclear) y la idea fue de Tim Berners - Lee, que se gestó observando una libreta que él usaba para añadir y mantener referencias de cómo funcionaban los ordenadores en el CERN. Antes de la Web, la manera de obtener los datos por Internet era caótica: había un sinnúmero de maneras posibles y con ello había que conocer múltiples programas y sistemas operativos. La Web introduce un concepto fundamental: la posibilidad de lectura universal, que consiste en que una vez que la información esté disponible, se pueda acceder a ella desde cualquier ordenador, desde cualquier país, por cualquier persona autorizada, usando un único y simple programa. Para que esto fuese posible, se utilizan una serie de conceptos, el más conocido es el navegador o browser.

Importancia del uso de Internet

Internet es una rica fuente de información en línea, que abarca casi todos los temas imaginables, estando conectado en Internet, podrá:

- Comunicarse con amistades en diversas partes del mundo, sin tener que pagar cargos de larga distancia.

- Tener acceso a miles de base de datos con información sobre temas diversos, desde la literatura hasta la ciencia, desde los negocios hasta el entretenimiento.
- Comprar artículos y libros de todo tipo en tiendas repartidas por todo el globo desde la comodidad de mi casa.
- Conocer gente de diversos países y culturas.
- Tener acceso a cientos de miles de programas para su ordenador, desde juegos hasta programación.
- Conocer las noticias más importantes de diversos países, mediante el acceso a las versiones electrónicas de los principales diarios y revistas del mundo.
- Transferir software, incluyendo juegos, imágenes y programas.
- Participar en grupos de discusión, como boletines electrónicos y grupos de debate y Comunidades Virtuales.

Elementos imprescindibles para acceder a internet

Para utilizar Internet, no es preciso entender exactamente cómo funciona, para esto son necesarios los siguientes elementos: Una computadora equipada con su módem o tarjeta para red, el Internet se accede desde un PC conectado al proveedor mediante un módem que por su puesto deberá estar conectado a una línea telefónica, además de poseer un proveedor, esto abre las puertas de Internet, el proveedor

proporciona acceso a la Red, un número de teléfono para acceder a ella y a una dirección de correo electrónico.

La web: La World Wide Web conocida como web o www es un sistema de información distribuida en forma de texto, gráficos, sonidos y videos, que estos a la vez están vinculados con otros archivos los cuales, son identificados por un localizador universal de recursos, Uniform Resources Locator (URL), que especifica el protocolo de transferencia, la dirección de Internet de la máquina y el nombre del fichero

Continuamente se desarrollan algunos tipos de ficheros para la WWW, que contienen por ejemplo animación o realidad virtual (VRML). Hasta hace poco había que programar especialmente los lectores para manejar cada nuevo tipo de archivo, que por facilidad de uso y por la potencia de búsqueda implica el empleo de este tipo de información hiper textual y por lo tanto se han convertido en los servicios más utilizados en la actualidad por los usuarios de Internet.

Es necesario mencionar que la gran cantidad de información vertida a la red ha dado lugar a la aparición de buscadores, páginas especializadas en hacer índices de los contenidos que facilitan localizaciones específicas. Algunos de los buscadores más populares son: Yahoo, Google, AltaVista o Lycos.

Componentes de internet

Para que la comunicación entre las computadoras de una red se lleve a cabo será necesaria la presencia de una serie de componentes, en el caso de Internet estos elementos son:

Servidores: los cuales son computadores de altas prestaciones que ofrecen servicios a los usuarios, líneas de comunicaciones primarias entre nodos de Internet: estas constituyen auténticas autopistas de la información junto con los servidores forman la columna vertebral de Internet, clientes: son las computadoras con las que los usuarios se conectan a Internet, esto pueden estar dentro o fuera de la red, cuando el cliente está fuera, las líneas de comunicación secundarias permiten su conexión con los servidores de Internet: esta línea suele ser telefónica, programas o software específico, está instalado en cada uno de los nodos y hará posible que la red funcione como un todo hablando un idioma común, dirección IP: esta se compone de 4 números entre 0 y 255 separados por un punto, dado que estos números son fáciles de recordar se ha establecido para su representación una cadena llamada dominio, la representación de este dominio se compone a su vez de subdominios, para entender la forma de leer un subdominio se sugiere leerlos de derecha a izquierda, es decir, de general a particular, de manera que si viéramos por ejemplo: "yahoo.es" entenderíamos que **es**, es el indicativo de país correspondiente a España; **yahoo**, representa una compañía o empresa.

La tecnología de las telecomunicaciones avanza a la misma velocidad que la computación: en realidad su marcha es común, ya que cada vez es más frecuente encontrarse con aplicaciones de telecomunicaciones en las que intervienen de una manera fundamental las computadoras. La tecnología electrónica, con sus memorias de capacidad cada vez más elevada y circuitos integrados, hace los cambios en el sector de las computadoras, porque forma parte de ambos.

Las redes computacionales están constituidas por la conexión de varias computadoras, de modo que puedan intercambiar datos entre ellas, para poder intercambiar estos datos, tiene que cumplir con una serie de normas o protocolos, los cuales son un conjunto de reglas para el intercambio de información dentro de una red.

Buscar información en Internet puede ser una ardua tarea, especialmente si no se tiene claro que se está buscando y no se conocen métodos de búsqueda que faciliten este proceso, existen diferentes formas de buscar información, una de ellas es utilizando servidores que almacenan el contenido de un gran número de páginas algunos contienen más de 50 millones y permiten realizar búsquedas sobre el contenido de dichas páginas introduciendo una o más palabras claves, a estos se les llama Motores de Búsquedas. Muchos de estos servidores incluyen un menú temático que permite acceder a los recursos por categorías, también existen buscadores.

Lógica de los buscadores: La tecnología del buscador es la misma que se observa en las bibliotecas reales: un gran número de índice de nombres agrupados bajo ciertas categorías.

El éxito o el fracaso que se tenga de un buscador dependerá de dos factores básicos: por el tamaño de su base de datos y por la facilidad de uso por parte de los usuarios. Hay buscadores en todos los idiomas, uno de los mejores para buscar por idiomas es AltaVista; este ofrece un listado de idiomas donde buscar y un servicio de traducción. Existen también buscadores que son capaces de encontrar información en una zona geográfica específica Europa, o América Latina o de un país y ciudad específica.

A continuación se muestra una lista de buscadores, estos son: www.espin.yahoo.com, <http://www.google.com>, <http://www.altavista.com>, <http://www.infosek.com>, <http://www.euroseek.net>, <http://www.hotbot.com>, <http://www.es.lycos.de>, <http://www.excite.com>, <http://www.msn.com>

Uso de los navegadores en internet

Los navegadores han sido fundamentales para la popularización de Internet, principalmente debido a su facilidad de manejo para usuarios no expertos en informática y permiten capturar cualquier documento de Internet, independientemente de su localización y formato para presentarlo al usuario.

Ofrecen un interfaz gráfico que permite navegar por la red simplemente usando el ratón en un soporte multimedia, para poder realizar cualquier tipo de búsquedas y encontrar los recursos educativos que se deseen, los más conocidos en la actualidad son: Netscape Navegador y el Microsoft Internet Explorer, Mozilla Firefox, Google Chrome. La historia de ha estado siempre ligada a constantes enfrentamientos entre empresas. El abuso de los navegadores tiene terribles consecuencias físicas negativas, en el caso del abuso a Internet también se han señalado algunas consecuencias, sobre todo las derivadas de la privación de sueño que se produce por la inhabilidad del abusador a cortar la conexión, permaneciendo despierto hasta altas horas de la madrugada, lo cual podría dar lugar a fatiga, debilitación del sistema inmunitario y un deterioro de la salud. Los usuarios no dependientes usan Internet para encontrar información y mantener relaciones preexistentes, mientras que los dependientes la usan para socializarse y conocer nueva gente, para involucrarse en un grupo de amistades.

Cámaras web, Otro formato de contenido para adultos que ha emergido con la llegada de internet ha sido el de las cámaras web, en comparación con las fotografías y los vídeos, es único en el sentido de que no existe un equivalente fuera de línea y por tanto es posterior a la popularización de la red. En general, se pueden distinguir dos categorías del servicio: shows ofrecidos a miembros de un sitio de pago y sesiones.

Uso correcto de internet: El empleo de internet requiere que observen las reglas mínimas de moralidad y educación. Ciertas normas de comportamientos se basan en la idea de que el usuario es el único responsable de los movimientos que haga a través de los servicios que la red proporciona y del uso que haga posteriormente de la información que ha obtenido.

Además los usuarios de Internet deben ser en todo momento consciente de que, al acceder a otras redes que no son la suya propias, ocupan un lugar en ellas y están utilizando unos recursos ajenos por lo que deben ser extremadamente considerados con otros usuarios que desean disfrutar de dichos recursos.

La colocación de información ilegal en la red como: la pornografía, a través de imágenes y videos, la distribución de programas que puedan dañar las computadoras de quienes los reciban, el bloqueo de otra mediante el envío de mensajes en cadena, etc. son formas de actuar indebidas en la red

Internet y comunicación visual: El Internet por su naturaleza multimedia, tiene especialmente un componente esencialmente visual, es decir, de comunicación visual; una simple y esporádica navegación de los jóvenes por Internet los pone en contacto con un entorno de multiplicidad de configuraciones icónicas de mensajes y estímulos visuales, las de páginas Web, fotografías pornográficas, figuras, gráficos, esquemas, colores, formas, etc., ya sea en movimiento animaciones por ordenador

o imágenes fijas, constituyen múltiples sistemas de signos visuales, es decir una verdadera era digital. Evidentemente las imágenes tienen un carácter artificial y a sus espaldas hay modelos culturales que guían su lectura e interpretación; es decir, el proceso de percepción de imágenes en Internet, remite a un sistema de signos icónicos, de significantes y significados, que forman parte de las estructuras discursiva de Internet como medio de comunicación. Por lo tanto, es también pertinencia de la investigación realizar un análisis semiótico de la imagen, principalmente de sitios Web de mayor preferencia de los jóvenes, iconografía utilizada para estructurar identidades en el mundo virtual y finalmente el entorno de los juegos de ordenador.

