

**UNIVERSIDAD CENTRAL DEL ECUADOR
FACULTAD DE COMUNICACIÓN SOCIAL**



**ANÁLISIS DE LAS NUEVAS FORMAS DE ESCRITURA Y
PRODUCCIÓN DE SÍMBOLOS CON EL USO DEL CHAT EN
LOS JÓVENES DE 15 A 18 AÑOS EN DOS COLEGIOS DE
QUITO, Y LAS REPERCUSIONES EN LAS RELACIONES
FAMILIARES**

**TRABAJO DE GRADO PREVIO A LA OBTENCIÓN DEL TÍTULO DE LICENCIADA EN
COMUNICACIÓN SOCIAL**

SANDY PATRICIA SÁNCHEZ QUEVEDO

DIRECTOR: MST. JUAN CARLOS JURADO REYNA

**Quito – Ecuador
2014**

DEDICATORIA

A, mi Abba Padre, mis esforzados padres; Bolívar y Rosa, mis hermanos; Jenny, Lorena, Verónica, Byron y Jessica, los pequeños de la casa; Melany, Angie, Sebastián y Sarita. Son ellos mi motivo de inspiración y lucha diaria.

AGRADECIMIENTOS

Expreso mis más sinceros agradecimientos a Dios quién me ha dado sabiduría y fuerzas necesarias para luchar y culminar una etapa más de mi vida.

A mis padres, por entregarme su apoyo incondicional en estos años de estudio y ser mi fuente de inspiración para conseguir este triunfo, a Jenny, Lorena, Verónica, Byron y Jessica, por comprometer su tiempo en motivo de mi desarrollo profesional.

A mi director Mst. Juan Carlos Jurado por sus recomendaciones y paciencia al aceptar dirigir con profesionalismo este trabajo de investigación. Al equipo humano que conforma mi querida Facultad de Comunicación Social y a la formación profesional que inculcaron en mí.

A las autoridades, profesores y estudiantes de los colegios, “Nuestra Señora del Cisne” y “Gonzalo Zaldumbide”, por brindarme su tiempo y colaboración como aporte importantísimo para finalizar con la investigación propuesta.

HOJA DE APROBACIÓN DEL DIRECTOR DE TESIS

En mi condición de Director, certifico que la señorita Sandy Patricia Sánchez Quevedo, ha desarrollado la tesis de grado titulada “Análisis de las nuevas formas de escritura y producción de símbolos con el uso del *chat* en los jóvenes de 15 a 18 años en dos colegios de Quito, y las repercusiones en las relaciones familiares”, observando las disposiciones Institucionales que regulan esta actividad académica, por lo que autorizo para que la mencionada señorita reproduzca el documento definitivo, presente a las autoridades de la Carrera de Comunicación Social y proceda a la exposición de su contenido bajo mi dirección.

MSC. Ximena Grijalva
Directora

ÍNDICE DE CONTENIDO

| | |
|--|------|
| DEDICATORIA | ii |
| AGRADECIMIENTOS | iii |
| AUTORIZACIÓN DE LA AUTORÍA INTELECTUAL | iv |
| HOJA DE APROBACIÓN DEL DIRECTOR DE TESIS | v |
| ÍNDICE DE CONTENIDO | vi |
| ÍNDICE DE ANEXOS | vii |
| ÍNDICE DE TABLAS | viii |
| RESUMEN | ix |
| ABSTRACT | x |
| INTRODUCCIÓN | 1 |
| JUSTIFICACIÓN | 4 |
| CAPÍTULO I | |
| LAS NTICS Y SUS EFECTOS | |
| 1.1 La cultura visual: perspectiva desde varios enfoques | 5 |
| 1.2 Surgimiento y desarrollo de la comunicación escrita | 9 |
| 1.3 Origen y evolución del símbolo | 11 |
| 1.4 La Comunicación: Concepto | 13 |
| 1.5 El mundo de las tecnologías: La Red, el Internet y el celular | 15 |
| 1.5.1 La web 2.0 | 16 |
| 1.5.2 La conversación virtual: El <i>chat</i> | 18 |
| 1.5.2.1 La interacción conversacional | 20 |
| 1.5.2.2 Palabras Nuevas | 20 |
| 1.5.3 Nuevos símbolos y formas de escritura con el uso del <i>chat</i> | 22 |
| 1.5.4 Las redes sociales | 25 |
| 1.4.4.1 El acoso en las redes sociales | 26 |
| 1.4.2.2 <i>Microblog</i> : El Twitter | 28 |
| 1.4.2.3 El Skype | 30 |
| 1.4.2.3 La red social más visitada: El Facebook | 31 |
| 1.5 Manejo de las TICS en Ecuador | 32 |
| CAPÍTULO II | |
| EL ADOLESCENTE EN LA ERA DIGITAL | |
| 2.1 Desarrollo Físico del adolescente | 35 |

| | |
|--|----|
| 2.1.1 Desarrollo Psicológico y mental del adolescente | 36 |
| 2.2 El Adolescente Nativo Digital. | 38 |
| 2.3 Repercusiones en la relación intrafamiliar con el uso excesivo del <i>chat</i> | 39 |
| 2.4 Brecha Digital Nativo-estudiante/Inmigrante-profesor | 41 |
| CAPÍTULO III | |
| DOS INSTITUCIONES EDUCATIVAS DE LA CIUDAD DE QUITO | |
| 3.1 Bachillerato General Unificado | 44 |
| 3.2 Unidad Educativa Particular “Nuestra Señora del Cisne” | 45 |
| 3.2.1 Generalidades de la Institución | 45 |
| 3.2.2 Principios de la Unidad Educativa | 46 |
| 3.2.3 Visión, Misión y Ubicación | 46 |
| 3.3 Colegio Fiscal “Gonzalo Zaldumbide” | 47 |
| 3.3.1 Generalidades de la Institución | 47 |
| 3.3.3 Visión, Misión y Ubicación | 48 |
| CAPÍTULO IV | |
| METODOLOGÍA | |
| 4.1 Enfoque de la Investigación | 50 |
| 4.1.1 Enfoque Cuantitativo | 51 |
| 4.1.1.1 Técnica: La Encuesta | 51 |
| 4.1.1.2 Instrumento | 51 |
| 4.1.2 Enfoque Cualitativo | 52 |
| 4.1.2.1 Técnica: Entrevista | 52 |
| 4.1.2.2 Instrumento | 53 |
| 4.2 La muestra | 54 |
| 4.2.1 Tamaño de la Muestra | 55 |
| 4.2.2 Muestra: Estratificada proporcional | 55 |
| 4.3 Teoría de Comunicación | 56 |
| CAPÍTULO V | |
| RESULTADOS OBTENIDOS | |
| 5.1 ANÁLISIS DE DATOS | 59 |
| 5.2 CONSIDERACIONES | 74 |
| BIBLIOGRAFÍA | 76 |
| ÍNDICE DE ANEXOS | 79 |
| Encuesta a estudiantes | 79 |

| | |
|--|-----|
| Preguntas a padres de familia (entrevista) | 81 |
| Preguntas a estudiantes de las dos instituciones (entrevista) | 82 |
| ÍNDICE DE TABLAS | 83 |
| Tabla1. Redes sociales que usan los estudiantes de los dos colegios (1° de Bachillerato) | 83 |
| Tabla 2. Tiempo diario que usan los jóvenes para <i>chatear</i> | 84 |
| Tabla 3. Qué tipo de escritura prefieren usar los jóvenes | 85 |
| Tabla 4. Jóvenes que conocen el significado de los símbolos que escriben | 86 |
| Tabla 5. Estudiantes que escriben como hablan sin aplicar las reglas ortográficas | 87 |
| Tabla 6. Estudiantes que aplican el uso de signos de puntuación | 88 |
| Tabla 7. Jóvenes que han chateado con desconocidos | 89 |
| Tabla 8. Cuántos jóvenes han tenido malas experiencias al chatear con desconocidos | 90 |
| Tabla 9. Tiempo que dedican para compartir con sus familiares cercanos | 91 |
| Tabla 10. Quienes consideran que usar el <i>chat</i> repercute en la relación familiar | 92 |
| Tabla11. Redes sociales que usan los estudiantes de los dos colegios (2° de Bachillerato) | 93 |
| Tabla 12. Tiempo diario que usan los jóvenes para <i>chatear</i> | 94 |
| Tabla 13. Qué tipo de escritura prefieren usar los jóvenes | 95 |
| Tabla14. Jóvenes que conocen el significado de los símbolos que escriben | 96 |
| Tabla 15. Estudiantes que escriben como hablan sin aplicar las reglas ortográficas | 97 |
| Tabla 16. Estudiantes que aplican el uso de signos de puntuación | 98 |
| Tabla 17. Jóvenes que han chateado con desconocidos | 99 |
| Tabla 18. Cuántos jóvenes han tenido malas experiencias al chatear con desconocidos | 100 |
| Tabla 19. Tiempo que dedican para compartir con sus familiares cercanos | 101 |
| Tabla 20. Quienes consideran que usar el <i>chat</i> repercute en la relación familiar | 102 |
| Tabla 21. Redes sociales que usan los estudiantes de los dos colegios (3° de Bachillerato) | 103 |
| Tabla 22. Tiempo diario que usan los jóvenes para <i>chatear</i> | 104 |
| Tabla 23. Qué tipo de escritura prefieren usar los jóvenes | 105 |
| Tabla 24. Jóvenes que conocen el significado de los símbolos que escriben | 106 |
| Tabla 25. Estudiantes que escriben como hablan sin aplicar las reglas ortográficas | 107 |
| Tabla 26. Estudiantes que aplican el uso de signos de puntuación | 108 |
| Tabla 27. Jóvenes que han chateado con desconocidos | 109 |
| Tabla 28. Cuántos jóvenes han tenido malas experiencias al chatear con desconocidos | 110 |
| Tabla 29. Tiempo que dedican para compartir con sus familiares cercanos | 111 |
| Tabla 30. Quienes consideran que usar el <i>chat</i> repercute en la relación familiar | 112 |

Análisis de las nuevas formas de escritura y producción de símbolos con el uso del *chat* en los jóvenes de 15 a 18 años en dos colegios de Quito, y las repercusiones en las relaciones familiares.

Analysis of the new forms of writing and symbol production brought on by the use of *chat* in teens between 15 and 18 years of age in two Schools of Quito, and the repercussions in family relations.

RESUMEN

Analiza el desarrollo de las Nuevas Tecnologías de la Información y la Comunicación, lo que ha dado lugar a la variabilidad y velocidad de los contenidos emitidos y recibidos desde las redes. Aborda temas como: El quiebre de la interacción en el hogar. La brecha tecnológica que existe entre los nativos e inmigrantes digitales. Símbolos y nuevas formas de escritura que ha surgido con el uso del *chat*. La cultura visual. El manejo de las NTICS en Ecuador.

Contiene la descripción de las repercusiones por el excesivo uso del *chat* que incide en el desarrollo de las relaciones familiares saludables y a otras problemáticas sociales como el acoso sexual en la red y persecuciones de desconocidos. Se investigó a los estudiantes de dos Instituciones Educativas de Quito: “Nuestra Señora del Cisne” y “Gonzalo Zaldumbide”. Problemas analizados bajo los enfoques cuantitativo y cualitativo mediante encuestas y entrevistas.

Se concluye que las plataformas virtuales que han servido para facilitar la comunicación inmediata en los jóvenes, han generado adicción y dependencia así como también nuevos códigos de lenguaje.

PALABRAS CLAVE: COMUNICACIÓN VIRTUAL / CHARLAS POR INTERNET / TECNOLOGÍAS DE LA INFORMACIÓN Y LA COMUNICACIÓN / REDES SOCIALES / RELACIONES INTRAFAMILIARES / CULTURA VISUAL

ABSTRACT

This study analyzes the development of New Information and Communication Technologies, which have brought along variability and speed in the contents emitted and received from networks. It addresses topics such as: visual culture, symbols and new forms of writing that have arisen from the use of *chat*, the breaking of at-home interactions, the technological gap between digital natives and immigrants, and the managing of NICTs in Ecuador.

It contains a description of the repercussions that excess *chatting* causes on the development of healthy family relations, and other social problems such as on-line sexual harassment and persecution by strangers. This study observed students from two Schools in Quito: “Nuestra Señora del Cisne” and “Gonzalo Zaldumbide”. The problems were analyzed under a quantitative and qualitative scope using surveys and interviews.

This work concludes that virtual platforms that have been useful in facilitating immediate communication amongst teens have generated addiction and dependence as well as new language codes.

KEYWORDS: VISUAL CULTURE / VIRTUAL COMMUNICATION / INTERNET CHAT / INFORMATION AND COMMUNICATION TECHNOLOGIES / SOCIAL NETWORKS / INTRA-FAMILIAR RELATIONS.

INTRODUCCIÓN

La creación del Internet originado como un audaz plan ideado por los norteamericanos para evitar la toma o destrucción soviética de las comunicaciones estadounidenses en caso de guerra nuclear «permitió el empaquetamiento de toda clase de mensajes incluidos sonidos, imágenes y datos. Se formó una red capaz de comunicar toda clase de símbolos [...]» (Castells, 1996:384).

Gracias al internet los individuos y organizaciones pueden interactuar de forma significativa en la que se ha convertido, literalmente, en la «telaraña mundial de comunicación interactiva». (Castells, 2011). La comunicación interactiva entre los jóvenes se ha fortalecido con el uso del *chat*, al grado que algunos prefieren comunicarse por el *chat* que hablar por teléfono.

Estos aparatos que han surgido con la revolución tecnológica son designados según Barbero como las «nuevas tecnicidades», por ello es importante resaltar el uso y efecto que han ocasionado las tecnicidades. Así pues «La mediación tecnológica deja de ser instrumental para convertirse en estructural. La tecnología remite hoy a nuevas formas de lenguaje y nuevas formas de percepción» (Barbero, 2009:12).



Por otro lado, Castells afirma, que lo que está cambiando en la humanidad es la capacidad tecnológica de utilizar como fuerza productiva lo que distingue a nuestra especie como «rareza biológica», su capacidad de procesar símbolos (Castells, 1997:119).

Según varios estudios realizados en España se reportan resultados negativos del uso excesivo del *chat* uno de los efectos es el deterioro o el deficiente desarrollo de las relaciones personales y en especial con los familiares más cercanos (Universidad de Illinois, 2007). Otros realizados por *Home Net*, se registra las actividades realizadas en la red, por familias de la zona de Pittsburgh, durante un período de dos años, los resultados indicaron que el aumento del uso del Internet no siempre es beneficioso para el bienestar o la actividad social del usuario. Robert Kraut y sus colegas de la Universidad Carnegie Mellon en Estados Unidos, tras administrar pruebas de personalidad,

observaron «que cuanto más tiempo se pasaba una persona en la red más disminuía la comunicación familiar y el tamaño de sus círculos sociales en la vida real»¹

En Ecuador, según un estudio realizado el 2010 por la Superintendencia de Telecomunicaciones (SUPERTEL) en varias provincias del país, afirma que el 22,4% de encuestados utilizan el Internet para usos comunicacionales (comunicación con familiares, amigos, conocidos y desconocidos) y, el 35,5% lo hace desde su hogar a diferencia del 31,2% que se conecta desde lugares públicos.

En el último año el acceso a Internet se ha incrementado en 53%. Es por ello que 3 de cada 10 ecuatorianos que han ingresado al internet en el 2010, acceden principalmente desde el hogar o centros de accesos público, y más de la mitad de los usuarios lo hace de manera diaria (INEC, 2010).

En la ciudad de Quito, existen diversas formas de escritura y de símbolos que utilizan los jóvenes quiteños al comunicarse con otros, que en su mayoría solo lo pueden interpretar personas de su misma generación, tales como: xo= abrazos y besos, :-*) = estoy feliz, T  = te amo, entre otros. También escriben “sopa”= gay, al escribir un texto utilizan minúsculas y mayúsculas (p. ej. Te InViTo a SaLir QuE DiCeS¡¡). Utilizan emoticones que no necesitan una explicación previa para entender que significa (p.ej.  pienso en ti).

Hay una gran cantidad de palabras, emoticones y símbolos que determinan las nuevas formas de escritura muy similar a la escritura jeroglífica del año 3.000 cuando los egipcios la utilizaban y expresaban las palabras a través de imágenes (Brockmann, 1988:12), tal como lo hacen los jóvenes en la actualidad.

Hay pocos estudios realizados en Ecuador sobre la producción de nuevas formas de escritura y de nuevos símbolos, y los efectos que ocasiona el excesivo tiempo empleado en interactuar a través del *chat*. Por ello la importancia de ahondar en este tema y establecer mediante el análisis cuales son los cambios en la escritura a través del *chat* y la repercusión de su uso excesivo en las relaciones intrafamiliares.

¹Kraut, R., Patterson, M., Lundmarkl, V., Kiesler, S., Mukhopadhyay, T. y Sherlis, W. (1998), «Internet paradox: A social technology the reduces social involvement and psychological well - being», *American Psychologist*, 53 (9): 1.07 – 1.031 (Citado en Wallace, 2001:220).

OBJETIVOS

General:

Analizar las nuevas formas de escritura y producción de símbolos con el uso del *chat* en los jóvenes de 15 a 18 años en dos colegios de Quito, y las repercusiones en las relaciones familiares.

Específicos:

- Cuantificar los jóvenes que utilizan diariamente el *chat* en los dos colegios de Quito.
- Determinar y cualificar la producción simbólica alrededor de las nuevas formas de escritura entre los jóvenes que usan *chat*.
- Identificar cuál es el impacto en las relaciones familia- joven a partir del uso excesivo del *chat*.
- Determinar el número de jóvenes que han tenido malas experiencias por mantener conversaciones con personas desconocidas a través del *chat*.

HIPÓTESIS

El uso excesivo del *chat* repercute en el desarrollo de relaciones saludables entre el joven y sus familiares más cercanos.

JUSTIFICACIÓN

El motivo por el cuál se decidió abordar el tema planteado, es la realidad que vivió la investigadora muy de cerca en el hogar, cuando su hermano de 18 años decide sumergirse en el mundo virtual cerrando las puertas a su mundo real, al contacto humano. Ocasionando un quiebre en la interacción entre el joven y su familia.

Al ser una realidad vivida muy de cerca nace la necesidad de investigar ¿Cuáles son los efectos de sumergirse en el mundo virtual?, ¿En qué repercute el uso excesivo del *chat* en los jóvenes?, ¿Qué está sucediendo en el núcleo familiar para que se pierda la comunicación?, ¿También afecta a nivel educativo el manejo de términos, escritura y símbolos diferentes?, ¿Por qué se produce este tipo de fenómeno social, ha surgido por no mantener el suficiente control del uso de las tecnologías tanto de los jefes de familia como del joven que se halla en su mundo virtual, sin medir las consecuencias de su adicción?.

Es relevante en la investigación, los hechos que ocurren cuando una persona decide entregar información confidencial a un desconocido. La manipulación que ejerce el poseedor de esa información hasta llegar a conseguir su cometido. Problema que también se pretende analizar debido a su importancia por la realidad que viven muchos jóvenes en la actualidad.

Junto al principal motivo de la investigación, también nace inquietudes sobre cómo influye en el desarrollo de la escritura; el uso de emoticones, símbolos, las nuevas formas de escritura que utilizan la mayoría de jóvenes para comunicarse con sus amigos.

El interés por desarrollar el tema se lo simplifica a los cambios que está viviendo la sociedad a la velocidad que avanza la tecnología y los efectos que ocasionan.

CAPÍTULO I

LAS NTICS Y SUS EFECTOS

1.1 La cultura visual: perspectiva desde varios enfoques

Es preciso incursionar en el infinito mundo de la imagen o como lo denomina W. J. T. Mitchell (1994) «la teoría de la imagen», este distinguido catedrático de la Universidad de Chicago, aduce que la imagen es:

Producto de la comprensión de que los elementos que forman parte de la condición de espectador (la mirada, la mirada fija, el vistazo, las prácticas de observación, la vigilancia, y el placer visual) pueden ser un problema tan profundo como las diversas formas de lectura (el acto de descifrar, la decodificación, la interpretación, etc.) y esta ‘experiencia visual’ o ‘alfabetismo visual’ no se puede explicar por completo mediante el modelo textual.

La compleja tarea de interpretar la imagen es una analogía frente a las múltiples formas de comprender un enunciado textual como lo describe Mitchell, empero es imposible reducir el significado de una imagen a palabras textuales.

En sus inicios se dice que trabajaron ingenieros y científicos informáticos en el desarrollo del potencial que representa la imagen. A finales de la década de los cincuenta, ya se podía hablar de un avance tecnológico debido a que se realizaron esfuerzos para mejorar no solo la pantalla de visualización sino también sus capacidades gráficas «tanto en lo relativo a la visualización de cálculos llevados a cabo por ordenador como en términos de sus ventajas como interfaz de usuario» (Darley, 2002).

Durante la investigación realizada se disertó «sobre los gráficos de ordenador interactivos en tiempo real». Esto se lo llevo a cabo en 1963, gracias a la creación del sistema llamado *sketchpad*, este permitía dibujar directamente sobre «una pantalla de visualización catódica mediante un «lápiz luminoso» y luego sería posible modificar o «asear» las formas geométricas que se obtenían de esa forma por medio de un teclado» (Darley, 2002:31).

El *sketchpad* constituyó un avance crucial, puesto que a partir de este sistema han surgido muchos avances tecnológicos posteriores a los denominados sistemas gráficos interactivos y de «dibujo por ordenador», usado para la modificación de imágenes, usado también para diseñar carrocerías de carros.

En la década de los sesenta fue una época de intenso desarrollo tecnológico basada en la electrónica y en lo digital, pero no solo eso sino que también marcó un esperanzador futuro para la sociedad ahora conocida como «la sociedad de la información». «Se reflexionaba sobre ese campo en relación con las nuevas formas culturales que surgirían de ella, con las nuevas estéticas que inauguraría y con los profundos efectos que tendría sobre la industria, el mundo, el trabajo y el ocio» (Darley, 2002:33).

Antes de explorar la cultura visual es necesario vislumbrar la cultura en su forma conceptual desde diferentes enfoques alternativos descritos por Freedman (2006) entre estos:

| | |
|-----------------------------|---|
| Simbolismo | El enfoque de la estética según el cual la forma se conceptúa como poseedora de una significación simbólica. |
| Expresionismo | El argumento estético de que la forma promueve inherentemente la expresión humana de lo emocional. |
| La Forma sigue a la Función | La perspectiva de la forma de la Bauhaus por la que está al servicio de su uso. |
| El medio como mensaje | El argumento de McLuhan de que el medio o forma es un mediador y una extensión de los significados humanos. |
| Pragmatismo | Descripción de la estética original de Dewey conceptualizada como inherentemente educativa y parte de la experiencia social. |
| Formalismo | A partir del libro de Bell de principios del siglo XX. Basado en el argumento de que el arte puede comprenderse universalmente haciendo referencia a la forma como forma. |
| Posmodernismo | El argumento de que la forma puede interpretarse adecuadamente de muchas maneras, pero que los contextos son importantes para la interpretación |

(Freedman, 2006: 69)

En la actualidad no se puede hablar de una vida moderna sin prescindir de la pantalla, Nicholas Mirzoeff (2002) avizora la necesidad de interpretar la globalización posmoderna de lo visual como parte de la vida cotidiana. Los críticos de las diferentes disciplinas como el arte, la historia, el periodismo, el cine y la sociología, han denominado este «campo emergente» como cultura visual, definida por Mirzoeff en su libro *Una introducción a la cultura visual* de la siguiente manera:

La cultura visual se interesa por los acontecimientos visuales en los que el consumidor busca la información, el significado o el placer conectados con la tecnología visual. Entiendo por tecnología visual cualquier forma de aparato diseñado ya sea para ser observado o para aumentar la visión natural, desde la pintura al óleo hasta la televisión e internet. La posmodernidad se define con frecuencia como la crisis de la modernidad y la cultura moderna al enfrentarse al fracaso de su propia estrategia de la visualización. En otras palabras: la crisis visual de la cultura es lo que crea la posmodernidad y no su contenido textual.

La cultura visual se centra en los acontecimientos visuales, es decir en la interacción que existe entre el signo visual que viene a ser representaciones, pastiches (Barthes, 1974) o *collages* culturales (Clifford, 1988), y el espectador. La cultura visual usa la innovación, originalidad, para tratar de impactar y captar la atención, así la imagen no se desvanezca con facilidad sino que perdure en el recuerdo del espectador.

Por su parte Freedman (2006), al hablar de las representaciones dice que los modos que representamos a través de la cultura visual dan sentido al pensamiento de las personas, en lo educativo es de suma importancia entender el valor de la representación puesto que se ayuda a construir conocimiento. La construcción del significado siempre ha sido algo vital para la cultura visual, pero no siempre ha quedado reflejado esto en la educación. Tal como Jonh Dewey (1916/1944) escribió en *Democracia y educación*:

Con frecuencia se afirma que una persona aprende simplemente mediante la impresión de las cualidades de las cosas en su mente a través de la puerta de los sentidos. Habiendo recibido un repertorio de impresiones sensoriales, se supone que la asociación o algún tipo de síntesis mental las combina para formar ideas, cosas con un *significado* [...] La diferencia entre un ajuste a un estímulo físico y un acto *mental* es que este último implica una respuesta a una cosa en su *significado* y el primero no lo hace [...] Cuando las cosas tienen un significado para nosotros, *queremos decir* (intención, propósito) lo que decimos: cuando no lo tienen, actuamos a ciegas, inconscientemente, no inteligentemente (Destacado en el original, p. 29 citado en Freedman, 2006: 68).

Las imágenes están compuestas de una combinación de significados posibles no solo dependen de un solo significado, unificado con una intención. Toda una esfera de significados se interpreta y se une débilmente a signos que las personas construyen y se enseñan unos a otros informalmente para facilitar la comunicación. «Esta es la razón por la que podemos reconsiderar ricos ejemplos de cultura visual y continuar desarrollando significados a través de nuestras nuevas experiencias con ellos» (Freedman, 2006: 39).

Freedman afirma que en la modernidad se ha roto con las fronteras tradicionales educativas, se desafía los límites entre formas visuales nuevas y tradicionales, ahora se obtiene más información de las imágenes que de los textos tal como lo denominó W. J. Mitchell en su libro *teoría de la imagen*. Los jóvenes desarrollan un conocimiento «mosaico», abstraen todo el conocimiento posible a través de la tecnología informática que no es solo un entorno, es un medio, y en gran parte se considera visual. «Ha permitido a las personas ver cosas que eran inimaginables, cruzar las fronteras de la forma tradicional en las bellas artes, hacia los medios de comunicación, hacia la visualización científica» (Freedman, 2006:42).

Gracias al invento de máquinas y equipos muy desarrollados se incurre en la tendencia de visualizar cosas que no son visuales en sí mismas, se pone en práctica lo dicho por McLuhan décadas atrás, acerca de usar la tecnología como extensiones del cuerpo humano. Existe un impresionante movimiento intelectual que hace visibles cosas que nuestros ojos no podrían ver sin la ayuda de las tecnologías, desde el descubrimiento accidental de los rayos X, en 1895, por Roentgen, hasta las impresionantes imágenes de las galaxias, captadas por el Telescopio Espacial Hubble, que son transposiciones de frecuencias que nuestros ojos no pueden detectar.

Una de las primeras personas que destacó los descubrimientos antes descritos fue el filósofo alemán Martin Heidegger, quien los denominó «el crecimiento de la imagen del mundo». Afirmó que «una imagen [...] no consiste en una fotografía del mundo, sino en el mundo concebido y captado como una imagen [...] La imagen del mundo no cambia por haber dejado de ser medieval y haberse convertido en moderna, sino porque el mundo se ha convertido por completo en una imagen y eso es lo que hace que la esencia de la edad moderna sea diferente» (Heidegger, 1977: 130, citado en Mirzoeff, 2002: 22).

El fascinante mundo de lo visual se envuelve la comunicación escrita y por supuesto la representación simbólica, temas que son sustanciales por su trascendencia en la historia y desarrollo de la humanidad.

1.2 Surgimiento y desarrollo de la comunicación escrita.

En un inicio se habla de la «no escritura» o del tiempo de la pintura, en esta se incluyen todos los recursos que utilizó el hombre para expresar sus sentimientos y pensamientos, el término que se ha utilizado para denominar al conjunto de recursos es «semasiografía», del griego *sêmasía* ‘sentido, significado’ y *graphie*, ‘escritura’. En esta etapa la forma dibujada de forma visible puede expresar una idea sin necesidad de que intervenga la forma lingüística. En el estudio realizado por la universidad de Chicago en Estados Unidos, se afirma que «Las formas más primitivas de comunicación por medio de símbolos visibles fueron obtenidas con los recursos representativos – descriptivos² y mnemónico – identificador³» (Universidad de Chicago: 1952:249).

Al paso del tiempo, el deseo de registrar las cosas para el futuro mediante símbolos constituyó un factor importante para el desarrollo de la escritura, esta tiene su origen en el año 3.000 a.C., los sumerios crearon la escritura cuneiforme a partir de los pictogramas que ya existían en aquella época, la cual era semejante a la escritura silábica y sus signos se imprimían en arcilla que obtenían de las tablillas que utilizaban como soporte.

Todo este proceso permitía que se conserve de forma escrita; cartas, contratos, órdenes, decretos estadísticas y leyes. Las disposiciones de reyes, sacerdotes y comerciantes fueron difundidas a nivel local, dejando así de depender del lenguaje hablado.

Ya en el año de 1.700 a.C., la cultura egipcia había desarrollado la escritura jeroglífica, es decir las palabras se expresaban a través de imágenes, no siempre coincidía la palabra con la imagen porque «la palabra que nombraba el objeto representado sonaba igual (p. e., «río», «[yo me] río»)). Los egipcios utilizaban como soporte para el sistema de escritura el papiro, de donde proviene la palabra papel. El papiro se lo obtenía de la planta de papiro. Cortaban en tiras el tallo de la planta y lo

² En el recurso representativo-descriptivo se incluyen los medios de representación analógica los dibujos producidos como resultado de un impulso estético.

³ En el recurso mnemónico identificador, se utiliza un símbolo como símbolo para señalar o identificar una persona o un objeto, como en el dibujo de una aguja enhebrada que representa el proverbio “la hebra sigue a la aguja”. (Universidad de Chicago, 1952:284).

prensaban para obtener hojas delgadas, usaban un junco macerado en la punta, para facilitar la escritura sobre el papiro. Las hojas tenían que enrollarlas muy cuidadosamente porque casi siempre se rompían. Los libros medían 20 cm. de alto y sus longitudes eran variables, mientras que los rollos escritos llegaban a medir hasta 40 metros, dificultando su transportación. En el mismo tiempo cronológico los fenicios elaboraron el alfabeto consonántico, base de todos los alfabetos semíticos occidentales y de la escritura europea (Brockmann, 1988:12).

En el año 1400 a.C. se encontró en la ciudad de Ugarit (antigua ciudad portuaria situada en la costa mediterránea al norte de Siria) en unas tabletas de arcilla el primer alfabeto que tenía 22 consonantes, los investigadores aducen que ya se conocían las vocales acompañantes y las letras representaban sílabas con vocal omitida (Brockmann, 1988:17).

Cuatrocientos años más tarde, poco antes del año 1000 a.C., los griegos tomaron de los fenicios el alfabeto consonántico semítico, se dice consonántico porque solo constaba de consonantes y semítico porque provenía de la cultura judaica, pues probablemente la relación comercial que mantenían los griegos con los judíos fue la causa de que se hayan apropiado de su escritura. Se escribía de izquierda a derecha como lo continuaban haciendo varias culturas del Oriente. El aporte más importante de los griegos para el desarrollo de la escritura fue haber incorporado al alfabeto los signos vocálicos a, e, i, o, u, facilitando la formación de palabras a través de sílabas, tal como se escribe en la actualidad.

