



RELACIONES INTERACTIVAS, COMUNICACIÓN Y NUEVOS ESCENARIOS PARA LA EDUCACIÓN SECUNDARIA EN MÉXICO. UN ESTUDIO SOBRE HÁBITOS, COMPETENCIAS Y SOCIALIZACIÓN EN JÓVENES DE SECUNDARIA DEL MUNICIPIO DE HERMOSILLO (MÉXICO). 2013-2014.

Gustavo A. León Duarte.

Carlos René Contreras Cázarez

renecazarez@gmail.com

gustavoadolfoleon@gmail.com

Resumen/Abstract

El texto describe y caracteriza los hábitos, competencias y niveles y rasgos básicos de socialización interactiva en los jóvenes de Secundaria en el Estado de Sonora, México. A partir de la implementación de una metodología novedosa de corte mixto, el documento aspira a reflexionar y a discutir las propuestas encaminadas a integrar las nuevas características de las relaciones interactivas de los jóvenes de secundaria y los retos educativos (particularmente el modelo de formación por competencias).

Palabras clave:

Relaciones interactivas, Comunicación, Educación, Nativos Digitales, Competencias y Socialización,

1. Antecedentes.

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





“Relaciones Interactivas, Educación y Jóvenes de Secundaria. Un Estudio sobre Hábitos, Competencias y Socialización en Jóvenes de Secundaria del Municipio de Hermosillo (México)”, se orienta más a la definición de las formas de socialización de los jóvenes de secundaria con respecto a las TIC, desde los campos académicos de la Comunicación, Sociología y Antropología, además de perseguir como causa específica, los procesos de mejora continua para consolidar la innovación, la aplicación y la generación de conocimiento respecto al uso de las TIC en el ámbito Educativo.

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

El impacto de las TIC es un fenómeno que va estrechamente ligado a la emergencia de diversos modos de interacción, los cuales llegan a desafiar la función misma de las instituciones de educación, el cual incluye al alumno y su identidad. Según el estudio de GEIC-AL presentado por León, Castillo y Oliveros (2010) el alumno es considerado el agente central de cualquier institución, por lo que es necesario la generación de políticas integrales para su formación en el sistema educativo, siendo una de ellas la recomendada por organismos internacionales, como la Organización de las Naciones Unidas para la educación, la ciencia y la cultura (UNESCO), la Organización para la Cooperación y Desarrollo Económico (OCDE), quienes plantean a los Estados los requerimientos, cambios y políticas que deben implementar para avanzar en el construcción de la sociedad del conocimiento y el papel que en dichos procesos deben cumplir los sistemas de educación. En el caso de Internet, así como las múltiples pantallas (celular, videojuegos y televisión), especialistas y expertos como Arribas e Islas (2009) citados en León, Castillo y Oliveros (2010) indican que hoy en día Internet guarda una relación particularmente





especial en los estratos sociales, que va más allá, incluso, del ámbito educativo: han supuesto una auténtica revolución en la manera de relacionarnos, comunicarnos y entretenernos, no sólo para los adultos sino también para los niños y jóvenes.

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

2. Metodología

El marco metodológico utilizado para abordar nuestro objeto de estudio, describe brevemente el tipo de investigación y el enfoque empleado para el alcance de nuestros objetivos, así como los planteamientos que conforman la presente investigación. La presente investigación es de tipo descriptivo, que se define como la que busca especificar propiedades, características y rasgos importantes de cualquier fenómeno que se analice y describe tendencias de un grupo o población