En una búsqueda y comprensión de la interacción de los valores culturales y significados que le atribuyen los jóvenes a los signos como parte de sus interpretaciones culturales que brotan de los elementos contextuales donde tiene lugar la comunicación visual, que forma parte de una cultura visual digital contemporánea en el que los jóvenes son sus principales protagonistas.

Según Darley, cultura visual digital, forma parte de un conjunto de experiencias culturales comunes de este siglo como los videojuegos, películas sitiales, paseos rituales por Internet, que tienen que ver con el espectáculo, el entretenimiento, la animación, video clip musicales, anuncios publicitarios y juegos de ordenador que forma parte de esta cultura visual sitial contemporánea, fenómeno cultural del cual los

jóvenes son sus principales consumidores fascinados y culto por la tecnología y sus nuevas y constantes innovaciones. En el ámbito de la cultura, esta idea implica una teoría que coloca las particularidades de una forma tecnológica y la manera en la que induce ciertas relaciones, experiencias y efectos.

Aplicación de internet en el ámbito educativo: Si bien los recursos didácticos tradicionales siguen siendo de suma importancia en las instituciones educativas, la necesidad de conectar a las escuelas, los maestros y los estudiantes a Internet se vuelve cada vez más un factor prioritario y a la vez de alta incidencia en la formación moral de los/as estudiantes. El uso de Internet en la educación puede aportar mucho en la formación de niños y jóvenes, sobre todo llevándoles a que aprendan en forma libre y permanente. La capacidad que tiene este recurso para responder las inquietudes y necesidades personales de cada uno adecuándose a su ritmo, a su tiempo y a sus predilecciones es asombrosa.

Para los niños y jóvenes estudiantes de esta generación realizar sus tareas buscando la información requerida en diversos sitios Web, conversar con sus compañeros y enviarse mensajes electrónicos con otros amigos, ver pornografía, videojuegos no es extraño ni nuevo para ellos ya que lo hacen fácilmente y de manera excesiva.

El software educativo: Es un programa que facilita la enseñanza y ayuda al estudiante al aprendizaje de un determinado tema o materia, es un

conjunto de programas que contienen las órdenes con la que trabaja la computadora.

Hasta la fecha existen numerosos softwares creados para la gestión educativa y otros muchos campos de aplicación. Se ha logrado alcanzar en tiempos recientes una alta relevancia en la educación, teniendo en cuenta, precisamente el inmenso volumen de información disponible. Dichos factores han motivado una masividad en el uso de esta tecnología.

El concepto genérico de Software Educativo está referido al material de aprendizaje especialmente diseñado para ser utilizado con una computadora en los procesos de enseñar y aprender (Sánchez J.1999, libro, Construyendo y Aprendiendo con el Computador).Se caracterizan por ser altamente interactivos, por el empleo de recursos multimedia, como videos, sonidos, fotografías, diccionarios especializados, explicaciones de experimentados profesores, ejercicios y juegos instructivos que apoyan las funciones de evaluación y diagnóstico.

Hay software educativo que permiten estudiante desarrollar su aprendizaje en el uso del teclado y formar palabras. Los software educativos pueden tratar las diferentes materias matemática, idiomas, geografía, dibujo, de formas muy, facilitando una información estructurada a los estudiantes, mediante la simulación de fenómenos y ofrecer un entorno de trabajo más o menos sensible a las circunstancias de los estos y más o menos rico en posibilidades de interacción; pero

todos comparten características de interactividad con los estudiantes, retroalimentándolos y evaluando lo aprendido, facilita las representaciones animadas, incide en el desarrollo de las habilidades a través de la ejercitación, permite simular procesos complejos, reduce el tiempo de que se dispone para impartir gran cantidad de conocimientos facilitando un trabajo diferenciado, introduciendo al estudiante en el trabajo con los medios computarizados.

El uso del software educativo en el proceso de enseñanza -aprendizaje puede ser:

- a. Por parte del estudiante, se evidencia cuando el estudiante opera directamente el software educativo, pero en este caso es de vital importancia la acción dirigida por el profesor.
- b. Por parte del profesor, se manifiesta cuando el profesor opera directamente con el software y el estudiante actúa como receptor del sistema de información.

El uso del software por parte del docente proporciona numerosas ventajas, entre ellas: enriquece el campo de la pedagogía al incorporar la tecnología de punta que revoluciona los métodos de enseñanza – aprendizaje; constituyen una nueva, atractiva, dinámica y rica fuente de conocimientos; pueden adaptar el software a las características y necesidades de su grupo teniendo en cuenta el diagnóstico en el proceso de enseñanza – aprendizaje, permiten elevar la calidad del proceso docente – educativo, permiten controlar las tareas docentes de

forma individual o colectiva. En otras palabras las ventajas de un Software Educativo son: flexible, ameno, divertido, interesante motivador. Y sus desventajas son las siguientes: costo, expectativas diferentes, requiere computadora y conocimientos básicos de computación.

Uso de video juegos: Es un software creado para el entretenimiento en general y basado en la interacción entre una o varias personas y un aparato electrónico que ejecuta dicho videojuego, este dispositivo electrónico puede ser una computadora, una videoconsola, un teléfono móvil, los cuales son conocidos como "plataformas". Aunque, usualmente el término "video" en la palabra "videojuego" se refiere en sí a un visualizador de gráficos rasterizados, hoy en día se utiliza para hacer mención de cualquier tipo de visualizador.

El uso excesivo de los videojuegos puede llevar al grado de convertirse en una adicción, especialmente si se hace a través de la computadora, que interfiere con la vida diaria de las personas que hacen uso de este recurso. Hay casos en que los jóvenes juegan compulsivamente, aislándose de otras formas de contacto social y se centran casi exclusivamente en el juego, en lugar de involucrarse en eventos sociales y familiares de la vida en general.

En el ámbito educativo afecta negativamente porque los jóvenes en su mayoría pierden el interés por los estudios, el uso del videojuego transforma la conducta del adolescente y hace que se vuelva cambiante

inclusive agresiva a tal punto de actuar negativamente. El entretenimiento es una de las razones populares por las que los jóvenes navegan por internet, el hecho de descargar juegos de internet sin costo alguno hace que se vuelva interesante para ellos.

Un porcentaje del 99% de estudiantes conocen y practican algún tipo de juegos de la computadora, resultando que los adolescentes tienen un mayor conocimiento que las niñas de juegos comunes y violentos tales como: Mortal Kombat, Pucca, Vice City San Andrés, Resident Evil, World of Warcraft, Mario Bross, Mario Kart, Roba Autos, Dragón Ball Z, FIFA, Motocross, etc.

El sociólogo Manuel Castells, expresa acerca de la Era de la Información y la Sociedad en Red refiriéndose al Internet como: la cultura de la virtualidad real, que marca un escenario contextual de referencia, del cual los principales usuarios son los jóvenes y adolescentes. Sin embargo, el uso de Internet ha generado una importante polémica sobre el proceso de transculturación modificación de la cultura que se produce al asimilar patrones culturales de otra sociedad, dando origen a situaciones como: observar y actuar con patrones ajenos dejando de lado los propios, ocasionando una pérdida de identidad personal, convirtiéndose en algo parecido al modelo del cual es imitador, este aprendizaje es social por imitación y por modelamiento, como todo aprendizaje de algo nuevo este es asimilado con mayor facilidad por los

adolescentes y jóvenes. A su vez genera pérdidas de interés académico secular.

Más que una tecnología, la Web es un nuevo paradigma en la comunicación y la producción de conocimientos, su incorporación a políticas culturales y educativas es ahora una prioridad.

Según la profesora de la Universidad de Lima Perú, María Teresa Quiroz, Internet despierta opiniones, actitudes y propuestas diversas. Abundan los temores frente a los riesgos a los que están expuestos los más jóvenes, como también las alternativas tecnológicas y comerciales que suponen que la educación se transforma automáticamente porque se instalan computadoras y se utiliza Internet en el proceso enseñanza-aprendizaje.

Para los jóvenes Internet es una forma de comunicación, se utiliza como una extensión de su relación entre pares y con la finalidad de mantenerse informados, básicamente sobre todo aquello que es parte de su vida social y cotidiana. No resulta menos importante el lugar de Internet como espacio de encuentro con los amigos y de comunicación en general. En ese sentido, los jóvenes identifican a Internet como una tecnología, de interacción, que guarda una continuidad con su amplia cultura audiovisual.

En el caso de los escolares utilizan Internet principalmente para entretenerse y secundariamente para aprender, a pesar del discurso de padres y maestros.

Sin embargo es muy notable que el valor de la información para el aprendizaje en la escuela sea mayor. Algunos jóvenes y adolescentes aprecian que Internet y los medios audiovisuales son una importante posibilidad de conocer sobre muchos aspectos que la escuela no les permite y le asignan un valor de complemento a la educación que reciben en el aula. Se comete un grave error cuando se piensa que Internet es solamente una tecnología. Se trata de una forma de comunicación crecientemente central y que requiere incorporarse a las políticas culturales y educativas. Se hace indispensable enfrentar el viejo concepto de que el conocimiento o los conocimientos provienen solamente de la lectura y plantear la complementariedad entre imagen y lectura.

Buena parte de lo que los niños y adolescentes saben hoy, proviene de lo que ven y escuchan. Por ese motivo, frente a la abundancia informativa y de las imágenes, se hace necesario aprender a discernir, a discriminar la información y desarrollar políticas y prácticas interculturales en la escuela y el hogar que le permitan a los niños y adolescentes integrar su pensar y su sentir, su razón y su emoción.