La civilización romana tomó su alfabeto de los etruscos y de los griegos, dándole su forma clásica adecuada a la inscripción de piedra que recibió el nombre de *Capitalis Monumentalis* debido a su carácter monumental, que luego se impondría en el mundo.

En Roma las letras mayúsculas se transformaron en las primeras minúsculas o cursivas, mientras que otro hecho importante se gestaba en este lugar, es la transición del rollo al códice (forma de libro). El mayor aporte de los romanos para la humanidad fue haber creado el derecho romano como una contribución para el desarrollo del derecho en occidente. Años más tarde, la cultura China fue protagonista de la invención de la imprenta, se empezaron a imprimir libros, lo que produjo una revolución lenta, debido a la dificultad de la impresión, el proceso era extenso pues tenían que buscar cada parte de la palabra para ir armando el texto.

Ya en la Edad Media ocurrió un hecho trascendental, el perfeccionamiento de los tipos móviles de la imprenta en los años 1439 a 1444 por Johannes Gutenberg, dándose una gran revolución pues a la palabra hablada y escrita se añadió la palabra impresa. Este gran aporte para la humanidad logró conservar y comunicar a través de cartas, escritos, decretos estadísticas, entre otros, las disposiciones de reyes, sacerdotes y comerciantes (Brockmann, 1988:20).

Frente al desarrollo tecnológico que vive la humanidad se ha facilitado la comunicación escrita a una velocidad impresionante, mientras más información se publique en las redes menor será el uso de la escritura en los estándares normales.

1.2 Origen y evolución del símbolo

El lógico y matemático Charles Peirce, utiliza el pragmatismo como un método conceptual del que nace la teoría de la semiótica o de los signos. Según Peirce el pragmatismo «No es sino una regla para establecer el sentido de las palabras» y «Un signo o *representamen* es algo que representa algo para alguien según alguna relación o título cualquiera» también decía que «todo pensamiento está en signos», todo es signos en la mente. El fundador de la semiótica afirmó que la *semiosis* (proceso semiótico) es una relación de tres componentes: el signo, el objeto representado y el interpretante «El signo (dice Peirce) se dirige a alguien; es decir crea en la mente de esta persona un signo equivalente, o tal vez un signo más desarrollado. A este signo equivalente, lo llamó interpretante del primer signo que crea» a los que denominó relación «triádica» (Mattelart, 1997).

Peirce dice que hay tres tipos de signos: el ícono este se parece a su objeto como un modelo a un mapa; el indicio (o índice), que es un signo que perdería al instante el carácter que hace de él un signo si se suprimiera su objeto, por ejemplo: en un terreno con escombros de una casa como signo de un derrumbe. Si no hubieran escombros en el terreno nadie pensaría que allí existió una casa; el símbolo, es un signo convencionalmente asociado a su objeto, como las señales de tránsito.

Existen otras definiciones de símbolo expuestas por estudiosos de la semiótica. El símbolo proviene del griego *Ἰμβολον*, «Palabra griega que significa unión entre dos términos. Es un todo que no puede descomponerse. Posee un sentido subjetivo opuesto a la alegoría. Cuyo significado, esencialmente objetivo, se halla normalmente a gran distancia de los términos que la componen» (Biegbeder, 1971:5).

El símbolo tiene un origen griego y significa la unión o conjunción entre dos términos, esa unión da como resultado la síntesis de los términos. Partiendo de este significado etimológico es necesario ampliar el significado de símbolo y su uso en el desarrollo del pensamiento y expresión del ser humano. René Guénon (2011), fundador de la Escuela Tradicionalista y estudioso del simbolismo afirma:

El símbolo es la representación sensible de una idea; las palabras son también símbolos, por eso el lenguaje es un caso particular del simbolismo. El principio del simbolismo es la existencia de una relación de analogía entre la idea y la imagen que representa. El símbolo sugiere, no expresa, por ello es el lenguaje electivo de la metafísica tradicional.

Por otro lado Barthes dice, en el símbolo la representación es analógica e inadecuada (el cristianismo ‘desborda’ la cruz), frente al signo, en el cual la relación es inmotivada y exacta (no hay analogía entre la palabra buey y la imagen buey).

En aseveración a lo afirmado por Barthes, Cassirer asegura: «La palabra no es nunca una copia del objeto sino la imagen engendrada por este en el alma. El signo empieza siempre por adaptarse lo más posible a la cosa designada, por acogerla en cierto modo en sí y por reproducirla lo más completamente que pueda» (Cassirer, 1989: 163).

El pensador Ernest Cassirer en su libro *Esencia y efecto del concepto símbolo*, explica la posición del filósofo sueco Marc Wogau, quién aduce contra la validez del «concepto de símbolo». Él afirma que el concepto de símbolo no es simple que represente y describa un estado de cosas estrictamente determinado y unívoco. Antes bien, el análisis más detallado revela que se trata aquí de un concepto que consta de dos elementos distintos, de los que sin embargo puede afirmarse que están ligados uno a otro indisolublemente que sólo pueden ser pensados en correlación del uno con el otro. Esto tiene que ver con la filosofía de las formas simbólicas.

Es muy interesante desde la filosofía la descripción que se esboza del joven Goethe a la llegada a Wetzlar a los veintitrés años, dicese que posee una imaginación sorprendente, de ahí que se exprese por muchos casos por medio de imágenes y analogías. Goethe afirma que en toda su vida su actividad y sus obras son simbólicas (Cassirer, 1989).

Se afirma también que el símbolo tiene sus raíces en la religión y permanece ligado a ella por mucho tiempo. En la época más moderna ha empezado a transparentarse en otros terrenos como en

el arte, en la consideración estética. Según Cassirer, el mito, el arte, el lenguaje y el conocimiento se convierten en símbolos, no porque designen una realidad presente ofreciendo una imagen, sino en el sentido de que cada uno de ellos crea y despliega de sí un mundo propio de sentido. A más de que «exhiben el desenvolvimiento peculiar de la mente, en virtud del cual le es dado a ella una realidad un ser determinado y articulado» (Cassirer, 1989: 165).

Las formas simbólicas ya «no son imitaciones de dicha realidad sino órganos en cuanto que sólo merced a ellas llega lo real a ser objeto de la visión intelectual, y así visible sin más». Cassirer dice que ya no se debe interrogar acerca de qué y cómo será el ente en sí, aparte de esas formas de visión y visibilización. «No es visible para la mente sino aquello que le ofrece con determinada conformación: toda imagen del ser resulta sólo de una índole y manera determinada de visión, de una atribución ideal de forma y sentido» (Cassirer, 1989).

En esta forma de observación (desde lo intangible), cada existente es tomado en sí mismo, pero considerándolo al poco tiempo como un análogo de todo lo existente de modo que la existencia se nos aparece como separada y simultánea.

Según la reseña histórica el símbolo viene a ser la representación análoga de la realidad, ligada a la filosofía de las formas simbólicas y también a conceptos que lo expresaron en su tiempo los diferentes autores. Estos conceptos se los mantienen hasta la actualidad como base para realizar nuevos estudios del uso de los símbolos y la escritura en esta nueva generación de los “nativos digitales” que está evolucionando a una velocidad impresionante.

1.3 La comunicación: Concepto

Debido a la complejidad de delinear una definición de la comunicación se ha tomado diferentes perspectivas desde las ciencias sociales entre éstas; Woodrow W. Sayre ubica a la comunicación como «un primer principio de la filosofía», un principio «cuya negación». Este argumento, sin embargo, no es más que una nueva forma de expresar el antiguo enigma platónico del «no ser». Frente a este argumento filosófico, Willard Quine lo ha refutado como sigue: «Cuando una proposición sobre el ser o el no ser es analizada mediante la teoría de las descripciones de Russell, deja de contener cualquier expresión que pudiera nombrar la supuesta entidad cuyo ser se cuestiona, de tal modo que ya no puede considerarse que la significatividad de la proposición presupone la

existencia de dicha entidad. De modo que la vieja noción de que las proposiciones sobre el no ser se anulan a sí mismas queda sin efecto» (Smith, 1984: 97).

Por su parte un famoso Psicólogo, para evitar tales complicaciones filosóficas, ha enfocado el problema desde un ángulo conductista. Su definición ampliamente, se presenta de la siguiente manera «aunque no hay fenómeno más familiar para nosotros que la comunicación, el hecho es que esta palabra mágica significa muchas cosas para mucha gente». Al parecer le es difícil exponer una definición lo suficientemente amplia que abarque todos los significados, puesto que corre el peligro de diluirse en generalidades, «pero para los propósitos presentes una definición amplia y operacional de comunicación es, en mi opinión, tan apropiada como posible. Deseo por lo tanto aventurar la siguiente definición: comunicación es la respuesta discriminatoria de un organismo a un estímulo».

En ampliación a la anterior definición Smith (1984) afirma, la comunicación ocurre cuando alguna modificación ambiental (el estímulo) llega a un organismo y el organismo hace algo con ella (efectúa una respuesta discriminatoria). Si el estímulo es ignorado por el organismo, no ha habido comunicación. La prueba es la reacción diferencial de algún tipo. El mensaje que no recibe respuesta no es una comunicación. La definición es amplia, operacional y conductista.

En respuesta y a manera de refutación a esta definición desde la Psicología, Colin Cherry señala que la «comunicación no es una respuesta transmisión de estímulos y la evocación de respuestas», Más aún, la regla arbitraria según la cual «el mensaje que no recibe respuesta no es comunicación» obliga a examinar la noción de estímulo y la noción de respuesta a «él» en «lenguajes, códigos y sistemas lógicos de signos, por lo menos».

El mismo Cherry (1984) señala que «La comunicación no se refiere solamente a la transmisión verbal explícita e intencional de mensajes ... El concepto de comunicación debería incluir todos aquellos procesos por los cuales las personas se influyen entre sí ...» Esta definición la cual abarca un concepto amplio de la comunicación está basada en la premisa de que «todas las acciones y acontecimientos tienen aspectos comunicativos tan pronto como son percibidos por el ser humano; implica además que tal percepción transforma la información que el individuo posee y por lo tanto influye en él». No se puede no comunicar, todas las acciones que emita el ser humano son parte del complejo mundo de la comunicación, aún más compleja en la red y sus diversas plataformas que la manejan.

1.4 El mundo de las tecnologías, la Red, el Internet y el celular

Décadas atrás los matemáticos Claude E. Shannon y Norbert Wiener se dedicaron al análisis de las comunicaciones tomando como base las matemáticas, lo que dio lugar a la creación de la cibernética fundada por Wiener quién señala «es el estudio de tales sistemas de control automático. Entre otras cosas, la cibernética ha estimulado la automatización de la industria, ha conducido a nuevos estudios sobre los cambios automáticos de nuestro sistema fisiológico. Ha producido nuevos estudios sobre mecanismos que forman parte de nuestros sistemas sociales» (Smith et. al, 1984: 12).

A la luz del nuevo siglo nace la *Ciberpragmática* término que se acuñó en 2001, para el estudio de este tipo de comunicación desde la perspectiva de la pragmática cognitiva y específicamente desde la teoría de la relevancia propuestas por Sperber y Wilson que en complemento con otras teorías pragmáticas se dirá que la *Ciberpragmática* «Se centra en cómo se usa y se interpreta la información en el contexto específico de internet. También está interesada en como los usuarios recurren a la información contextual (a veces «limitada» en comparación con otras situaciones más saturadas de información contextual como la comunicación cara a cara)» (Yus, 2010: 31).

Según Francisco Yus en su libro *Ciberpragmática 2.0* plantea, entre otros, los siguientes supuestos sobre la comunicación en la Red:

- 1.- En internet los usuarios emisores poseen intenciones comunicativas y diseñan sus mensajes o textos con la expectativa de que dichas intenciones y mensajes serán interpretados correctamente por los usuarios destinatarios. Como los usuarios saben que, en potencia, hay múltiples formas en las que sus pensamientos pueden ser codificados, teclean sus mensajes o textos con la esperanza de que actúen como evidencias que dirijan a sus interlocutores hacia la interpretación deseada.
- 2.- Los usuarios de internet recurren a estrategias inferenciales cuando interpretan los mensajes que circulan por la Red, pero éstas no difieren de las usadas en la comprensión de enunciados en situaciones de co-presencia física. Estamos equipados con una facultad evolutiva para maximizar la relevancia de los enunciados que procesamos, pero no aplicamos una capacidad diferente para cada tipo de estímulo, lingüístico o de otro tipo.
- 3.- Los usuarios esperan que los destinatarios sean capaces de acceder a la información contextual que es necesaria para obtener la interpretación correcta de sus mensajes.
- 4.- Las cualidades de los diferentes medios de comunicación mediada por Internet (*chats*, correo electrónico, *Messenger*, páginas web...) influyen en la calidad de información obtenida a la interpretación elegida y al esfuerzo mental que los usuarios han de dedicar para obtener esta interpretación.

Al hablar de *Ciberpragmática* es preciso resaltar que el internet se creó netamente con fines estratégicos para evitar la destrucción de las comunicaciones estadounidenses por parte de los soviéticos (Castells, 2001:35), en la actualidad goza de ser el medio de comunicación más usado, especialmente por los jóvenes.

Los aparatos tecnológicos, computadora y celular⁴, han dado lugar a la creación de nuevas formas de escritura y producción de símbolos. Rodríguez de las Heras señala «estamos en los comienzos pero podemos avanzar que los cambios serán muy profundos porque abandonamos el espacio de la página, el soporte de papel, e introducimos una escritura multimedia» (Heras, 2011).

El uso masivo de las nuevas tecnologías dio lugar al desarrollo de la sociedad de la información y el conocimiento (Castells, 2009), gracias al internet y los aparatos tecnológicos más avanzados la comunicación y el acceso a la información es inmediata. La velocidad y la síntesis son dos de las características de las nuevas formas de escribir. Para algunos, fomentan la creatividad. Para otros, atentan contra el lenguaje.

Con el tiempo, las diversas plataformas de intercambios de mensajes fueron mutando desde el correo electrónico, para pasar por programas tales como el *MSN Messenger*, el desarrollo de la telefonía celular, hasta la llegada de *Facebook* y *Twitter*, *Myspace*, entre otros de forma inevitable, con el progreso de las diferentes plataformas, también se modificó el lenguaje y la ortografía.

1.4.1 La Web 2.0

El desarrollo de los medios de comunicación ha modificado profundamente las relaciones de poder: «Ahora la comunicación, gracias a Internet, adopta nuevas formas ya que ahora los usuarios viven Internet» convirtiéndose en el tejido de la comunicación: SMS, *blogs*, *podcast*, *wikis*, RSS, YouTube, MySpace.com, Wikipedia o Facebook, son algunas de ellas. Este tipo de comunicación diferente obedece a un nuevo concepto que Manuel Castells denomina «auto comunicación de masas» y que surge con el desarrollo de la Web 2.0 y Web 3.0. (Castells, 2009: 88-89).

⁴Creado en 1973 por Martin Cooper, quién fue el primero en demostrar el funcionamiento de un teléfono *celular* portátil.

O'Reilly (2005) afirma que la *web 2.0* es la red como plataforma, que abarca todos los aparatos conectados; las aplicaciones de *web 2.0* son las que mejor sacan provecho de la potencialidad de esa plataforma. Se usa la «arquitectura de participación» (Yus, 2010:117).

Por su parte Allen (2008) amplía el concepto de la *Web 2.0*, se refiere:

En primer lugar a diseños y funcionalidades de la *web* que permiten la presentación y manipulación de datos mediante la interacción de agentes humanos e informáticos. En segundo lugar, se refiere a un modelo de negocio basado en usar internet para que la gente se encuentre y se relacione. En tercer lugar describe servicios digitales para un nuevo tipo de usuario, más comprometido, activo y participativo, y la clave del mantenimiento y expansión de contenidos. Y en cuarto lugar, se refiere a un modelo político en una era donde las sociedades están cada vez más mediadas por los medios informativos digitales (Yus, 2010: 118).

Umberto Eco mencionó una de sus preocupaciones para un futuro no muy lejano. Todo el mundo tiene que filtrar información en la red «que es tan vasta, tan inabarcable que si no es filtrada no puede ser asimilada». El peligro que corre la humanidad con este antecedente es que terminaremos con una civilización en la que cada persona posee su propio sistema de filtros, a la que Eco denomina como enciclopedias. Sería posible imaginar una sociedad con siete mil millones de «enciclopedias simultáneas», sería una sociedad en la que ya no hay comunicación. (Yus, 2010:121).

Para que el público y usuarios de la red puedan hacer uso las redes sociales y servicios de mensajería instantánea es necesario la existencia de un SRS que según Boyd y Ellison (2007) son «servicios basados en la *web* que permiten que los individuos (1) construyan un perfil público o semi-público dentro de un sistema delimitado, (2) articulan un listado de otros usuarios con los que poseen alguna forma de conexión, y (3) vean e intercambien sus contactos con los de otros usuarios dentro del sistema» (Yus, 2010:139).

También son conocidos como servicios basados en la *web*, estos permiten a los usuarios interactuar compartir imágenes, textos, información en general, establecer relaciones y mantenerse en contacto. Son aplicaciones que representan la red social, pero más allá de ello construyen la llamada identidad *on-line* (Orihuela, 2008:58 citado en Yus, 2010).

Los usuarios que disfrutan de tener una cuenta personal o son parte de una red social o en definitiva forman parte del mundo de las redes sociales virtuales, se han alejado del viejo modelo tradicional de «consumidor pasivo de contenidos» sino que ahora juegan un papel muy activo en las redes son

ellos quienes se han convertido en prousuarios (*producers*) Bruns (1998), reciben y producen contenidos, se mantienen activos en el medio. McLuhan y Nevitt en los años setenta ya habían predicho la existencia de estos usuarios, los denominaron *prosumidor (prosumer)*, « y que anticipa el advenimiento de un nuevo tipo de usuario capaz de asumir tanto los papeles de productor como de receptor de contenidos» (cf. Islas, 2008).

1.4.2 La conversación virtual: El *chat*

Internet ofrece una gama de posibilidades para entablar interacciones sincrónicas con otros usuarios. El *chat* y la mensajería instantánea comparten variedad de atributos, sobre todo en lo que respecta en «la oralización del texto y a la estructura general de las conversaciones a partir de las cualidades de la interfaz» (Yus, 2010:171).

La interacción conversacional entre los usuarios con independencia de su ubicación física y la posibilidad de generar redes interactivas («redes *rizomáticas*», como las llamaría Guattaari) son grandes ventajas que otorga la navegación a través de internet.

En palabras de Yus (2010) quién expone un amplio concepto sobre el *chat*:

La conversación virtual por Internet que se conoce coloquialmente como *chat* (tomado del término inglés que significa «charlar»), es una conversación oral en un soporte escrito, una forma de comunicación muy asentada y con sus propios códigos de funcionamiento. El *chat* permite la creación de vínculos sociales interactivos en forma de comunidad virtual.

Teóricamente el *chat* es una aplicación informática (software), que permite la comunicación escrita inmediata y simultánea entre millones de usuarios, con el uso del internet, permitiendo que los usuarios intercambien mensajes de texto o de voz en tiempo real, al establecer conversaciones entre ellos: algunos permiten la transmisión de archivos, imágenes, grabaciones en vivo, entre otros.

Técnicamente existen tres tipos de *chats*: vía página web, vía IRC, y la conexión directamente de una página web a una red IRC⁵. El sistema de Internet Relay Chat [IRC] fue creado durante el verano de 1988 por el finlandés Jarkko Oikarinen, responsable del servidor SUN del departamento

⁵ La arquitectura técnica de una red de chats de tipo IRC, funciona a partir de una estructura de múltiples máquinas servidoras que, funcionando a modo de anillo o red, permiten mayor capacidad y suelen solventar los problemas derivados del mal funcionamiento de uno o varios de estos ordenadores servidores (Mayans, 2002:17).

de procesamiento de información de la Universidad Uolu Finlandia. Su idea era diseñar un sistema que sirviera para añadir a la lista de discusión asincrónica del tipo Usenet un servicio de mensajería en tiempo real que permitiera la conversación entre más de dos usuarios. Así nació el concepto de «sala» o canal de conversación (Mayans, 2002: 17).

Partiendo de que el *chat* es considerado según investigaciones como el «lenguaje *chat*», se lo ha tomado como «la aplicación de una lengua en un sistema de comunicación sincrónico en Internet que posibilita la comunicación entre dos o más personas de distintos lugares» (Rocha, 2004).

El intercambio de mensajes en el *chat* es una práctica discursiva, entendiéndose por discurso al conjunto «transaccional» que presenta reglas sintácticas, semánticas y pragmáticas, de cohesión y coherencia. En el *chat* las reglas se han roto debido a que el grupo de personas que *chatean* diariamente utilizan distintas estructuras relacionadas con las condiciones de producción del mensaje, es decir «los chateadores» utilizan un lenguaje específico y un discurso propio.

En el *chat* se habla sobre una representación de la vida social porque los participantes se muestran abiertamente para expresar formas de sentir y de pensar, así como también intercambian creencias, saberes, costumbres (cultura), por lo tanto la acción de *chatear* se vuelve en sí misma, una práctica sociocultural (Rocha, 2004).

Además de comunicarnos, surge la necesidad de mostrarse ante un mundo sin fronteras físicas, culturales e ideológicas. De ahí deriva la importancia del *chat* como una herramienta que permite identificarse como se es en realidad o con una personalidad diferente.

Generalmente los internautas y usuarios del *chat* no distinguen a priori a las personas con quienes inician una conversación por este medio; ni por su cultura, ni por sus pensamientos, ni por sus creencias, puesto que la identidad personal y social no es tan importante en un primer momento. Así como tampoco es importante sociabilizar con navegantes desconocidos en la red.

Lo cierto es que el *chat* resulta de gran ayuda para comunicarse con personas lejanas o cercanas al entorno, además nos ahorra tiempo de entrega y llegada del mensaje, aunque cave recalcar que este medio no es el más óptimo para llegar al destinatario, porque no es posible asegurarse si leyó o no el mensaje en el momento de la emisión del mismo.

Uno de los atributos más característicos del *chat* es la yuxtaposición de conversaciones en la misma pantalla, también llamada interacciones múltiples, que también se dan en la mensajería instantánea y el *Microblog*. En consecuencia a menos que los usuarios estén manteniendo una conversación privada en el área creada a tal efecto «normalmente los usuarios de todos los usuarios conectados en ese momento, unidos a los mensajes generados de forma automática por el programa informático, convergen sin orden aparente en una única habitación» (Werry, 1996:51; Vronay et al., 1999; Yus, 2010:189).

1.4.2.1 La interacción conversacional

Tanto en las conversaciones físicas como en las conversaciones virtuales por internet, el fin último suele ser el mismo: la interactividad con otras personas. Los *chats* son por lo tanto, lugares de tránsito en los que las personas muestran su disponibilidad para interactuar entre sí de forma eminentemente casual. Gracias a la posibilidad de interacción que ofrece internet, los usuarios pueden sentir la presencia del otro y ahondar en sus pensamientos hasta alcanzar un acuerdo sobre la dirección que debe tomar la conversación y el sentido que deben tomarse los diferentes enunciados (Bellamy y Hanewitz, 1999; Yus, 2010: 178).

1.4.2.2 Palabras nuevas

El *chat* de texto es un híbrido entre la estabilidad y la formalidad de la letra impresa, por un lado, y la cualidad efímera e informal del habla. La situación extravagante que se encuentra en el *chat* por su simultaneidad de atributos orales y escritos ha llevado a algunos autores a proponer un nuevo estatus para la conversación virtual. Yus bautiza el lenguaje del *chat* como *texto escrito oralizado*, Shank (1993) propone el término multílogo y Franca de Barrera (2007:30) el término pluridiálogo para esta variedad comunicativa establecida entre múltiples interlocutores por medio del ordenador puesto que lo oral y lo escrito convergen de una forma casi inesperable (Yus, 2010).

Con el uso de las nuevas tecnologías se han generado nuevos términos como «mi arroba es», «tuitear», *nick*⁶, «etiquetar» por ejemplo, no son familiares para quienes no están dentro de las

⁶ Nick o nickname significa, en inglés, nombre de guerra, es decir pseudónimo o apodo. Debido al origen norteamericano, o algunas ocasiones inglés de la tecnología utilizada, en muchas ocasiones se utilizan los términos técnicos en su idioma original. En el presente utilizaremos términos en castellano de dependiendo de su nivel de uso, pero no se inventará traducciones. Quiere eso decir que siempre que no haya un término

redes sociales. El uso de los «emoticones» también es otro de los ejemplos en los que la web incidió en la forma de escribir: ;) se utiliza para comunicar un guiño de ojos cómplice, :(, para manifestar tristeza. Estos ejemplos son de los más usados en el lenguaje 2.0, según una investigación realizada en Argentina.

Otros *tips* utilizados en la redacción de correos electrónicos o mensajes de 140 caracteres son el uso de signos de admiración o pregunta solamente al final de una oración, la sustitución de letras (por ejemplo, «*no lo c*», para expresar desconocimiento o el «*q*» para resumir «que», o «*ksa*», para indicar «casa») o los «*jaja, jeje, jiji*» para manifestar risa. Cuando quieren expresar reacciones y respuestas a situaciones cotidianas dicen; «*ufff., buuu, que leyendo, deleif, ke mas mi sow!!!, full, de leii, puff, yap, sip, aham, haha, full, holi, asomarfff...!/, seriop, daley, chiii ya dic!!* ».

El *chat* exhibe un estilo informal que, debido a la necesidad de enviar los mensajes rápidamente como si tratara de una conversación oral, abunda en faltas de ortografía, algunas involuntarias, debidas a fallos en la pulsación de las teclas del ordenador, y otras intencionales como parte del juego del lenguaje que el medio propicia (Mayans 2002; Yus, 2010:199). Algunos usuarios suelen aceptar estas faltas como un elemento consustancial a la interacción en el *chat*, si bien ocasionalmente alguno se queja en público de la reiterada laxitud ortográfica de alguno de ellos (Péter, 1998; Yus 2010:199). Con los jóvenes suele suceder lo mismo, muy pocos se preocupan del uso correcto de la ortografía y la puntuación, afirman que escriben por escribir de una manera espontánea sin prejuicios académicos.

En contraposición a lo afirmado con anterioridad el profesor honorario de la Universidad de Gales y editor de enciclopedias para la Universidad de Cambridge, David Crystal es un gran defensor de los cambios que la web provocó en el lenguaje. Autor del libro «*El lenguaje e Internet*», el académico defiende el uso de nuevas herramientas y asegura que la abreviatura es un mecanismo de «creatividad».

«La web es un nuevo medio lingüístico, mucho más dinámico que la escritura tradicional», señala Crystal en uno de sus numerosos artículos. El especialista se atreve a hablar de «*revolución lingüística*» a las nuevas formas de comunicación y escritura tras la irrupción de las redes sociales.

equivalente de uso común en castellano, se recurrirá a la palabra anglosajona, puesto que es esta la forma de funcionamiento habitual en entornos ciberespaciales (Maya, 2002: 17).

1.4.3 Nuevos símbolos y formas de escritura con el uso del *chat*

Lo que ha cambiado no es el tipo de actividades en las que participa la humanidad, sino su capacidad tecnológica de utilizar como una fuerza productiva directa lo que distingue a nuestra especie como rareza biológica, su capacidad superior para procesar símbolos (Castells, 1996:119).

Las nuevas «tecnicidades» no solo hacen referencia a las nuevas tecnologías que han surgido con la revolución tecnológica del siglo XXI, es decir a los aparatos tecnológicos, sino también al uso y efecto que estas ocasionan. «La mediación tecnológica deja de ser instrumental para convertirse en estructural. La tecnología remite hoy a nuevas formas de lenguaje y nuevas formas de percepción» (Barbero, 2009:12).

Cada uno de esos nuevos espacios informáticos de escritura tiene características completamente diferentes. Muchas de estas situaciones de escritura imponen restricciones. Exigen respuestas rápidas, instantáneas, con muchas abreviaturas debido a la reducción del tiempo que se emplea o a la limitación del número de caracteres. Paulatinamente se desarrollaron abreviaturas que forman parte de una jerga común, propias de estos canales de comunicación. Se elimina la corrección y revisión de textos, hay una marcada ausencia de retórica y se reduce considerablemente la sintaxis. Estas son licencias que adoptan todos a la hora de usar muchas de estas herramientas, independientemente del nivel de alfabetización y capacidades para producir otro tipo de escrituras (Varnhagen, 2009).

Para compensar esa otra parte del sentido de lo hablado que dan los gestos a la cara, surge el emoticono⁷ «es una de las formas más comunes de suplir la ausencia de canal visual en los *chats* es el uso de textos icónicos denominados *emoticonos* (del inglés *emoticon* tomado de *emotive* y *icon*), también llamado *smilie* (del inglés *smile*) por algunos usuarios» (Quinion, 1996; Yus, 2010: 188).

El emoticono se forma de combinaciones de signos de puntuación simples, esta unión forma diferentes expresiones de la cara (sonrisa=☺ enfado=☹ etc.), también hay otros signos icónicos más sofisticados de los que se hablará posteriormente. Su uso, inherente a la comunicación por

⁷ El *emoticono* apareció en 1982, creado por Scott Fahlman, de la Universidad Carnegie Mellon. En esa época, Fahlman escribió: “propongo ... la siguiente secuencia de caracteres para marcar las bromas: :) Leedla de lado. De hecho, probablemente sea más económico marcar las cosas que NO son de broma, dados los tiempos que corren. Para ello usad :((cit. En Baron, 2003^a, citado en Yus, 2010).

ordenador y ya totalmente popularizado, convierte el emoticono en una convención con un status propio. En las palabras de Mayans (1999: cap. 1) afirma que:

El ´smilie` no es, sencillamente la forma en que los personajes del *chat* sustituyen sus gestos faciales. No hay sustitución. Los `smilies`, en todo caso, ocupan el vacío que la ausencia de gestos faciales físicos deja. Y lo llenan de otro tipo de operación, también de carácter comunicativo. Aunque esta operación esté basada en el código comunicativo de los gestos faciales físicos que los usuarios dominan, debemos insistir en que no estamos en un campo de sustitución. Iconización textual.

La ausencia de un código en el emoticon permite avizorar que uno de esos puede ser interpretado de diferente manera dependiendo quién lo use, por ejemplo:

:-P a) sacar la lengua; b) hablar medio en serio/broma; c) aullar.

#-) a) estar muerto; b) ir de fiesta toda la noche.

:-7 a) comer un limón; b) sonrisa de hombre con bigote.

A veces el uso del emoticono se convierte en el protagonista de toda la interacción conversacional, y el envío y recepción de información mediante esta estrategia aporta a los usuarios una connotación de «diálogo lúdico y de comprensión mutua, aparte de un esfuerzo de jerga informática y del propio discurso del *chat*» (Yus, 2010: 193).

Hay emoticonos o emoticones que ya han sido previamente configurados y que vienen incluidos como *sticker* en las redes sociales, están listos para ser insertados y convertirse en los protagonistas de la interacción. Por ejemplo se revisará de arriba hacia abajo y su significado en orden descendente:

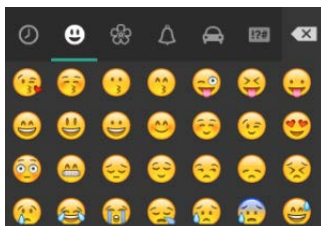


Gráfico de *smyleys*⁸

⁸ Cibermundo, El significado de los emoticones de whatssApp, tercera parte. [citado23 de mayo de 2014] Disponible en: [http //atombit.es/el-significado-de-los-emoticones.de.whatsapp-tercera-parte](http://atombit.es/el-significado-de-los-emoticones.de.whatsapp-tercera-parte).