(Hernández, Fernández y Baptista, 2006). Este tipo de investigación refiere simplemente un fenómeno existente utilizando números para caracterizar individuos o un grupo, evaluando así la naturaleza de las características existentes (McMillan y Shumacher, 2007). La investigación descriptiva constituye el conjunto de métodos de investigación cuya finalidad es la evaluación de ciertos atributos, propiedades o características de una situación, en uno o más puntos en el tiempo (Gento, 2004). Dice que la investigación descriptiva permite interpretar a detalle el objeto de estudio, permite además la descripción en una dimensión organizativa y social. Los métodos cuantitativos son muy efectivos en términos de validez, ya que con una muestra representativa de la población se puede hacer inferencia a dicha población a partir de una muestra; con una seguridad y precisión definida e permite cuantificar la relevancia clínica de un fenómeno midiendo la reducción relativa del riesgo, la reducción absoluta del riesgo y el número necesario de pacientes a tratar para evitar un evento. (Galindo, 1996). Por lo anterior, el diseño de la presente investigación es de corte no experimental; ya que no existe ni manipulación intencional ni asignación al azar de las variables de este estudio (Hernández, Fernández y Baptista, 2006). Así las inferencias que se derivan de las categorías, variables e indicadores del estudio: *Relaciones interactivas en jóvenes de Secundaria*, se realizarán sin intervención o influencia directa y dichas relaciones se observarán dado su contexto natural. En esta primera fase, como ya se mencionó se plantea como una investigación de carácter descriptivo. En el ámbito de la teoría del conocimiento la investigación se sustentará a partir de los principios teórico-metodológicos de la corriente positivista, orientándose a la consecución de resultados en donde los hechos se manifiestan de modo patente, prescindiendo de apreciaciones subjetivas de los individuos, por lo que la búsqueda del conocimiento se realiza a partir de un tratamiento matemático-estadístico, a través de la aplicación de técnicas e instrumentos de recolección de datos cuantitativos (McMillan y Shumacher, 2007). Por otro lado, se tiene considerado para este estudio de investigación, asumir una postura orientada al análisis de diferentes criterios que aborda el objeto de estudio en una dimensión de carácter subjetivo, considerando con ello el sustento del paradigma hermenéutico-reflexivo (enfoque constructivista). Recordando a Guba y Lincoln, (1989:143) nos dice que cada persona posee diferentes valores, este enfoque afirma que las construcciones de la realidad no existen por fuera de las personas que lo crean y los mantienen. Por consiguiente, creemos que es mejor abordar la realidad a través de métodos como la hermenéutica y la dialéctica para una mejor comprensión y registros de los hechos. De esta forma y de acuerdo con



el enfoque constructivista, consideramos que los investigadores reflexivos deben de reconocer el papel de la formación de sus propias experiencias y tratar siempre de mantener abiertos los canales de comunicación entre el investigador y los informantes con el objetivo de permitir una revisión dinámica y la mejora del análisis emergente. Decimos entonces, que una vez analizadas las bondades y limitantes de cada enfoque para la construcción del objeto de estudio se plantea la implementación de un enfoque mixto. Esta combinación de los enfoques cuantitativo y cualitativo se realizará a partir de la aplicación de un diseño de dos etapas, con aplicación de herramientas metodológicas propias a cada una de las perspectivas.

3. Resultados. Discusión

La influencia de las TIC en la educación se ha enfocado principalmente a un nivel técnico, sin considerar los fundamentos teóricos y metodológicos. La falta de este sustento se hace evidente en el binomio tecnología-educación en cualquier nivel de educación ya sea pública o privada. Por consiguiente, la posibilidad de integrar los marcos de referencia, principios, fundamentos teóricos y prácticos de las diferentes disciplinas de estudio para construir los aprendizajes, conlleva muchas ventajas (Torres, 2000), ya que permite que los involucrados en los procesos educativos tengan la posibilidad de transferir los aprendizajes adquiridos de esta manera, a otros marcos disciplinares y además estarán más capacitados para enfrentarse a problemas que trascienden los límites de una disciplina, así como para detectar, analizar y solucionar situaciones a las que nunca antes se había enfrentado. Como ya se mencionó en la parte introductoria de este trabajo, lo que se pretende, entre otros aspectos, es lograr el acercamiento entre las diversas disciplinas como la comunicación, educación, la psicología y la sociología, y la antropología, enfoques que confluyen en nuestro objeto de estudio, e intentar innovar en los contextos educativos los cuales nos exigirían un compromiso de todos los involucrados en los procesos que se realizan dentro de los mismos. Un compromiso que implicaría necesariamente la introducción de experiencias educativas que permitan el logro de aprendizajes significativos, por medio de metodologías en las que se promueva la investigación y la acción de todos los participantes, como ejes centrales de su quehacer diario. Decimos entonces que la presente investigación hace una aportación en el campo de la educación desde las teorías de la comunicación, la psicología, la sociología y la antropología, pues permitirán contextualizar los rasgos que identifican a la Generación Interactiva en jóvenes de secundaria del estado de Sonora, México. A partir de aquí, el trabajo de