Hay diferencias destacables entre los niños de primer grado y los adolescentes de sexto de educación básica. Los primeros son consumidores de televisión; los segundos empiezan a reemplazarla por la radio e Internet. Algunos de los padres de familia, siguen atentamente

y controlan las actividades que realizan sus hijos, se preocupan y se muestran muy alertas frente a los riesgos de la tecnología.

Mientras que para otros padres de familia el Internet es necesario porque los vincula con lo moderno, los propios profesores están muy entusiasmados con Internet, aunque poco capacitados en su uso y en centros educativos que cuentan con aula de informática, envían a sus estudiantes a realizar las tareas por Internet. ¿Cómo lo hacen, qué pautas utilizan, con qué finalidad?, es un tema que debe llamar a reflexión a padres, maestros y autoridades, porque el uso que se hace en la escuela es muy limitado. No hay una preparación y una planificación que aliente a los estudiantes y maestros a desarrollar un aprendizaje colaborador. Se puede usar la tecnología y tener Internet en las instituciones educativas, pero conservarse el modelo tradicional de transmisión de información.

Todo análisis o mención a las ventajas o desventajas de Internet para las sociedades y para los jóvenes en concreto, requiere que se tenga en cuenta las realidades políticas, culturales y sociales de los países. La política de comunicación que adopte cada Estado y la situación socioeconómica y cultural que viven las personas condiciona ciertas tendencias, que pueden universalizarse como efectos de la red en la vida cotidiana. Efectos negativos del uso de Internet: adicción, aislamiento, contenidos perversos, violencia, pérdida de la privacidad y fomento del consumo. Estos aspectos son los principales motivos de

preocupación, tanto para los educadores como para la familia, respecto a las relaciones que mantienen los adolescentes con la TIC y en especial con la computadora y el internet, es la posibilidad de que aparezcan comportamientos como los antes mencionados que pueden trastornar el desarrollo personal y social en los adolescentes. La computadora es un medio a través del cual se pueden enfatizar estos casos que, aunque existen, no se pueden generalizar.

Las aulas de informática son el conjunto de recursos tecnológicos que apoyan la implementación de estrategias pedagógico/didácticas utilizadas en el desarrollo curricular cultural y científico de su comunidad, que permita facilitar procesos de aprendizaje, habilidades, destrezas y competencias en los docentes y estudiantes. Y tiene como propósito integrar los recursos técnicos y tecnológicos disponibles en el centro educativo para potenciar el proceso de aprendizaje de los estudiantes y promover el espíritu de cooperación conjuntamente con los docentes para alcanzar individuos con deseos de investigación reflexivos, analíticos, críticos y comprometidos con la sociedad y el medio ambiente.

La implementación de las aulas de informática lleva como objetivos: fortalecer la calidad de la educación ofreciendo a la comunidad educativa estrategias pedagógicas de aprovechamiento de los recursos técnico/didácticos disponibles; crear nuevos ambientes de aprendizaje donde los estudiantes desarrollan su capacidad analítica, crítica e

investigadora; generar en los estudiantes conocimientos, actitudes, habilidades y destrezas que les permitan actuar sobre la realidad; valorar la aplicación adecuada de las innovaciones técnico/didácticas; favorecer el desarrollo integral del niño, según un marco de desarrollo y aprendizaje constructivista social; favorecer y estimular el desarrollo del lenguaje y las habilidades de expresión escrita y de comunicación, de los estudiantes participantes; brindar nuevas oportunidades a los docentes de las escuelas públicas, tendientes a favorecer su propio crecimiento y desarrollo personal y profesional.

Para lograr influir decisivamente en el proceso educativo, las aulas de informática han definido las siguientes políticas: mayor nivel de respuesta a las comunidades, atendiendo a la estrategia decenal de modernización en su política; fomentar la democratización de los servicios educativos; la educación contara con la más alta prioridad; se prestara una atención relevante a la equidad educativa; amplia y masiva sensibilización de la comunidad educativa, así mismo se incorporarán progresivamente tecnologías modernas, entre ellas las Informáticas y comunicacionales; incorporación de los padres de familia en las capacitaciones y el proceso de creación de las aulas de informática de acuerdo a las normas legales vigentes. El recurso tecnológico que poseen las aulas de informática, pretende que:

- a. Las nuevas tecnologías de la información faciliten y potencien el aprendizaje humano e incrementar la eficacia de los procesos de enseñanza.

- b. Permiten crear simulaciones de elementos que intervienen en un proceso difícil de explicar con herramientas tradicionales de aprendizaje e incorpora procedimientos de multimedia para visualizarlo de forma dinámica y lo más parecido posible a la realidad.
- c. Facilita implantar ambientes de aprendizaje más enriquecedores para cada contenido que está plasmado en el diseño curricular.
- d. Permite a los estudiantes volverse aprendices más activos e independientes, comprometiéndose con su propio aprendizaje a través de la exploración directa, la expresión y la experiencia.

Principales usos de internet

Correo electrónico.

Es un servicio de red que permite a los usuarios enviar y recibir mensajes rápidamente mediante sistemas de comunicación electrónicos. Principalmente se usa este nombre para denominar al sistema que provee este servicio en Internet, mediante el protocolo SMTP, aunque por extensión también puede verse aplicado a sistemas análogos que usen otras tecnologías. Por medio de mensajes de correo electrónico se puede enviar, no solamente texto, sino todo tipo de documentos digitales. Su eficiencia, conveniencia y bajo costo están logrando que el correo electrónico desplace al correo ordinario para muchos usos habituales.

Tipos de Chat (Messenger de Hotmail, Yahoo, Aim, Talk, Skype, chat de facebook)

Son uno de los más usados sin duda con mayor tiempo y frecuencia por los adolescentes, porque les permite comunicarse en tiempo real mediante mensajes de voz y escrito con sus amigos de una forma instantánea y rápida, ya que el correo electrónico les resulta menos inmediato. Además les permite estar siempre en contacto con sus amigos.

Puede ser como un uso similar al que hace un día teléfono móvil con la diferencia de que los messengers no requieren tener saldos monetarios. De dicha manera los usan para conversaciones propias y/o grupales. Sin embargo cuando se encuentran fuera de casa necesariamente tienen que usar los mensajes de texto, además a través de los messengers también se intercambian fotos de música, juegan.

Redes sociales.

Las redes sociales son formas de interacción social, definida como un intercambio dinámico entre personas grupos e instituciones en contextos de complejidad. Un sistema abierto y construcción permanente que involucra a conjuntos que se identifican en las mismas necesidades y problemáticas y que se organizan para potenciar sus recursos. La intervención en red es un intento reflexivo y organizador de esas interacciones e intercambios donde el sujeto se funda asimismo diferenciándose de otros.

No difiere lo dicho sobre una red grupal y lo que sucede a nivel subjetivo en Internet, al menos en las que se dedican a propiciar contactos afectivos nuevos como lo son las redes de búsqueda de pareja, amistad o compartir intereses sin fines de lucro.

En las redes sociales en Internet tenemos la posibilidad de interactuar con otras personas aunque no las conozcamos el sistema es abierto y se va construyendo obviamente con lo que cada suscripto a la red aporta, cada nuevo miembro que ingresa transforma al grupo en otro nuevo. La red no es lo mismo si uno de sus miembros deja de ser parte. Chihuahua al intervenir en una red social empieza por aliviar a él y otros con quienes compartir nuestros intereses, las preocupaciones o necesidades y aún que no sucediera más que eso, eso mismo ya es mucho porque rompe el aislamiento que suele aquejar a la gran mayoría de las personas, lo cual suele manifestarse en retraimiento y otras veces en excesiva vida social sin aspectos comprometidos.

Las redes sociales en Internet suelen posibilitar que pluralidad y comunidad se convirtiera bien y aquí quizás este gran parte de toda la energía que le da vida a los grupos humanos que conforman esas redes. Las redes sociales dan al anónimo popular a la discriminación integración, a la diferencia igualdad, al malhumorado, educación y así muchas cosas más. La fuerza del grupo permite sobre el individuo cambios que de otra manera podrían ser difíciles y generar nuevos vínculos afectivos y de negocios.

Sólo con estas incompletas reflexiones sobre los beneficios psicosociales que brindan las redes a los individuos.

Los juegos en Internet

Otro de los paquetes y servicios de pasatiempos brindados por la gran red a los cuales se accede con frecuencia y crea hábito en los usos del ordenador y del Internet son los juegos. Los adolescentes van a páginas donde los juegos son gratis, o usan los sistemas de chat para platicar con otros adolescentes. También les gusta jugar en red, participando en juegos con jóvenes de otros lugares inclusive otros países. En los adolescentes de mayor edad se percibe un menor interés por los juegos.

Hay algunos adolescentes a los que les gustan los juegos de violencia, y con ello escatiman largas horas haciendo uso de Internet, no perciben que estos juegos pueden influir negativamente en su comportamiento. A estudiantes mujeres y varones indistintamente tienden a esta variedad de juegos, aunque probablemente el uso de ellos se ha realizado en su gran mayoría por los varones. Y aparte los contenidos de estos juegos son de lo más variados con características independientes y distintas habilidades estrategias entorno visual, luchas, disparos, preguntas y respuestas, juegos de rol que son los más frecuentes y actualmente juzgados por los adolescentes, hay otro grupo de estudiantes que prefieren los juegos en los cuales involucran los deportes tales como el fútbol, basquetbol, entre muchos también se puede citar los juegos como Mario Bross, busca minas ajedrez.

Entre los jóvenes estudiantes es poco usual que se detecte adicciones a los juegos aunque en ocasiones algunos mencionan que podrían pasarse horas jugando lo que les gusta. Además muchos de estos estudiantes son conscientes de que los excesos de juego o del uso General del computador no son recomendables pues tales repercuten más en sus estudios que en las relaciones con sus amigos. Sin embargo un grupo de estudiantes mencionaron que conocen a muchos de sus compañeros que verdaderamente están empecinados o enganchados a los juegos que se ofrecen en el Internet.

