

**UNIVERSIDAD DE SAN CARLOS DE GUATEMALA
ESCUELA DE CIENCIAS DE LA COMUNICACIÓN**



**EL TIEMPO DE OCIO DE LOS ESTUDIANTES DE LA ESCUELA DE CIENCIAS
DE LA COMUNICACIÓN Y LOS JUEGOS DIGITALES EN FACEBOOK**

ANA LUISA BOLAÑOS SAGASTUME

GUATEMALA, NOVIEMBRE 2015

UNIVERSIDAD DE SAN CARLOS DE GUATEMALA
ESCUELA DE CIENCIAS DE LA COMUNICACIÓN

**El tiempo de ocio de los estudiantes de la Escuela de Ciencias de la
Comunicación y los juegos digitales en facebook**

PRESENTADO AL HONORABLE CONCEJO DIRECTIVO POR

ANA LUISA BOLAÑOS SAGASTUME

PREVIO A OPTAR EL TÍTULO DE

LICENCIADA EN CIENCIAS DE LA COMUNICACIÓN



Guatemala, noviembre 2015

**UNIVERSIDAD DE SAN CARLOS DE GUATEMALA
ESCUELA DE CIENCIAS DE LA COMUNICACIÓN**

CONSEJO DIRECTIVO

DIRECTOR

Lic. Julio Moreno Sebastián

SECRETARIA

Licda. Claudia Molina

REPRESENTANTES DOCENTES

M.A. Amanda Ballina Talento

M.A. Victor Carillas Bran

REPRESENTANTES ESTUDIANTILES

Pub. Joseph Mena

Pub. Carlos León

REPRESENTANTES DE EGRESADOS

Lic. Michael González

TRIBUNAL EXAMINADOR

Lic Hugo Nery Bach Alvarado Presidente-Asesor

M.A. Wagner Díaz Choscó

M.A. Marco Julio Ochoa España

M.A. David Ernesto Chacón Estrada

M.A. Víctor Manuel Ramírez Donis

M.A. Otto Roberto Yela Fernández (suplente)



Escuela de Ciencias de la Comunicación

Universidad de San Carlos de Guatemala

512-15

Guatemala, 16 de noviembre de 2015.

Orden de impresión/NR

Ref. CT-Akmg- No. 85-2015

Estudiante

Ana Luisa Bolaños Sagastume

Carné 200721225

Escuela de Ciencias de la Comunicación

Ciudad Universitaria, zona 12

Estimado(a) estudiante **Bolaños**:

Nos complace informarle que con base a la **autorización de informe final de tesis por asesor**, con el título: EL TIEMPO DE OCIO DE LOS ESTUDIANTES DE LA ESCUELA DE CIENCIAS DE LA COMUNICACIÓN Y LOS JUEGOS DIGITALES EN FACEBOOK, se emite la orden de impresión.

Apreciaremos que sean entregados un ejemplar impreso y un disco compacto en formato PDF, en la Biblioteca Central de esta universidad; tres ejemplares y dos discos compactos en formato PDF, en la Biblioteca Flavio Herrera y nueve ejemplares en la Secretaría General de esta unidad académica ubicada en el 2º. nivel del Edificio M-2.

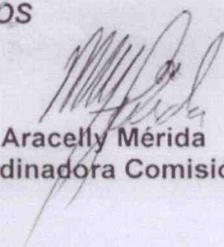
Es para nosotros un orgullo contar con un profesional como usted, egresado de esta Escuela, que cuenta con todas las calidades para desenvolverse en cualquier empresa en beneficio de Guatemala, por lo que le deseamos toda clase de éxitos en su vida.

Atentamente,

ID Y ENSEÑAD A TODOS


Lic. **Julio E. Sebastián Ch.**
Director ECC




M.A. **Aracelly Mérida**
Coordinadora Comisión de Tesis



Copia: archivo
AM/Eunice S.