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

Desde la perspectiva técnica, señala Bettetini (1995), al definir la interactividad se destacan las siguientes características: la pluridireccionalidad del deslizamiento de las informaciones; el papel activo del usuario en la selección de las informaciones requeridas; el particular ritmo de la comunicación. Desde la propia perspectiva de este autor, la interactividad se definiría como un diálogo entre el hombre y la máquina, que hace posible la producción de objetos textuales nuevos, no completamente previsibles a priori. Por su parte Coomans (1995), explica que la interactividad implica una ergonomía que garantiza una gran accesibilidad, el uso de una interface agradable que da paso a numerosas funciones disponibles sin esquemas



preestablecidos y un tiempo de respuesta corto. Tal como se desprende de esta afirmación, el concepto de interactividad tiene una doble vertiente. Por una parte, implica la capacidad técnica de conceder el máximo de posibilidades de comunicación entre el usuario y la máquina y, por otra, implica conseguir que el tiempo de respuesta de la máquina, en relación a las acciones realizadas por el usuario, sea reducido. Danvers (1994) citado por Caudillo (2012) aporta una clara y completa definición de interactividad diciendo que es el término que describe la relación de comunicación entre un usuario/actor y un sistema (informático, vídeo u otro). Según él autor (a.c), el nivel de interactividad mide las posibilidades y el grado de libertad del usuario dentro del sistema, así como la capacidad de respuesta de este sistema en relación al usuario, en cualidad y en cantidad; y esta relación se podría poner en paralelo con el esquema de comunicación: emisor, receptor, respuesta (en feedback).

La interactividad, entendida bajo esta perspectiva, debería ser una característica intrínseca de los materiales multimedia (accesibles, o no, a través de la red) que permitiera incrementar, cualitativa y cuantitativamente, la capacidad de los usuarios de intervenir en el desarrollo de las posibilidades que ofrecen los programas de manera que se pudiesen mejorar sus posibilidades de trabajo y de aprendizaje (Estebanell, 2002). Vygotski (1979) señalaba que las personas desarrollan formas de interpretar y estrategias para relacionarse con su mundo que está estrechamente vinculado con el tipo de interacciones que pueden establecer con las herramientas y sistemas de signos externos (códigos de comunicación que emplean signos externos con significados). De esta manera, si los productos multimedia emplean nuevos códigos simbólicos (nuevos elementos con significación: iconos, hipertextos, enlaces,...) y nuevas estructuras sintácticas (estructuras no lineales, estructuras indexadas...), las personas desarrollarán nuevas estrategias para interpretar los mensajes que se vehiculan a través de ellos y para relacionarse con ellos; de manera que sus habilidades cognitivas o posibilidades de aprendizaje podrán verse modificadas. Siguiendo con el mismo autor, Vygotski (1987), explica que el "habla interna", a través de la cual las personas realizan los procesos mentales superiores dando significado a aquello que perciben del mundo exterior, procede a través de un diálogo que presenta una sintaxis particular que él llama "abreviación", caracterizada por la omisión de palabras innecesarias. El lenguaje que emplean muchos de los productos multimedia se caracteriza por proceder de manera similar, ya que incluye solo los elementos esenciales y elimina los que se pueden ahorrar. Si, tal como apunta De Pablos (1992) citado en



Caudillo,(2012), se intenta actualizar el concepto de lenguaje utilizado en la época de Vygotski al tipo de lenguaje empleado por los medios multimedia, pasando del lenguaje hablado al lenguaje audiovisual; nos encontramos con que los análisis de las formas de mediación semiótica que posibilitan la transición del funcionamiento interpsicológico al intrapsicológico podrían ser aplicadas a situaciones mediadas por códigos cinematográficos, televisivos o informáticos. En esta línea, de la misma manera que Vygotski analiza la interacción lingüística que se establece entre los adultos y los niños, en la zona de desarrollo próximo, se puede intentar analizar la situación interactiva que se establece entre el medio y el usuario.