- 1.- Beso con amor, beso sonrojado, beso amistoso, beso cariñoso, lengüetazo y guiño, lengüetazo vergonzoso, lengüetazo amistoso.
- 2.- Cara sonriente amistosa, cara sonriente entusiasmada, cara sonriente sorprendida, sonrisa cariñosa, sonrisa sonrojada, guiño normal, cara enamorada.
- 3- Cara sonrojada, sonrisa máxima, cara decepcionada, cara exaltada, cara desconfiada, cara perseverante.
- 4- Cara triste, cara llorando de risa, cara llorando de pena, cara dormida, cara preocupada, cara súper preocupada, cara avergonzada.

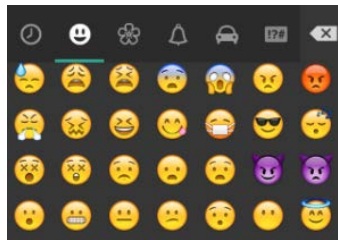


Gráfico de *smyleys* 2⁹

- 1.- Cara decepcionada, cara súper decepcionada, cara cansada, cara sorprendida con sudor frío, cara de grito, cara muy enfadada, cara enfadadísima.
- 2- Cara con expresión de triunfo, cara confundida, cara prepotente, cara hambrienta, cara enferma, cara con gafas de sol, cara dormida.
- 3- Cara con sueño, cara de asombro, cara triste, cara sorprendida, cara muy sorprendida, demonio contento, demonio enfadado.
- 4- Cara expectante, cara de disimulo, cara angustiada, cara sin expresión, cara de ángel.

Hay una multiplicidad de emoticonos que usan actualmente los jóvenes para interactuar en línea, entre los que se mostrará los más usados, producto de la investigación realizada en los dos colegios de Quito.

_ ilusionado o mente en blanco / =p sacando la lengua / 😊 sonriendo / ☹ triste / <> .. <> Alíen / 😇 ángel / 😋 hambriento / }; [enojado / ;-(triste / >☹ triste frunciendo la ceja / 8-O asombrado con ojos abiertos / =^D sonriendo con nariz / |-D sonriendo / ;-(sentirse mal / n_n sonriendo / :| quedarte sin palabras / =| quedarse sin palabras / Q😊 sonriendo con birrete colgado / :-/ confundido / ;,(llorando / =(, llorando de felicidad / 8# muerto / <😊 feliz (con gorro) / <☹ triste (con gorro) /

⁹ Ibid.

<☹ aburrido (con gorro) / **8**-[sin palabras con ojos abiertos / >.< enojado 1 / >_< enojado2 / >>:-
 << Furioso / ^_^ sonriendo cerrando los ojos / :^**D** sonriendo (con nariz) / :**X** callado, =-* beso, |-
 <> con boca abierta.

Hay otros como: \$-) pensando en dinero / *<☺ con gorro de navidad / **8**-o en shock / :-**V** hablando mucho / |-(serio frunciendo o juntando la ceja / **O8**-) ángel gracioso / [:-] cabeza cuadrada / :-**o** sorprendido / :-**J** saboreando / :-**Q** fumando / :**P** sacando la lengua feliz / :-< triste / ;) guiñando / ; **P** guiñando y sacando la lengua / ;-) guiñando (con nariz) / ;-**D** guiñando y riendo / :-**s** confundido, **U_U** triste con ojos cerrados / **u_u** triste con ojos cerrados / **T.T** llorando / **0.0** alerta, / **0.0** sorprendido / *_^ sonriendo y guiñando el ojo / “_” llorando / -_- durmiendo / (*_*) ilusionado / =**L** cayéndose la baba.

Finalmente también hay: ‘_* avergonzado / :’(**o T_T** = Llorar / ^_^ = Feliz / **u_u** = no importa / >.< = frustrado / **o.O** = sorprendido / **n.n** = contento / **x_x** = perder / !_! = impresionado / *_* = hipnotizado / :**D** = Muy alegre / **Y.Y** = triste / **j.j** = llorar / :-**x** = besos / **XD** = sonrisa / ^^ felicidad / **xD** = risas / muchas risas / **x**) = sonrisita / =**D** = sonrisota / **x**(= desagrado / =**S** = preocupación / >,< = frustración / **o.O** = sorprenderse por algo raro / ‘.’ = cara seria / -_- = aburrimiento / **u,u** = decepción / x_x muerto / (**U**) corazón roto / **8**) persona con lentes / >/ enojado / : * beso / : # persona con ortodoncia / :-.... llorando.

1.4.4 Las Redes Sociales

Antes de las redes sociales existieron los sistemas de tabloneros de anuncios cumpliendo de esta manera el anuncio de McLuhan (1996) cuando advirtió que « el efecto de un medio solo se fortalece porque se le da otro medio que sirva de contenido» (Piscitelli, 2010:152). De acuerdo con Danah Boyd y Nicole Ellison, las redes sociales pueden ser definidas de la siguiente manera:

Definimos un sitio de redes sociales como un servicio basado en internet que permite a los individuos 1) construir un perfil público o semipúblico dentro de un sistema delimitado. 2) articular una lista de otros usuarios con los que comparten una conexión y 3) ver y explorar su lista de conexiones y de aquellas realizadas por otros usuarios dentro del sistema. La naturaleza y la nomenclatura de estas conexiones pueden variar de un sitio a otro. Aunque utilizamos el término «sitio de red social» (*social network site*) para describir este fenómeno, el término «sitios de redes sociales» (*social networking sites*) también aparece en el discurso público y los dos términos a menudo se usan indistintamente optamos por no emplear el término *networking* por dos razones énfasis y alcance. *Networking* hace hincapié en

el inicio de una relación, a menudo entre desconocidos. Si bien es posible la creación de redes en estos sitios, no representa la práctica principal de muchos de ellos, ni es lo que los diferencia de otras formas de comunicación mediada por computadora (CMC).¹⁰

El estado ecuatoriano ha priorizado el uso de las Nuevas Tecnologías de la Información y la Comunicación (NTIC), en las que se enmarcan las redes sociales, frente a ésta temática la función legislativa afirma:

En la adopción de nuevas tecnologías de la información y comunicación constituye un elemento común a dos asuntos de importancia en la gestión legislativa: la transparencia de la información y la participación ciudadana, como se ha reiterado en líneas precedentes. En ese sentido, una primera política institucional relacionada con las NTIC, en general, es «privilegiar las soluciones informáticas basadas en *software* libre o de código abierto, con la finalidad de impulsar la soberanía tecnológica del Estado» (Asamblea Nacional, 2011:124, citado en Informe *Políticas de uso de herramientas web 2.0 en la administración pública de América Latina* CIESPAL - 2011).

El uso de las redes sociales en Ecuador, está en boga y se difunde en los medios impresos, el diario “El Comercio” publica en cada página íconos que facilitan el acceso a entrevistas, videos, imágenes, incitando a que los lectores se conecten a alguna red social para acceder a información adicional, «la sociedad red está en funcionamiento y sirve para imponerse en la comunicación» (Castells, 2009: 52).

Las redes sociales que serán tema de análisis y además las que habitualmente usan los ecuatorianos son: Facebook, Twitter y Skype.

1.4.4.1 El acoso en las Redes Sociales

Según Rallo (2010) en las redes sociales gran parte del tiempo de ocio es dedicado a «vivir» en la red, siendo muy habitual conforme se extiende el uso de «teléfonos inteligentes o smartphones» especialmente adaptados a la conexión permanente a redes sociales, la conexión permanente *online*, convirtiéndose la red social en un mundo paralelo que nos acompaña continuamente. A mayor

¹⁰ Traducción a cargo de Ericka Minera. Véase en Boyd, D y Ellison, N., “*Social Network Sites: Definition, History, and Scholarship*” Disponible en: <http://jcmc.indiana.edu/vol13/issue1/boyd.ellison.html>. (Citado en Piscitelli, 2010:73)

tiempo de vida en la red, mayor tiempo de información personal es almacenada y tratada, sirviendo de base a operaciones de «*data mining*» de las posibles víctimas, pudiendo de esta forma conocer su entorno aficiones, gustos, nivel académico, edad, etc.

Las conductas de «Ciber-acoso o *cyber-stalking*, y de *cyber bullying* son idénticas y persiguen el mismo propósito de evidenciar a la víctima un dominio sobre ella a través de actos que denotan su accesibilidad y control por el acosador en todo momento y lugar; únicamente limitado por su voluntad». No obstante, se suele reservar las primeras denominaciones cuando afecta a mayores de edad, hablándose de *cyber-bullying* «para las situaciones de hostigamiento entre menores por menores de edad» (Rallo, 2010: 264).

El *cyber bullying* es definido por el *National Crime Prevention Council's* estadounidense como la situación generada «cuando internet, los teléfonos móviles o cualquier otro dispositivo para enviar textos o imágenes son usados con el propósito de lesionar o avergonzar a otras personas». Por su parte INTECO lo define como una situación que «supone difusión de información lesiva o difamatoria en formato electrónico a través de teléfonos o dispositivos móviles a la publicación de videos y fotografías en plataformas electrónicas de difusión de contenidos»¹¹ (Rallo, 2010: 167).

Es preciso definir un poco sobre la conducta del acosador en la red es decir «el Grooming» se lo conoce como «el comportamiento que consiste en la realización de acciones deliberadas por parte de un adulto para tomar contacto con menores de edad, con el propósito de obtener una satisfacción sexual mediante la captación de imágenes de contenido erótico o pornográfico». Los actos de Grooming comienzan en las salas de *chat* cuando los acosadores comienzan por ganarse la confianza de los menores, regalándoles puntos en juegos o proporcionándoles información valiosa para ellos. Finalmente acceden a información personal a los números de teléfono de sus víctimas y las amenazan con publicar información confidencial sino acceden a las peticiones del acosador.

En el caso de acosadores menores, varios autores los describen así: Ibañez Lorente habla de la capacidad de exploración de la información, de la habilidad para la realización de actividades múltiples de manera simultánea y de procesamiento de información de forma discontinua o simultánea. «Las víctimas de actos de acoso han de manifestar alguna diferencia o descompensación en comparación con los acosadores o victimarios». Como indican Alvarado, Cruz de la Maza en el Manual para colegios, la relación entre acosador y víctima se basa en la

¹¹ INTECO. Guía legal sobre *cyberbulling* y *grooming*.

asimetría o desbalance de poder basada en una superioridad física, de edad, social (Rallo, 2010: 271).

1.4.4.2 Microblog: El Twitter

La idea que dio origen a Twitter surgió dentro de la compañía Odeo, mientras se estaba desarrollando un servicio de radio on-line (*podcasting*). El primer prototipo fue usado internamente entre los empleados de la compañía. Sus creadores eran los ex trabajadores de *Google*, Evan Williams y Biz Stone con la colaboración de Jack Dorsey, Evan Henshaw-Plath y fundamentalmente de Noah Glass (EmTechSpain, 2012).

En un inicio Glass propuso llamar a este servicio de mensajería *Twittr*. La versión definitiva se lanzó el 15 de julio de 2006. En Octubre de ese año, Stone, Williams, Dorsey y otros formaron *Obvious Corporation*, adquiriendo los derechos sobre Odeo, luego de que los inversores originales perdieran su interés ante el fracaso inicial del proyecto, debido a que la plataforma de microblogging en un inicio era muy diferente. Evan Henshaw, co-creador de la red afirmó que no tenía vocales era una especie como acosador de amigos, estaba pensada para enviar mensajes cortos a toda hora y de cualquier cosa, se usaba solo vía celular. De ahí la limitación de 140 caracteres que venía dada por el tamaño de los sms¹² y era de pago. Tenía pocos usuarios, pero eran muy fanáticos y lo usaban a toda hora (EmTechSpain, 2012).

La idea era atractiva para los informáticos y a partir de ese momento se creó un sistema interno para usarlo en ordenadores y poder chatear entre programadores, pero faltaba agregarle las vocales y finalmente nació Twitter. Se hizo famosa a partir de un festival de música en EE.UU., y empezó a tener un uso masivo. El trabajo se vio reflejado después de tres años de prototipos inutilizados y cambios de rumbo. En marzo de 2007, ganó el premio *South by Southwest Web Award* en la categoría de blog. Y en abril, la nueva compañía Twitter, Inc se independizó de su gestora. El 3 de noviembre de 2009 apareció la versión de Twitter en español.¹³ El 8 de octubre de 2009 el microblogging publicó una aplicación para que los usuarios de forma no lucrativa lo tradujeran en español, francés, italiano y alemán. La traducción al español fue la primera en culminarse y en estar disponible en la fecha indicada (EmTechSpain, 2012).

¹² Son mensajes de texto que se pueden enviar a cualquier terminal móvil con tecnología GSM. [citado 20 de octubre de 2013] Disponible en: <http://sms.terra.es/sms/faqs/faqs.htm>.

Como definiciones del Twitter se ha tomado las siguientes:

Un servicio en línea que puede usarse para mandar notas de (140 caracteres o menos) al mundo a través de la Red, mensajería instantánea y SMS. Lo usan para comentar lo último que están haciendo, comiendo, viendo, sintiendo, etc., a su familia, amigos y cualquiera que los esté siguiendo («seguir». en la jerga de Twitter, significa suscribirse para recibir mensajes – o *tweets* – de un usuario concreto) (Grossman, 2009 citado en Yus, 2010:158).

Un servicio que te conecta con tu gente, que responde a preguntas de lo que estás haciendo en este momento mediante el teléfono móvil, la web, le mensajería instantánea a través del correo electrónico. Te permite estar en contacto, con tu gente en tiempo real (Jack Dorsey, creador y presente de Twitter (Reventós, 2008 citado en Yus, 2010:158).

El Twitter es una red social creada por el estadounidense Jack Dorsey en marzo de 2006 y lanzado en julio del mismo año. Tiene su sede en San Francisco – California con sus filiales San Antonio y Boston en Estados Unidos. La red permite enviar mensajes llamados *tweets*, con un máximo de 140 caracteres, los que se muestran en la página principal del usuario a través del servicio *microblogging*¹³. Los usuarios pueden suscribirse a los *tuits* de otros usuarios a lo que se le denomina «seguir» y a los usuarios abonados se les llama «seguidores» y a veces *tweeps* se les denomina a seguidores novatos que aún no han hecho muchos *tweets* (Frontera, 2012).

A diferencia del Skype y del Facebook medios usados para comunicarse con amigos o familiares en su generalidad, y en los que se prefiere escribir mensajes privados. En el Twitter los mensajes publicados son difundidos a todos los usuarios, pero existe la opción de mostrar únicamente a unos seguidores determinados. Al usar esta red existe la posibilidad de *tuitear* desde la web del servicio, con aplicaciones oficiales externas (como para teléfonos inteligentes), o mediante el Servicio de mensajes cortos (SMS) disponible en ciertos países.⁸ Si bien el servicio es gratis, acceder a él vía SMS comporta soportar tarifas fijadas por el proveedor de telefonía móvil (EmTechSpain, 2012).

El cofundador de Twitter Henshaw Plath afirma:

Twitter te deja contar qué desayunas o cuál es tu primer pensamiento al abrir los ojos, en Twitter lo íntimo se hace público, pero simultáneamente no se obliga al

¹³ Microblogging es un reciente fenómeno comunicativo en la red que consiste en escribir textos breves actualizados, normalmente de menos de 200 caracteres, sobre la vida del usuario “en tiempo real” y mandarlos a una lista de amigos o conocidos mediante un SMS de teléfono móvil, mensajería instantánea, correo electrónico, o una página web (Yus, 2010: 117).

usuario a emplear el nombre real, lo que define a Twitter es que el mensaje que lanzas al mundo exterior lo puede leer cualquiera; es diferente a Facebook, pensado para comunicarte de forma no anónima y en círculos de personas seleccionados por tí mismo. (EmTechSpain, 2012).

Lo negativo de esta red social es que los usuarios han ideado una nomenclatura para reenviar mensaje a otros usuarios, el denominado *retweeting* se trata de anteponer RT y luego escribir el mensaje usualmente los que reenvían suelen alterar el mensaje inicial para no exceder el límite de 140 caracteres, en ese ejercicio se pierde el contenido inicial (Yus, 2010).

1.4.4.3 El Skype

El Skype es un software que permite mantener comunicaciones de texto, voz y video a través del internet. Creado por el sueco Niklas Zennstrom y el danés Janus Friis. Desarrollada técnicamente por los estonios Priit Kasesalu, Jaan Tallinn y Ahti Heinla. Tuvo su origen en Tallin Estonia (Oniza, 2011).

Es imposible acceder al código y protocolo de Skype porque se hallan cerrados, pero es muy fácil descargar la aplicación ejecutable del sitio web oficial. Además los usuarios de esta red social pueden hablar entre ellos gratuitamente. Esta aplicación también incluye una característica denominada *YY SkypeOut* la cual permite a los usuarios llamar a teléfonos convencionales, cobrándoles diversas tarifas según el país de destino, pudiendo llamar a casi cualquier teléfono del mundo. Es posible hablar hasta con 100 personas en el *chat* en grupo. La agencia de inteligencia estadounidense Agencia de Seguridad Nacional (NSA) monitoriza las conversaciones de Skype mediante el sistema de vigilancia electrónica *PRISM* (Oniza, 2011).

Otra opción que brinda Skype es *SkypeIn*, gracias a la cual se otorga un número de teléfono para que desde un aparato telefónico, en cualquier parte del mundo, se pueda contactar al computador. Además, se provee de un servicio de buzón de voz, en caso de que el usuario no se encuentre disponible; es un servicio de pago que viene incluido con *SkypeIn*. La interfaz de Skype es muy parecida al de otro software de mensajería instantánea, tales como Windows Live Messenger o Yahoo! Messenger, y es posible entablar una conversación de mensajes instantáneos entre usuarios del mismo software.

El siete de noviembre de 2012, Microsoft anunció oficialmente la retirada de Windows Live Messenger en todo el mundo el 8 de abril de 2013, a excepción de China, debido a que Skype es operada por otra compañía en ese país. La transición comenzó el 8 de marzo de 2013, cuando el cliente de computadoras de Windows Live Messenger ya no podía acceder al servicio y el usuario era instado a instalar Skype. En octubre de 2013, Microsoft dejará de soportar el protocolo XMPP, imposibilitando a las aplicaciones que usan el método de inicio de sesión de Windows Live Messenger conectarse al servicio. Después de esto, en marzo de 2014, el protocolo MSP dejará de funcionar, lo que tendrá como resultado el final de Windows Live Messenger (Román, 2013).

En 2003 Skype celebró su décimo aniversario con 300 millones de usuarios activos y conversaciones, lo cual refleja que ha sabido adaptarse con éxito a un cambio integral de la comunicación y la tecnología. En abril de 2003 se hizo la primera llamada por Skype desde un ordenador personal en Estonia, pero no fue hasta el 29 de agosto de ese año cuando se puso en marcha la primera versión beta de este servicio de voz sobre IP¹⁴.

En diez años la audiencia de la red se ha multiplicado, ha emergido, el internet móvil, han nacido y caído líderes tecnológicos y las comunicaciones ocupan un lugar prominente en la sociedad. Skype ha sobrevivido a las oscilaciones de la industria, a los cambios bruscos que han impuesto nuevas formas de interrelación personal (NTN24, 2013).

En la actualidad el Skype goza de ser una de las aplicaciones más descargadas en teléfonos inteligentes y tabletas; cada mes el 50 % de los nuevos usuarios del servicio son móviles. Según Alejandro Armaiz director de desarrollo de Skype para América Latina afirma que, «el éxito de Skype reside en que fue pionero en las videollamadas a gran escala y en las videollamadas en alta definición y en que ha intentado estar siempre presente en los distintos dispositivos (ordenador, televisión, tabletas, teléfonos) y sistemas operativos» (NTN24, 2013).

1.4.4.4 La red social más visitada: El Facebook

En febrero de 2004, un estudiante de Harvard llamado Mark Zuckerberg lanzó un sitio web llamado Facebook como un servicio para ayudar a la red de estudiantes de Harvard a conectarse entre sí al proyecto y un mes más tarde la mitad del alumnado había creado su perfil (Yadav, 2006. Citado en Pisticelli, 2009: IX). El nombre fue tomado de una publicación que mostraba el perfil de los

¹⁴ La IP es la identificación numérica en Internet de cualquier dispositivo.

estudiantes y del personal de la universidad distribuida entre los nuevos alumnos (Phillips, 2007 citado en Pisticelli, 2009: IX). Harvard tiene una reputación de elite, una comunidad estrechamente unida, y el contacto que se hace con el resto de los estudiantes es casi tan importante como el aprendizaje formal.

Facebook no fue el primer sitio social, posiblemente el honor le pertenece a Friendster o a tribes, ni siquiera fue la primera red social creada por Zuckerberg, existieron varios sitios sociales como el ex BBS *The well*, lanzado por Stuart Brand en 1985, y *The Globe*, una comunidad iniciada en 1994 por Stephan Paternot y Todd Krizelman. Cuando Facebook emergió, la idea de conectar gente mediante el uso de perfiles, actualizaciones de estado y foros estaba consolidada (Pisticelli, 2009: IX).

En el 2006 Facebook fue abierta al público. El 2 de diciembre de 2009, Marck Zuckerberg informó que había alcanzado los 350 millones de usuarios (Piscitelli, 2010: 153).

En Ecuador niños, jóvenes y adultos gozan de tener una cuenta en esta red social. En la actualidad el 99% de estudiantes encuestados durante la investigación tienen una cuenta en Facebook y acceden a esta diariamente.

1.5. Manejo de las TICS en Ecuador

En el tema de las nuevas tecnologías de la información en Ecuador se analizará varias investigaciones realizadas por entes; público e internacional, como lo son el Centro Internacional de Estudios Superiores de Comunicación para América Latina (CIESPAL) y la Superintendencia de Telecomunicaciones de Ecuador (SUPERTEL).

Se detallará el origen de los términos utilizados según las nuevas tecnologías, para ello se partirá de la distinción que hacen la Fundación Comunica, Asociación para el Progreso de las Comunicaciones (APC) e *International Development Research Centre (IDRC)* entre tecnología web 2.0 y comportamiento web 2.0., la primera hace referencia a las aplicaciones basadas en la web, que facilitan el intercambio de información interactiva y la colaboración; mientras que el segundo no se refiere a un cambio específico en la tecnología de Internet sino, más bien, a un cambio sobre cómo se la utiliza y el para qué de los usos.

En este sentido, la tecnología es simplemente facilitadora de usos sociales a través de una amplia variedad de herramientas marcando distancias con el determinismo tecnológico, que atribuye los cambios sociales y culturales únicamente a lo técnico, y también con el criterio de la tecnología como instrumento de la racionalidad moderna que, según la Escuela de Frankfurt, tenía un carácter científico-técnico porque buscaba la predicción de hechos y la obtención de resultados útiles (CIESPAL, 2011).

Sin embargo, la distinción hecha por las tres organizaciones mencionadas al inicio, no desconoce que la tecnología y el comportamiento web 2.0 pueden potenciarse en formas novedosas porque, de hecho, ofrecen posibilidades diversas de conectarse con otras personas y organizaciones por medio de redes sociales; trabajar con esas otras personas y organizaciones; crear y compartir contenidos, y encontrar, usar, organizar y reutilizar contenidos. Las redes sociales, promueven interacciones sociales de cierta complejidad, ya que se vinculan estrechamente con las formas de sociabilidad de la vida *off line* (Pisticelli, 2009).

Todas estas facultades están relacionadas con la interactividad, que permite un diálogo y una reciprocidad comunicativa; y con la colaboración entre personas, que es la base de la *world wide web 2.0*. Desde la década de los 90 del siglo pasado, cuando Internet explotó como una red comercial, de información y comunicación, que superó los 900 millones de usuarios en 2004 (Piscitelli, 2005), la web ha evolucionado del hipertexto (textos relacionados) y el intercambio de información a la web 2.0, que permite la interactividad (CIESPAL, 2011).

Este desarrollo tecnológico ha modificado los patrones de comunicación entre los sujetos (Carrión, 2004). Actualmente, la sociabilidad incluye interacciones mediadas por la tecnología que implican «La necesidad de un nuevo trabajo de observación, de concepción y de evaluación de los modos de comunicación» (Lévy, 2007 citado en Informe *Políticas de uso de herramientas web 2.0 en la administración pública de América Latina* CIESPAL, 2011).

El término web 2.0, creado por el irlandés Tim O'Reilly¹⁵ expresa una nueva generación de servicios en la web basados en el concepto de red, la creación de comunidades. Según el

¹⁵ Tim O'Reilly lo utilizó para designar a la nueva red social, entendida como una plataforma de minimalismo en el diseño estético de la web, y la utilización de una serie de nuevas tecnologías (Barrero et. al 2006: 3). A partir de ella, entonces, las tareas mediadas por la tecnología son desarrolladas por personas organizadas en comunidades parcialmente estructuradas que usan la red como modelo de ordenación, creándose redes entre

planteamiento de Patricia Wallace (2001) la red es un espacio para la conversación, para establecer contactos y llevar a cabo intercambios de ideas, un lugar prometedor para conseguir que la vida en el espacio real sea distinta; mientras que la *www* es uno de los entornos de Internet que ha sido empleado como una combinación de biblioteca, revistero, guía de páginas amarillas y como medio de publicación personal a todo el mundo y a precios muy bajos. Su limitación está en que su sistema de catalogación dificulta la navegación para encontrar una información determinada; por ello, la web semántica es un intento de estructurar sus contenidos (Berners, 2001 en Barreno et. al, 2006).

Según el informe realizado por el equipo de investigación de CIESPAL en relación a la web 2.0, se afirma que:

Alrededor de la web 2.0 giran, a su vez, «términos satélites», como el de redes sociales, que la retroalimentan al confirmar las características de este tipo de tecnología: la web como plataforma de trabajo, el fortalecimiento de la inteligencia colectiva, la gestión de las bases de datos, el fin del ciclo de las actualizaciones de las versiones de software, junto a la búsqueda de la simplicidad, los modelos de programación ligera, el software no limitado a un dispositivo, y las experiencias de los usuarios (Cobo et.al, 2007). Las aplicaciones más representativas de la web 2.0 son: Wikipedia, Youtube, Flickr, Wordpress, Blogger, MySpace, OhMyNews, y otras herramientas como los blogs, para usuarios generadores de contenidos. (CIESPAL, 2011).

En el 2010, la Encuesta de Tecnologías de la Información y Comunicación del Ecuador registró que el acceso a Internet se incrementó tanto en los hogares de bajos ingresos como en los de altos ingresos. Según esa encuesta, a mayor ingreso en el hogar es mayor el acceso a las NTIC; así, el 53,8% de las personas de hogares con alto ingresos usó Internet, mientras que en los hogares con bajos ingresos solo el 13,2% de las personas utilizó esta tecnología. Por otro lado según la Superintendencia de Telecomunicaciones (SUPERTEL) en la última rendición de cuentas en el año 2012 hay un total de 7.320.206 usuarios de internet y existen 311.967 cuentas de internet (SUPERTEL, 2012).

entidades. (CIESPAL, Informe *Políticas de uso de herramientas web 2.0 en la administración pública de América Latina*.

CAPÍTULO II

EL ADOLESCENTE EN LA ERA DIGITAL

2.1 Desarrollo Físico del adolescente

Previo a la argumentación sobre el desarrollo del adolescente como ser humano evolutivo se definirá cual es la procedencia de esta palabra objeto de estudio. Etimológicamente adolescente proviene del latín, *ad*, hacia, y *aloscere*, de oleré: crecer, lo cual significa la condición y el proceso de crecimiento del hombre (Harrocs, 1986).

Algunos autores definen la adolescencia como la etapa del desarrollo humano, que tiene un comienzo y una duración variables, la cual marca el final de la niñez y crea los cimientos para la edad adulta, en las dimensiones biológicas, psicológicas y sociales del ser humano.

La adolescencia es una etapa del desarrollo en su vida, y la adolescencia es considerada una etapa más, ya que diversos aspectos de ésta se desarrollarán en complejidad funcional, aumentando su calidad en correlación con el aumento de la edad. Este desarrollo puede ser promovido, estimulado, detenido o incluso deteriorado (Krauskopf, 1995 citado en Monroy, 2002:11).

Una persona es adolescente cuando inicia la pubertad entre los 9 y 13 años esto según Harrocs. En un estudio realizado por El Fondo de las Naciones Unidas para la infancia (Unicef) se habla de una «adolescencia temprana» que va desde los 10 a los 14 años y la «adolescencia tardía» de los 15 a los 18 años. La adolescencia tardía abarca la parte posterior de la segunda década de la vida. Para entonces, ya usualmente han tenido lugar los cambios físicos más importantes, aunque el cuerpo sigue desarrollándose.

Existen diversos factores que influyen en esta etapa de desarrollo: tales como su alimentación, herencia, influencias hormonales, etnia y situación geográfica, por lo que su comienzo varía de una persona a otra. La adolescencia finaliza cuando el individuo alcanza la madurez emocional y social para asumir el papel adulto, según se defina este en su cultura. Son tantos los factores (personales, culturales, históricos), que influyen en el logro de la madurez personal, que es casi imposible establecer edades precisas. Para algunos, la adolescencia nunca termina; para otros, este periodo

pasa casi desapercibido como en el caso de los adolescentes en zonas rurales que deben asumir papeles adultos a temprana edad (Harrocs, 1986).

La adolescencia está marcada por cambios independientes: el desarrollo se produce tanto en la esfera biológica (cognición, afecto y personalidad) y social (relación del individuo con otros), por lo tanto según Horrocks (1986), la adolescencia es una época:

En la que el individuo está más consciente de sí mismo intenta poner a prueba diversos conceptos del yo en comparación con la realidad. Aprende el papel personal y social con más probabilidad se ajustará el concepto de sí mismo, así como el concepto de los demás. Está marcada por cambios interdependientes el desarrollo se produce tanto en la esfera biológica (desarrollo y crecimiento fisiológicos) como en la psicológica (cognición, afecto y personalidad) y social (relación del individuo con otros).

Los cambios biológicos que indican el final de la niñez y el inicio de la adolescencia producen un crecimiento rápido en estatura y peso, cambios en la forma y las proporciones del cuerpo, el logro de la madurez sexual, además conlleva a que estos individuos presenten serios conflictos internos de su personalidad en búsqueda y establecimiento de su yo interior.

2.1.1 Desarrollo Psicológico y mental del adolescente

Según la teoría social de Vygotsky, el desarrollo intelectual de los adolescentes guarda estrecha relación con su cultura. Los niños no desarrollan el mismo tipo de mente en todo el mundo, sino que aprenden a utilizar el cerebro y las capacidades mentales de su especie para resolver problemas e interpretar el entorno en conformidad con las normas y valores de su cultura (Shaffer, 2007: 221).

Las definiciones psicológicas consideran que la madurez mental se alcanza al lograr la capacidad para el pensamiento abstracto; la madurez emocional se logra cuando se alcanzan metas como descubrir la propia identidad, independizarse de los padres, desarrollar un sistema de valores y establecer relaciones maduras de amistad y amor. En este sentido, algunas personas jamás abandonan la adolescencia, sea cual sea su edad cronológica.

Hasta la infancia la identidad se completaba bastante con las afirmaciones de quienes son su familia para luego salir a buscar o conquistar nuevos territorios. Lugares desconocidos donde encuentra distintas familias, enunciados diferentes que le acompañaron y sostuvieron hasta que

hizo su irrupción, la sensación y la necesidad que lo irá dominando cada vez más de querer ser su propio constructor o a su vez ser el co-constructor de sí mismo, de ser él/ella quien elija a sus otros significativos, a sus compañeros(as) de aventura.

El adolescente al esfumarse en un mundo lleno de certezas y estar inmerso en un mundo de incertidumbres, en medio de su búsqueda de identidad, el adolescente construye su yo de un mundo frágil. Y paralelamente, esta situación lo lleva a aferrarse a todo aquello que lo aleja de la incertidumbre como el fanatismo, convicciones que son alternativa de reflexión, entre otros. Cuando se desvanecen las incertidumbres, busca escudarse en cualquier cosa para alcanzar su identidad, y en ello se juega la subjetividad. Para ellos elegir es quedar congelados en un refugio sin salida ni posibilidad del encuentro de su identidad (Rother, 2006).