Edificio M2,
Ciudad Universitaria, zona 12.
Teléfono: (502) 2418-8920
Telefax: (502) 2418-8910
www.comunicacionusac.org



Universidad de San Carlos de Guatemala
Escuela de Ciencias de la Comunicación

Guatemala, 07 de Mayo de 2015
Dictamen aprobación 57-15
Comisión de Tesis

Estudiante
Ana Luisa Bolaños Sagastume
Escuela de Ciencias de la Comunicación
Ciudad de Guatemala

Estimado(a) estudiante **Bolaños Sagastume:**

Para su conocimiento y efectos, me permito transcribir lo acordado por la Comisión de Tesis en el inciso 1.6 del punto 1 del acta 07-2015 de sesión celebrada el 07 de Mayo de 2015 que literalmente dice:

1.6 Comisión de Tesis acuerda: A) Aprobar al (la) estudiante Ana Luisa Bolaños Sagastume, carné 200721225, proyecto de tesis EL TIEMPO DE OCIO DE LOS ESTUDIANTES DE LA ESCUELA DE CIENCIAS DE LA COMUNICACIÓN Y LOS JUEGOS DIGITALES (FACEBOOK) B) Nombrar como asesor(a) a: Licenciado Hugo Nery Bach.

Asimismo, se le recomienda tomar en consideración el artículo número 5 del REGLAMENTO PARA LA REALIZACIÓN DE TESIS, que literalmente dice:

...“se perderá la asesoría y deberá iniciar un nuevo trámite, cuando el estudiante decida cambiar de tema o tenga un año de habersele aprobado el proyecto de tesis y no haya concluido con la investigación.” (lo subrayado es propio).

Atentamente,

ID Y ENSEÑAD A TODOS

M.A. Aracelly Mérida
M.A. Aracelly Mérida
Coordinadora Comisión de Tesis



Ana Luisa Bolaños
15/05/15

Copia: Comisión de Tesis
Asesor: Ingrid Davila



Universidad de San Carlos de Guatemala

Edificio M2,
Ciudad Universitaria, zona 12.
Teléfono: (502) 2418-8920
Telefax: (502) 2418-8910
www.comunicacionusac.org



Universidad de San Carlos de Guatemala
Escuela de Ciencias de la Comunicación

304-15

Guatemala, 29 de julio de 2015.
Comité Revisor/ NR
Ref. CT-Akmg 44-2015

Estudiante
Ana Luisa Bolaños Sagastume
Carné **200721225**
Escuela de Ciencias de la Comunicación
Ciudad Universitaria, zona 12.

Estimado(a) estudiante **Bolaños**:

De manera atenta nos dirigimos a usted para informarle que esta comisión nombró al COMITÉ REVISOR DE TESIS para revisar y dictaminar sobre su tesis. EL TIEMPO DE OCIO DE LOS ESTUDIANTES DE LA ESCUELAS DE CIENCIAS DE LA COMUNICACIÓN Y LOS JUEGOS DIGITALES.

Dicho comité debe rendir su dictamen en un plazo no mayor de 15 días calendario a partir de la fecha de recepción y esta integrado por los siguientes profesionales:

Lic. Nery Bach, presidente(a).
M.A. Wangner Díaz, revisor(a).
M.A. Marco Julio Ochoa, revisor(a).

Atentamente,

ID Y ENSEÑAD A TODOS



M.A. Aracely Mérida
M.A. Aracely Mérida
Coordinadora Comisión de Tesis

Lic. Julio E. Sebastian Ch.
Lic. Julio E. Sebastian Ch.
Director ECC



Copia: comité revisor.
Larissa Melgar.
Archivo.
AM/Eunice S.