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

Junto al género, otra variable estudiada con frecuencia es la edad para poder establecer diferencias y comparaciones. Sin embargo, no existe un claro acuerdo en cuanto al rango que conviene estudiar y, por lo tanto, las edades de los jóvenes estudiados varían mucho en función de cada país. La mayoría de las investigaciones se centran en los jóvenes, pues estos utilizan más las TIC. Existe un mayor número de investigaciones sobre quienes más utilizan estas tecnologías, esto es, los jóvenes más mayores; pero dado que los más pequeños están incrementando notablemente, su vulnerabilidad ante posibles riesgos se incrementa, por lo que los sujetos menores de 12 años han de ser una prioridad de estudio en el futuro (Livingstone, 2007). La socialización también conocida como internalización es un proceso mediante el cual el





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

En la investigación sobre jóvenes y medios de comunicación se aprecia un notable interés por los contenidos a los que se ven expuestos y que son consumidos por este público. Abundan las investigaciones en torno a los efectos, tanto positivos como negativos, que pueden derivarse del uso de distintos medios de comunicación. Este interés por los efectos se remonta a los comienzos de la radio durante los años de 1930 en EE.UU., como explica Kundanis (2003). En la década de 1950, con la llegada de la televisión, el interés se centró en dos tipos de contenidos: violencia y sexo, la preocupación por estos dos aspectos se prolonga hasta nuestros días. Aunque se trata de dos asuntos diferenciados, muy comúnmente «contenidos» y «efectos» van de la mano. Así, es habitual el tratamiento de determinados contenidos (muy especialmente el sexual y el violento) de una manera directamente relacionada con los efectos que pueden producir sobre la audiencia. Una evidencia de ello es el informe presentado por Livingstone y otros en 2007, cuando se realiza una clasificación de los peligros que puede entrañar Internet para los jóvenes, una de las categorías que presentan es la de «riesgos de contenido». Existen



análisis de contenidos que buscan plasmar la realidad de un medio y de lo que a través de él se ofrece y representa. Algunos ejemplos son el trabajo realizado por García y otros, 2004, que se centra de forma especial en la programación infantil televisiva de España, incluida la publicidad, investigaciones centradas en la imagen que se representa de la juventud a través de los medios (Von Felitzen y Carlsson, 1999), o en los valores que transmite la publicidad a los jóvenes (Sánchez, 2004). Sin embargo, si hay un tema de destacada recurrencia en la investigación reciente sobre la materia, es el que tiene que ver con los riesgos que presentan las tecnologías, y que son de varios tipos: de contenido, de contacto, de privacidad, comerciales y para la salud. De todos ellos, los que más han centrado la atención de los investigadores son los riesgos de contenido, con una especial referencia a la violencia y al sexo (Bringué y Sábada, 2008).

Referencias bibliográficas

ALSINA, M. R; (2010). Las Teorías de la Comunicación ante el reto de las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC). Barcelona.

ARRIBAS, A. E ISLAS, O. (2009). "Niños y jóvenes mexicanos ante Internet". Etcétera (67). http://www.revistalatinacs.org/10/art3/919_UPV/RLCS_art919.pdf consultado nov, 22, 2012.

BERGER; LUCKMANN (1968) La construcción Social de la Realidad. La sociedad como realidad subjetiva.

BETTETINI, G. (1995). Tecnología y comunicación. En G. Bettetini y F. Colombo. Las nuevas tecnologías de la comunicación (pp. 15-39). Barcelona: Instrumentos Paidós.

BRINGUÉ, X.; SÁDABA, (2008) C.; Rodríguez, J.; Consejo Audiovisual de Navarra (España) «La Generación Interactiva frente a un nuevo escenario de comunicación: Retos sociales y educativos».

CAUDILLO, R. (2012). Relaciones Interactivas: Usos, Control parental en Jóvenes de Secundaria. Hermosillo, Sonora, México.

COLEMAN, J. S. 1985. Foundations of Social Theory. Cambridge, Mass., Harvard University Press.