Búsqueda de películas, videos, música, fotos para descarga

Los usos frecuentes de Internet son las búsquedas de películas videos, fotos y su respectiva descarga. En los cuales los estudiantes están involucrados a navegar en los distintos portales web de música, cantantes, zonas de descarga, subir fotos a páginas, hacer algunas, etc. Muchas páginas web ofrecen una amplia gama de opciones para descargar tal contenido de modo gratuito o con una forma de pago, cabe considerar que dentro de la amplitud de páginas web visitadas en Internet actualmente para ver mencionado contenido es el portal web de YouTube, el cual siendo el más usado a nivel mundial debido a que a través de él se puedan mostrar videos, películas, videoclips, reportajes, música, deportes y toda variedad de ocurrencias filmadas y o grabadas, producciones propias a todo nivel de calidad visual.

Trabajos académicos.

Otro de los usos más frecuentes de Internet para buscar información se realiza a través del principal buscador conocido como Google y de las enciclopedias web Wikipedia y el rincón del vago.com, que son mundialmente conocidas. Cabe mencionar que al realizar ciertos trabajos académicos por los estudiantes simplemente se basan en encontrar la información requerida para su inmediato “corto y Pego” y simplemente dándole unos pequeños retoques a la información obtenida. De esta manera omitir muchos pasos importantes del aprendizaje de dicha información su resumen, su redacción, y presentación. Por lo tanto con supresión de mencionados pasos del conocimiento es que son presentados sus trabajos los cuales repercute en su rendimiento académico.

Importancia de las Tecnologías de la Información

Los adelantos realizados en el manejo de la información han hecho que algunos estudiosos lleguen a plantear la superación de la modernidad. Sin llegar a discutir la veracidad de dicha aseveración, la llegada de una comunicación remota y a la vez instantánea, junto con una capacidad de computo nunca antes vista y la disponibilidad de información a escala mundial han significado cambios en la estructura social, lo que ha sido planteado como un cambio de paradigma.

El conocimiento se utiliza para mejorar y acelerar la producción de nuevo conocimiento. Ya no es posible diseñar una nueva generación de

computadoras sin la asistencia de computadoras para su diseño. Otro ejemplo es la existencia de una maraña de tráfico aéreo, a nivel planetario, la que depende de la asistencia computacional para su coordinación. Sin ella, el tráfico mundial de personas y bienes sería imposible. La economía ha cambiado el paradigma de la revolución industrial, centrada en la producción de energía. Actualmente la producción es global, interconectada e informatizada, centrada en la creación de valor gracias al manejo, procesamiento y creación de nueva información. El trabajo queda dividido según la capacidad de las personas para la gestión de información. La cultura ha visto el surgimiento de medios interactivos, segmentados, muy diversos y, a su vez, masivos. Hay que recordar que antes de la revolución industrial virtualmente no existían medios de comunicación con la capacidad de contactar un gran número de personas en un corto periodo de tiempo.

La discusión política se ha dado dentro de medios de comunicación de masas, donde solo importa un mensaje breve y simple, capaz de ser comprendido y repetido por la mayor cantidad de personas posible. Con mensajes adaptados a los parámetros prefijados por los medios encargados de transmitirlo. La televisión acepta respuestas cortas y precisas, lo que incentiva a la creación de frases cortas y llamativas. Matizar ideas es imposible. Gracias a Internet esto está cambiando. El espacio y tiempo se ven relativizados. Se vive en un tiempo instantáneo. Ya no hay distancia entre dos puntos. Las personas pueden contactarse entre sí, mediante el correo electrónico o el teléfono a muy bajo costo.

Incluso más, las videoconferencias, hasta hace poco difíciles de imaginar para un usuario medio, están ahora al alcance de cualesquiera, permitiendo la comunicación remota cara a cara. Finalmente, el estado tiene problemas de soberanía, al difuminarse las fronteras del estado-nación y de legitimidad debido a que los medios de comunicación sobrepasan sus fronteras políticas.

De ahí el interés de gobiernos autoritarios en controlar los contenidos en Internet a los que pueden acceder sus ciudadanos. Las aduanas, preocupadas de bienes físicos pierden su sentido cuando lo realmente valioso es la información que las permea. Por ejemplo, se puede comprar por Internet software, estar suscrito a diarios de cualquier parte del mundo. Estos cambios son vistos por algunos investigadores como fuente de oportunidades y beneficios (visión utópica), mientras que otros ven amenazas y problemas. Estos últimos plantean la imposibilidad creciente de estar desconectados de la red mundial de información, pasando a estar constantemente disponibles para el trabajo. Así se lleva a las personas a un estado donde, pese a los avances logrados en el aumento de los bienes materiales, se trabaja más fuerte que nunca. A nivel de percepción ciudadana, los cambios producidos por las TIC, se ven, en concordancia, como una fuente de oportunidades y amenazas. Siguiendo los resultados del Informe de Desarrollo Humano en Chile (2006), las personas ven a la tecnología como una herramienta que hace más fácil la vida. Esto se da en el acceso a información bancaria o la capacidad de hacer trámites ante el estado sin la necesidad de tener que

acudir a una oficina personalmente, evitando la pérdida de tiempo y dinero por transporte y largas esperas. También permite estar informado, el desarrollo de nuevos espacios de socialización y la potenciación de la individualidad. El último punto es relevante ya que concierne directamente al problema en estudio. Cada persona tiene la oportunidad de encontrar la información que satisfaga intereses propios los que pueden no ser compartidos por la comunidad que físicamente lo rodea. Puede buscar por sí mismo soluciones a problemas que se le presenten. Ya no es absolutamente necesaria la ayuda de un experto. La información que él puede entregar está también disponible en Internet. Sólo hay que tener la capacidad para encontrarla.

Por otra parte se reconocen amenazas. Estas se refieren a la pérdida del empleo porque se percibe que procesos de modernización dentro de la empresa redundan en una menor necesidad de personal. También se teme una degeneración del lenguaje, por la forma en que especialmente los jóvenes se comunican por mensajería instantánea o en los mensajes cortos de texto por teléfonos móviles, tratando de ahorrar todos los caracteres posibles con tal de hacer la conversación más fluida. Hay un temor por el individualismo, como la contracara de la última potencialidad nombrada. A medida que la persona necesita menos del resto para hacer lo que se quiere, tiene la ventaja de depender sólo de él, pero, por otro lado, las TIC pueden debilitar la sociabilidad tradicional y causar así, como algunas personas plantearon, un debilitamiento de la familia, al relacionarse cada vez más con personas “virtuales”.

Brecha Digital

En el contexto de este cambio mundial a todo nivel, las TIC no se han introducido de forma pareja entre distintas sociedades y dentro ellas se detecta tres brechas en la adopción de tecnologías. La primera se da entre naciones, hay unas más “cableadas” que otras. Luego, está la desigualdad dentro de distintos grupos de una sociedad. Personas con mayor ingreso económico tienen mayor acceso que personas de bajos ingresos. El acceso es un bien que requiere recursos, un computador y un contrato con algún proveedor de Internet. Acá se inscriben las políticas públicas que buscan “iluminar” ciudades enteras. También hay diferencias según edad, donde los más viejos tienden a sentirse marginados e incapaces de adoptar las nuevas tecnologías. Finalmente está la brecha entre personas que cuentan con acceso, ya que diferentes usos tienen distintos resultados. Anticipamos que las altas tasas de penetración de Internet no disminuirán a la inequidad tanto como la aparición de un nuevo tipo de inequidad entre los usuarios de Internet en la medida que algunos logren tomar los beneficios de su uso.

A medida que el acceso a Internet se universaliza gracias al desarrollo económico y a políticas públicas adecuadas, la segunda brecha disminuye. Pero, al mismo tiempo, comienza a tomar importancia la calidad del uso de dicha herramienta, es decir, usos que brinden, más allá de la satisfacción de las necesidades que los motivan, mejoras objetivas en las oportunidades de vida, como es el logro educativo,

mejoras salariales, aumento de la calidad de vida, etc. Además de la dimensión material de la brecha, referida al acceso y a su calidad, determinada por características sociodemográficas, se detectan diferencias subjetivas. Estas tienen que ver con la capacidad individual para usar las tecnologías, la imagen de si y el entorno, además de la cultura a la cual se pertenece. Para una persona de edad ser más difícil utilizar la Internet no sólo por su propia capacidad, además tendrá que vencer su autopercepción de “no voy a poder” o “esto no es para mí”. El entorno también influye en los usos, ya que existen externalidades de red importantes. Mientras más de mis cercanos y conocidos ocupan el Internet para comunicarse, cada cual tendrá mayor incentivo para aprender a utilizarlo y contará con la posibilidad de pedir ayuda a alguien si es que se topa con alguna dificultad.

El estudiante en un colegio podrá acceder sólo a un grupo determinado de páginas web, aprobadas previamente por el centro de estudios y con contenidos referidos al programa académico. El acceso se da en horarios determinados y bajo supervisión. Por su parte, el profesor podrá acceder a todo tipo de contenido, en el momento que él lo necesite. Lo mismo sucede en el lugar de trabajo. Hay ciertos sitios que son accesibles sólo por las personas que tengan el permiso para ello o que sean capaces de encontrar maneras alternativas para llegar al contenido bloqueado. Cada día es más común el bloqueo servicios de mensajería instantánea o el acceso a páginas web específicas con tal de evitar distracciones entre los empleados. Estas diferencias se basan en la

posición jerárquica que ocupa una persona en la sociedad. Esto es un desafío, ya que puede que las TIC no hagan más que reproducir las desigualdades preexistentes o que incluso las agudicen al generar nuevas exclusiones.

Rendimiento académico

El rendimiento académico es el resultado final cuantificado del proceso educativo que resume la acción conjunta de sus componentes orientados por el docente y el esfuerzo del estudiante y que evidencia la formación íntegra de este en sus cambios cognoscitivos de acuerdo a los objetivos provistos. Se define como la expresión de capacidades del estudiante, que han sido actualizadas y desarrolladas a través de la enseñanza dio un aprendizaje que posibilita obtener un nivel de funcionamiento y logros académicos a lo largo de un período o año académico.