USAC
TRICENTENARIA
Universidad de San Carlos de Guatemala

Edificio M2,
Ciudad Universitaria, zona 12.
Teléfono: (502) 2418-8920
Telefax: (502) 2418-8910
www.comunicacionusac.org

Guatemala, 30 de septiembre de 2015.
Solicitud examen privado tesis/
 Ref. CT-Akmg- No. 96-2015

M.Sc. **Claudia Molina**
 Edificio M2, segundo nivel
 Escuela de Ciencias de la Comunicación
 Ciudad Universitaria, zona 12

Estimado M.Sc. **Molina**:

En atención a las modificaciones al REGLAMENTO PARA LA REALIZACIÓN DE TESIS de la Escuela de Ciencias de la Comunicación, de manera atenta le traslado seis tesis del (la) estudiante **Ana Luisa Bolaños Sagastume**, carné **200721225**, de título: EL TIEMPO DE OCIO DE LOS ESTUDIANTES DE LA ESCUELA DE CIENCIAS DE LA COMUNICACIÓN Y LOS JUEGOS DIGITALES (FACEBOOK). Una copia en digital queda en poder de esta Comisión. Y **SOLICITO** fecha de examen privado de tesis.

Derivado de lo anterior, procede que la Secretaría a su cargo **AGENDE** a (la) el estudiante la fecha 11/11/15, hora 15:00 y lugar: salón 1 X, 2 ____ ó Salón CD ____ y **NOTIFIQUE** a la terna examinadora para el examen final de tesis, con la finalidad de cumplir con el **Título II: INFORME FINAL DE TESIS, Capítulo VI: ENTREGA DEL INFORME FINAL DE TESIS Y DE LA MONOGRAFÍA**, contenido en el Artículo 11 del reglamento en mención, que literalmente dice: "La Secretaría de la Escuela distribuirá 6 ejemplares junto con la boleta de evaluación a los miembros del Tribunal Examinador", el cual está conformado por los siguientes profesionales:

Lic.	Hugo Nery Bach Alvarado,	presidente(a)
M.A.	Wagner Díaz Choscó,	revisor(a).
M.A.	Marco Julio Ochoa España,	revisor(a)
M.A.	David Ernesto Chacón Estrada,	examinador(a).
M.A.	Víctor Manuel Ramírez Donis,	examinador(a).
M.A.	Otto Roberto Yela Fernández,	suplente.

Tres de la seis tesis entregadas contienen una boleta de evaluación, las que serán de uso exclusivo para los miembros de este tribunal.

Atentamente,

ID Y ENSEÑAD A TODOS


M.A. Aracelly Merida
 Coordinadora Comisión de Tesis

Copia: **estudiante.**
 Claudia Durán.
 Control Académico.
 Archivo.
 AM/Eunice S.



**Autorización informe final de tesis por Terna Revisora
Guatemala, 16 de septiembre de 2015**

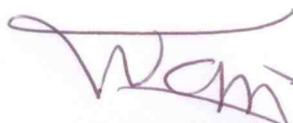
M.A.
Aracelly Mérida,
Coordinadora
Comisión de Tesis
Escuela de Ciencias de la Comunicación,
Edificio Bienestar Estudiantil, 2do. Nivel.
Ciudad Universitaria, zona 12

Distinguida M.A. Mérida

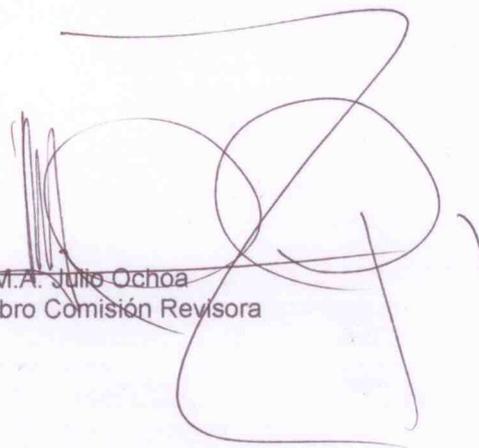
Atentamente informamos a ustedes que el estudiante: **ANA LUISA BOLAÑOS SAGASTUME**,
Camé **200721225**. Ha realizado las correcciones y recomendaciones a su TESIS, cuyo título es:
**"EL TIEMPO DE OCIO DE LOS ESTUDIANTES DE LA ESCUELA DE CIENCIAS DE LA
COMUNICACIÓN Y LOS JUEGOS DIGITALES (FACEBOOK)"**.