El adolescente tiene como trabajo psíquico central la búsqueda de su identidad o, si se quiere, el delineamiento de su «proyecto identificadorio» (Aulagnier, 1977 citado en Rother, 2006: 41), aunque este sea cambiante.

Como señala Rother Hornstein (2006), el adolescente deberá sentir con convicción:

«yo soy éste» (y no aquél). Sentimiento que procede de la representación de un cuerpo unificado, de la separación y límite entre él mismo y el otro, de un sentimiento de propiedad de sí, de su imagen narcisista, de la identificación con las imágenes, los mandatos y los valores parentales, del sentimiento de pertenencia a una familia, a un grupo, a un pueblo, a una cultura, etcétera.

Mientras el adolescente define su personalidad, el cerebro continúa desarrollándose y reorganizándose, y la capacidad para el pensamiento analítico y reflexivo aumenta notablemente. Las opiniones de los miembros de su grupo aún tienden a ser importantes al comienzo de esta etapa, pero su ascendente disminuye en la medida en que los adolescentes adquieren mayor confianza y claridad en su identidad y sus propias opiniones.

A la hora de definir su identidad para el adolescente a través de las redes sociales en especial el Facebook es aún más complejo porque al ser parte de una red social el yo tiene que ser otro; miro para que me miren, comento para que me comenten, comparto para que el otro también comparta. En las identidades construidas y narradas en el Facebook se actualizan elementos recurrentes y presentes en toda narrativa del yo, tales como la interioridad y exterioridad del sujeto. A través del *microblogging* los usuarios del Facebook exteriorizan el estado de ánimo muestran su yo interior,

mientras que el yo exterior se proyecta a través de las fotos y videos. Así como en alteridad no hay yo sin otro en Facebook nunca se está solo (Piscitelli et al., 2010).

2.2 El Adolescente Nativo Digital.

La expresión «nativos digitales» (*digital natives*) fue acuñada por Marc Prensky¹⁶ en un ensayo titulado *La muerte del mando y del control*, donde los identificaba como aquellas personas que han crecido con la red y los distinguía de los «inmigrantes digitales» (*digital immigrants*), llegados más tarde a las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC).

En el mundo de los «nativos» no hay un antes y un después de los sistemas operativos de interfaz gráfica, YouTube, iPod y redes sociales. Para cuando comenzaron a cobrar conciencia, todos estos elementos ya formaban parte de la vida diaria de millones de personas alrededor del mundo.

Los primeros nacieron en la era digital y son usuarios permanentes de las tecnologías con una habilidad consumada. Su característica principal es sin duda su tecnofilia, sienten atracción por todo lo relacionado con las nuevas tecnologías, las cuales satisfacen sus necesidades de entretenimiento, diversión, comunicación, información y, tal vez, también de formación (García, 2011).

Aunque hay muchas interpretaciones en cuanto al año de inicio de esta generación, basado en los patrones de población de los últimos 150 años, el experto poblacional Phil Ruthven, fundador de *IBIS World*, argumenta que los primeros nativos digitales nacieron en el año 2000. Estos niños están a punto de cruzar la barrera hacia la adolescencia y lo harán de la forma más visible: a través de 'tweets', 'status updates' y 'streams', la tecnología los define (Castro, 2012).

A los nativos le fascina el celular porque en él convergen juegos, videos, fotos, música, textos y la posibilidad de mantener una comunicación presente en todo lugar con sus contactos vía *sms*, *mms* y llamada (Prensky, 2001 citado en Piscitelli, 2010: 41). «Los celulares de la nueva generación no son simplemente dispositivos que facilitan la comunicación de voz sino que se han convertido en un sistema de comunicación ubicua, multimedia y portátil que está absorbiendo gradualmente las

¹⁶ Marc Prensky, es reconocido mundialmente por su labor en el área de la educación y enseñanza. Es el fundador de Games2train, una compañía de aprendizaje electrónico. Es considerado un experto mundial en la interacción entre el juego y el aprendizaje, creó más de 100 juegos diseñados para todo tipo de plataformas, desde Internet a teléfonos celulares.

Disponible en: <http://joselopezarineznm.wordpress.com/2008/03/25/biografia-marc-prenski/>.

funciones de teléfono no fijo y de otros aparatos electrónicos» (Castells, 2007 citado en Piscitelli, 2010:41). Según Piscitelli el teléfono celular puede pasar de ser el enemigo público a plantarse como un mediador entre nativos e inmigrantes digitales, así como una poderosa plataforma para el aprendizaje y el pensamiento con imágenes, esto hablando en el ámbito académico.

En el desarrollo cognitivo de los nativos digitales, ellos reciben información realmente rápida. Les gustan los procesos y multitareas paralelos. Prefieren gráficos antes que el texto. Defienden los accesos al azar (desde hipertextos). Funcionan mejor cuando trabajan en red. Prosperan con satisfacción inmediata y bajo recompensas frecuentes. Es claro que como resultado de este ambiente ubicuo y del volumen de su interacción con la tecnología, los estudiantes de hoy piensan y procesan la información diferente a sus precursores (Prensky, 2012).

2.3 Repercusión en la relación intrafamiliar con el uso excesivo del *chat*

Lo principal es que la adolescencia es algo más que pubertad física, aunque en gran medida se basa en ella. Implica crecimiento, que exige tiempo. Y mientras se encuentra en marcha el crecimiento las figuras paternas deben hacerse cargo de la responsabilidad. Si abdican, los adolescentes tienen que saltar a una falsa madurez y perder su máximo bien: la libertad para tener ideas y para actuar por impulso. (Winnicott, Realidad y Juego, 1971 citado en Rother, 2006: 46)

Winnicott afirma que los adolescentes no solo se desarrollan físicamente sino que pasan por un tiempo en el que pueden ser «inmaduros, irresponsables, cambiantes, juguetones», eso es lo que ocurre en esa búsqueda incesante de quiénes son, de la identidad, de ser impulsivos, libres para escoger, pensar en sus aspiraciones para el futuro. Lo denomina como un tiempo que dura pocos años y los que deben estar cerca de ellos durante este tramo son principalmente los padres llamados a ser responsables de ellos y no «abdicar» cargas que los llevarían a una madurez falsa e incómoda, saltando el proceso de la vida.

Las familias no pueden ofrecer ese locus externo, es decir esa característica fomentada culturalmente, el control antes estaba afuera en la sociedad, pero ahora cada quién tiene que aprender a cuidarse, es por ello que los jóvenes tienen muy en claro que los adultos no pueden entender muchas cosas que les están pasando, deben buscar sus propias respuestas y construir su propio control interno seguramente les gustaría contar con la colaboración de los adultos para ello,

pero mientras los adultos sigan apegados a sus mecanismos de control externo, desfasados históricamente, van a tener conflictos con los adolescentes (Krauskopf, 1995:113).

Según varios estudios realizados en España reportan resultados negativos del uso excesivo del *chat*. Uno de los efectos es el deterioro o el deficiente desarrollo de las relaciones personales y en especial con los familiares más cercanos (López, 2000).

Algunos resultados de estudios realizados por Home Net, en el que se registra las actividades realizadas en la red, por familias de la zona de Pittsburgh, durante un período de dos años, indican que el aumento del uso del internet no siempre es beneficioso para el bienestar o la actividad social del usuario. Robert Kraut y sus colegas de la Universidad Carnegie Mellon en Estados Unidos, tras administrar pruebas de personalidad, se observó « que cuanto más tiempo se pasaba una persona en la red más disminuía la comunicación familiar y el tamaño de sus círculos sociales en la vida real» (Wallace, 2001: 220)

Los jóvenes se encierran en sus habitaciones o sin necesidad de cerrar un espacio físico se encierran en su mundo virtual desde el lugar en que se encuentren. Invadir la privacidad del joven ya no es tan fácil con las nuevas tecnologías, la inventiva, la creatividad y ese sentido o necesidad de privacidad que poseen los jóvenes les han llevado a producir símbolos nunca antes utilizados por anteriores generaciones, cuyos significados solo lo entiende el que emite el mensaje y el que lo recepta, es por ello que la mayoría de adultos no entiende. A ese tipo de lenguaje se le llama *lingo* o «lenguaje digital».

Por otro lado la adicción al internet y al *chat* es muy común en los jóvenes de la actualidad y es que el *chat* se ha vuelto un medio muy utilizado de comunicación a tal grado que algunos prefieren comunicarse por el *chat* que hablar por teléfono. El uso de nuevas formas de escritura y nuevos símbolos ha constituido una barrera en la comunicación puesto que ya no es tan fácil entender las nuevas formas de comunicación escrita que utilizan los jóvenes (Universidad de Illinois, 2007).

2.4 Brecha Digital Nativo-estudiante/Inmigrante-profesor

El celular y las imágenes parecen ser los demonios del sistema educativo contemporáneo. Pero estos pueden pasar de ser el enemigo público a plantearse como un mediador entre nativos inmigrantes digitales, así como una poderosa plataforma para el aprendizaje (Mara Balestrini, 2009).

La brecha digital se define como la «diferencia que existe entre las personas (comunidades, provincias, países) que cuentan con las condiciones óptimas para utilizar adecuadamente las TIC en su vida diaria, y aquellos que no tienen acceso a las mismas que aunque lo tengan, no saben utilizarlas. La brecha digital no se relaciona solamente con aspectos de carácter tecnológico, es el reflejo de una combinación de factores: socioeconómicos, culturales, políticos y de infraestructura de telecomunicaciones e informática»¹⁷

En el ámbito educativo, los alumnos que triunfan son aquellos cuya inteligencia se acopla al paradigma dominante de uso en una institución educativa en particular o que buscan adaptarse a ella. No al sistema educativo, al currículo dominante o a la filosofía educativa pregonada, profesada o soñada, sino a lo que hay. Y muchos lo logran, pero otros muchos no.¹⁸

Humberto Maturana y Francisco Varela afirman que el cerebro registra y absorbe prácticamente nada del mundo externo tal cual es solo un 1% de las señales que proviene de ese mundo, el resto es justamente trabajo interno cerebral. De esta manera, cualquier pedagogía imaginada en términos de sistemas informacionales abiertos está condenada al fracaso. Gracias a las herramientas que se posee hoy es posible finalmente plasmar en dispositivos pedagógicos las ideas de Maturana y Varela. Porque la estructura de la red no está determinada por la arquitectura *broadcast* de los CMS¹⁹ y LCMS²⁰ (Piscitelli, 2010:15).

¹⁷ Tomado del Estudio sobre Tecnologías de Información y Comunicación en América Latina. En Cuadernos de Conectividad, Vol.1 Agenda de conectividad de Colombia, Mayo de 2003 (citado en Paz, Olga, 2006:114)

¹⁸ “Ver en partícula la película *Entre los muros*, dirigida por Laurent Cantet, cuya principal tesis es al creciente barrera intergeneracional entre jóvenes ya adultos, entre jóvenes y profesores, que ninguna estrategia astuta ni ninguna estrategia simplista logrará sortear o resolver”(Piscitelli, 2010).

¹⁹ Es un Sistema de Gestión de Contenido-CMS (*Content Management System*) este sistema permite la creación y administración de los contenidos de una página web, principalmente de forma automática.

²⁰ Es un Sistema de Gestión de Aprendizaje-LMS (*Learning Management System*) es un software que automatiza la administración de acciones de formación. Son variadas las funcionalidades de un LMS: registra a todos los actores que intervienen en el acto de aprendizaje (alumnos, profesores, administradores, etc.), organiza los diferentes cursos en un catálogo, almacena datos sobre los usuarios, realiza un seguimiento del aprendizaje y la temporización de los trámites y genera informes automáticamente para tareas de gestión

Según Prensky M., los profesores inmigrantes digitales asumen erróneamente que los estudiantes son los mismos que siempre han sido, y que los mismos métodos que funcionaron para los profesores cuando eran estudiantes son los que trabajan con sus estudiantes ahora. Esa suposición ya no es válida hoy en día lamentablemente los estudiantes tienen que permanecer sentados y vetados al uso de videos y MTV. Cuando la realidad en el aula es que los estudiantes utilizan la instantaneidad del hipertexto, la música descargada, los teléfonos en sus bolsillos, una biblioteca en sus computadoras portátiles, los mensajes con viga y mensajería instantánea. Ellos permanecen conectados en red la mayor parte o la totalidad de sus vidas. Tienen poca paciencia para las conferencias, la lógica paso a paso.

Ellos tendrán que enfrentarse una vez más a la brecha inmigrante / nativo. Prensky asume que eso va a hacer que sea aún más difícil de enseñar a todos los nativos digitales que ya están en el sistema, a la manera tradicional. Por ello en caso de que los estudiantes *Nativos Digitales* aprenden las viejas costumbres, o si sus educadores *Inmigrantes Digitales* aprenden lo nuevo es muy poco probable que los *nativos digitales* vayan hacia atrás, puesto que el cerebro no asumirá un retroceso en el tiempo y el retraso cultural al que se verían enfrentados los estudiantes. También iría en contra de la migración cultural, como resultado de la entrada digital que recibieron. El aprendizaje a través de juegos digitales es una buena manera de llegar a los nativos digitales en su «lengua materna» (Prensky, 2001).

Los niños nacidos en cualquier nueva cultura aprenden el nuevo idioma con facilidad, y con fuerza resisten lo viejo. Prensky afirma que los inmigrantes adultos inteligentes aceptan que no saben acerca de su nuevo mundo y se aprovechan de sus hijos para que les ayuden a aprender y así integrarse, pero por otro lado los inmigrantes que no son tan flexibles pasan la mayor parte de su tiempo quejándose de que en los tiempos antiguos las cosas eran buenas.

Algunos autores han conjeturado que los adolescentes utilizan diferentes partes de su cerebro y piensan de manera diferente a los adultos cuando están frente a la computadora. Ahora bien, se sabe que va incluso más allá: sus cerebros son con seguridad fisiológicamente diferentes. Pero esas diferencias, la mayoría de los observadores afirman que determinadas áreas cerebrales son más grandes y más altamente desarrolladas que otras. Frente a ello Prenski (2001) asegura:

específicas. También desarrolla procesos de comunicación, e incluso algunos LMS permiten posibilidades de autoría de contenidos. Véase en <http://www.centrocp.com/cms-lms-y-lcms-definicion-y-diferencias>.

Las habilidades de pensamiento reforzada por la exposición repetidas a los juegos de computadora y otros medios digitales incluyen la lectura de las imágenes visuales como representaciones de un espacio tridimensional (competencia representacional), multidimensionales habilidades visual-espaciales, mapas mentales, «plegado de papel mentales» (es decir, que describe a la resultados de varios pliegues origami como en su mente sin hacer ellos), «descubrimiento inductivo» (hacer observaciones, formular hipótesis y averiguar las normas que rigen el comportamiento de una representación dinámica), «despliegue atencional» (tales como el seguimiento de múltiples ubicaciones simultáneamente), y que respondieron más rápido a los estímulos esperados e inesperados.

Actualmente en el medio académico, lo prioritario sigue siendo el texto y las imágenes se utilizan para fijar la memoria o como apoyo y complemento. Es fundamental considerar la universalidad de la imagen por su impacto cognitivo, el procesamiento de la imagen no es lineal, como lo es el procesamiento del texto escrito. Por ahora, no existe un procedimiento de interpretación de imágenes que pueda enseñarse como se enseña a leer y escribir. De hecho Chartier expresa preocupación por el uso instalado de término *leer imágenes* como si la lectura fuera el paradigma de todo entendimiento. Las imágenes no se leen; se sienten, se comprenden, se analizan, se perciben (Chartier, 2009, citado en Piscitelli, 2009:37).

Andrei Tarkovski solía indicar que las imágenes no son símbolos sino algo que va más allá de la metáfora, lo cual quizás sea el elemento constitutivo de su universalidad y la razón por la cual algunos semiólogos niegan que el audiovisual pueda denominar un lenguaje. En palabras del cineasta ruso, cuando una imagen se convierte en símbolo el pensamiento queda aprisionado, puede ser descifrado en su totalidad. «La imagen tiende hacia lo infinito y conduce hacia lo absoluto [...] la idea de una imagen no se puede expresar en la multiplicidad de sus niveles y significados con palabras, sino tan solo con el arte» (Tarkovski, 2005:127, citado en Piscitelli, 2009:38).

Prensky dice que las diferencias cognitivas de los nativos digitales claman por nuevos enfoques de la educación con un mejor «ajuste». Y, curiosamente, resulta que una de las pocas estructuras capaces de responder a las necesidades cambiantes y las necesidades de aprendizaje de los nativos digitales es el vídeo y juegos de ordenador que lo disfruten.

CAPÍTULO III

DOS INSTITUCIONES EDUCATIVAS DE LA CIUDAD DE QUITO

3.1 Bachillerato General Unificado (BGU)

El BGU «es el nuevo programa de estudios creado por el Ministerio de Educación (MinEduc) con el propósito de ofrecer un mejor servicio educativo para todos los jóvenes que hayan aprobado la Educación General Básica» (Ministerio de Educación, 2013).

Los objetivos del BGU son: preparar a los estudiantes; para la vida y participación en una sociedad democrática, para el mundo laboral o del emprendimiento, y para continuar con sus estudios universitarios.

Lo particular del BGU es que todos los estudiantes deben estudiar un grupo de asignaturas centrales denominado *tronco común*. Durante los tres años de duración del nivel de Bachillerato, todos los estudiantes deben cursar el grupo de asignaturas generales conocido como «tronco común», que está definido en el currículo nacional obligatorio (Ministerio de Educación, 2014). Esto les permite adquirir conocimientos básicos esenciales correspondientes a su formación general.

Los estudiantes tienen la oportunidad de escoger dos opciones: el Bachillerato en Ciencias o el Bachillerato Técnico que se subdivide en Bachillerato Técnico Productivo (BTP), «se caracteriza por un año de formación optativa, adicional al bachillerato Técnico, orientado a satisfacer las demandas productivas, fomentar el autoempleo y contribuir al desarrollo nacional, con mayor grado de profesionalización y competencia» (Ministerio de Educación, 2014). Para su aplicación el Ministerio de Educación ha considerado los sectores prioritarios para la economía del país tales como: alimentos frescos y procesados, transporte y logística, tecnología; hardware y software, construcción, energías renovables, productos farmacéuticos y químicos, turismo, confecciones y calzados, cadena forestal y vehículos, automotores carrocerías y partes.

Hay instituciones educativas que también ofrecen el Bachillerato Internacional, es una propuesta pedagógica educativa que busca preparar a los jóvenes para vivir en el mundo globalizado e interconectado con el siglo XXI. Diecisiete instituciones educativas fiscales y fiscomisionales han implementado el Programa Diploma del bachillerato Internacional. Sólo treinta y nueve estudiantes

han obtenido el Diploma Internacional hasta la fecha, alcanzando así los estándares internacionales que aplica el Bachillerato Internacional en todo el mundo (Ministerio de Educación, 2014).

El colegio fiscal «Gonzalo Zaldumbide», educa a sus estudiantes bajo la oferta educativa Bachillerato General Unificado aprobada el jueves 26 de julio del 2012. A partir de la fecha mencionada en adelante se implementó la oferta académica del Bachillerato en Ciencias y Bachillerato Técnico, con distintos periodos académicos semanales en cada año según el plan de estudio dependiendo el nivel del Bachillerato.

En el colegio particular «Nuestra Señora del Cisne» (UENSC), hace seis años aproximadamente ofertaban a los estudiantes de bachillerato, la educación Polivalente, esta abarcaba todas las especialidades como: física, química, ciencias sociales, contabilidad, entre otras. Los bachilleres graduados tenían la opción de escoger cualquier carrera en la universidad sin ningún impedimento a diferencia de quiénes se graduaban con una especialización en distintas ciencias. Actualmente la UENSC gradúa a bachilleres bajo el sistema educativo propuesto por el Ministerio de Educación.

3.2 Unidad Educativa “Nuestra Señora del Cisne”

3.2.1 Generalidades de la Institución

La UENSC es una institución particular que se maneja bajo los principios y valores de la religión católica, brinda la educación a jardín, primaria y secundaria. Actualmente están estudiando 355 estudiantes en el colegio, sin contar los estudiantes de jardín y escuela.

Mediante la resolución ministerial número 1690, el 23 de enero de 2002 la institución obtuvo el permiso de funcionamiento. Para ese entonces solo contaban con 8°, 9° y 10° de básica. Ya el 10 de noviembre de 2004 los dueños del colegio junto con las autoridades lograron obtener la autorización para que funcione 1°, 2° y 3° de Bachillerato.

Los miembros que conforman el consejo directivo de la institución, aprobado por la Dirección Provincial de Educación de Pichincha, en cumplimiento a lo que establece el reglamento general de la Ley de Educación, son los siguientes: rector, Lic. Miguel Ángel Núñez Villegas; vicerrector, Lic.

Ángel Fernando Villareal Portilla y secretario, Lic. José Cueva Rodríguez, estas son las dignidades que ocupan los principales cargos en la Unidad Educativa “Nuestra Señora del Cisne”²¹.

Las autoridades de la institución permitieron el ingreso de la investigadora a las instalaciones del colegio, sin mayores contratiempos. Los estudiantes se mostraron interesados en contestar las encuestas y colaboraron con amabilidad a las entrevistas realizadas.

La organización interna del colegio no se maneja con profesionalismo y seriedad, debido a que no hay varios documentos físicos que certifiquen la reseña histórica de la institución, ni la visión y misión como ente educativo. Los datos obtenidos son la recolección de pocos documentos y la buena memoria de quién narra cómo sucedieron los hechos hasta la constitución de la institución. Los datos fueron proporcionados por uno de los encargados del área administrativa de la unidad educativa. La información que se mostrará a continuación ha sido obtenida de la página web de la institución.

3.2.2 Principios de la Unidad Educativa

- Formación de la personalidad de manera integral inculcando la práctica de valores.
- Respeto a la personalidad, al pluralismo, a sus prácticas religiosas, a la identidad, a las diferencias individuales y al género, de todos los miembros de la comunidad educativa.
- Búsqueda de la armonía del ser con la naturaleza.
 - Trabajo en equipo para la consecución de metas y objetivos.
 - Educar en un ambiente confiable, seguro y agradable.
 - Comunicación asertiva para una convivencia positiva y eficaz.
 - Valorar e incentivar la labor docente y discente a través de estímulos establecidos en base a parámetros precisos.
 - Utilización de la tecnología en los procesos formativos y formadores de estudiantes y maestros.
 - Ejemplificación vivencial del sentido de pertenencia y empoderamiento del trabajo docente para su emulación e imitación por los discentes.
 - Diseñar modelos de gestión administrativa, curricular y docente de corto, mediano y largo plazo.

²¹ Ministerio de Educación, Dirección provincial de Educación de Pichincha, 2011.

3.2.3 Visión

Liderar la oferta académica en el sur del Distrito Metropolitano de Quito, basada en los principios de gestión educativa con calidad y excelencia, inculcando la práctica de valores humanos para la edificación de una niñez y juventud comprometida consigo mismo y con la sociedad.

3.2.4 Misión

La Unidad Educativa “Nuestra Señora del Cisne” es una institución particular laica, inspirada en la creación y difusión del conocimiento científico, tecnológico y humanístico formando seres humanos-personas emprendedores, líderes, críticos y reflexivos, comprometidos con el desarrollo social justo, equitativo y ambiental con criterio sustentable.

3.2.4 Ubicación

La Unidad Educativa “Nuestra Señora del Cisne” (UENSC), se sitúa en el pasaje OE3H y Avenida Cusubamba, Barrio “El Comercio”, sector Turubamba Bajo al sur de la ciudad de Quito. El campus de la UENSC no es muy amplio, debido a su ubicación.

3. Colegio Fiscal “Gonzalo Zaldumbide”

3.3.1 Generalidades

El colegio “Gonzalo Zaldumbide”, nombrado así en honor al narrador, ensayista, crítico literario y diplomático ecuatoriano nacido el 25 de diciembre de 1883 en Quito. Él vivió y se desarrolló profesionalmente en Europa, allí conoce el ambiente literario francés. Fue autor de varios títulos de ensayo y autor de la novela *Égloga trágica*, relevante por la hermosura del estilo.

Las autoridades del colegio son; Magíster Consuelo Arroyo, rectora, Magíster Marcía Moreno, vicerrectora, y Lic. Reyes como director encargado de la institución.

En la entrevista realizada a la Magíster Consuelo Arroyo rectora del colegio “Gonzalo Zaldumbide”, se habló de generalidades con respecto al colegio, entre estas se abordaron temas como la reseña histórica de la institución, autoridades que rigen actualmente en la institución, cantidad de estudiantes, entre otros, la Magíster afirma, “el colegio es fiscal fundado el 26 de

septiembre de 1986, en primera instancia como un centro artesanal. A partir del año 1987 inicia con el primer curso de bachillerato, en la época de ese entonces existía 200 estudiantes”.

En este año lectivo 2013 – 2014 el colegio ya se encuentra ubicado en las instalaciones propias. La institución se rige a la oferta educativa propuesta por el Ministerio de Educación, el Bachillerato General Unificado (BGU), también cuentan con la Educación Básica. Actualmente según la rectora son 1.170 estudiantes en total.

Cuentan con varios departamentos como parte de la organización interna del colegio, tales como: inspección general, departamento encargado de mantener el orden y la disciplina en el estudiantado, tiene la autorización de expulsar a un estudiante del colegio si fuere un caso extremo por mal comportamiento. Otro departamento es el de orientación, los profesores encargados de esta área, tienen la obligación de atender a los alumnos en sus diferentes requerimientos académicos y personales, este equipo de profesores está al pendiente de cómo se desarrollan las actividades diarias, está en la capacidad de ayudar en la formación educativa y guiar u orientar a tomar decisiones adecuadas para un futuro profesional exitoso.

3.3.2 Misión

Misión del colegio fiscal “Gonzalo Zaldumbide”:

“El Colegio Fiscal Gonzalo Zaldumbide es una Institución fiscal laica, orientada a la educación integral de la adolescencia y juventud del sur de Quito mediante procesos constructivos en equidad de género, con una fuente de formación en valores. Provistos de destrezas y competencias; aptos para la práctica de la ciudadanía, el respeto a la pluriculturalidad, enmarcado en la legislación que establecen los organismos educativos nacionales”.

3.3.3 Visión

Visión del colegio fiscal “Gonzalo Zaldumbide”:

El Colegio Fiscal Gonzalo Zaldumbide en el lapso de seis años ofrecerá Bachilleres en Ciencias y Contadores bachilleres en ciencias de Comercio y Administración con una formación científica humanística que les permita articularse de manera idónea con el mundo laboral y/o la educación superior con capacidad intelectual para resolver problemas que manejen adecuadamente las relaciones entre intra e interpersonales; respetuoso a los derechos humanos, de su identidad nacional pluricultural y pluriétnica.

3.3.4 Ubicación

La institución está ubicada en el barrio “Solanda” al sur de Quito, cerca al parque Ecológico. El campus de la Unidad Educativa es amplio, cuenta con canchas espaciosas para desarrollar las distintas actividades físicas, las instalaciones del colegio se mantienen en un buen estado, con algunas aulas amplias y modernas, pero también hay otras en mal estado.

CAPITULO IV

METODOLOGÍA

4.1. Enfoque de Investigación

En cuanto a la metodología se tomó como base el enfoque mixto, es un proceso que recolecta, analiza y vincula datos cuantitativos y cualitativos en un mismo estudio (Teddlie y Tashakkori, 2003, citado en Henández R., 2010) . En este enfoque se usan métodos de los enfoques cuantitativo y cualitativo y pueden involucrar la conversión de datos cuantitativos en cualitativos y viceversa (Martens, 2005 citado en Henández R., 2010), asimismo el enfoque mixto puede utilizar los dos enfoques para responder distintas preguntas de investigación de un planteamiento del problema.

El haber tomado los dos enfoques como directrices de la investigación de campo sirvió para profundizar en los temas relevantes que forman parte fundamental de la investigación y de esta forma responder a las preguntas de investigación planteadas en el problema.

Se diseñaron dos ejes metodológicos; cuantitativo y cualitativo. Cuantitativo porque «nos ofrece la posibilidad de generalizar los resultados más ampliamente, nos otorga control sobre los fenómenos, así como un punto de vista de conteo y de magnitudes sobre estos» (Henández , 2010: Capítulo I). Se ha cuantificado el número de jóvenes que utilizan diariamente el *chat*, las redes sociales que usan con mayor frecuencia, quiénes han tenido malas experiencias al chatear con desconocidos, etc., de los dos colegios de Quito.

Cualitativo debido a que se «utiliza la recolección de datos sin medición numérica para descubrir o afinar preguntas de investigación en el proceso de interpretación» (Henández, 2010:7). La investigadora ha tenido un acercamiento a la realidad frente al uso del *chat* de los adolescentes y sus repercusiones en las relaciones familiares.

4.1.1 Enfoque Cuantitativo

En lo Cuantitativo, permitió conocer las redes sociales que utilizan los jóvenes de 15 a 18 años para *chatear* con amigos y familiares, el tiempo que dedican para comunicarse, determinar el número de mujeres y de hombres y sus respectivas edades, que elementos utilizan como escritura para lograr una interacción amena entre sus semejantes. La cantidad de estudiantes que han tenido malas experiencias al mantener una conversación *online* con desconocidos. Se analizó el tiempo que dedican los jóvenes para compartir con la familia cercana y así determinar el nivel de importancia o a las redes sociales o a la familia en el caso de los estudiantes. También el número de estudiantes que afirman que sí afecta el uso del *chat* para el desarrollo de las relaciones familiares y los que afirman que no afecta.

4.1.1.1 Técnica: La Encuesta

La encuesta es un conjunto de técnicas destinadas a recoger, procesar y analizar informaciones que se dan en unidades o en personas de un colectivo determinado, «la versatilidad de la encuesta yace no solo de la variedad de poblaciones las cuales puede ser aplicada o en la elección de diseños disponibles, sino también en los distintos tipos de datos que puedan ser recogidos. Cualquier hecho o característica de la cual las personas estén dispuestas a informar a un entrevistador puede ser objeto de una encuesta» (Campbell y Katona, 1953:30).

Bajo los ejes metodológicos propuestos la técnica que se utilizó fue la encuesta, aplicada a 294 estudiantes total, de ambos colegios. Las encuestas fueron aplicadas por niveles de bachilleratos a 1º, 2º y 3º de Bachillerato respectivamente de cada una de las instituciones que colaboraron en la investigación. En el caso de la Unidad Educativa “Nuestra Señora del Cisne”, se aplicó la encuesta a dos cursos de cada Bachillerato, por la poca cantidad de estudiantes que hay en el colegio. En el caso del colegio Fiscal “Gonzalo Zaldumbide”, se aplicó la encuesta a un curso de cada Bachillerato, puesto que tiene un mayor número de alumnos.

4.1.1.2 Instrumento

La encuesta constó de 11 preguntas para recopilar datos generales sobre las preferencias personales del encuestado respecto al *chat* y los efectos al utilizarlo excesivamente, y datos específicos sobre los elementos de la escritura sus significados e importancia al momento de interactuar (Anexo 1).

Las respuestas obtenidas se registraron en una matriz que fue procesada en un programa informático para estadísticas: Excel, así obtener los gráficos estadísticos que reflejan los resultados de la encuesta realizada. Se trabajó también en una metodología cualitativa.

4.1.2 Enfoque Cualitativo

En lo Cualitativo, que buscó analizar el impacto del uso excesivo del *chat* en las relaciones familiares, el cómo los jóvenes aprovechan el tiempo con sus familiares cercanos desde una vivencia como hijos y del otro lado cómo los padres canalizan el tiempo con sus hijos. La importancia que dan a las actividades que realiza el joven diariamente.