Esta calidad y cantidad de los aprendizajes alcanzados se manifiestan en un nivel de desempeño determinado. Comprendiéndose de esta manera que el rendimiento académico se convierte en una contribución sustancial para el desarrollo personal del estudiante. Esto debe emerger del proceso de aprendizaje maduro, responsable, de perseverancia, para afrontar con éxito los problemas de la vida, la toma de decisiones y de una profesión elegida. Esta enseñanza que es impartida a los estudiantes en los colegios de enseñanza media es un logro de una materia determinada mediante pruebas.

Esto ha significado que cualquiera que sea el tipo de sociedad ha tenido que adaptarse a formas tradicionales de transmisión del conocimiento y por ende, a los criterios restringidos de evaluación y de aceptación de rendimiento académico por parte de los estudiantes. Este rendimiento debería ser comprendido a partir de sus procesos de evaluación, sin embargo, la simple medición de los rendimientos alcanzados por los alumnos no proveer por sí misma todas las pautas necesarias para la acción destinada al mejoramiento de la calidad educativa.

El rendimiento académico como la expresión de capacidades y de características psicológicas del estudiante desarrollados y actualizados a través del proceso de enseñanza dio aprendizaje que posibilita obtener un nivel de funcionamiento y logros académicos a lo largo de un periodo o semestre el cual se sintetiza en un calificativo final cuantitativo en la mayoría de los casos evaluador del nivel alcanzado.

Esta acreditación académica surgió a mediados del siglo XIX como una experiencia institucional para certificar ciertos conocimientos y en la actualidad, el examen y la acreditación se han convertido en un instrumento clasificador. Existe una clara distinción entre la evaluación del aprendizaje y la acreditación cuyo procedimiento culmina con la calificación que se le da al estudiante y que tiene carácter de aprobatoria. La evaluación del aprendizaje es una acción más cualitativa en tanto que la acreditación es una necesidad institucional de certificar el

aprendizaje al dar una calificación de acuerdo con una escala previamente determinada.

El diagnóstico del rendimiento académico permite establecer en qué medida los estudiantes han logrado cumplir con los objetivos educacionales. Esto permite obtener información para establecer estándares. “Los registros de rendimiento son especialmente útiles para el diagnóstico de habilidades y hábitos de trabajo” los rendimientos no sólo pueden ser analizados como resultado final sino como proceso determinante del nivel.

El estudiante debe demostrar a través de diversas actividades o instrumentos de evaluación lo que ha aprendido en un tiempo determinado.

Por cual nos referimos al rendimiento académico como un indicador del estudiante frente a las demandas exigidas por las instituciones educativas para indicar a través de calificaciones o calificaciones cuánto él sabe acerca de un determinado tema.

En tal sentido el rendimiento académico se convierte en una tabla imaginaria de medida para el aprendizaje que se logra en el aula, que constituye al objetivo central del conocimiento.

Prueba Chi-Cuadrada

Esta prueba tiene como objetivo el estudio de varias cuestiones en las cuales involucran variables cualitativas o cuantitativas y que cuyos datos o información están ordenados en forma de tablas de frecuencias.

Existen tres tipos de pruebas realizadas de este tipo:

Prueba de bondad de ajuste. Consiste en determinar si los datos de cierta muestra corresponden a una distribución poblacional. En tal caso, es importante que los valores de la variable en la muestra en el que se realiza la inferencia, estén dividida en clases de ocurrencia o equivalentemente sea cual sea la variable de estudio, se deberá categorizar los datos y se asignarán sus valores a diferentes clases o grupos.

Prueba de homogeneidad. Mediante esta prueba se podrá comprobar si varias muestras de carácter cualitativo proceden de la misma población. Es necesario que las dos variables que se miden estén representadas mediante categorías con las cuales construiremos una tabla de contingencia.

Prueba de independencia. Consiste en comprobar si dos características cualitativas están relacionadas entre sí, o si una de ellas influye sobre otras. Teóricamente difiere del anterior y operativamente proporciona los mismos resultados. Éste tipo de contraste se aplica cuando se desea comparar una variable en dos situaciones o dos poblaciones diferentes y deseamos estudiar si existen diferencias en las poblaciones respecto a la variable que se estudia.

Prueba de la χ^2 de una muestra independiente

Es una prueba basada en la distribución Ji cuadrada y es aplicable a datos de una muestra o de varias muestras independientes con variables de respuestas categóricas. Cada persona del experimento debe contribuir con un solo resultado en la variable explicativa en la variable de respuesta.

Esta prueba debido a que es aproximada, puede no ser precisa con tamaños de muestras pequeñas. Se usa para probar la existencia de una diferencia entre las frecuencias observadas y las esperadas (determinar si los valores observados se ajustan a los valores esperados).

$$\chi^2_{(c-1)(r-1)} = \sum_{i=1}^c \sum_{j=1}^r \frac{(O_{ij} - E_{ij})^2}{E_{ij}}, \text{ con } (c-1)(r-1) \text{ g.l.}$$

Dónde:

$\chi^2_{(c-1)(r-1)}$: Chi-Cuadrada calculada

O_{ij} : Es el número observado de casos clasificados en la fila i y la columna j .

E_{ij} : Es la frecuencia esperada.

r : Es la fila.

c : Es la columna.

Procedimiento para el cálculo de la χ^2

1.- Plantear la hipótesis nula y su alternativa

- 2.- Elegir el nivel de significancia:
- 3.- Determinar la prueba estadística teniendo en cuenta:
 - La clasificación de las frecuencias observadas en, k categorías.
 - Determinar las frecuencias esperadas (E_{ij}).
 - Calcular la χ^2_{cal} con la fórmula.
 - Determinar los grados de libertad $k-1$.
 - Determinar la probabilidad asociada con la ocurrencia conforme a la H_0 con la tabla C. (χ^2)
- 4.- Región crítica:

Se rechaza H_0 también si $\chi^2_{cal} > \chi^2$

Limitaciones

Cuando $k=2$ la prueba para el caso de una muestra no puede usarse apropiadamente a menos que todas las frecuencias esperadas sean 5 o más. Si se determina dos categorías de respuesta y a su vez existe frecuencias esperadas menores de cinco, es preferible usar la prueba binomial.

Cuando $k > 2$, sin más del 20% de las frecuencias esperadas (E_{ij}), Son inferiores a 5 no se puede usar esta prueba, una alternativa para que las frecuencias esperadas aumenten es que se pueden combinar las categorías adyacentes cuando es razonable hacerlo, reduciendo así el valor de k , e incrementando E_{ij} .

2.3 DEFINICIÓN DE TÉRMINOS BÁSICOS

Aula de informática: Se denomina aula de informática al conjunto de ordenadores situados en un edificio de instituciones destinadas a la docencia, accesibles por lo tanto para los estudiantes según los horarios y turnos establecidos en la asignatura que haga uso del aula y cumpliendo lo dispuesto por las presentes normas, pudiendo tener cada aula, unas normas específicas añadidas.

Ciber: Conjunto o realidad virtual donde se agrupan usuarios, páginas Web, chats, y demás servicios de Internet y otras redes. El término fue utilizado por primera vez por William Gibson, escritor norteamericano en su novela de ciencia ficción "Neuromante" publicada en 1984.

Ciber cultura: Se define como la cultura que se sostiene por los nuevos medios electrónicos basados en la tecnología informática, una tecnología que analiza y sintetiza en lo digital, lo cual genera nuevas formas culturales.

Conectividad: Es la capacidad de un dispositivo de poder ser conectada sin necesidad de un ordenador.

Computadora: Es un sistema electrónico rápido y exacto que manipula símbolos o datos que están diseñados para aceptar datos de entrada, procesarlos y producir salidas resultados bajo la dirección de un programa de instrucciones almacenado en su memoria.

Cultura social: Suma total de valores, expectativas, aptitudes, creencias y costumbres compartidas por miembros de un grupo, nación o religión y sus productos.

Internet: Es un conjunto descentralizado de redes de comunicación interconectadas que utilizan la familia de protocolos TCP/IP, una red lógica única, de alcance mundial.

Navegador: Un navegador es el programa que permite visualizar los contenidos de las páginas web en internet.

Realidad virtual: Esta palabra se suele usar para referirse a algo que no existe realmente, sino solo dentro del ordenador, las dos acepciones más habituales son realidad virtual, referida a un espacio en tres dimensiones creado dentro del ordenador, con el que el usuario interactúa.

Red: Conjunto de ordenadores o de equipos informáticos conectados entre sí que pueden intercambiar información.

Redes Sociales: Son formas de interacción social, definida como un intercambio dinámico entre personas, grupos e instituciones en contextos de complejidad. Un sistema abierto que involucra a conjuntos de personas.

Satisfacción: La satisfacción es el cumplimiento de los requerimientos establecidos para obtener un resultado con un cierto grado de gozo para un individuo.

Tecnología: Es el conjunto de conocimientos técnicos, ordenados científicamente, que permiten diseñar y crear bienes o servicios que facilitan la adaptación al medio y satisfacen las necesidades de las personas.

TIC: Las tecnologías de la información y la comunicación son herramientas teórico conceptuales, soportes y canales que procesan, almacenan, sintetizan, recuperan y presentan información de la forma más variada.

Rendimiento académico: Es el resultado final de un proceso de aprendizaje, el cual sintetiza la acción conjunta de enseñanza impartida por el Profesor y el esfuerzo de estudios de parte del alumno, tal resultado es la evidencia de la formación integral de este. El rendimiento académico es así una contribución sustancial para el desarrollo del estudiante, para que pueda enfrentar la vida misma en lo cotidiano, en la toma de decisiones para la contribución a la sociedad.