COOMANS, M., (1995). Tendances et perspectives européennes en matière de technologies multimédias. En F. Delmas y F. MassitFolléa (dirs.). Vers la Société de Informations. Savoirs-PratiquesMédiations: Rennes: Apogée.

DANVERS, F. (1994). 700 mots-clefs pour l'éducation. Paris: Presses Universitaires de Lille.





DE PABLOS, J. (1992). La investigación psicológica sobre los medios de enseñanza: una propuesta alternativa a la teoría de Lev S. Vygotsky. *Qurriculum* 4, 9-23.

DE KERCKHOVE, Derrick (1999). *La piel de la cultura. Investigando la nueva realidad electrónica.* Barcelona: Gedisa.

ESTEBANELL, M. (2002). Interactividad e interacción. *Revista Latinoamericana de Tecnología Educativa.* Volumen 1. Número 1. Universidad de Girona, España. 2002.

GALINDO CÁCERES, JESÚS. (1996) *La lucha de la luz y la sombra. Metodología y tecnología de la investigación en Sociedad, Cultura y Comunicación.* Vallejo, México

GENTO, P. S. (2004) *Guía práctica para la investigación en Educación.* Madrid.

GUBA, E. G; Y LINCOLN (1989) *Fourth Generation Evaluation.* Newbury Park.

HERNÁNDEZ , R. FERNÁNDEZ, C & BAPTISTA, P. (2006) *Metodología de Investigación.* Cuarta edición. McGraw Hill.

KUNDANIS (2003) *Children, Teens, Families, and Mass Media: The Millennial Generation*

LEÓN, Gustavo y CAUDILLO, Dora (2013). ¿Cómo son las Relaciones Interactivas en los Jóvenes Mexicanos? Un Estudios sobre Regulación, Mediación y Control Parental en la Secundaria Pública Mexicana. *Revista Sessões do Imaginário: Cinema-Cibercultura-Tecnologias da Imagem.* 23 (18), 7-13. Recuperado de:

<http://revistaseletronicas.pucrs.br/ojs/index.php/famecos/article/viewFile/13062/8715>

LEÓN, Gustavo (2013). *Relaciones Interactivas, Internet y Jóvenes de Secundaria en México. Primera Oleada sobre Usos, Consumos, Competencias y Control Parental de Internet en Sonora.* México: Universidad de Sonora.

----- (2012): "Historia y Comunicación en América Latina. El papel de Ciespal en el proceso de institucionalización de los estudios de la Comunicación en América Latina", en *Miguel Hernández Communication Journal*, 3, 235 a 261. Universidad Miguel Hernández, UMH (Elche-Alicante). Recuperado de: http://mhcj.es/2012/12/09/gustavo_leon/

----- (2011). *Estudios de la Comunicación. Estrategias Metodológicas y Competencias Profesionales en Comunicación.* México: PEARSON-Prentice Hall.

----- (2010). *Sobre la institucionalización de la comunicación en América Latina.* México: PEARSON-Prentice Hall.

LÉVY, Pierre (2007). *Cibercultura La cultura de la sociedad digital.* México: Anthropos, Universidad Autónoma Metropolitana



LEGENDRE, R. (1988). Dictionnaire actuel de l'Education, ParisMontréal: Larousse.

LIVINGSTONE, S. (2007). Internationalizing media and communication studies: reflections on the International Communication Association. *Global media and communication*.

MCMILLAN, J. H. Y SCHUMACHER, S. (2007). Investigación Educativa. (5ª edic).
Madrid: Pearson Educación.

SCOLARI, Carlos (2008). Hipermediaciones. Elementos para un Teoría de la Comunicación Digital Interactiva. Barcelona: Gedisa.

VON FEILITZEN, C., AND ULLA CARLSON (eds.). (2000) Children in the New Media Landscape: Games, Pornography, Perceptions. Children and Media violence.

VYGOTSKI, L. S. (1979) El desarrollo de los procesos psicológicos superiores. Barcelona: Crítica.

VYGOTSKY, L. S. (1987). Pensamiento y lenguaje. Buenos Aires: La Pléyade.