En otro tema también se profundizó en las experiencias incómodas que han pasado los jóvenes al *chatear* con desconocidos tanto hombres como mujeres y las medidas que sus padres han tomado para evitar que sus hijos se vean expuestos a este tipo de experiencias en la red.

4.1.2.1 Técnica: Entrevista

«Una entrevista es una conversación entre el investigador y una persona que responde a preguntas orientadas a obtener la información exigida por lo objetivos específicos de un estudio» (Briones, 1998: 92). Se entrevistó a doce jóvenes estudiantes, seis de la Unidad Educativa “Nuestra Señora del Cisne” y seis del colegio fiscal “Gonzalo Zaldumbide”.

Se entrevistó también al Psicólogo Pablo Ortiz, invitado por la UENSC, quien impartió una conferencia a los padres de familia de la institución, el tema que se abordó en la charla fue el manejo de la relación padres – hijos, incluyendo el uso inadecuado de las redes sociales y la confianza en el hogar, recomendaciones que facilitan la comunicación intrafamiliar, entre otros.

Respecto la entrevista realizada por la investigadora bajo la temática de las repercusiones del uso excesivo del *chat* en las relaciones familiares, el psicólogo afirma:

- El exceso del *chat* la problemática de este siglo, al estar el joven demasiado tiempo en el internet o en el Facebook, el *chat* la luz comienza a hipnotizar las neuronas, le adormece las neuronas y el sistema nervioso del cerebro comienza a estar a la defensiva por eso muchos jóvenes les llega afectar en su carácter llegan a ser más adelante impulsivos no se pueden controlar se

lleen de iras de contienda, ellos mismos no se entienden y la única manera de entenderse es estar sentado frente al computador, frente al internet.

- Cada que estén frente al *chat*, o investigando en el internet es como que el ser humano empieza a drogarse se hipnotiza, esto no solamente sucede con los jóvenes, también sucede con los adultos y lo más doloroso que hoy tenemos es la problemática de la pornografía, joven que se mete demasiado con la pornografía que si investiga y no le da un buen uso, puede causar problemas dentro de la etapa de la pareja, desde la etapa juvenil como en la etapa madura, el ser humano se vuelve maniático sexual no tiene un orden sexual.

- La argumentación, es que todo joven de 12 años a 15 años el periodo de estar en el internet debería ser de tres veces a la semana y por tan solo 30 minutos no más, que hasta ahí pueden soportar las neuronas en la etapa de la pubertad. De los 16 años a 22 años la etapa de la adolescencia puede ser de 40 a 60 minutos, pero dos veces a la semana no todos los días porque más adelante se altera y el adulto tiene que tener mucha disciplina, nosotros investigamos bastante pero tiene que tener un periodo de una hora o media hora, si se pasa dos o tres horas nos volvemos adictos al internet las consecuencias es que cambia nuestras actitudes.

4.1.2.2 Instrumento

Se realizaron las entrevistas en base a un banco de preguntas elaborado por la investigadora, presentado al Lic. Miguel Ángel Núñez, rector de la Unidad Educativa “Nuestra Señora del Cisne” y a la Magister Consuelo Arroyo, rectora del colegio “Gonzalo Zaldumbide”, previo a las entrevistas que fueron efectuadas posteriormente con la guía y colaboración de un docente autorizado.

Para la aplicación de las encuestas y las entrevistas a los estudiantes fue necesario solicitar un documento legal emitido por el anterior Decano de la Facultad de Comunicación Social de la Universidad Central del Ecuador, Dr. José Villamarín, en el que constaba las actividades que se realizarían dentro de la institución sin incluir el focus group que se planteó en un inicio y que las autoridades se negaron a colaborar para que se efectúe tal actividad.

Las entrevistas a los padres de familia se lo hicieron de momento, puesto que los padres asistieron masivamente a las conferencias dictadas por el reconocido Psicólogo Pablo Ortiz quien reside

actualmente en Perú. La investigadora aprovechó esta conferencia para entrevistar a varios padres de familia y conocer sus opiniones en relación al tema central; La repercusión del uso excesivo del *chat* en el desarrollo de las relaciones saludables entre padres e hijos.

Se abordaron siete preguntas a los padres de familia y siete preguntas a los estudiantes de las dos instituciones educativas (Anexo 2 y 3).

4.2 La muestra:

Una muestra es una parte de un colectivo, llamado también población o universo, seleccionada con la finalidad de describir a éste con cierto grado de precisión. Se dice que una muestra es representativa cuando reproduce las distribuciones y los valores de las diferentes características de la población y de sus diferentes subconjuntos, con márgenes de error calculables (Briones, 1998: 105).

Se la define también como una parte de la población que contiene teóricamente las mismas características que se desea estudiar en ella. Existen dos tipos de muestra la probabilística y la no probabilística.

Se ha tomado como modelo la muestra no probabilística porque la elección de los elementos depende de las causas relacionadas con las características de la investigación y depende de la toma de decisiones de una persona o más que intervienen en la investigación, y no de mecanismos ni fórmulas de probabilidad. El único inconveniente es que los resultados no se pueden generalizar para toda la población únicamente para la muestra, tal como lo asegura Cortés, 2012. Por tal motivo la investigadora seleccionó a los estudiantes que cumplen con el rango de edad que se propone al inicio de la investigación, jóvenes de 15 a 18 años de edad, ese fue el target escogido para el desarrollo de la investigación.

Hay dos tipos de muestreo no probabilístico; De cuotas en la selección de los casos interviene el criterio de la investigadora, quien divide la población en subgrupos o cuotas según ciertas características. En la investigación se dividió en dos subgrupos; la edad como factor principal y el género de la muestra.

El otro tipo de muestreo no probabilístico es el Intencional o selectivo, la selección se hace de acuerdo con el esquema del trabajo de investigador: por ejemplo, si se tiene el interés en aplicar entrevistas estructuradas a informantes clave deberá escogerse a aquellos que ofrezcan información sobre los indicadores que se exploran. Este tipo de muestra se utiliza cuando se requieran casos que

puedan ser «representativos de la población estudiada, y aunque la información compilada sólo es válida para la muestra, permite la obtención de datos relevantes para el estudio» (Cortès, 2012).

Se escogió a 12 informantes claves para ampliar y profundizar en los temas relevantes de la investigación. Estos fueron dos estudiantes de cada Bachillerato, gracias a su colaboración se logró profundizar en el tema del uso excesivo del *chat* y las repercusiones en las relaciones familiares, así como también en el uso de las nuevas formas de escritura y su significado, cómo ellos distribuyen su tiempo para compartir con la familia sin dejar de lado el mundo del internet y las redes sociales, además a profundizar en las malas experiencias vividas por los jóvenes al *chatear* con desconocidos.

4.2.1 Tamaño de la Muestra

Respecto el tamaño de la muestra es necesario la información sobre las variables principales que cubrieron la encuesta (Briones, 1998, pág. 118). La cantidad de estudiantes encuestados fueron 229 en total de los dos colegios de Quito. Datos tomados del total de la población que es de 1.525 estudiantes, 1.170 alumnos del colegio “Gonzalo Zaldumbide” y 355 estudiantes de la Unidad Educativa “Nuestra señora del Cisne”.

4.2.2. Muestra estratificada proporcional

Para la presentación de este diseño, «supóngase que deseamos tomar una muestra estratificada proporcional a 200 estudiantes de un colegio de 1000 alumnos. Para esto podemos dividir a los estudiantes en tres estratos, utilizando como criterio de estratificación del grado o curso»(Briones, 1998: 126,127).

La encuesta fue aplicada previo una muestra estratificada, es decir cuando la población se subdivide en clases o capas sociales con características o atributos relevantes para los objetivos del estudio, se diseña una muestra probabilística estratificada. «El principio en que se apoya este tipo de muestreo radica en dividir a la población en estratos, con el fin de tener representatividad en cada uno de los estratos que componen la población, y hacer comparaciones entre sí» (Cortès, 2012).

Se realizó una selección estratificada puesto que se tomó en cuenta a los estudiantes de primero, segundo y tercero de Bachillerato, quienes cumplen con la edad de 15 a 18 años, target que se

requería para ser consecuente con el planteamiento del problema y los objetivos de la investigación. Después de realizada la tabulación de datos, se hizo la respectiva comparación de datos entre los estudiantes de la “UENSC” y el colegio “Gonzalo Zaldumbide”.

4.3 Teoría de Comunicación

La teoría en la que se basa la investigación es de la Escuela de Chicago: El interaccionismo simbólico término acuñado por Herbert Blumer en 1982, «considera que los símbolos (el lenguaje verbal y no verbal) permiten que las personas se comuniquen entre sí, y se explica que es mediante esta comunicación como se establece la sociedad» (Alsina, 2001).

Frente al conductismo, el interaccionismo simbólico considera que la conducta no es una respuesta automática a los estímulos de origen externo sino que es una construcción subjetiva sobre uno mismo, sobre los otros y las exigencias sociales que se producen en las situaciones de la vida cotidiana (Alsina, 2001).

La presente investigación mantiene como base principal de estudio a la comunicación, el lenguaje verbal y no verbal, que según las investigaciones realizadas por la escuela de Chicago lo identifica como símbolos. La interacción entre seres humanos ya sea a través de las redes sociales o en físico viene a ser la plataforma de toda sociedad.

Para el interaccionismo simbólico, mediante la interacción permanente se va construyendo situaciones sociales de la vida cotidiana, que establece lo que los otros esperan de nosotros y viceversa. Por ejemplo los padres esperan que sus hijos sean obedientes a las reglas propuestas por ellos, así mantener una buena comunicación intrafamiliar con sus hijos y conllevar una vida familiar estable. Por otro lado los hijos esperan que sus padres sean muy accesibles respecto a sus necesidades y preferencias, que ellos formen parte de todo ese nuevo mundo de las tecnologías y que además les brinden confianza, de esta manera tener un ambiente amigable dentro del hogar. Situaciones que se vuelven casi imposibles cuando se está dentro del núcleo social que es la familia, puesto que la «acción conjunta» que es la articulación de las líneas de acción de los distintos miembros del grupo, en este caso del hogar, es decir las acciones conjuntas u homogéneas, son imposibles de cumplir (Blumer, 1982, citado en Alsina, 2001).

Saperas (1998) recoge los siguientes objetivos del interaccionismo simbólico:

- a) «Descripción e interpretación de los diversos sentidos elaborados por los hombres en el proceso de su relación mutua» (Alsina, 2001).

Los sentidos que han elaborado los jóvenes cuando se hallan navegando en el mundo de las comunicaciones con relación al que se encuentran al otro lado del aparato tecnológico. Que sucede cuando los padres no comprenden a sus hijos y no pueden ayudarlos para que tengan una buena etapa en su adolescencia, el proceso de la relación mutua no tiene un buen funcionamiento en el núcleo analizado.

- b) «Estudio de cómo los individuos y los grupos forman los sentidos y el significado social y cómo lo negocian socialmente»(Alsina, 2001).

Se ha estudiado las nuevas formas de comunicación y la producción de símbolos que han generado lo jóvenes con el uso del *chat*, y es menester decir que para los adultos aún para los jóvenes de la generación que les sigue a partir de los 18 años, es difícil comprender las figuras, *smilys*, la combinación de letras, entre otras que usan lo adolescentes para comunicarse con sus amigos. Ellos han decidido, no todos, crear códigos de comunicación para cuidar y proteger su privacidad.

- c) «Análisis de cómo los individuos tienen expectativas respecto al comportamiento de los otros individuos y cómo desarrollan su propia actividad» (Alsina, 2001).

Frente a este concepto se propone analizar un tema que es lamentablemente real. Navegar a través del internet y establecer diálogos con desconocidos ha sido motivo de repetidas decepciones, en varios casos ha existido acoso sexual, insultos, emisión de malas palabras, persecuciones, entre otros. El joven tuvo la expectativa de conocer a alguien tal vez con los mismos gustos que él y se encontró con un acosador, esto en el peor de los casos. En el mundo real los seres humanos desarrollamos comportamientos buenos y malos en función de cómo ha formado la sociedad partiendo desde el núcleo familiar. Para el interaccionismo simbólico la imagen que uno tenga de sí mismo y de los demás es un elemento muy importante en la vida social, que vienen a ser construcciones personales que surgen de la interacción simbólica (Alsina, 2001).

Respecto los medios de comunicación de masas Blumer (1982) hizo algunas aportaciones a finales de los años 60 y que sintonizan con la actual teoría de la recepción (Alsina, 2001), señala que los aspectos a discutir al estudiar la influencia de los medios de comunicación son los siguientes:

- 1) La diversidad de las formas y el contenido de los medios “Los que se expone a través de los medios de comunicación, es decir, su «contenido», varía enorme y continuamente. [...] lo que sus «audiencias» ven, escuchan y leen es, en esencia, algo siempre cambiante (Blumer, 1982 citando en Alsina, 2001). Lo propuesto por Blumer tiene que ver con el análisis de las redes sociales y la versatilidad que existe en estas y cómo lo asumen los nativos e inmigrantes digitales.

- 2) La variabilidad de respuesta de los individuos ya que se produce un proceso de intermediación. No todas las personas reaccionan de igual manera ante el contenido de los medios de comunicación. «La sensibilidad y la respuesta difiere no sólo entre las personas que forman una determinada audiencia, sino también, lo que es aún más importante, entre esas mismas personas con el paso del tiempo» (Blumer, 1982 citando en Alsina, 2001). No hay homogeneidad entre las reacciones de los nativos e inmigrantes digitales frente al medio de comunicación analizado en la investigación.

A pesar que el mismo Blumer considera que es difícil establecer un modelo apropiado para el estudio de los medios de comunicación afirma que: Hay que estudiar la sensibilidad de la población hacia los medios de comunicación. Esta sensibilidad, que es cambiante, es fruto de una serie de experiencias previas y va a estructurar los intereses, las opiniones y los sentimientos de las personas. En este caso se estudió las redes sociales y específicamente el uso del *chat* y todo lo que conlleva tanto para los jóvenes, profesores, padres de familia y autoridades de las instituciones analizadas.

CAPITULO V

RESULTADOS OBTENIDOS

5.1. Análisis de Datos

Tras aplicar las encuestas a los estudiantes de primero de bachillerato de los colegios “Nuestra Señora del Cisne” y “Gonzalo Zaldumbide” se obtuvieron los siguientes resultados.

La gran mayoría de jóvenes concuerda que el *chat* es un medio para comunicarse por escrito con personas, amigos y familiares de una manera instantánea. Es un medio que ayuda a compartir y hacer amigos, “sociabilizar con personas que nos caen bien y obtener y dar información más rápido”, otros opinan que el *chat* sirve para conversar correctamente o inadecuadamente, método para conversar con varias personas.

Una estudiante de 15 años de 1° de bachillerato del colegio “Nuestra Señora del Cisne” opina que el *chat* “es una forma para conversar o preguntar alguna cosa en vez de estar llamando”. Otra opinión de un alumno de 3° de bachillerato del colegio “Gonzalo Zaldumbide” afirma que, “es una ventanilla chiquita donde puedo mandar mensajes a mis amigos y ellos responderán enseguida”. En una opinión más seria una estudiante asegura “el *chat* es una aplicación por la cual podemos hablar con nuestros familiares y amigos”.

En respuesta a la misma pregunta otro estudiante de 15 años del colegio particular “Nuestra Señora del Cisne” opina es un “medio de comunicación informático que no es muy seguro y no se puede vivir lo mismo siendo en persona”. Otros alumnos lo consideran como un pasatiempo donde se desenvuelven en temas interesantes, con la familia que reside en el exterior o con los amigos.

Las opiniones registradas en las encuestas fueron seleccionadas según el criterio de la investigadora como las más relevantes.

A continuación se describirá el análisis de cada pregunta planteada en la encuesta, éstas están numeradas y estratificadas por los respectivos niveles de Bachillerato.

2) 1° de Bachillerato

De los 85 estudiantes (44% del colegio Nuestra Señora del Cisne y 56% del colegio Gonzalo Zaldumbide) encuestados utilizan el Facebook como la red social para *chatear* con amigos y familiares que se hallan dentro y fuera del país. Es la red social preferida por los jóvenes, lo que comprueba que el 97% de ellos tienen una cuenta en Facebook y acceden a esta diariamente.

Más de la mitad de los alumnos encuestados (51%) usan WhatsApp para comunicarse dentro y fuera del país, esta aplicación les permite enviar mensajes instantáneos sin tener la necesidad de registrar usuario y contraseña, generalmente lo usan con amigos y familiares. Una estudiante del colegio “Gonzalo Zaldumbide” afirma que en la actualidad ella se comunica con su hermano a través de WhatsApp y que no se ven mucho ni tampoco conversan personalmente a pesar de habitar en la misma casa.

El 36% de alumnos de ambas instituciones usan el Twitter y el Skype para *chatear*. Existe un bajo porcentaje de alumnos que usan My Space y otras redes sociales como: Line, Instagram, ASK.fm, BBM, Tuenti, Viber, son aplicaciones que ofrecen actividades novedosas.

2° de Bachillerato

Los estudiantes de 2° de bachillerato que tienen un rango de edad de 15 a 19 años, el 100% de estudiantes tiene una cuenta de Facebook, menos de la mitad 47 jóvenes usan la red social WhatsApp, seguido de Skype usado por 21 estudiantes de los 86 encuestados, el Twitter es usado por el 11% de los encuestados, My Space tan solo lo usan 2 estudiantes del colg.1 mientras que del colg.2 no lo usan, en el colg. 1 existe mayor número de estudiantes quienes dicen usar las nuevas redes sociales citadas anteriormente.

3° de Bachillerato

Los jóvenes de tercero de bachillerato prefieren usar el Facebook a la hora de conectarse con el mundo, el 100% de ellos la usa como su red social favorita. Le sigue el WhatsApp, esta aplicación de mensajería instantánea la tienen personas que poseen teléfonos con ciertas características específicas que les permite descargar la aplicación. El Skype y el Twitter lo usan con menor frecuencia. My Space es la red menos usada. Un mínimo de estudiantes ya están usando las nuevas aplicaciones lanzadas recientemente al mercado.

3)1° de Bachillerato

Considerando que los estudiantes no tienen mucho tiempo para dedicarse al *chat*.

En el colegio “Nuestra Señora del Cisne” (colg.1) 20 jóvenes (30% y 26% de los encuestados) invierten tres y dos horas respectivamente para *chatear*, mientras que los estudiantes del colegio “Gonzalo Zaldumbide” (colg.2) en su mayoría (40%, 14 alumnos) invierten una hora para *chatear*, mientras que 8 estudiantes lo hacen durante dos horas. Los alumnos del colg.1 invierten más tiempo frente a una computadora que los alumnos del colg.2.

Por lo que se deduce que el tiempo invertido en las redes sociales es realmente considerable. Existe un bajo porcentaje de estudiantes que pasan poco tiempo en el mundo de las comunicaciones virtuales, lo cual certifica que hay un acceso diario de por lo menos una vez al día.

2° de bachillerato

En el colg. 1, 15 estudiantes de 2° de bachillerato afirman que ocupan dos horas para *chatear*, seguidos de 14 alumnos que invierten de tres horas en adelante, el 19% ocupa una hora y 17% de encuestados dicen ocupar media hora y tan solo 10 estudiantes dicen pasar pocos minutos *chateando*.

La mayoría, 16 estudiantes del colg.2 dicen ocupar una hora para comunicarse en línea mientras que 12 estudiantes (34%) dicen invertir dos horas o media hora y la minoría que son 8 estudiantes, 4 de ellos ocupan tres horas en adelante para *chatear* y los otros 4 pasan unos minutos conectados.

3° de Bachillerato

Tras analizar los datos de los dos colegios de tercero de bachillerato; la mayoría de jóvenes del Colg.1 usan tres horas o más para *chatear*, seguidos de los estudiantes que lo hacen durante una hora (23%) y después los que ocupan dos horas (21%), un pequeño porcentaje lo hace durante media hora o pocos minutos (18%).

En el colg.2 sucede algo diferente, la gran mayoría *chatea* durante una hora, luego los estudiantes que lo hacen durante media hora (22%). A diferencia de los estudiantes del colg1, los del colegio fiscal “Gonzalo Zaldumbide” lo hacen en un menor porcentaje (27%) durante una hora y el (22%) durante dos horas, es decir sucede lo contrario. Por lo tanto los jóvenes del colegio “Nuestra Señora del Cisne” invierten más tiempo en el *chat* que los estudiantes del colegio “Gonzalo Zaldumbide”.

Los padres de familia que también formaron parte de la investigación afirman que sus hijos dedican mucho tiempo para *chatear*. Mario Bonifa padre de Angelo Bonifa estudiante del colegio fiscal “Gonzalo Zaldumbide” dice, “Si dedica mucho tiempo al *chat*, como no se le controla no sé cuánto tiempo dedica. Ya he conversado le hemos dicho que ya deje la computadora pero a veces él nos miente que está haciendo deberes y sinceramente no sabemos si está haciendo deberes o está *chateando*, a veces pasa dos, tres hasta cinco horas, no sabemos si hace deberes o está *chateando*, no se tiene el tiempo para estar al pendiente”.

Por otro lado los jefes del hogar están de acuerdo que sus hijos usen las nuevas tecnologías durante un tiempo considerable como de dos horas en adelante, pero con la condición de que lo hagan para investigar e inviertan su tiempo en algo positivo. Un padre de familia asegura que si permite que su hijo permanezca en el mundo de la red y señala, “pero uno ya debe cambiar”.

4) 1° de Bachillerato

De los 85 estudiantes encuestados de los dos colegios, 45 de ellos prefieren utilizar figuras expresivas al momento de escribir mensajes las figuras representan el estado de ánimo o sentimientos que quieren compartir los jóvenes cuando *chatean*.

Los símbolos o representaciones gráficas que tienen forma de caras humanas y expresan emociones, más conocidos como emoticones. Son usados por 17 estudiantes del colg.1 en las conversaciones que mantiene el joven en línea, mientras que en el colg.2 solo lo usan 6 estudiantes.

Hay una minoría de 6 alumnos que usa la combinación de emoticones, mayúsculas y minúsculas, figuras, entre otros, del colg1, mientras que 13 estudiantes del otro colegio lo utilizan con mayor frecuencia.

Existe un grupo pequeño de jóvenes que prefieren escribir normal usando una buena ortografía y los signos de puntuación correspondientes, según afirman ellos. Las formas de escritura y el uso de símbolos que los estudiantes usan para *chatear* no son legibles ni entendibles para los adultos. En las entrevistas realizadas a 6 estudiantes de cada colegio, comparten la misma idea, sus padres no suelen entender lo que los jóvenes conversan con sus amigos, haciendo que de alguna forma el padre de familia se sienta excluido de la conversación, y la comunicación familiar se vea amenazada.

2° de Bachillerato

Más de la mitad de encuestados del colg.1 (54%) opinan que prefieren usar figuras expresivas, mientras que en el colg.2 lo usan menos de la mitad (38%), seguidos de los emoticones usados por 17 estudiantes (23%) del colg. 1 y tan solo 5 jóvenes del colg.2 (14%).

Mezclar signos, palabras, figuras expresivas, combinar mayúsculas con minúsculas es una preferencia en igual porcentaje (36%) de los estudiantes del colg.2 a diferencia de los estudiantes del colg.1 que lo usan en un bajo porcentaje. Escribir normal es lo que prefieren 14 estudiantes de los 86 encuestados.

3° de Bachillerato

El uso de figuras expresivas es más común al momento de escribir en las redes sociales, es así como lo afirma el 36% de los jóvenes que usan el *chat* en ambos colegios. Las caritas que expresan sentimientos o más conocidos como emoticones los usan en mayor porcentaje (24,5%). Mezclar signos, palabras y figuras expresivas lo hacen un 18% de jóvenes. Combinar mayúsculas con minúsculas es exclusivo de pocos estudiantes al igual que un 11% de alumnos que escriben normal o usan todas las formas posibles de escritura.

5)1° de bachillerato

Un porcentaje muy alto de estudiantes conocen el significado de los símbolos que utilizan al momento de *chatear* esto se lo ve reflejado en los dos colegios de la ciudad de Quito. Hay 6 estudiantes de los 85 encuestados que no saben que significa las figuras, sin embargo cuando conversan con otras personas envían símbolos sin saber que están usando. Se repite el mismo caso con los estudiantes de 2° y 3° de bachillerato son pocos los estudiantes que no saben el significado de las figuras que están usando.

2° de Bachillerato

Un gran porcentaje (94%) de jóvenes conocen el significado de los símbolos que usan al momento de *chatear*, mientras que un 3.5% no conocen el significado pero si los usan y un 2.5% de encuestados optan por no responder. Estos resultados son muy similares en los dos colegios que formaron parte de la investigación.

3° de Bachillerato

Casi el 90% de estudiantes del colg.1 conocen el significado de los símbolos que usan cuando *chatean*, en el colg.2 hay un 20% de jóvenes que lamentablemente no conocen el significado de los símbolos que usan. El no entender lo que se escribe cuando se está en el *chat* no es impedimento para no usarlo.

6) 1° de Bachillerato

Los estudiantes del colegio “Nuestra Señora del Cisne” en su mayoría aseguran que escriben como hablan, existe un rango del 10% de diferencia entre los que si escriben como hablan (52%) usando este tipo de palabras: ke mas mi sow!!!, full, de leii, puff, yap, sip, aham , entre otras, y los que escriben correctamente que son 20 estudiantes de los 49 encuestados.

En el colegio “Gonzalo Zaldumbide” sucede algo diferente con un rango de 9% de diferencia entre los que escriben como hablan (44%) quiénes usan palabras como: “haha, full, holi, tienes que asomarfff...!!”, seriop, daley, chiii ya dic!!”, y el otro porcentaje que representa la mayoría con un 53% de jóvenes que prefieren escribir bien.

Varios estudiantes en la entrevista realizada afirman que; en ocasiones, ellos escriben con faltas ortográficas al momento de desarrollar los exámenes trimestrales, ocasionando que los maestros se molesten y les bajen puntos por no escribir con buena ortografía.

2° de Bachillerato

A la hora de escribir en una red social la mayoría de jóvenes (58% de estudiantes) no se preocupan por usar los signos de puntuación ni aplicar las reglas ortográficas, les interesa escribir a la velocidad con la que reciben la información, tal como lo describe Norbert Bolz en su libro “Comunicación mundial”, mientras más información reciban más la necesidad de priorizar el tiempo especialmente en la escritura, puesto que los jóvenes prefieren no usar los signos de puntuación porque les quita mucho tiempo. Eliza Bastidas de 2° de bachillerato del colg. 1 afirma “A veces, utilizo diminutivos, no utilizo una buena ortografía ni pongo en práctica las reglas de redacción porque me acostumbré a escribir como en el *chat* y se me olvidan las tildes”.

A pesar de haber una mayoría que no cuida las reglas ortográficas. El otro porcentaje de estudiantes (41% de jóvenes) si cuidan de escribir “correctamente” en el *chat*.

3° de Bachillerato

Escribir como se habla sin aplicar las reglas ortográficas es muy común en los jóvenes, ellos usan palabras como estás: uff, buuu, que leendo, deleif, entre otras. El 56 % de estudiantes así lo prefieren mientras que 34% mantiene una escritura regular. Esto sucede en ambos colegios.

7) 1° de Bachillerato

Hay una similitud de porcentajes en respuesta a la 5° pregunta, la gran mayoría de estudiantes opina que no aplican los signos de puntuación al momento de *chatear*, es decir 59 estudiantes de los 85 encuestados.

Mientras que un bajísimo número de estudiantes afirman ser muy cautelosos y cuidadosos cuando escriben al comunicarse con otras personas, tan solo 26 estudiantes de los 85 encuestados aplican los signos de puntuación cuando escriben a través del *chat*.

Katherin Chipre de 1° de bachillerato Colg. 2 afirma: “utilizo mayúsculas y minúsculas lo demás solo escribo por escribir”. Anthony Zaritama 1° de bachillerato Colg. 2 “No sigo las reglas ortográficas escribo como sea”.

Los estudiantes en su mayoría presentan inconvenientes al momento de redactar cualquier documento ya sea académico o no, se hallan muchas faltas de puntuación, de ortografía y de sintaxis. Los profesores opinan que el uso de símbolos y las nuevas formas de escritura repercuten en el desarrollo de una buena redacción académica.

2° de Bachillerato

Más de la mitad de los estudiantes no usan los signos de puntuación al momento de conversar con otras personas a través del *chat*, mientras que una minoría que representa el 33% de encuestados si usa los signos de puntuación. Hay un porcentaje muy similar de estudiantes de los dos colegios que opina lo mismo frente al cuestionamiento.

Jessenia Hidalgo estudiante de 2° de bachillerato del col.1 afirma: “Las demás personas no respetan las reglas ortográficas, pero a mí me gusta la literatura y trato de cumplir con todas las reglas ortográficas manejo una buena ortografía”.

3° de Bachillerato

En el colegio “Gonzalo Zaldumbide”, existe más porcentaje de jóvenes (75%) que no usan los signos de puntuación a diferencia de los estudiantes del colg.2 que tampoco lo hacen (62%). El 31% de alumnos prefieren usar los signos de puntuación porque les gusta escribir bien y tienen una afinidad con la literatura, es así como lo describen ellos.

Jennifer Bautista de 3° de bachillerato del colegio “Nuestra Señora del Cisne”, asegura: “utilizamos cosas que escribiendo nunca utilizaríamos. Cambio la C por la K pongo muchas iii signos de admiración, suprimo algunas letras por ejemplo (con = Kn). Por tanto tiempo que pasamos en el *chat* llega un tiempo en el que escribimos en el colegio tal como en el *chat*”.

8) 1° de Bachillerato

Chatear con desconocidos es lo más común en el mundo de las redes y la navegación en línea, pues en los dos colegios es así como lo reflejan los estudiantes, que en su mayoría (más de la mitad de los encuestados, 47 alumnos) han *chateado* con desconocidos y el otro restante, 35 estudiantes no lo han hecho por evitar tener malas experiencias y ser víctimas del acoso.

2° de Bachillerato

El 61% de los estudiantes de 2° de bachillerato (dos colegios de Quito) si han *chateado* con desconocidos, el 33% de encuestados afirma no haber mantenido una conversación con desconocidos, ellos prefieren no aceptar invitaciones ni abrir correos de desconocidos para evitar inconvenientes.

3° de Bachillerato

No hay mayor reparo en que los jóvenes si *chateen* con desconocidos, muchos lo hacen (58% de estudiantes) por conocer nuevas personas e indagar en el mundo de las comunicaciones. Hay una minoría (42%) que prefiere evitar tener contacto con desconocidos por prever situaciones incómodas.

9) 1° de Bachillerato

De los 27 estudiantes del colg.1 que si han *chateado* con desconocidos, 9 de ellos han tenido malas experiencias incómodas en las que se han visto envueltos tales como: acoso, amenazas y peleas, varios jóvenes escriben al respecto; “Me insultan o critican”, “Me acosan hasta que los bloqueo o elimino”, “El Facebook del desconocido era falso y tuve problemas”, “Me amenazan y acosan”.

En el colegio “Gonzalo Zaldumbide”, de los 20 estudiantes que han *chateado* con desconocidos 12 de ellos han tenido malas experiencias tales como: acoso, propuestas indecentes, entre otras. Estudiantes de la institución se pronuncian al respecto; “Son irrespetuosos”, “Hablan patanadas”, “Han intentado hackear mi cuenta y divulgar mis datos personales”, “Un chico me enseñó su pene”, “Me han propuesto cosas indecentes, acoso”.

No solo las jóvenes hablan al respecto también los varones han tenido malas experiencias Athony Zaritama 1° de bachillerato del colg. 2 comenta, “Me han acosado y han querido venir a verme al colegio las chicas”, Israel Benítez de 3° de bachillerato colg. 2 “Una vez me acosó sexualmente una persona de mi mismo sexo”.