Rendimiento académico en el Perú: Sobre la evaluación académica hay una variedad de postulados que pueden agruparse en dos categorías; aquellos que están dirigidos a la obtención de un valor numérico y aquellos que están encaminados a propiciar la comprensión en términos netos de aprendizaje. En este trabajo expresaremos el rendimiento cuantitativamente.

Calificaciones: Las calificaciones son expresiones cualitativas o cuantitativas con los que se mide o valora el nivel de rendimiento

académico de un estudiante, son el resultado de exámenes ya sean parciales o globales, de trabajos realizados y presentados.

En el Perú, y específicamente hablado de La Gran Unidad Escolar Las Mercedes de Juliaca, las calificaciones se basan en el sistema vigesimal o sea: de 0 a 20, con el cual el puntaje obtenido se interpreta el logro del aprendizaje. De lo cual se hace una respectiva valorización en tres niveles, los cuales utilizaremos en el presente trabajo de investigación.

TABLA Nº 1

CATEGORIZACIÓN DEL NIVEL DE RENDIMIENTO ACADEMICO

CALIFICACIONES	VALORACIÓN
15 - 20	Aprendizaje Bien logrado
11 - 14	Aprendizaje Regularmente logrado
10 - 0	Aprendizaje Deficiente

Fuente: Ministerio de Educación

2.4 OPERACIONALIZACIÓN DE VARIABLES

Variables	Dimensión	Indicador	Índice
Variables Independientes en el uso del Internet	Formas de comunicación social	Redes sociales	1 - Si 2 - No
		Chat (Messenger, yahoo, skype)	1 - Si 2 - No
		Correo Electrónico	1 - Si 2 - No
	Medios de diversión	Juegos en red	1 - Si 2 - No
		Relación con personas externas	1 - Si 2 - No
		Malas juntas	1 - Si 2 - No
	Descarga de Medios interactivos (Software, Multimedia)	Software	1 - Si 2 - No
		Películas o Videos	1 - Si 2 - No
		Música	1 - Si 2 - No
	Información para el aprendizaje cognoscitivo	Búsqueda y localización de la Información	1 - Si 2 - No
		Lectura de la Información académica	1 - Si 2 - No
		Copiar y Pegar	1 - Si 2 - No
Variable Dependiente	Rendimiento académico	Calificaciones académicas de los alumnos	1 - Nivel de aprendizaje Bajo (0 - 10) 2 - Nivel de aprendizaje Regular (11 - 14) 3 - Nivel de aprendizaje Bueno (15 - 20)

CAPITULO III

MATERIALES Y MÉTODOS

3.1 TIPO Y METODOLOGIA DE ESTUDIO.

3.1.1. TIPO DE INVESTIGACIÓN

El trabajo de investigación fue de tipo analítico descriptivo.

3.2 POBLACIÓN

La población de estudio estuvo formada por un total de 1190 estudiantes matriculados en la Gran Unidad Escolar Las Mercedes de Juliaca en el periodo 2012 los cuales estuvieron distribuidos por secciones y años académicos. Se muestra en la tabla siguiente.

TABLA Nº 01

NUMERO DE ALUMNOS MATRICULADOS EN LA G.U.E. LAS
MERCEDES DE JULIACA, SEGÚN GRADO Y SECCIONES – 2012

GRADO SECUNDARIO	SECCIÓN							TOTAL
	A	B	C	D	E	F	G	
1º Año	34	33	32	35	34	36	32	236
2º Año	33	31	32	35	34	34	32	231
3º Año	34	35	34	33	35	34	36	241
4º Año	35	36	31	34	33	34	35	238
5º Año	33	34	35	36	36	34	36	244
TOTAL	169	169	164	173	172	172	171	1190

FUENTE: Nómina de matriculados del 2012, de la G.U.E. Las Mercedes.

3.3 MUESTRA Y SU DISEÑO

Dado el tamaño de la población N y los tamaños de los estratos se halla el tamaño de muestra total considerando dos aproximaciones. En la primera aproximación se halló un tamaño de muestra mediante la fórmula:

$$n_0 = \frac{1}{V} \sum_{h=1}^L W_h P_h Q_h$$

Donde

P_h : Proporción de casos favorables respecto de la variable de estudio

Q_h : Proporción de casos desfavorables respecto de la variable de estudio

$$V = \frac{E^2}{Z_{\alpha/2}^2}$$

Si $f = \frac{n_0}{n} < 0.05$, n_0 será nuestro tamaño de muestra definitivo, en caso contrario se reajustará con la fórmula siguiente:

$$n = \frac{n_0}{1 + \frac{(n_0-1)}{N}}$$

Como la asignación de la muestra debe ser de manera proporcional hay que tomar en cuenta la igualdad de proporcionalidad, la cual especifica que el tamaño de muestra total debe ser proporcional al tamaño de la población y el tamaño de la muestra de cada estrato debe ser proporcional al tamaño de cada estrato, esto es:

$$\frac{n}{N} = \frac{n_h}{N_h}$$

Que a su vez da lugar a las siguientes expresiones:

$$\frac{N_h}{N} = \frac{n_h}{n}$$

$$W_h = \frac{n_h}{n}$$

Por tanto, luego de hallar el tamaño de muestra total, se debe asignar los tamaños de muestra a cada estrato mediante la fórmula:

$$n_h = n * \frac{n_h}{N_h} = n * W_h$$

Donde:

W_h : Es la ponderación del estrato h.

La selección de los elementos de las muestras de cada estrato se hizo aleatoriamente, se obtuvo el siguiente TABLA:

TABLA Nº 2

NUMERO DE ESTUDIANTES, PONDERACIONES Y VARIANZAS SEGUN
ESTRATO DE LA GRAN UNIDAD ESCOLAR LAS MERCEDES – 2012

ESTRATOS	N _h	W _h	S ² _h
1º Año	236	0.198	1.918
2º Año	231	0.194	1.714
3º Año	241	0.203	0.816
4º Año	238	0.200	2.286
5º Año	244	0.205	1.265
Totales	1190	1	8

Aplicando la fórmula para la obtención del tamaño de muestra considerando una proporción del 20% y con una precisión del 5% se tiene:

$$n = 204$$

Por lo tanto nuestra fue de 204 estudiantes del total de la población.

Para distribuir el tamaño de muestra para cada estrato se empleó el criterio de afijación proporcional, obteniéndose lo siguiente:

$$n_h = \frac{N_h}{N} * n$$

TABLA Nº 3

NUMERO DE ESTUDIANTES A SER
ENCUESTADOS EN CADA ESTRATO

ESTRATOS	N_h	n_h
1º Año	236	40
2º Año	231	40
3º Año	241	41
4º Año	238	41
5º Año	244	42
Totales	1190	204

De la tabla anterior observamos que, del total de la población se encuestó aleatoriamente a 40 estudiantes del 1º año de secundaria, 40 estudiantes del 2º año de secundaria, 41 estudiantes del 3º año de secundaria, 41 estudiantes del 4º año de secundaria y 42 estudiantes del 5º año de secundaria.

3.4 MÉTODO DE RECOPIACIÓN DE DATOS

3.4.1. OBSERVACIÓN

Para realizar la investigación se consideró factible la aplicación de la técnica: la observación que consistió en observar atentamente a los estudiantes durante el proceso de manejo del internet, tanto dentro del propio colegio así como fuera de las instalaciones del mismo, específicamente en las llamadas “Ciber Cabinas”, luego se tomó la información y registrarla para su posterior análisis como marco teórico. La observación es un elemento fundamental de todo proceso investigativo; en ella se apoya el investigador para obtener el mayor número de datos y desde luego la interpretación de los resultados.

3.4.2. ENCUESTA

Se consideró factible ésta técnica de la encuesta, por ser una técnica destinada a obtener datos de los estudiantes cuyas opiniones personales interesaron a la investigación. Para ello se utilizó una guía dos modalidades.

Cuestionarios escritos: se elaboró con el propósito de obtener información importante para respaldar la investigación. Se realizaron dos tipos de cuestionarios escritos, una piloto tomando como base el 10% de la población y otra igualmente aleatoria por cada estrato del total de la población. Por medio de

mencionados cuestionarios se pudo recopilar toda la información necesaria de los diferentes estratos para comprender de qué manera el uso del internet influye en el rendimiento académico de los estudiantes de la G. U. E. Las Mercedes.

Entrevistas personales grabadas: Consiste en la obtención de información oral de parte del especialista y conocedor del tema, entrevistado de forma directa sobre el fenómeno investigado directamente con el Director de dicho colegio, a fin de darnos el permiso ante coordinación académica para obtener las respectivas calificaciones de años pasados de los estudiantes que forman parte de la muestra aleatoria, para luego hacer las respectivas comparaciones con los resultados obtenidos de la investigación.

3.5 METODO DE TRATAMIENTO DE DATOS

Primeramente se hizo entrega del respectivo cuestionario a cada uno de los estudiantes seleccionados por sorteo para cada uno de los estratos aleatoriamente (Ver Anexo N° 1), así:

- Para el 1º año de secundaria (primer estrato) se distribuyó el tamaño de muestra en las 7 secciones A, B, C, D, E, F, G, correspondiéndole a cada sección hasta 40 estudiantes.

- Para el 2º año de secundaria (segundo estrato) la muestra fue distribuida para las secciones A, B, C, D, E, F, G, correspondiendo hasta 40 estudiantes.
- Para el 3º año de secundaria (tercer estrato) de la misma forma se hizo la distribución para las secciones: A, B, C, D, E, F, G con un total de 41 estudiantes.
- Para el 4º año de secundaria (cuarto estrato) la distribución para las secciones A, B, C, D, E, F, G, fue hasta 41 estudiantes.
- Para el 5º año de secundaria (quinto estrato) para las secciones A, B, C, D, E, F, G, la distribución a 42 estudiantes.