2° de Bachillerato

Hay un alto porcentaje de jóvenes del colegio “Gonzalo Zaldumbide” que han tenido malas experiencias al *chatear* con desconocidos, las mismas que han sido señaladas con anterioridad, el resultado de las encuestas han sido medidos de acuerdo al porcentaje de estudiantes que si han conversado *online* con desconocidos, es decir de 26 estudiantes que han mantenido conversaciones con desconocidos 14 han tenido malas experiencias. No sucede lo mismo con los alumnos del colg. 1 puesto que se afirma hay un porcentaje mínimo de estudiantes que han pasado por situaciones incómodas en la red (15% de encuestados).

Carla Palacios de 2° de bachillerato del colg.2 cuenta su experiencia: “Hacen preguntas inadecuadas, por ejemplo me preguntaron que si soy virgen. Tenía un chico que me decía que quería sexo yo lo eliminé y lo bloqueé porque cada vez que me conectaba me escribía cosas obscenas me sentía acosada”.

3° de Bachillerato

En el colg.1 hay menos estudiantes (19%) que han tenido que pasar por malas experiencias al comunicarse a través de las redes con desconocidos. El acoso e insultos no se hacen esperar cuando los jóvenes se conectan con personas extrañas. El 81% restante no han pasado por situaciones incómodas en la red. En el colg.2 el 69% de jóvenes no han tenido malas experiencias mientras que el 31% de alumnos, más porcentaje que el otro colegio han tenido que pasar situaciones incómodas por hablar con desconocidos.

Carmen Carrasco alumna de 3° bachillerato del colg.1 cuenta “Si tuve una mala experiencia al *chatear* con un desconocido. Un chico se había creado un Facebook con el nombre de un amigo mío, entonces me mandó una solicitud y yo pensé que era mi amigo porque hasta tenía una foto con él. Me escribió y el respondía diferente a mi amigo. Le eliminé y volvió a hacerse pasar por otro amigo mío, tuve que hablar con él personalmente porque fue al colegio y ya dejó de insistir”.

Las malas experiencias al *chatear* con desconocidos es una de las problemáticas sociales que se ha analizado durante la investigación, los estragos que deja en los jóvenes el haber sido víctimas de acoso, insultos, intimidaciones, entre otros, a través de las redes sociales. Es un tema que requiere más profundización, ahora se revisará cómo lo manejan los padres de familia desde el hogar, qué medidas se han tomado para que sus hijos eviten tener malas experiencias en el *chat*.

El sr. Byron Mora opina “primero informar sobre los riesgos que existen en estas redes sociales, en el *chat*, al no conocer quién es el interlocutor. Segundo prestar atención y darse un tiempo diario o semanal para poder conversar sobre estas situaciones. Tercero brindarles la confianza, el respeto, el amor para que ellos puedan informar lo que está sucediendo”.

Una madre del colegio “Nuestra Señora del Cisne” Pilar Abad afirma, “Bueno gracias a Dios hasta este momento no ha tenido ninguna mala experiencia y lo único que le digo es que cuando lea esos mensajes extraños no los abra y trate de conversar conmigo, yo no le puedo prohibir”.

Mario Bonifa asegura, “Le he dicho que siempre haga los deberes, que no acepte a desconocidos que tenga amistades pero en persona, porque no sabemos qué tipo de gente hay en la red y si tiene amistades que las tenga como ser humano, como adolescente, pero siempre y cuando sean personas que tengan una buena influencia, que le lleve por un buen camino, nosotros como padres le vemos pero no podemos estar todo el tiempo con él, es difícil controlar y hemos depositado toda la confianza en nuestro hijo”.

Por su lado el Sr. Juan Figueroa dice, “Yo he aconsejado a que hagan deporte”.

10) 1° de Bachillerato

Estudiantes del colegio “Nuestra Señora del Cisne” comparten durante varias horas con sus familiares cercanos, es decir un 46% que representa menos de la mitad, el otro porcentaje de estudiantes lo hacen durante una hora y media hora respectivamente. Los padres de los estudiantes

entrevistados trabajan todo el día, pero intentan compartir con sus hijos cuando están en casa. Algunos alumnos afirman que no hablan mucho con sus padres porque no tienen mucha confianza, pues al trabajar fuera de casa todo el día no les permite desarrollar una relación de amistad con sus hijos.

En el colegio “Gonzalo Zaldumbide”, más de la mitad de los encuestados (56%) opinan que comparten durante horas con sus familiares más cercanos, mientras que en el colg.1 existe un menor porcentaje de estudiantes quienes comparten con su familia. 10 de los encuestados dicen que comparten por más de media hora y tan solo 5 estudiantes disfrutan pocos minutos con la familia.

La mayoría de estudiantes afirman en las encuestas; que pasan varias horas con la familia, pero cuando la investigadora mantuvo varias conversaciones con algunos estudiantes de ambos colegios, ellos afirmaron; que mientras están almorzando o compartiendo la comida con la familia (tiempo considerado como pasar con familiares cercanos) no se despegan del celular, se mantienen conectados todo el tiempo hasta para ir al baño. Es decir los jóvenes de la actualidad hacen dos y tres actividades en un mismo momento.

2° de Bachillerato

Según los resultados reflejados en los gráficos, la gran parte de estudiantes comparte durante varias horas con sus familiares más cercanos, en especial los jóvenes del colegio fiscal “Gonzalo Zaldumbide”, más del 50% de estudiantes así lo afirma. Por otro lado los jóvenes del colegio “Nuestra Señora del Cisne”, menos del 50% afirma compartir varias horas con su familia y el 35% lo hace por más de media hora. Los alumnos del colg.1 comparten menos tiempo con su familia que los estudiantes el colg. 2.

3° de Bachillerato

El tiempo que los jóvenes dedican en compartir con sus familiares cercanos es considerable los estudiantes de los dos colegios (58%) dicen pasar durante varias horas con su familia, un porcentaje menor (44,5%) lo hace durante media hora y la minoría (17,5%) comparte pocos minutos con sus padres y hermanos en el caso de los que tienen.

Frente al tiempo que se pasa con la familia diariamente, se ha logrado medir el grado de importancia que los hijos dan a sus padres, en ampliación a esta temática también se revisará que importancia dan los padres a sus hijos. Por ejemplo, Byron Mora dice, “Mucha importancia ya que

esta edad es todavía la sinceridad a los padres por eso hay que prestarles mucha atención en sus necesidades y requerimientos”, otra madre afirma, “Son muy importantes las cosas que él me dice o me da a conocer y a veces nos ponemos los dos a investigar”, finalmente el sr. Bonifa opina, “Siempre conversamos, del colegio que tiene de deberes que tiempo usará la computadora, y que sobre todo la utilice para algo positivo, que se dedique y hacer lo que le enviaron de deberes, no a jugar play station u otras actividades que no le van a servir”.

Se han dado opiniones positivas y negativas frente al tiempo en familia, hay jóvenes que se sienten frustrados porque sus padres no tienen tiempo para compartir con ellos, hay quienes opinan que los ven solo en la noche pocos minutos cuando llegan del trabajo, a otros no les importa si comparten o no porque a la final nunca ha existido una buena relación. El tiempo y las ocupaciones también son enemigos de la buena comunicación intrafamiliar.

11) 1° de Bachillerato

Se puede hablar de una igualdad de opinión frente a la temática del *chat* en ambos colegios, de los 85, 69 estudiantes afirman que el uso del *chat*, no repercute en la relación familiar frente a 16 estudiantes que piensan que el uso del *chat* si repercute en el desarrollo de las relaciones familiares. En el caso de los que piensan que si repercute el *chat* afirman; “No paso mucho tiempo con ellos”, “Me dedico más a eso que a mi familia”, “Me dicen que vivo más en eso que pasar interactuando con personas”, “ Si lo dejo no me dejan salir por eso mejor paso en el *chat*”, “Tiene problemas mentales mi padre”, “Hay malos entendidos”, estas opiniones fueron vertidas por los estudiantes del colg.1.

Otras opiniones al respecto de estudiantes del colg.2; “No conversamos personalmente, con mi hermano solo nos mandamos mensajes por WattsApp”, “Se pierde mucho tiempo para compartir con la familia”, “Incluso se utiliza el *chat* en la hora de la comida”, “Últimamente solo tengo tiempo para compartir con mis amigos y amigas”, “No llego a la casa y me hablan por llegar tarde”, “Me alejo de mi familia y hay muchos problemas”.

Los estudiantes de ambos colegios quienes respondieron que no afecta el *chat* en las relaciones familiares por su parte opinan; “Nunca estoy bien con mi familia”, “No paso con ellos”, “Utilizo el *chat* de vez en cuando, dos días a la semana por eso no ha empeorado”, “Comparto con ellos los fines de semana”, “No utilizo el *chat* con mucha frecuencia”.

Los estudiantes que han opinado al respecto representan un bajo porcentaje de participación, es decir de 85 encuestados 20 de ellos han opinado frente al tema mientras que el 80% prefiere responder de una manera más concisa, sin hacer ningún comentario de la temática propuesta.

Alejandro Ramos estudiante de 1° de bachillerato del colegio “Nuestra Señora del Cisne”, quien nació y vivió su infancia en España opina que el uso excesivo del *chat* afecta al desarrollo de relaciones familiares saludables porque el uso del *chat* en jóvenes suele causar un vicio y aleja de un mundo de vivir y hablar a un mundo de solo pasar en el móvil, en el ordenador. Se vuelve un vicio tanto como una droga y es más duro dejarlo, eso se da porque se lo permite en casa, hay poca comunicación familiar y eso lleva a otras cosas, se evitaría muchos problemas.

En particular mis amigos tienen vicio al móvil lo usan todo el tiempo; para ir al baño, en la comida, no pueden dejar el móvil, prefieren que se roben cualquier cosa; el dinero, la cartera, la mochila, las llaves, pero el móvil no. Dejan de ver el mundo y se centran en su móvil a actualizar aplicaciones, redes sociales o a descargar programas. Es una experiencia muy fea porque es como que tu amigo no se centra en ti ni en lo demás, solo se centra en su móvil.

En las entrevistas los estudiantes del colegio Gonzalo Zaldumbide afirman: Carolina Herrera 3° de bachillerato “A veces pasaba mucho tiempo de Facebook y saqué malas notas fue irresponsabilidad mía y mi mamá se enojaba mucho, con mi mamá tengo una buena relación y comunicación”.

2° de Bachillerato

El 85% es decir 44 estudiantes de 52 encuestados del colg.1 afirman que el uso del *chat* no repercute en las relaciones familiares tan solo 8 jóvenes afirman lo contrario. En el colg.2 el 74% (25 estudiantes) afirma que no repercute mientras que 11 de ellos afirman que no es beneficioso el uso del *chat*.

Jessenia Hidalgo de 2° de bachillerato del colegio “Nuestra Señora del Cisne” dice, “usar excesivamente el *chat* si afecta porque a veces pasamos mucho tiempo en la computadora o en el celular *chateando* y no conversamos mucho. En ocasiones *chateo* mucho y a mis papis no les gusta porque no les pongo atención”.

3° de Bachillerato

En el dilema que si el uso del *chat* afecta a la relación familiar, los estudiantes de tercero de bachillerato de los colegios en su mayoría afirma que no afecta mientras se tenga un control del

tiempo y organización de actividades diarias, otros opinan que no tiene nada que ver el *chat* con la relación intrafamiliar y finalmente en el peor de los casos hay quienes no les interesa si afecta o no porque a la final la relación con sus padres nunca ha sido buena como por ejemplo dicen, “yo nunca interactuaba con mi familia con o sin el *chat*”, “me importa más el *chat*”, “paso mucho tiempo en el celular y la compu”, “me comunico con mis padres cuando no están en casa”, “ellos también pasan en el *chat*”, “casi no lo utilizo”, “casi no ocupo las redes sociales” por lo tanto no hay mayor cambio en el diario vivir con o sin el *chat*.

Quiénes afirman que si afecta el *chat* dicen, “mis padres lo piensan así”, “estas más concentrado en el *chat* que en hablar con la familia”, “no le pones atención a tu amigos y a tu familia”, “me dedico más al *chat*”, “mi mamá no habla mucho”, entre otras opiniones.

Al entrevistar a los estudiantes la opinión es diferente frente a la problemática del uso excesivo del *chat*, Carmen Carrasco de 3º de bachillerato del colg.1 dice, “si afecta en el desarrollo de relaciones familiares, porque hay jóvenes que se centran más en el *chat* y dejan a un lado las otras relaciones, ellos creen que tienen un soporte. En ocasiones ellos fingen ser otras personas, puesto que no todos se muestran con su verdadera personalidad en el *chat* se transforman. Entonces esto también daña la relación con sus familias porque ellos no son como realmente deberían ser con su familia, hay un cambio de identidad”.

Que si el uso excesivo del *chat* afecta a que las relaciones familiares se desarrollen saludablemente, sin duda. Los padres de familia hablan al respecto: Juan Figueroa dice, “Afecta demasiado”, Byron Mora asegura, “Sí porque se vuelven unos entes ensimismados en sí mismos dejan de lado las relaciones interpersonales y consecuentemente un aislamiento”.

Pilar Abad, “Yo creo que a la larga sí porque de todas maneras están a veces con personas que ni conocen y dejan de conversar con nosotros que ya nos conocemos y ponernos al día en las cosas que nos pasan yo creo que sí, todo exceso es malo”.

Mario Bonifa opina, “Si, porque no sabemos con qué tipo de gente se está conversando al otro lado, no sabemos si será un buen sujeto un mal sujeto, no sabemos si será un drogadicto, un violador o una persona que le está orientando positivamente, porque no sabemos quién está al otro lado de la computadora no sabemos ni con quien conversa. Nosotros no estamos el tanto de las tecnologías no

estamos al nivel, antes habían libros ahora es una nueva tecnología que se vive en la actualidad, es un avance”.

5.2 Consideraciones

En Ecuador se realizó un estudio en 2006 sobre *Políticas de gestión del conocimiento y usos sociales de las nuevas Tecnologías de Información y Comunicación, TIC, en tres programas; Los usos de internet: comunicación y sociedad*, desarrollado por tres estudiantes de posgrado de la Facultad Latinoamericana de Comunicación Social (FLACSO), ellas realizan una exhaustiva investigación sobre las políticas de seguridad en la red, la accesibilidad tecnológica, la representación simbólica de la red, gestión pública en internet, entre otros, no solo de Ecuador sino también de los países del Pacto Andino.

En su haber María Belén Albornoz autora de *La representación simbólica de la red* subcapítulo que forma parte del estudio ya mencionado, describe desde diferentes enfoques conceptuales la participación del ecuatoriano como «prosumidor» en las distintas plataformas interactivas de comunicación sin hablar necesariamente de las redes sociales que tienen un auge en la actualidad, pero sí de las salas de *chat*. Albornoz analiza el *chat* desde una perspectiva disímil a lo realizado en este estudio, la razón se debe a que anteriormente se lo concebía desde la conversión virtual dentro de un grupo de *chat*, es decir no se podían mantener una conversación sin antes ser parte del grupo y menos sin tener un *nickname* o apodo sugestivo. Por su parte la investigadora lo estudia desde las redes sociales actuales, desde la mensajería instantánea, el Microblog, se ve marcado principalmente por el avance tecnológico. La zona *wifi* ha posibilitado la comunicación en línea desde cualquier lugar del mundo se puede *chatear* no solo a través del ordenador sino también desde el celular aparato tecnológico donde converge todo un universo visual.

La variabilidad de la comunicación escrita, oral y visual ha producido cambios trascendentales para la vida del ser humano. El uso de las nuevas tecnologías de la información y la comunicación hace que la sociedad sea cada vez más compleja. Los jóvenes logran asimilar más información por la velocidad con la que manejan los instrumentos de comunicación y al ser considerados *nativos digitales*, seres humanos que nacieron con la tecnología en sus manos. No así con los inmigrantes digitales quienes hacen bastante esfuerzo por acoplarse al ritmo tecnológico de los jóvenes.

- Las aplicaciones tecnológicas que han sido creadas una década atrás, dieron lugar a varios problemas sociales, las redes sociales; Facebook, Skype, WattsApp, Twitter. Han ofrecido a la humanidad un sistema de mensajería y comunicación instantánea, el *chat*, software creado para facilitar la comunicación con millones de usuarios. De ahí que los jóvenes han

desarrollado una dependencia al navegar en las redes tanto así que prefieren perder su mochila u otras pertenencias que perder su celular, lo usan todo el tiempo hasta para ir al baño. Este tipo de comportamientos han sido catalogados como una adicción al *chat*. Los estudiantes que fueron parte de la investigación mantienen una adicción al *chat*, en un bajo porcentaje.

- Los padres de familia han preferido no intervenir mucho en el mundo virtual que se hallan sus hijos pues afirman no tener el tiempo que se requiere para supervisar las actividades que realizan sus hijos al momento de conectarse. Es lamentable que no haya un control desde el hogar, pese a eso no ha dejado de faltar las recomendaciones para que dediquen menos tiempo al *chat*.
- Navegar a través del internet y establecer diálogos con desconocidos ha sido motivo de repetidas decepciones, en varios casos ha existido acoso sexual, insultos, emisión de malas palabras, persecuciones, entre otros. El joven tuvo la expectativa de conocer a alguien tal vez con los mismos gustos que él y se encontró con un acosador, esto en el peor de los casos. Las instituciones educativas todavía no han tomado cartas en el asunto, por su parte los padres de familia se limitan a dar recomendaciones, algunos jóvenes comentan las situaciones incómodas que suceden en la red otros lo mantienen en silencio.
- El manejo de una buena ortografía y redacción se han visto amenazadas por el uso excesivo del *chat* varios estudiantes han afirmado que escriben casi todo el tiempo aún en el colegio como lo hacen en el *chat*, con símbolos, expresiones, entre otros. Lenguaje que no lo entienden ni los padres tampoco los profesores. Son códigos que ellos manejan para mantener la privacidad. Muchos jóvenes escriben como hablan, con un lenguaje muy coloquial. Por lo tanto no hay un avance en el ámbito académico especialmente en la redacción de documentos formales. El no respeto por la ortografía y la supuesta precarización del lenguaje son problemas del mundo moderno, afirman los lingüistas.

BIBLIOGRAFÍA

1. Alsina, Miguel. (2001), *Teorías de la Comunicación: Ámbitos, Métodos y Perspectivas*. Barcelona – España: INO Reproducciones S.A. 234 p.
2. Barbero, Martín (2009), *Tecnicidades, identidades, alteridades: desubicaciones y opacidades de la comunicación en el nuevo siglo. Diálogos de la Comunicación*. 26 p.
3. Barthes, Roland; Bremond, Claude; Metz, Christian, Metz; Tzvetan, Todorov. (1970), *La Semiología*. Argentina: ETC. 102 p.
4. Biegbeder, Olivier. (1971), *La Simbología*. Barcelona: Oikos-Tau. 127 p.
5. Briones, Guillermo. (1998). *La entrevista, la recolección y el procesamiento de la información. Métodos y Técnicas de investigación para las Ciencias Sociales*. México: TRILLAS. 219 p.
6. Brokmann, Muller. (1988), *Historia de la Comunicación Visual*. Barcelona: Gustavo Gili S.A. 162 p.
7. Cassirer, Ernest. (1989), *Esencia y efecto del concepto símbolo*. México: F.C.E. 215 p.
8. Castells, Manuel. (1996), *La sociedad red*. Madrid: Alianza. 514p.
9. Castells, Manuel. (1997), *La era de la Información*. España - Madrid: Alianza. Vol. 1 – 590 p.
10. Castells, Manuel. (2001), *La Galaxia del Internet*. España: Plaza y Juanes S.A. 316 p.
11. Castells, Manuel. (2006), *La era de la información: economía sociedad y cultura*. México: Paidós. 486 p.
12. Castells, Manuel (2009), *Comunicación y Poder*. España - Madrid: Alianza, 52: 679 p.
13. Chandler, Daniel. (1998), *Semiótica para principiantes*. Ecuador: ABYA YALA. 146 p.
14. Chicago, Universidad. (1952). *Un estudio de la Escritura: Los fundamentos de la Gramatología*. Chicago: Alianza Universidad. 284 p.
15. Darley, Andrew. (2002), *Cultura visual digital: Espectáculos y nuevos géneros en los medios de comunicación*. España: Paidós SAICF. 336 p.
16. Freedman, Kerry. (2006), *Enseñar la cultura visual*. España: Octeadro. 225 p.
17. Hernández, Roberto; Fernández, Carlos; Baptista, María del Pilar. (2010), *Metodología de la investigación*. Chile: MCGRAW-HILL / INTERAMERICANA EDITORES, S.A. DE . 613 p.
18. Krauskopf, Dina. (1998). *Las adolescentes: enfoques y perspectivas*. Managua: José Martí. 161 p.
19. Mattelart, Armand y Mattelart, Michéle. (1997). *Historia de las teorías de la comunicación*. Barcelona: Paidós Ibérica S.A. 142 p.
20. Mayans, Joan. (2002), *Género Chat*. Barcelona: Gedisa, S.A. 251 p.
21. Mirzoeff, Nicholas (2002), *Una introducción a la cultura visual*. Londres: Routledge 737 p.

22. Paz, Olga. (2006), *Políticas de gestión del conocimiento y usos sociales de las nuevas Tecnologías de Información y Comunicación, TIC*, en tres programas; Los usos de internet: comunicación y sociedad. Quito – Ecuador: Rispergraf. 229 p.
23. Piscitelli, Alejandro; Adaime, Iván; Inés, Binder. (2010), *El proyecto facebook y la posuniversidad sistemas operativos sociales y entornos abiertos de aprendizaje*. Argentina: Ariel S.A. IX, 236 p.
24. Rallo, Artemi. (2010), *Derecho y redes sociales*. España: Aranzadi, S.A. 380 p.
25. Rocha, Silva. (2004), *Estudios sobre las culturas contemporáneas, El lenguaje de los jóvenes en el chat*. Colima – México: ISSN. Vol. X, 117 p.
26. Rother, María Cristina. (2006), *Adolescencias: Trayectorias turbulentas*. Argentina: Paidós SAICF. 267 p.
27. Shaffer, D., Kipp, K. (2007), *Psicología del Desarrollo Infancia y Adolescencia*. México: International Thomson. 641 p.
28. Smith, Alfred; Weaver Warren; Wiever Norbert; Cherry Colin; Rapoport Anatol; B. Newman Jonh; Newcomb Theodore; Westley Bruce y MacLean Malcolm; Bales Robert; Goffman Erving; Greenberg Joseph; Pulgram Ernest. (1984), *Comunicación y Cultura*. Buenos Aires – Argentina: Ediciones Nueva Visión SAIC. 250 p.
29. Wallace, Patricia. (2001), *La psicología del internet*. Barcelona - España: A&M Gráfico, S.L. 334 p.
30. Yus, Francisco. (2010), *Ciberpragmática 2.0. Nuevos usos del lenguaje en Internet*. España: Ariel – Planeta S.A. 366 p.

INTERNET

1. Castells, Manuel. La cultura de la virtualidad real: La integración de la comunicación electrónica, el fin de la audiencia de masas y el desarrollo de las redes interactivas. Biblioteca Virtual de Ciencias Sociales. [en línea] [citado 11 de noviembre de 2011]. Disponible en: <http://www.cholonautas.edu.pe/modulo/upload/Castells%20cap5.pdf>
2. Guenón, René. Símbolos fundamentales de las ciencias sagradas. [en línea] [citado 1 de noviembre de 2011]. Disponible en: www.masoniclib.com/images0/telech.pho?finch...pdf
3. López, Madrid. Psicología Online. La adicción al internet. [en línea] [citado 2 de enero de 2012]. Disponible en: <http://www.psicologíaonline.com/colaboradores/nacho/ainternet.htm>

4. Ministerio de Educación, Dirección provincial de Educación de Pichincha. [en línea] [citado 23 de enero de 2011]. Disponible en: <http://educacion.gob.ec/>
5. Penas, Castro. Aproximación a los valores y estilos de vida de los jóvenes de 13 a 14 años de la provincia de Coruña. [en línea] [citado 14 de noviembre de 2011]. Disponible en: http://books.google.com.ec/books?id=SYIIUaHlr4C&pg=PA259&dq=aparatos+tecnol%C3%B3gicos+m%C3%A1s+usados&hl=es&ei=sJHSTviUFcTZgQefuOzDDQ&sa=X&oi=book_result&ct=result&resnum=1&ved=0CDoQ6AEwAA#v=onepage&q=aparatos%20tecnol%C3%B3gicos%20m%C3%A1s%20usados&f=f
6. Universidad Carlos III. de Madrid. La influencia de las nuevas tecnologías en las Humanidades. [en línea] [citado el 14 noviembre de 2011]. Disponible en: http://www.uc3m.es/portal/page/portal/actualidad_cientifica/noticias/nuevas_tecnologias_
7. Sanz, Arnau. Cibermundo, El significado de los emoticones de whatsapp, tercera parte. [en línea] [citado el 3 de noviembre de 2013]. Disponible en: <http://www.atombit.es/el-significado-de-los-emoticones.de.whatsapp-tercera-parte>.
8. Varnhagen, Connie. Educar el portal educativo de Argentina. [en línea] [citado el 23 de octubre de 2009]. Disponible en: <http://portal.educ.ar/debates/eid/lengua/debate/como-influyen-el-chat-y-las-nu.php>

ANEXOS

ENCUESTA (ANEXO 1)

Edad: ____ años

Sexo: Femenino____ Masculino____

1.- ¿Qué es el chat para ti?

2.- ¿Qué red social utilizas para chatear?

- Facebook
- Skype
- Twitter
- WhattsApp
- My Space
- Otro_____

3.- ¿Cuánto tiempo chateas diariamente con alguien?

- Unos minutos
- Media hora
- Una hora
- Dos horas
- De tres en adelante

4.- Cuándo chateas ¿qué utilizas con frecuencia?

- Emoticones
- Figuras expresivas :), ☺
- Combinación de mayúsculas con minúsculas (Te KiErO FuLL)
- Mezclas signos, palabras, figuras expresivas (Kee Linndooss ..Ojala Yoo Tuviera Unoo =\$.Less Quiero Muchoo ♥♥)
- Otros

5.- ¿Sabes el significado de los símbolos que utilizas al chatear?

SI_____

NO_____

¿Qué símbolos utilizas tú?

6.- ¿Consideras que escribes como hablas? (chutafffff, fuuuul, que más ve, cuando asomas, sip, nop, jap, oki, de veritas,etc)

Si_____

NO_____

Un ejemplo de lo que escribes ¿sería?.

7.- Cuando chateas ¿te preocupas por utilizar los signos de puntuación?

Si_____

NO_____

8.- ¿Has chateado con desconocidos?

Si_____

NO_____

9.- ¿Has tenido una mala experiencia al chatear con desconocidos?

Si_____

NO_____

Cuál?

10.- ¿Cuánto tiempo dedicas diariamente para compartir con tus familiares cercanos?

- Pocos minutos
- Más de media hora
- Durante varias horas

11.- ¿Consideras que utilizar el chat, la relación con tu familia ha empeorado?

Si_____

NO_____

¿Por qué?

Preguntas a los padres de familia de los colegios “Nuestra Señora del Cisne” y “Gonzalo Zaldumbide” (ANEXO 2)

¿Su hijo/a dedica mucho tiempo al *chat*, ya sea a través de la computadora o del celular?

¿Si su hijo/a tiene una adicción al *chat* que medidas tomará para mejorar la situación actual de su hijo/a?

¿Permite que su hijo/a permanezca una cantidad de tiempo considerable usando las nuevas tecnologías?

¿Cuánta importancia le toma a las situaciones diarias que vive y que le comenta su hijo/a?

¿Cuánto tiempo comparte usted con si hijo/a durante el día?

¿Usted considera que el uso excesivo del *chat* afecta al desarrollo de relaciones familiares saludables?

¿Qué medidas ha tomado para que su hijo/a evite tener malas experiencias al *chatear* con desconocidos?

Preguntas que se aplicaron a los estudiantes de los colegios “Nuestra Señora del Cisne” y “Gonzalo Zaldumbide” (ANEXO 3)

¿Consideras que el uso excesivo del chat deteriora las relaciones intrafamiliares (familiares con los que vives)?

¿Mantienes una relación de amigos con tus padres o piensas que tienes más confianza con tus amigos de las redes sociales?

¿Crees que la escritura que utilizas para chatear va en contra de las reglas ortográficas y de redacción?

El espacio físico es muy importante al momento de chatear. ¿Prefieres un lugar privado sin la presencia de tus padres?

¿Permites que tus padres revisen tus conversaciones?

¿Cuál ha sido tu experiencia al chatear con desconocidos?

¿Qué tipos de palabras, símbolos o figuras usas al momento de chatear y cuál es su significado?

TABLAS

Tras aplicar las encuestas a los estudiantes de primero de bachillerato de los colegios “Nuestra Señora del Cisne” y “Gonzalo Zaldumbide” se obtuvieron los siguientes resultados.

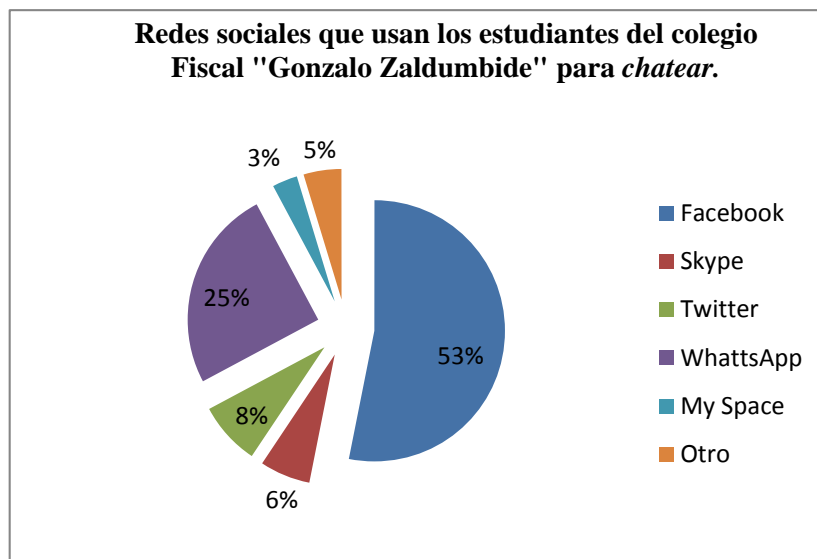
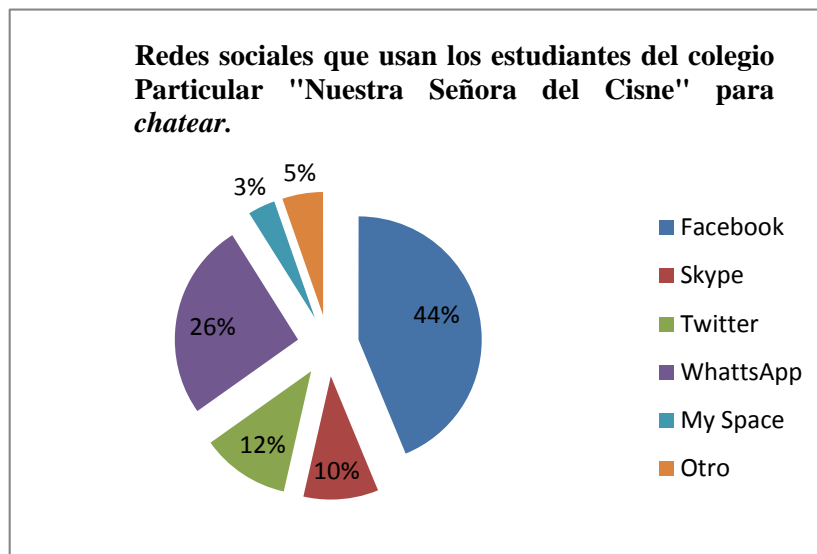
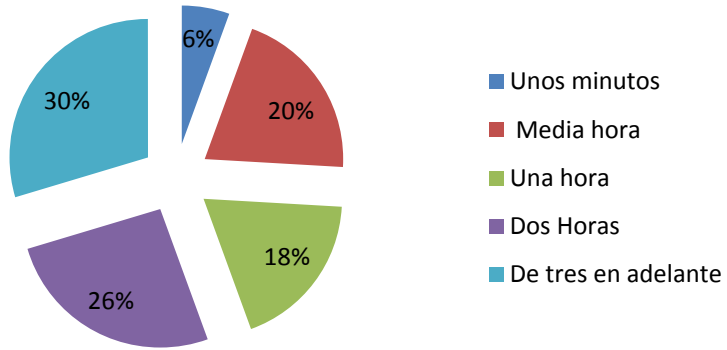


Tabla 1

Tiempo diario que usan los jóvenes del colegio "Nuestra Señora del Cisne" para *chatear*.