Luego se ingresaron los datos de la encuesta junto con las calificaciones de los estudiantes (actas con resultados de calificaciones) a una base de datos para su respectiva codificación de las variables de estudio. Para ello se empleó herramientas informáticas para el procesamiento de datos en el Excel y SPSS. Se realizó el análisis correspondiente de la influencia que tienen las utilidades del internet sobre el rendimiento académico de los estudiantes mediante la prueba Chi-cuadrada considerando un nivel de significancia del 5%.

El proceso de análisis de la información recabada se siguió de la siguiente manera.

- Tabulación y sistematización de los datos obtenidos.

- Procesamiento de los datos en el software estadístico.
- Presentación de los resultados y las tablas y gráficos estadísticos.
- Validación de los resultados.

CAPITULO IV

RESULTADOS Y DISCUSIÓN

4.1 INFORMACIÓN PARA EL APRENDIZAJE COGNOSCITIVO

La tabla N° 04, muestra la estadística de los 204 estudiantes de la muestra que buscaron, localizaron, leyeron, analizaron, copiaron y pegaron la información respecto de su rendimiento académico.

TABLA N° 4

NUMERO DE ESTUDIANTES ENCUESTADOS SEGÚN EL USO DE INTERNET
EN LAS TAREAS ACADÉMICAS Y EL RENDIMIENTO ACADEMICO

Rendimiento Académico	Tareas académicas			Total
	Búsqueda, localización, copiado y pegado	Búsqueda, localización, lectura, copiado y pegado	Búsqueda, localización, lectura, análisis, copiado y pegado	
Bajo	30	25	16	71

Regular	23	16	18	57
Alto	30	19	27	76
Total	83	60	61	204

En la tabla N° 5, se dan los porcentajes de la muestra con los cuales se estiman la ocurrencia del probable uso de las aplicaciones del Internet que localizaron, leyeron, analizaron, copiaron y pegaron la información que a la fecha de realizado el estudio estuvieron influyendo en el bajo rendimiento académico en el Colegio.

TABLA N° 5

PORCENTAJES DE ESTUDIANTES ENCUESTADOS SEGÚN EL USO DE INTERNET
EN LAS TAREAS ACADÉMICAS Y EL RENDIMIENTO ACADEMICO

Rendimiento Académico	Tareas académicas			Total
	Búsqueda, localización, copiado y pegado	Búsqueda, localización, lectura, copiado y pegado	Búsqueda, localización, lectura, análisis, copiado y pegado	
Bajo	14.71	12.25	7.84	34.80
Regular	11.27	7.84	8.82	27.94
Alto	14.71	9.31	13.24	37.25
Total	40.69	29.41	29.90	100.00

Del 100% de estudiantes del Colegio se estima a la fecha de realizado el estudio que, el 8.82% tuvieron un rendimiento académico regular, los cuales buscaron, localizaron, leyeron, analizaron, copiaron y pegaron la información. También se estima que el 14.71% buscaron, localizaron y solamente copiaron y pegaron la información y tuvieron un rendimiento académico bajo o deficiente.

Hipótesis para determinar la influencia del Internet sobre el bajo rendimiento académico.

H_0 : Las tareas académicas realizadas usando el Internet con la búsqueda, localización y solamente “copiado y pegado” no influyen en el bajo rendimiento académico de los estudiantes de la G.U.E Las Mercedes de Juliaca.

H_1 : Las tareas académicas realizadas usando el Internet con la búsqueda, localización y solamente “copiado y pegado” si influyen en el bajo rendimiento académico de los estudiantes de la G.U.E Las Mercedes de Juliaca.

La Chi-Cuadrada calculada para los datos de la TABLA N° 4 fue:

$$\chi^2_{cal} = \sum_{i=1}^p \sum_{j=1}^q \frac{(O_{ij} - E_{ij})^2}{E_{ij}} = 3,57$$

Para fines de comparación se da en la tabla N° 6, las Chi-cuadradas calculada y tabular:

TABLA N° 6

RESULTADO DE ANALISIS DE LA PRUEBA CHI-CUADRADO RESPECTO A LAS TAREAS ACADEMICA Y SU INFLUENCIA EN EL RENDIMIENTO ACADEMICO

Chi-Cuadrada Calculada χ^2_{cal}	GL	Chi-Cuadrada de Tabla χ^2
3,57	4	9,49

Comparando ambos valores de la tabla se obtiene que $\chi^2_{cal} < \chi^2$, por tanto se acepta la H_0 . Por tanto, la búsqueda de información, la localización de la misma y su respectivo “Copiado y Pegado” no influyeron en el bajo rendimiento académico de los estudiantes de la Gran Unidad Escolar Las Mercedes de la Ciudad de Juliaca.

4.2 MEDIOS DE DIVERSIÓN

La tabla N° 07, muestra la estadística de los 204 estudiantes de la muestra para realizar el análisis de si los juegos de internet como forma de distracción y pérdida de tiempo influyen en el bajo rendimiento académico de los estudiantes de la Gran Unidad Escolar Las Mercedes de la ciudad de Juliaca.

TABLA N° 7

NUMERO DE ESTUDIANTES ENCUESTADOS SEGÚN EL USO DE INTERNET
RELACIONADO PARA LOS VIDEO JUEGOS CON PERSONAS DESCONOCIDAS
Y EL RENDIMIENTO ACADEMICO

Rendimiento Académico	Juegos			Total
	Juega en red	Juega con desconocidos	Juega, con malas juntas	
Bajo	23	21	27	71
Regular	15	18	24	57
Alto	20	34	22	76
Total	58	73	73	204

En la tabla N° 8, se dan los porcentajes de la muestra con los cuales se estiman el uso de los Juegos del Internet que a la fecha de realizado el

estudio estuvieron influyendo en el bajo rendimiento académico en el Colegio.

TABLA N° 8

PORCENTAJES DE ESTUDIANTES ENCUESTADOS SEGÚN EL USO DE INTERNET RESPECTO A LOS MEDIO DE DIVERSION Y RENDIMIENTO ACADEMICO

Rendimiento Académico	Tareas académicas			Total (%)
	Juega en red (%)	Juega con desconocidos (%)	Juega, con malas juntas (%)	
Bajo	11,27	10,29	13,24	34,80
Regular	7,35	8,82	11,76	27,94
Alto	9,80	16,67	10,78	37,25
Total	28,43	35,78	35,78	100,00

Con esta tabla se estima a la fecha del estudio que, del 100% de los estudiantes del Colegio que usaron las aplicaciones del internet con malas juntas, el 11.76% tuvieron un rendimiento académico regular. También se estima que, el 16.67% de los estudiantes que jugaron con desconocidos tuvieron un rendimiento académico regular.

Hipótesis para el análisis.

H_0 : Los Juegos del Internet no influyen en el bajo rendimiento académico de los estudiantes de la G.U.E. Las Mercedes de Juliaca

H_1 : Los Juegos del Internet influyen en el bajo rendimiento académico de los estudiantes de la G.U.E. Las Mercedes de Juliaca

La Chi-Cuadrada calculada para los datos de la TABLA N° 7 fue:

$$\chi_{cal}^2 = \sum_{i=1}^p \sum_{j=1}^q \frac{(O_{ij} - E_{ij})^2}{E_{ij}} = 5,08$$

Para fines de comparación se da en la tabla N° 9, las Chi-cuadradas calculada y tabular:

TABLA N° 9

RESULTADO DE ANALISIS DE LA PRUEBA CHI-CUADRADO RESPECTO A
LOS JUEGOS Y SU INFLUENCIA EN EL RENDIMIENTO ACADEMICO

Chi-Cuadrada Calculada χ_{cal}^2	GL	Chi-Cuadrada de Tabla χ^2
5,08	4	9,49

Comparando resultados obtenidos para la prueba estadística se tiene que la $\chi_{cal}^2 < \chi^2$, por consiguiente se acepta la H_0 . Se puede concluir que los juegos no influyeron en el bajo rendimiento académico de los estudiantes de la Gran Unidad Escolar Las Mercedes de la Ciudad de Juliaca.

4.3 FORMAS DE COMUNICACIÓN SOCIAL

La tabla N° 10, muestra la estadística de los 204 estudiantes de la muestra para realizar el análisis de sí el chat y las redes sociales influyen en el bajo rendimiento académico de los estudiantes de la Gran Unidad Escolar Las Mercedes de la ciudad de Juliaca.

TABLA N° 10

NUMERODE ESTUDIANTES ENCUESTADOS RELACIONADOS A LAS

REDES DE COMUNICACIÓN SOCIAL Y EL RENDIMIENTO ACADEMICO

Rendimiento Académico	Comunicación Social			Total
	Chat Online	Chat Online y Redes sociales	Chat Online, Redes sociales y correo electrónico	
Bajo	21	25	25	71
Regular	19	15	23	57
Alto	25	25	26	76
Total	65	65	74	204

En la tabla N° 11, se dan los porcentajes de la muestra con los cuales se estiman el uso del chat, las redes sociales y el correo electrónico que a la fecha de realizado el estudio estuvieron influyendo en el bajo rendimiento académico en el Colegio.

TABLA N° 11

PORCENTAJE DE ESTUDIANTES ENCUESTADOS RELACIONADO A LAS REDES DE COMUNICACIÓN SOCIAL Y EL RENDIMIENTO ACADEMICO

Rendimiento Académico	Tareas académicas			Total
	Chat Online	Chat Online y Redes sociales	Chat Online, Redes sociales y correo electrónico	
Bajo	10,29	12,25	12,25	34,80
Regular	9,31	7,35	11,27	27,94
Alto	12,25	12,25	12,75	37,25
Total	31,86	31,86	36,27	100,00

Con esta tabla se estima a la fecha del estudio que, del 100% de los estudiantes del Colegio, el 12.25% que usaron el chat, las redes sociales y el correo electrónico tuvieron un rendimiento bajo, etc.

Hipótesis para el análisis.