Tiempo diario que usan los jóvenes del colegio "Gonzalo Zaldumbide" para *chatear*.

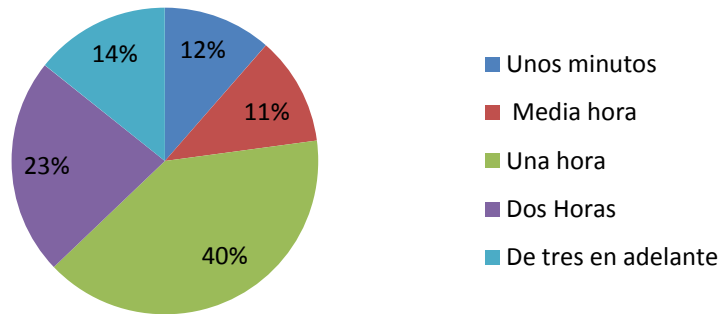
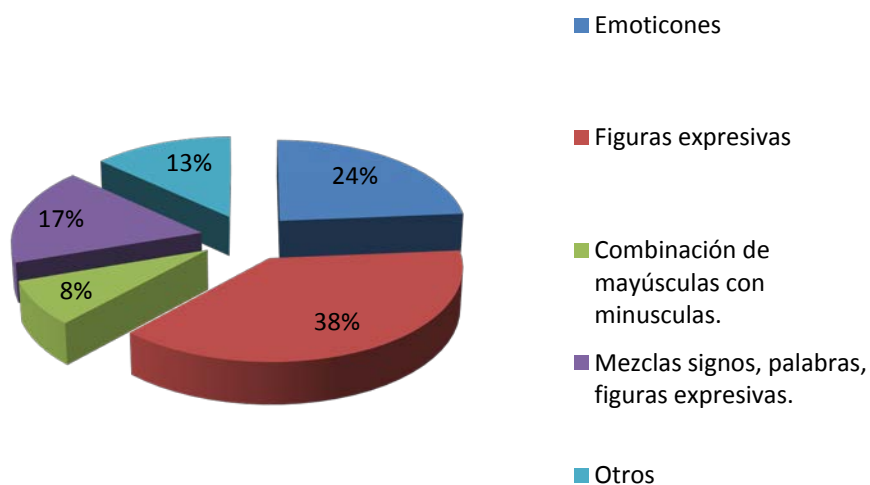


Tabla 2

Que formas de escritura prefieren usar los jóvenes al momento de *chatear*. Colg. 1



Que formas de escritura prefieren usar los jóvenes al momento de *chatear* Colg. 2

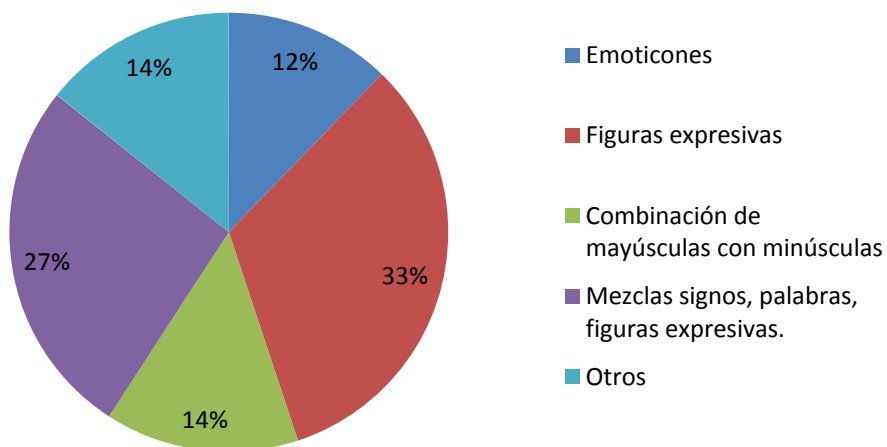
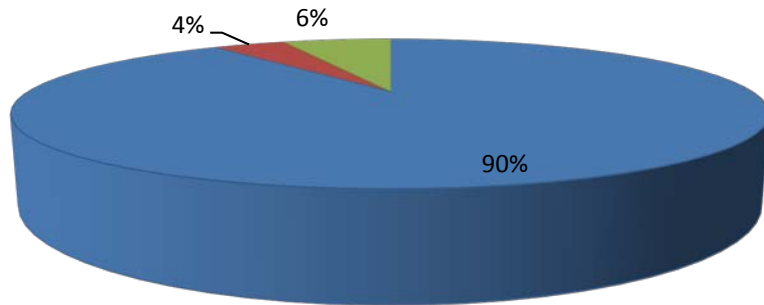


Tabla 3

Jóvenes que conocen el significado de los símbolos que escriben. Colg. 1

■ Si ■ No ■ No contesta



Jóvenes que conocen el significado de los símbolos que escriben. Colg. 2

■ Si
■ No
■ No contesta

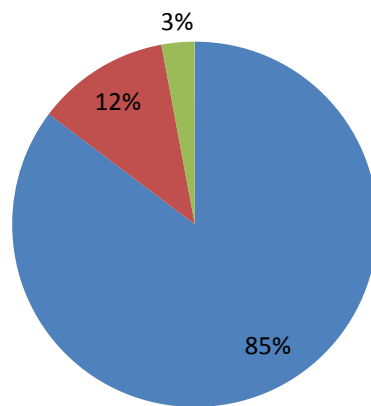
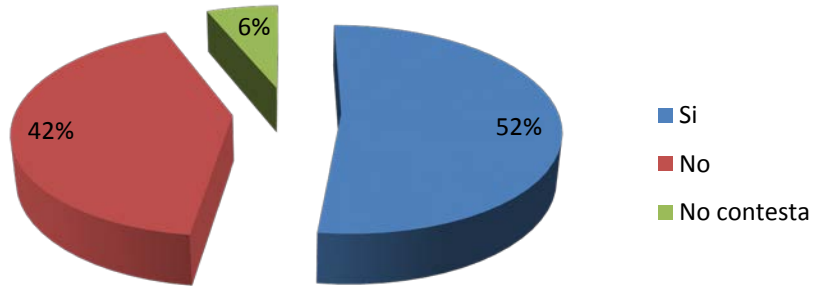


Tabla 4

Estudiantes que escriben como hablan sin aplicar las reglas ortográficas. Colg. 1



Estudiantes que escriben como hablan sin aplicar las reglas ortográficas. Colg. 2

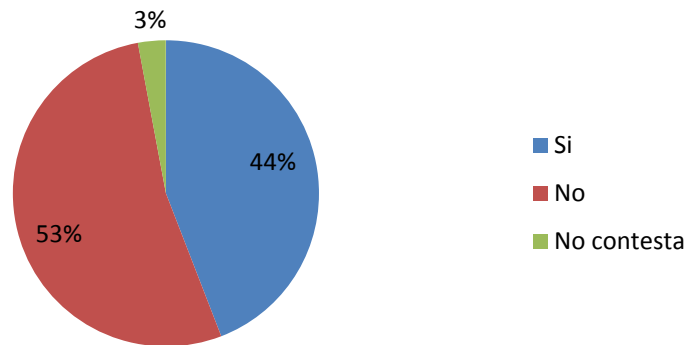
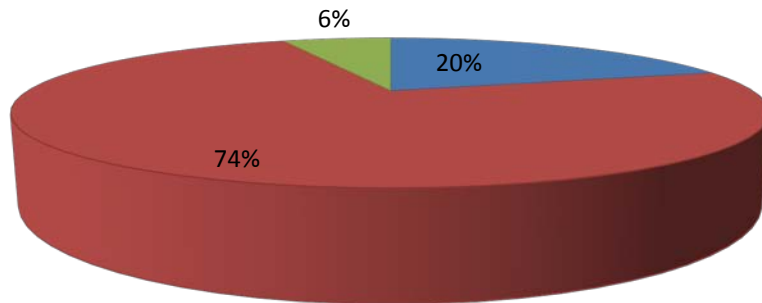


Tabla 5

**Estudiantes que aplican el uso de los signos de puntuación.
Colg. 1**

■ Si ■ No ■ No contesta



**Estudiantes que aplican el uso de los signos de puntuación.
Colg. 2**

■ Si
■ No
■ No contesta

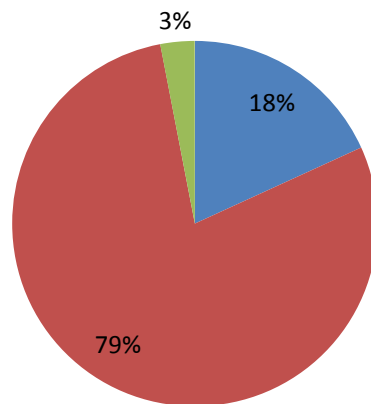
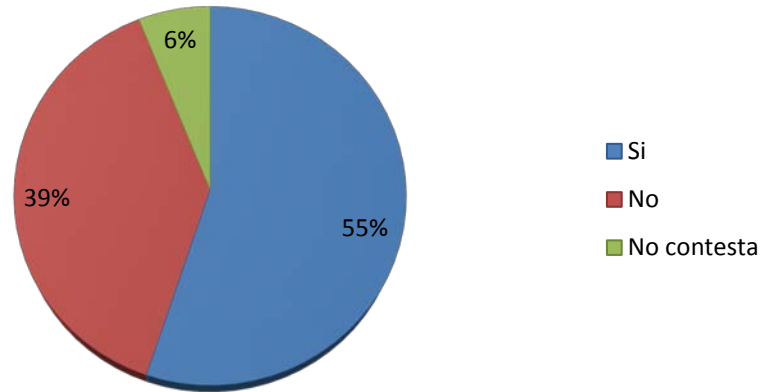


Tabla 6

Jóvenes que han chateado con desconocidos. Colg. 1



Jóvenes que han chateado con desconocidos. Colg. 2

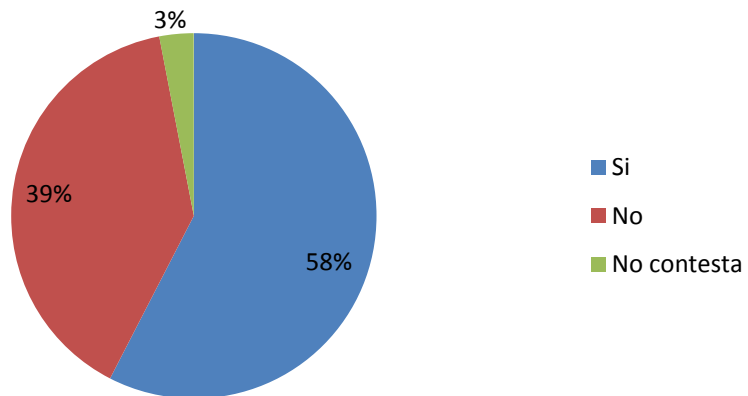


Tabla 7

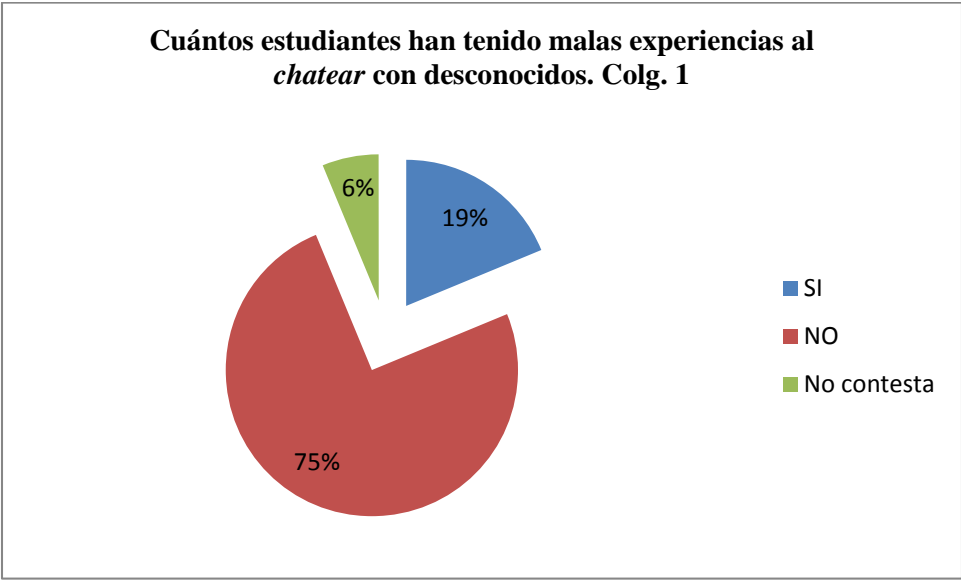
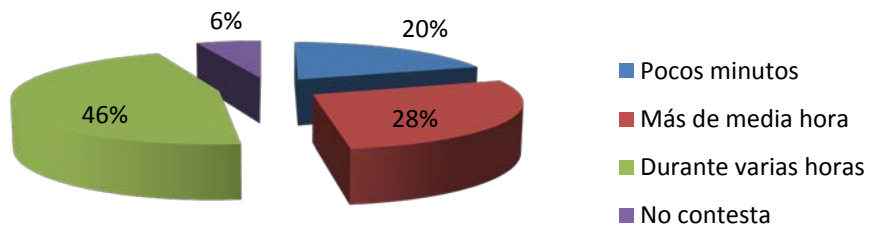


Tabla 8

Tiempo que dedican para compartir con los familiares cercanos. Colg. 1



Tiempo que dedican para compartir con los familiares cercanos. Colg. 2

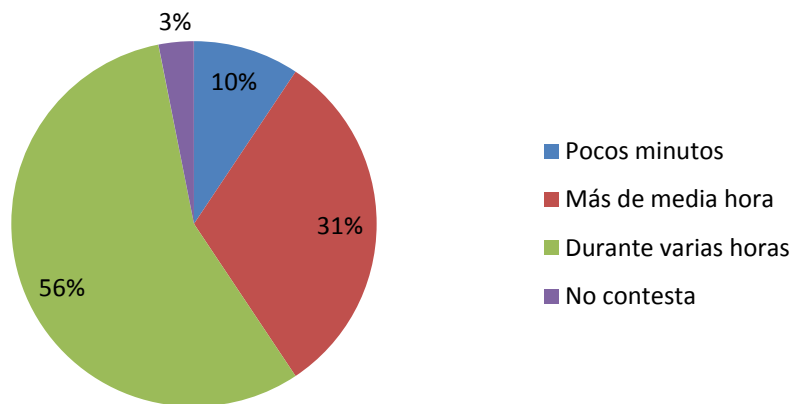
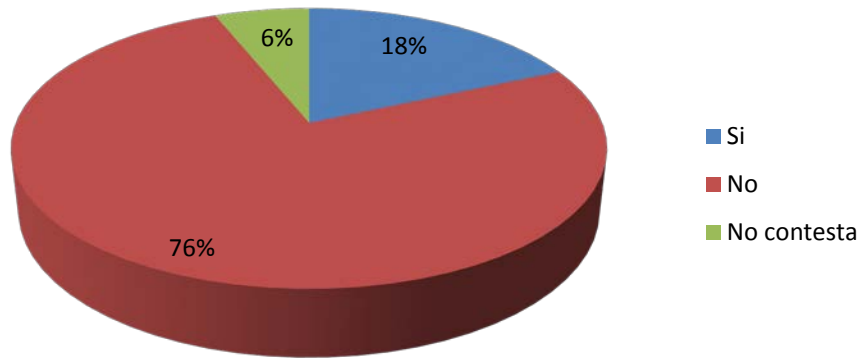


Tabla 9

Consideran que usar el *chat* repercute en la relación familiar. Colg. 1



Consideran que usar el *chat* repercute en la relación familiar. Colg. 2

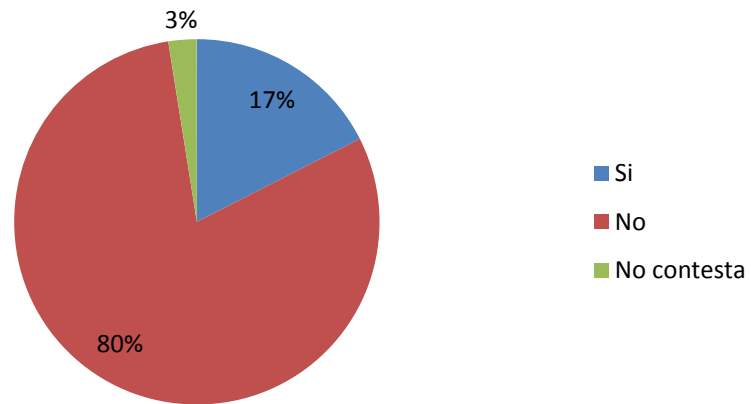


Tabla 10

De las encuestas aplicadas a los estudiantes de Segundo de Bachillerato de los colegios “Nuestra Señora del Cisne” y “Gonzalo Zaldumbide” se obtuvieron los siguientes resultados:

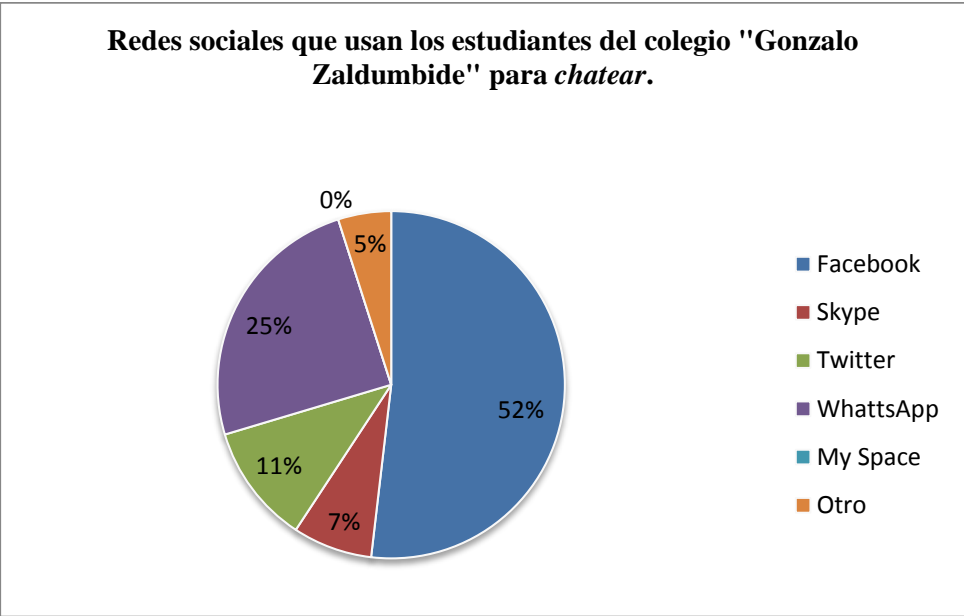
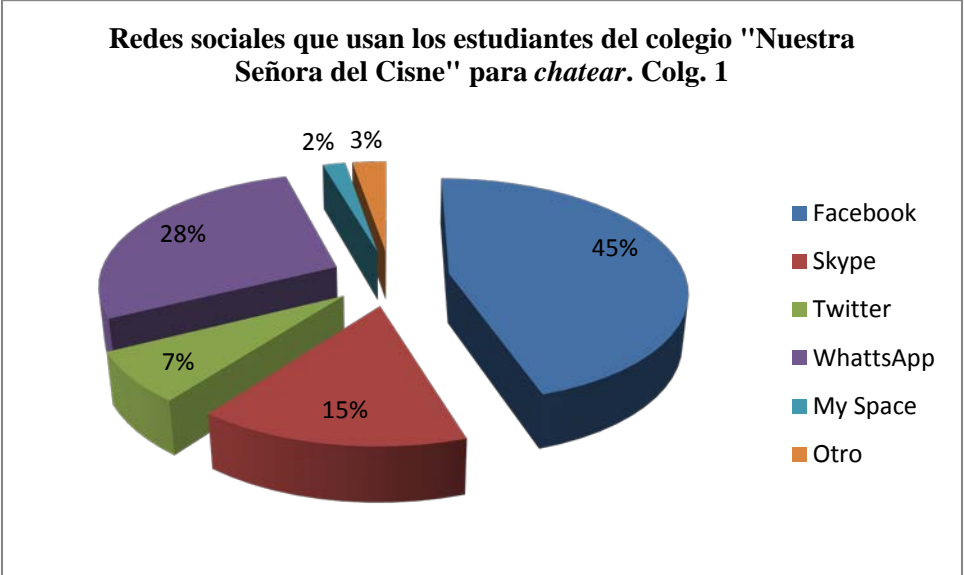
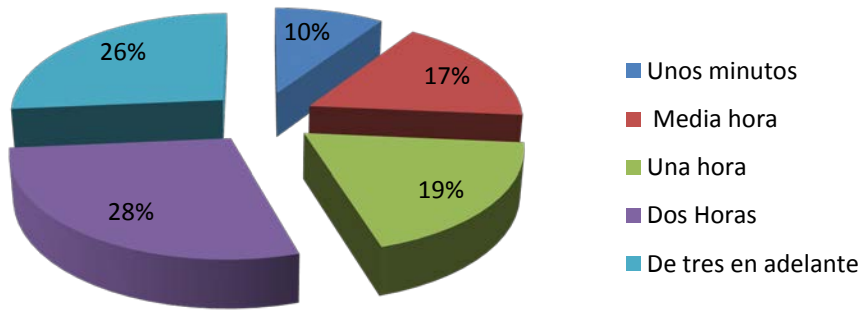


Tabla 11

Tiempo diario que usan los jóvenes para *chatear* Colg. 1



Tiempo diario que usan los jóvenes para *chatear* Colg. 2

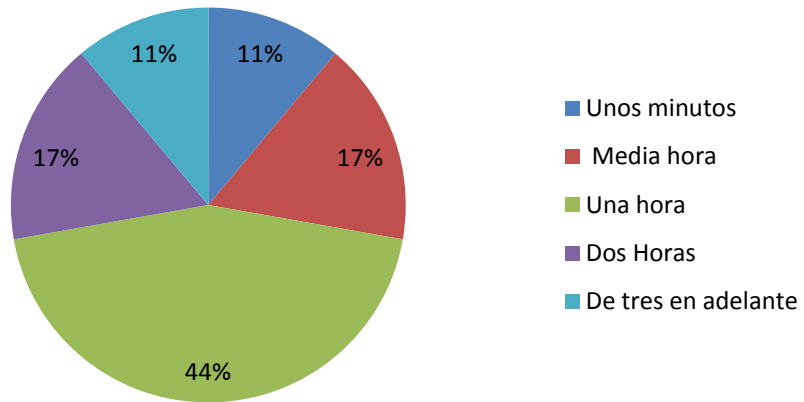
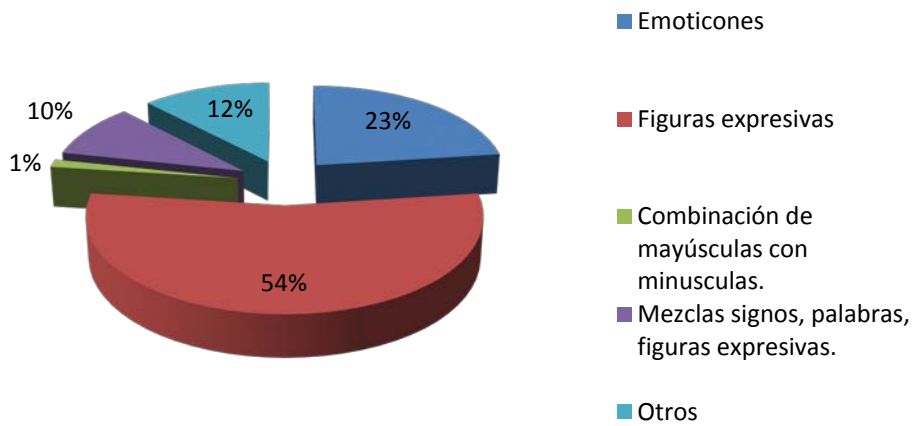


Tabla 12

Que formas de escritura prefieren usar los jóvenes al momento de chatear. Colg. 1



Que formas de escritura prefieren usar los jóvenes al momento de chatear. Colg. 2

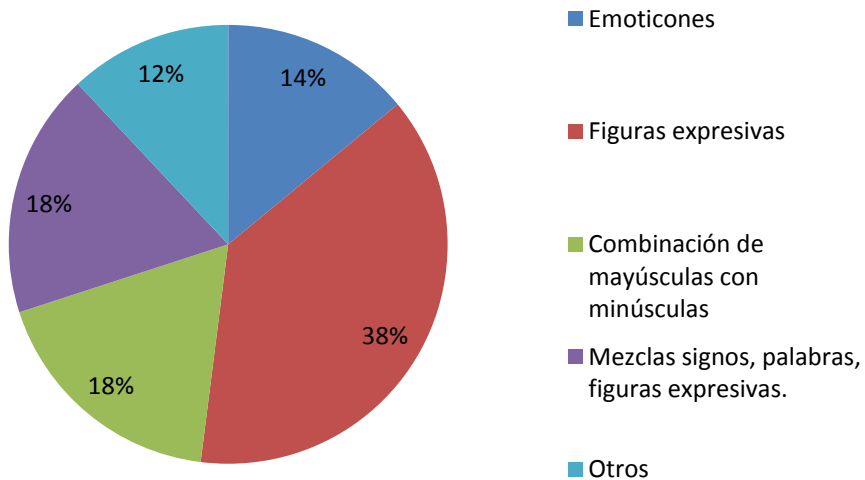
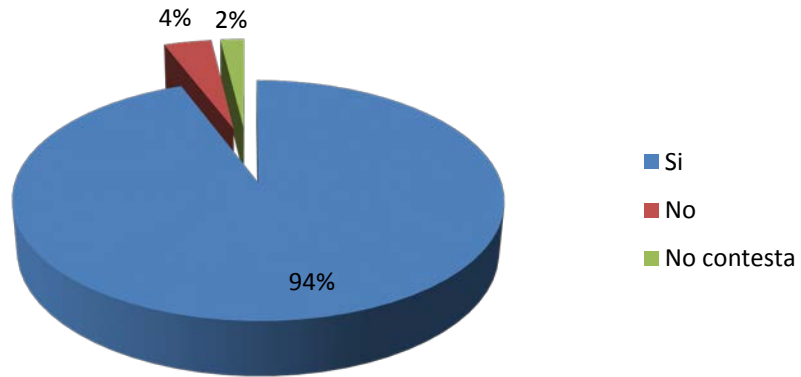


Tabla 13

Jóvenes que conocen el significado de los símbolos que escriben. Colg. 1



Jóvenes que conocen el significado de los símbolos que escriben. Colg. 2

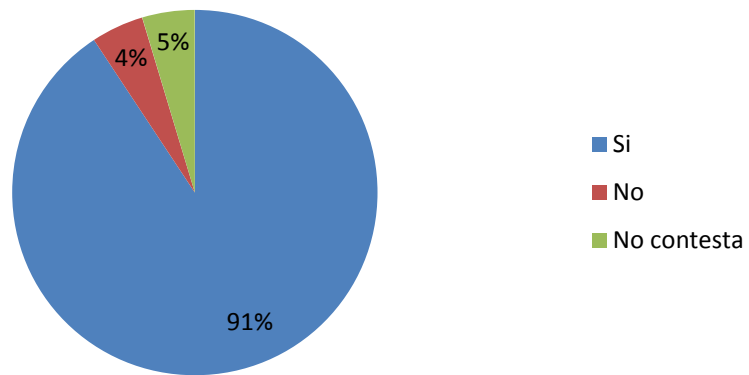
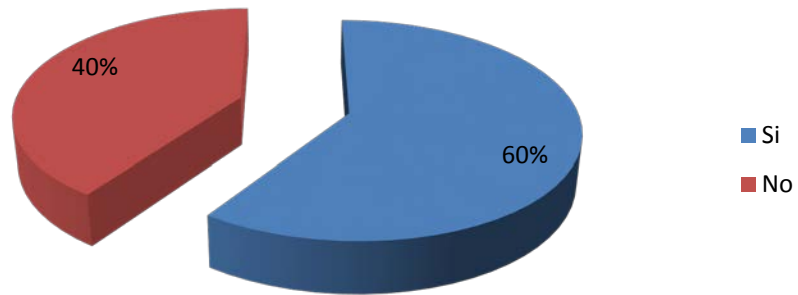


Tabla 14

Estudiantes que escriben como hablan sin aplicar las reglas ortográficas. Colg. 1



Estudiantes que escriben como hablan sin aplicar las reglas ortográficas. Colg. 2

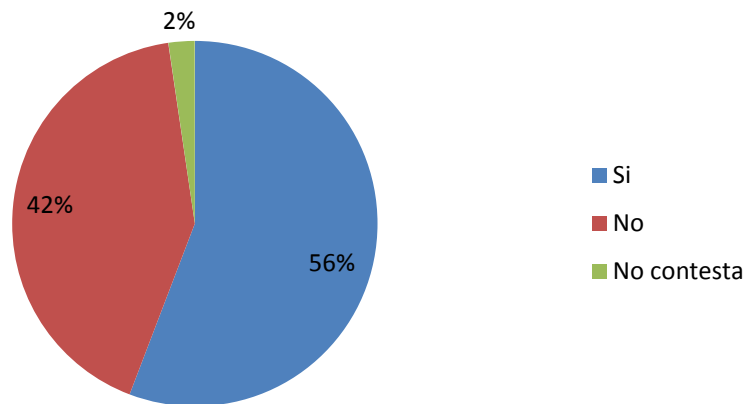
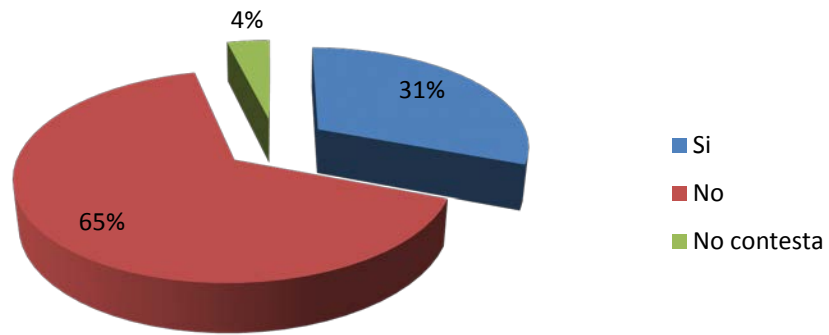


Tabla 15

**Estudiantes que aplican el uso de los signos de puntuación.
Colg. 1**



**Estudiantes que aplican el uso de los signos de puntuación.
Colg. 2**

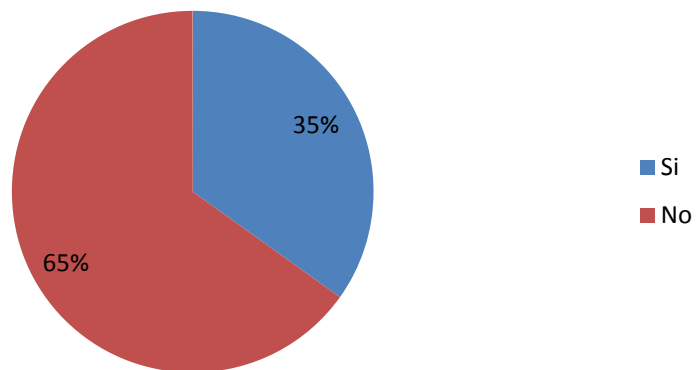
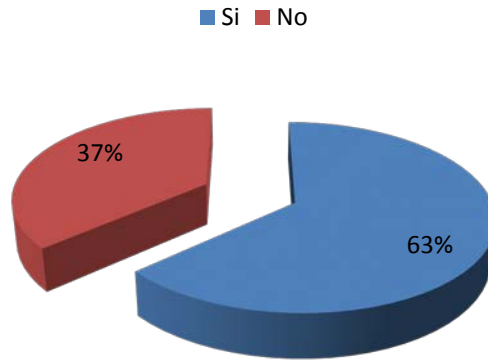


Tabla 16

Jóvenes que han chateado con desconocidos. Colg. 1



Jóvenes que han chateado con desconocidos. Colg. 2

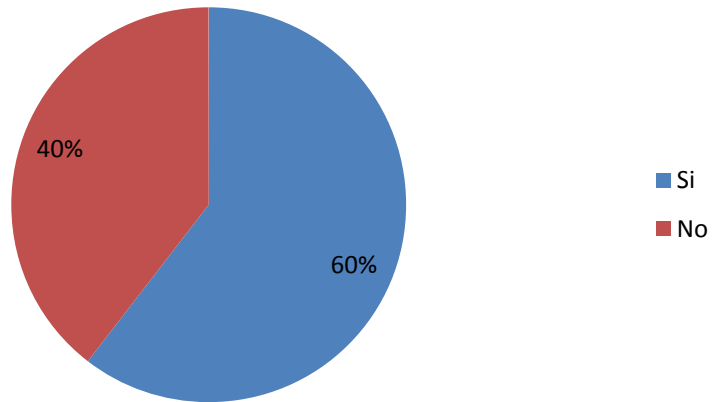
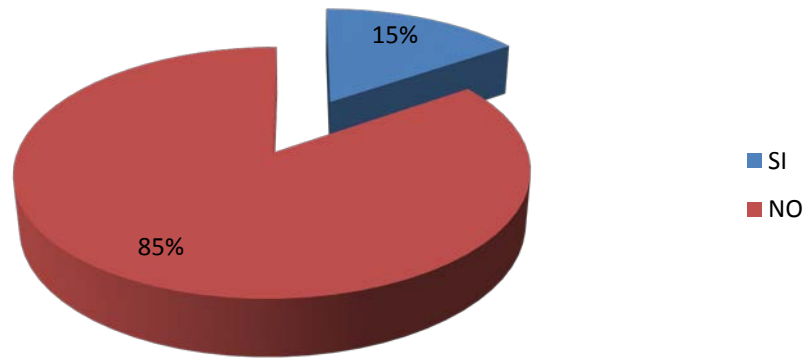


Tabla 17

Cuántos estudiantes han tenido malas experiencias al chatear con desconocidos. Colg. 1



Cuántos estudiantes han tenido malas experiencias al chatear con desconocidos. Colg. 2

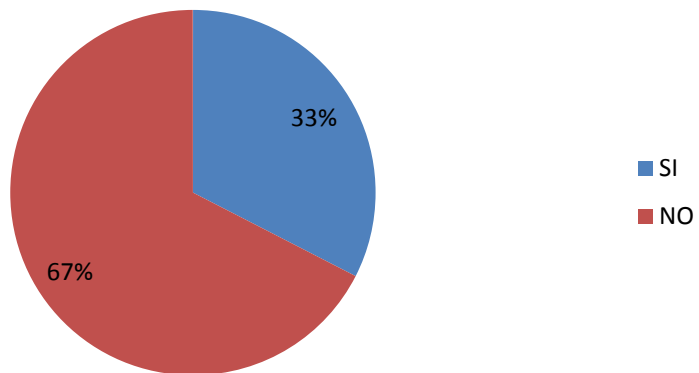
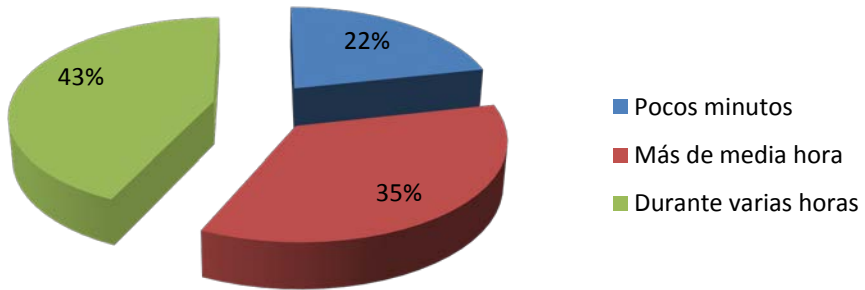


Tabla 18

Tiempo que dedican para compartir con los familiares cercanos. Colg. 1



Tiempo que dedican para compartir con los familiares cercanos. Colg. 2

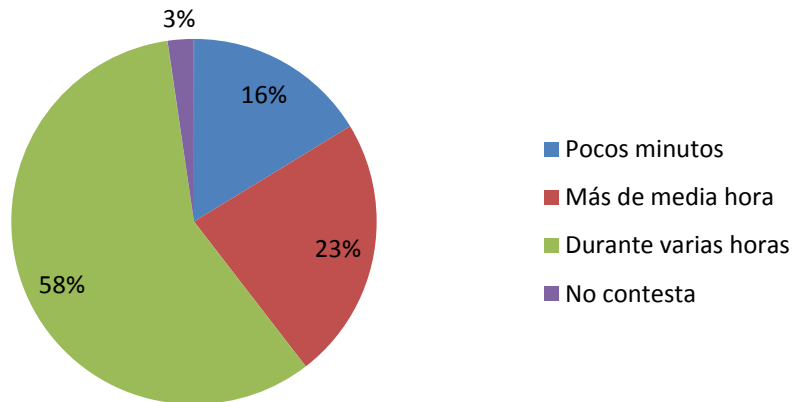
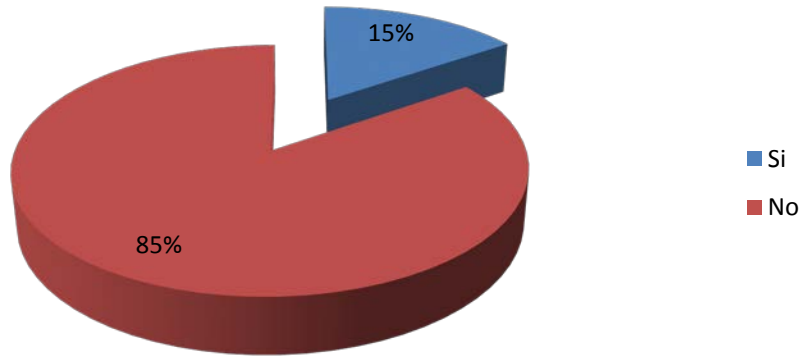


Tabla 19

Consideran que usar el chat repercute en la relación familiar. Colg. 1



Consideran que usar el chat repercute en la relación familiar. Colg. 2

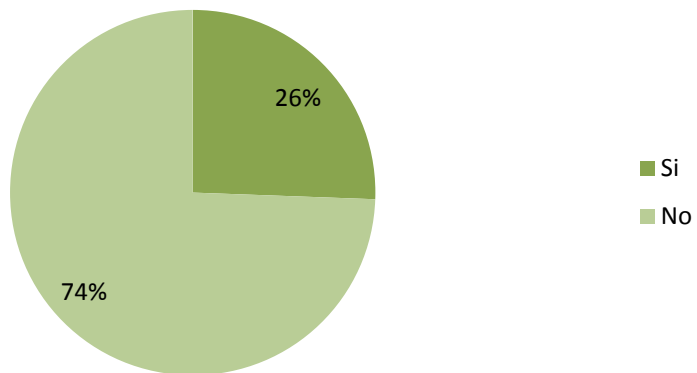


Tabla 20

De las encuestas aplicadas a los estudiantes de Tercero de Bachillerato de los colegios “Nuestra Señora del Cisne” y “Gonzalo Zaldumbide” se obtuvieron los siguientes resultados.

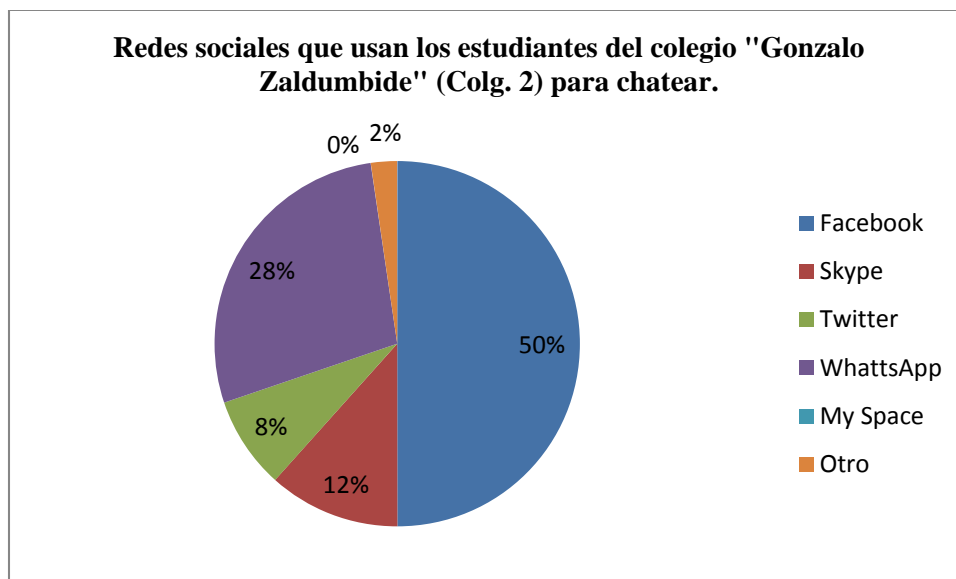
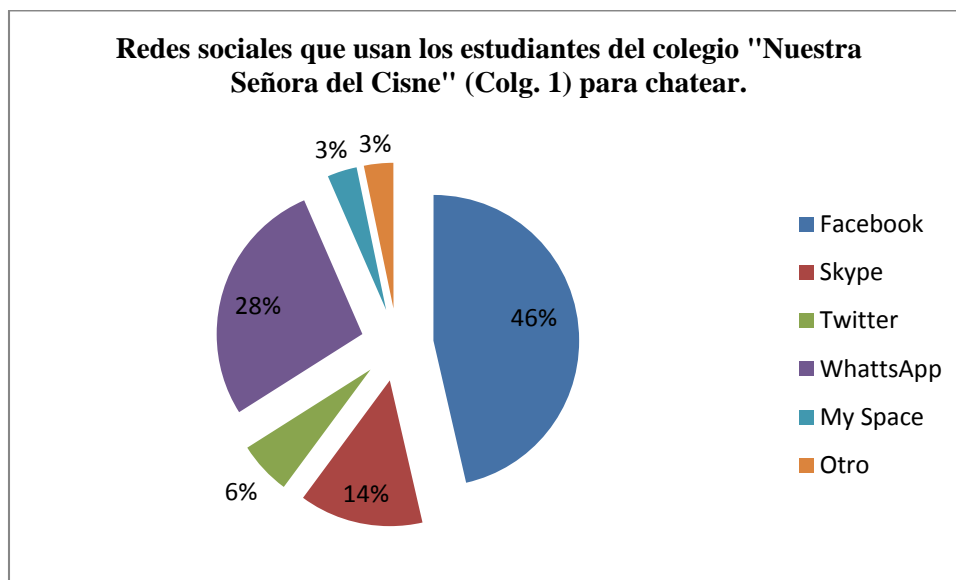
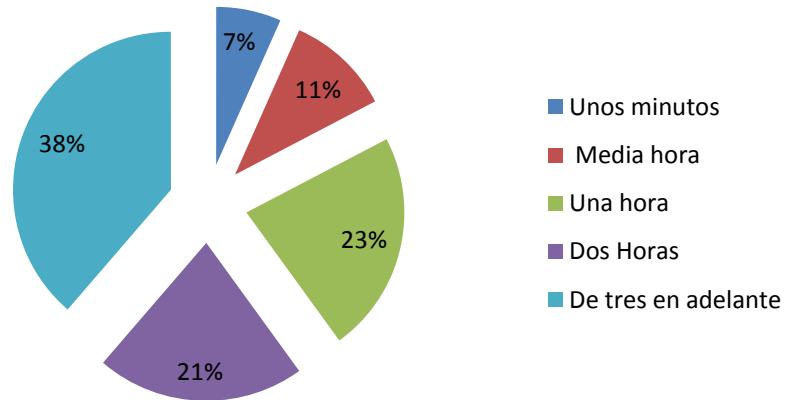


Tabla 21

Tiempo diario que usan los jóvenes para chatear Colg. 1



Tiempo diario que usan los jóvenes para chatear Colg. 2

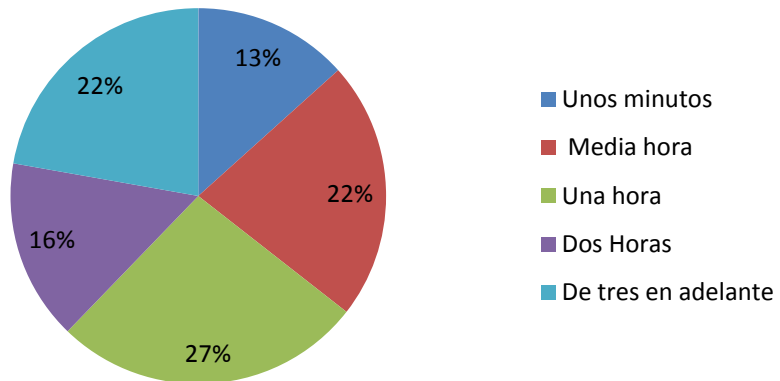


Tabla 22

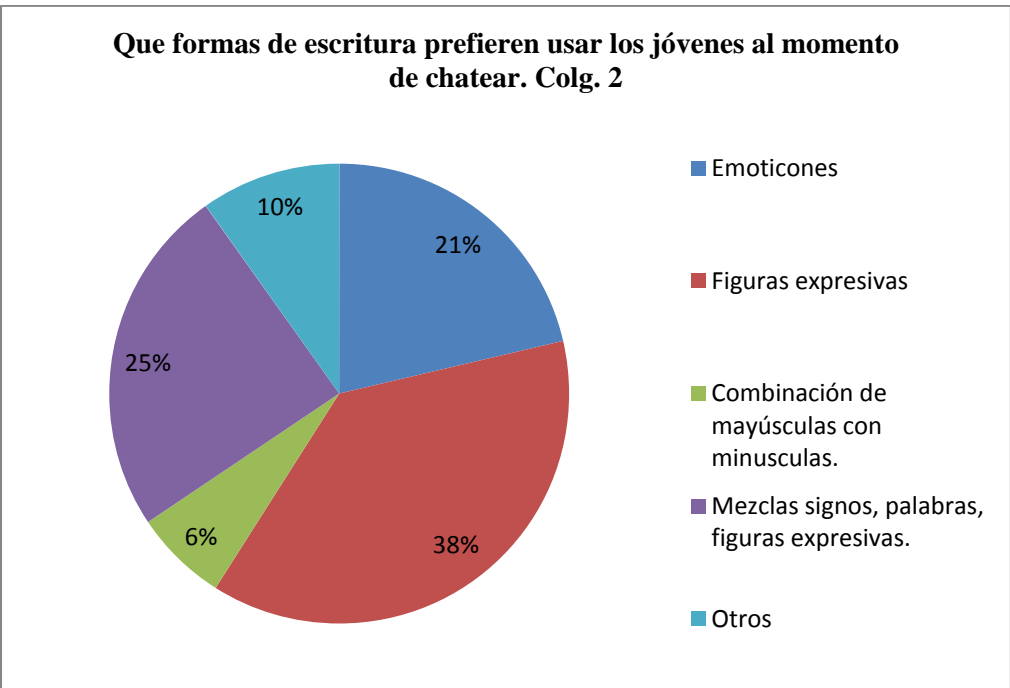
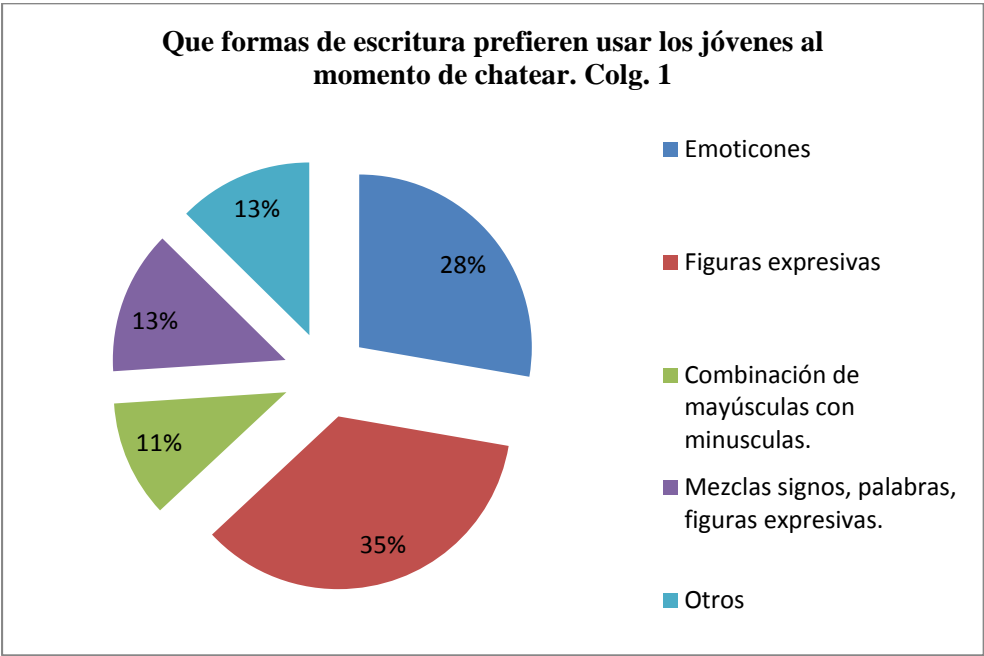
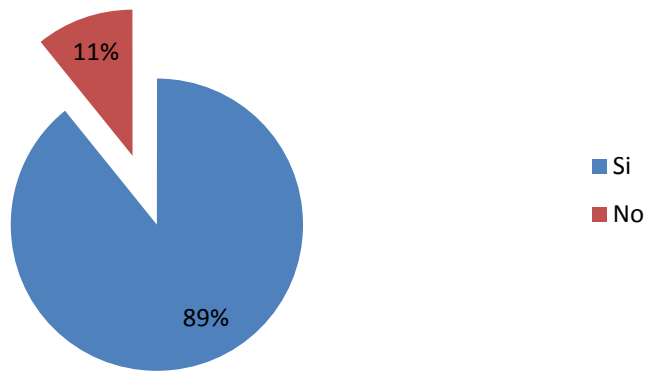


Tabla 23

Jóvenes que conocen el significado de los símbolos que escriben. Colg. 1



Jóvenes que conocen el significado de los símbolos que escriben. Colg. 2

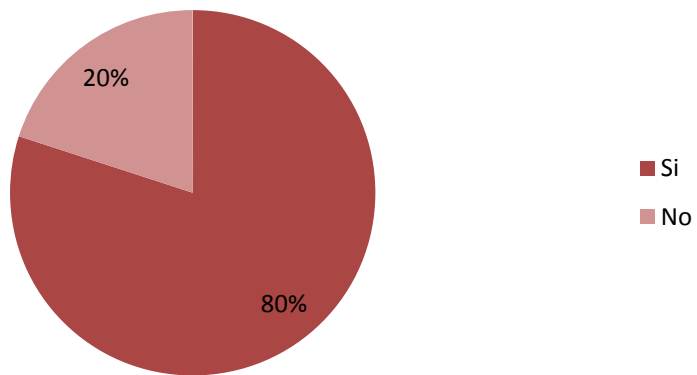
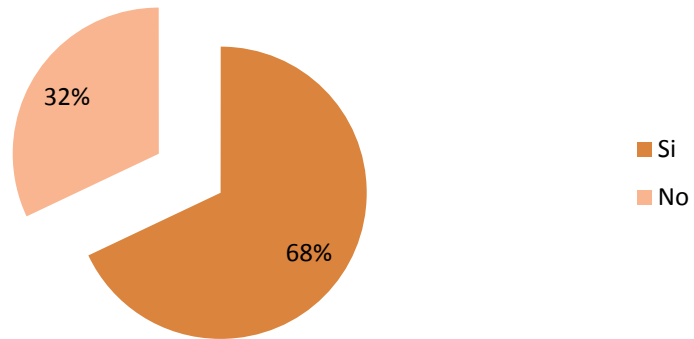


Tabla 24

Estudiantes que escriben como hablan sin aplicar las reglas ortográficas. Colg. 1



Estudiantes que escriben como hablan sin aplicar las reglas ortográficas. Colg. 2

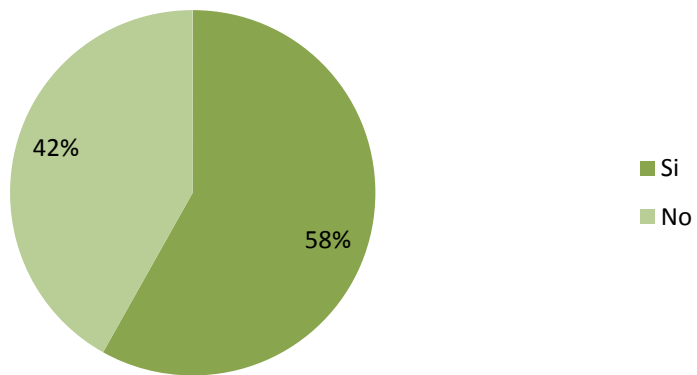
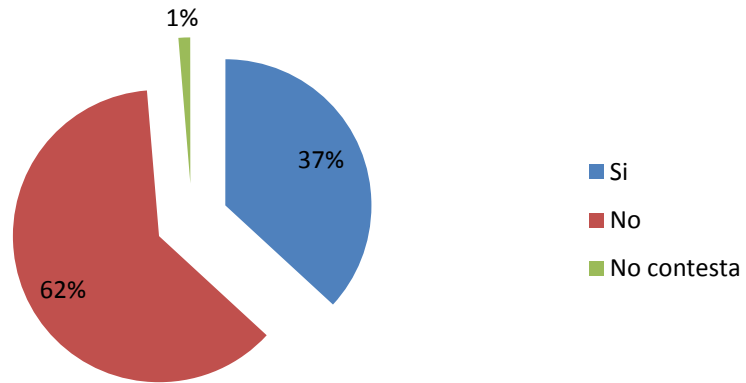


Tabla 25

**Estudiantes que aplican el uso de los signos de puntuación.
Colg. 1**



**Estudiantes que aplican el uso de los signos de puntuación.
Colg. 2**

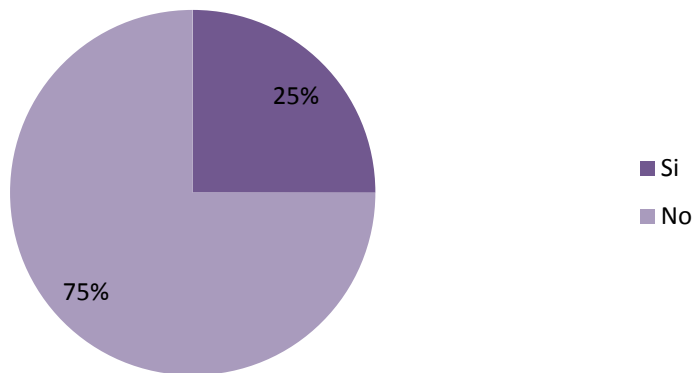
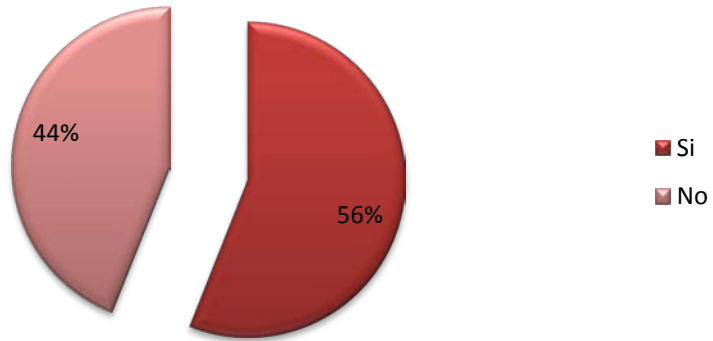


Tabla 26

Jóvenes que han chateado con desconocidos. Colg. 1



Jóvenes que han chateado con desconocidos. Colg. 2

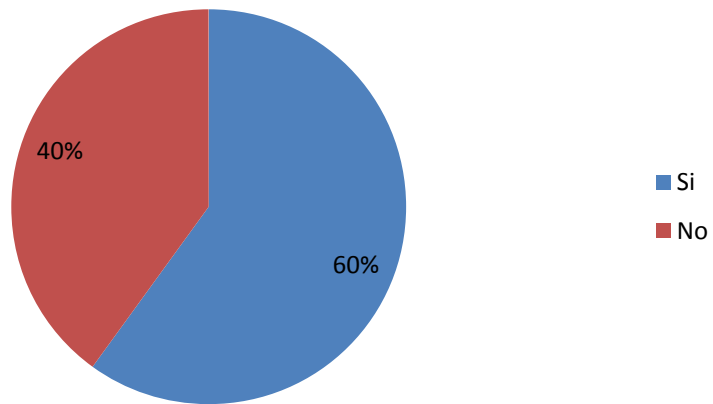
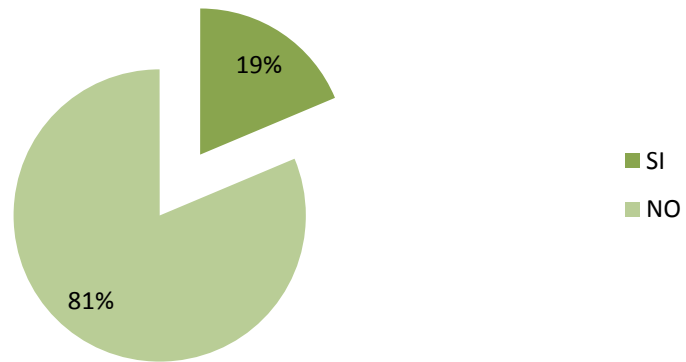


Tabla 27

Cuántos estudiantes han tenido malas experiencias al chatear con desconocidos. Colg. 1



Cuántos estudiantes han tenido malas experiencias al chatear con desconocidos. Colg. 2

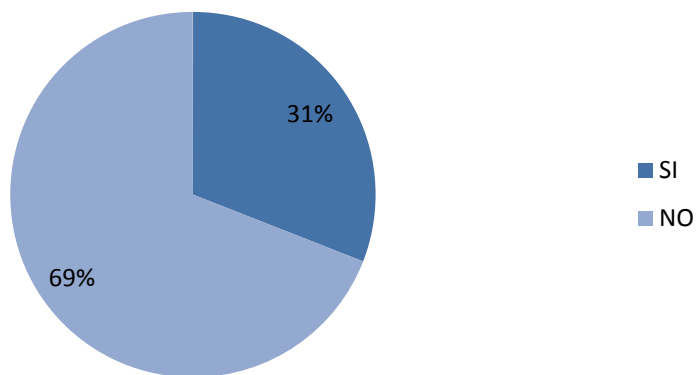
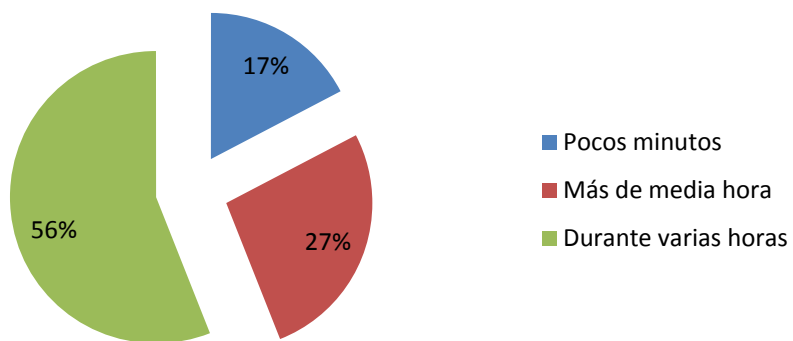


Tabla 28

Tiempo que dedican para compartir con los familiares cercanos. Colg. 1



Tiempo que dedican para compartir con los familiares cercanos. Colg. 2

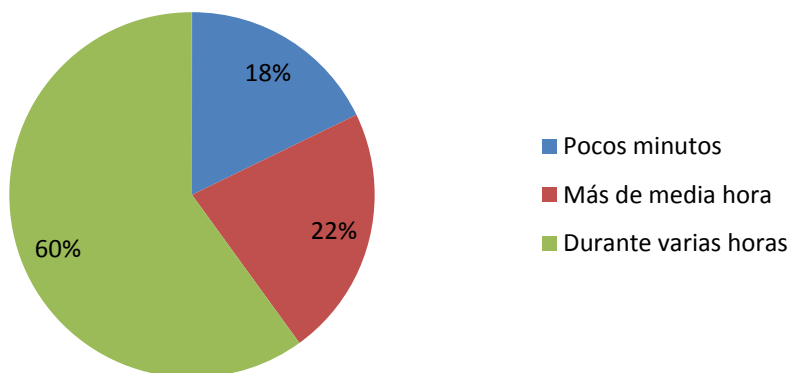
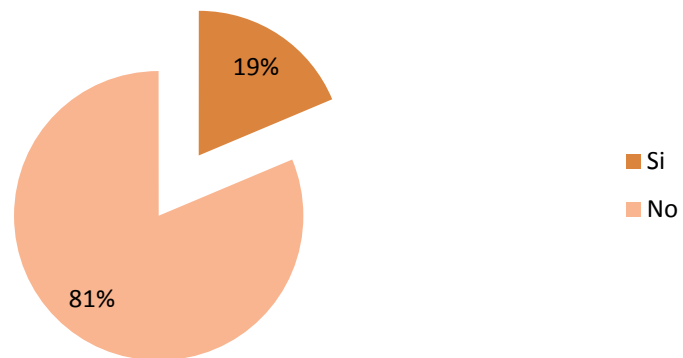


Tabla 29

**Consideran que usar el *chat* repercute en la relación familiar.
Colg. 1**



Consideran que usar el *chat* repercute en la relación familiar. Colg. 2

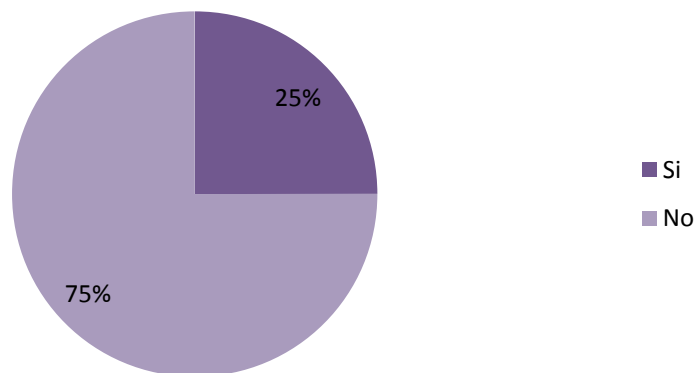


Tabla 30