H_0 : Las redes de comunicación social no influyen en el bajo rendimiento académico de los estudiantes de la G.U.E Las Mercedes de Juliaca

H_1 : Las redes de comunicación social influyen en el bajo rendimiento académico de los estudiantes de la G.U.E Las Mercedes de Juliaca

La Chi-Cuadrada calculada para los datos de la TABLA N° 10 fue:

$$\chi_{cal}^2 = \sum_{i=1}^p \sum_{j=1}^q \frac{(O_{ij} - E_{ij})^2}{E_{ij}} = 1,379$$

Para fines de comparación se da en la tabla N° 12, las Chi-cuadradas calculada y tabular:

TABLA N° 12

RESULTADO DE ANALISIS DE LA PRUEBA CHI-CUADRADO RESPECTO
ALAS REDES DE COMUNICACIÓN SOCIAL Y SU INFLUENCIA EN EL
RENDIMIENTO ACADEMICO

Chi-Cuadrada Calculada χ^2_{cal}	GL	Chi-Cuadrada de Tabla χ^2
1,38	4	9,49

Comparando resultados obtenidos para la prueba estadística se tiene que la $\chi^2_{cal} < \chi^2$, por consiguiente se acepta la H_0 . Se puede concluir que los medios de comunicación social no influyeron en el bajo rendimiento académico de los estudiantes de la G.U.E. Las Mercedes de la Ciudad de Juliaca.

4.4 DESCARGA DE MEDIOS INTERACTIVOS

La tabla N° 13, muestra la estadística de los 204 estudiantes de la muestra para realizar el análisis de sí el descargar película, videos y música influyen en el bajo rendimiento académico de los estudiantes de la G.U.E. Las Mercedes de la ciudad de Juliaca.

TABLA N° 13

NUMERO DE ESTUDIANTES ENCUESTADOS RELACIONADO A LAS
DESCARGAS DE INTERNET Y EL RENDIMIENTO ACADEMICO

Rendimiento Académico	Descargas de Internet			Total
	No descarga	Descarga, información	Descarga información, películas y música	
Bajo	25	22	24	71
Regular	20	19	18	57
Alto	30	25	21	76
Total	75	66	63	204

En la tabla N° 14, se dan los porcentajes de la muestra con los cuales se estiman los porcentajes de descargar el descargar película, videos y música que a la fecha de realizado el estudio estuvieron influyendo en el bajo rendimiento académico en el Colegio.

TABLA N° 14

PORCENTAJE DE ESTUDIANTES ENCUESTADOS RELACIONADO A LAS
REDES DE COMUNICACIÓN SOCIAL Y EL RENDIMIENTO ACADEMICO

Rendimiento Académico	Tareas académicas			Total
	No descarga	Descarga, información	Descarga información, películas y música	
Bajo	12.25	10.78	11.76	34.80
Regular	9.80	9.31	8.82	27.94
Alto	14.71	12.25	10.29	37.25
Total	36.76	32.35	30.88	100.00

Con esta tabla se estima a la fecha del estudio que, del 100% de los estudiantes del Colegio, el 11.76% que descargaron películas, videos y música tuvieron un rendimiento bajo, etc.

Hipótesis para el análisis.

H_0 : Las descargas del Internet no influyen en el bajo rendimiento académico de los estudiantes de la G.U.E Las Mercedes de Juliaca

H_1 : Las descargas del Internet influyen en el bajo rendimiento académico de los estudiantes de la G.U.E Las Mercedes de Juliaca

La Chi-Cuadrada calculada para los datos de la TABLA N° 13 fue:

$$\chi^2_{cal} = \sum_{i=1}^p \sum_{j=1}^q \frac{(O_{ij} - E_{ij})^2}{E_{ij}} = 0.772$$

Para fines de comparación se da en la tabla N° 15, las Chi-cuadradas calculada y tabular:

TABLA N° 15

RESULTADO DE ANALISIS DE LA PRUEBA CHI-CUADRADO EN LO QUE RESPECTA DESCARGAS DE INTERNET Y SU INFLUENCIA EN EL RENDIMIENTO ACADEMICO

Chi-Cuadrada Calculada χ^2_{cal}	GL	Chi-Cuadrada de Tabla χ^2
0.772	4	9,49

Comparando resultados obtenidos para la prueba estadística se tiene que la $\chi^2_{cal} < \chi^2$, por consiguiente se acepta la H_0 . Se puede concluir que el descargar de internet, información, películas y música no influyeron en

el bajo rendimiento académico de los estudiantes de la Gran Unidad Escolar Las Mercedes de la Ciudad de Juliaca.

CONCLUSIONES

De acuerdo con los resultados obtenidos en el proceso de investigación sobre el tema del uso del internet y su incidencia en el supuesto bajo rendimiento académico de los estudiantes se obtuvo la conclusión general de que, el uso de las utilidades que ofrece el internet no tuvo una influencia negativa en el rendimiento académico de los estudiantes.

RECOMENDACIONES

- Brindar más capacitaciones para los Docentes para que puedan orientar los Estudiantes del Colegio sobre el uso adecuado que se le debe dar al internet, para que se convierta en una herramienta de apoyo educativo en su formación personal.
- Implementar estrategias de supervisión en el aula informática del Colegio a fin de garantizar el uso adecuado que deben hacer de las computadoras tanto los Docentes como los Estudiantes.
- Gestionar e instalar diferentes programas que limiten el acceso a páginas que poseen información inmoral, a fin de contribuir a la formación académica de los estudiantes.
- Que se implementen en todos los centros escolares, los juegos dirigidos en cada recreo, para fomentar en los estudiantes del Colegio juegos culturales en su tiempo libre y evitar la pérdida de la cultura de la juventud.
- Hacer uso del recurso del internet de manera correcta, para que de esta forma se pueda dar un buen ejemplo a los estudiantes sobre el uso correcto del internet.
- Buscar estrategias eficientes del uso del internet para que el estudiante se apoye en dicho recurso para presentar sus tareas, evitando así la reproducción textual, copiado y pegado, sin aportación de los participantes de los trabajos.

- Fomentar estrategias en las cuales los estudiantes puedan hacer uso de las bibliotecas virtuales, trabajos grupales en la web, formación en entornos virtuales de enseñanza, a fin de ir transformando cada vez más el proceso educativo.
- Que apoyen y supervisen a sus hijos para que utilicen el Internet responsablemente y cumplan con el objetivo de ser una herramienta de apoyo en el logro de aprendizajes significativos.
- Hacer uso adecuado de las computadoras que posee las aulas de informática, ciber-café y sus hogares, a fin de que dichos recursos tecnológicos se conviertan en aun apoyo y fortaleza en sus estudios, yesos se traduzca en la presentación de mejores tareas escolares.
- Respetar las reglas establecidas en el aula de informática para hacer uso correcto de los recursos computacionales con los que cuenta el centro escolar.

BIBLIOGRAFÍA

Melgar, J. (2000). *Psicología de la adolescencia para primer año de bachillerato*, San Salvador: Editorial Conty.

Erickson, E.H. (1968). *Identidad, juventud y crisis*
New York: W. W. Norton Company

Figuroa, D. M. (2001). *Psicología de la Adolescencia (1° y 2° de bachillerato)*, (4ta. edición), El Salvador: UCA Editores.

Océano, G. (2005). *Aprende computación*, Editorial Océano

Océano, G. (2002). *Enciclopedia de la psicopedagogía y psicología*, (3ra. Edición).

Hernández, S.R., Fernández, C.B. & Lucio, P. (2008). *Metodología de la investigación*, (4ta. Edición), Editorial Ultra

Marques. G. P. (1999). *La tecnología educativa*, (1ra. Edición), Universidad Autónoma de Barcelona.

Morris, CH. G. (2005). *Psicología*, (7ma. Edición), Nuevo enfoque.

Puigserver, S. P. (1998). *Diccionario Enciclopédico*, (3ra. Edición), Valencia – España: Editorial océano.

ANEXO

UNIVERSIDAD NACIONAL DEL ALTIPLANO
FACULTAD DE INGENIERIA ESTADISTICA E INFORMATICA
ESCUELA PROFESIONAL DE INGENIERIA ESTADISTICA E INFORMATICA

“Apreciado estudiante de la gran un y escolar las Mercedes, el presente es un listado de preguntas que están directamente relacionadas con el uso que le das a Internet de manera personal, por lo cual pedimos tu colaboración de la manera más honesta posible para que el presente trabajo nos brinden el mejor resultado posible”

(MARQUE CON UNA X LA RESPUESTA)

GRADO: Primero () Segundo () Tercero () Cuarto () Quinto ()

SEXO: Masculino () Femenino ()

.....

1. ¿Con qué frecuencia usas el Internet?
 - a) A diario
 - b) A veces
2. ¿Cuánto tiempo usas el Internet?
 - a) De 1 a 2 horas
 - b) De 2 a más horas
3. ¿Qué actividad realizas es más cuando usas el Internet?
 - a) Tareas del colegio
 - b) Chateo
 - c) Juego
 - d) Busco y descargo películas y música
4. ¿Tienes correo electrónico?
 - a) Si
 - b) No
5. ¿Tienes una cuenta de tipo Messenger (Hotmail, Yahoo, Aim, Skype)?
 - a) Si
 - b) No
6. ¿Tienes una cuenta en Facebook, Google Plus, Hi5 o Twiter?
 - a) Si
 - b) No
7. ¿Cuando estás en Internet encuentras la información que buscas?

- a) Si
 - b) No
8. ¿En tus tareas del colegio sólo cortas y pegas la información que encuentras?
- a) Si
 - b) No
9. ¿Te gusta jugar juegos de Internet?
- a) Si
 - b) No
10. ¿Juegas con personas desconocidas e Internet?
- a) Si
 - b) No
11. ¿Tus padres consideran que son malas compañías otras personas con las que juegas en Internet?
- a) Si
 - b) No
12. ¿Haces descargas de Internet?
- a) Si
 - b) No
13. ¿Qué tipo de contenido descargas?
- a) Películas
 - b) Música
 - c) Ambos
14. ¿Consideras que descargar de Internet que quita tiempo?
- a) Si
 - b) No