En virtud de lo anterior, se emite DICTAMEN FAVORABLE a efecto de que pueda continuar con el trámite correspondiente.

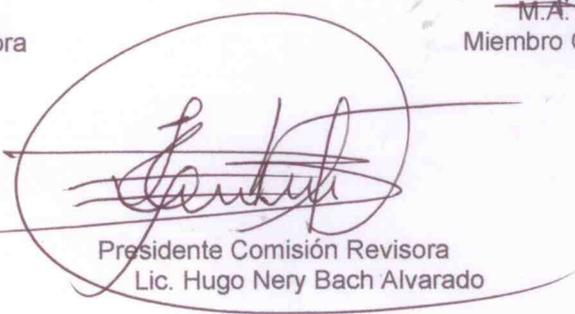
"ID Y ENSEÑAD ATODOS"



Dr. Wagner Díaz
Miembro Comisión Revisora



M.A. Julio Ochoa
Miembro Comisión Revisora



Presidente Comisión Revisora
Lic. Hugo Nery Bach Alvarado

c.c. archivo estudiante

El presente trabajo es responsabilidad de su autor

DEDICATORIA Y AGRADECIMIENTOS

- A Dios y la Virgen de Fátima** Por siempre estar a mi lado y darme la luz y fuerza de cada día para luchar y salir triunfante ante la vida.
- A mis padres** Angela de Bolaños (+) Angelita por ser mi mejor amiga, mi guía y mi luz, por enseñarme a ser la mujer que soy con su gran ejemplo, por dedicar cada día de su vida a cuidarme y consentirme y hacerme muy feliz. A ti madre desde aquí hasta el cielo te digo ¡GRACIAS MAMITA! Te quiero y te extraño A mi papá Roberto Bolaños, por ser un gran hombre y un gran apoyo en mi vida por ser el bastón principal en nuestras vidas. Te quiero papi!
- A mis hermanas** Anita, Veronica, Beatriz y Silvia por ser un gran apoyo en mi vida, por su amor y su ejemplo.
- A mi esposo:** Julio Cesar Sagastume, por siempre estar a mi lado, por no dejarme caer nunca, por compartir sus sueños y alegrías conmigo, por buscar juntos un mejor camino para nuestras vidas. ¡Gracias Amor!
- Agradecimiento** A la Tricentenaria Universidad de San Carlos de Guatemala y la Escuela Ciencias de la Comunicación por brindarme las herramientas necesarias para poder ser una profesional.
- A mi buen amigo** Lic. Hugo Nery Bach por todo su apoyo y por permitirme aprender de sus conocimientos para mi preparación profesional.
- A mis amigas** Oraní, Luisa (Colo) Por su grandiosa amistad, por su apoyo incondicional, una bendición contar con su amistad en mi vida.

ÍNDICE

RESUMEN	i
INTRODUCCIÓN	ii
CAPÍTULO 1	
1. MARCO CONCEPTUAL	1
1.1 Título del Tema	1
1.2 Antecedentes	1
1.3 Justificación	2
1.4 Planteamiento del Problema	2
1.5 Alcances y Límites	3
CAPÍTULO 2	
2. MARCO TEÓRICO	4
2.1 Comunicación	4
2.2 Canales de Comunicación	5
2.3 Elementos de comunicación	8
2.4 Sedentarismo y tiempo de ocio	10
2.5 Breve Historia del Internet	12
2.6 Breve Historia del Facebook	16
2.7 Redes Sociales	17
2.8 Herramientas de la Red Social Facebook	18
2.9 Juegos de Facebook	18
CAPÍTULO 3	
3. MARCO METODOLÓGICO	22
3.1 Tipo de Investigación	22
3.2 Objetivos	22
3.3 Técnica	22
3.4 Instrumento	23
3.5 Población	23
3.6 Muestra	23
CAPÍTULO 4	
4. ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE RESULTADOS	24
4.1 Indicadores	24
4.1.1 Análisis e Interpretación	24
Conclusiones	34
Recomendaciones	35
Bibliografía	36
Anexos	39

RESUMEN

Tema:	El tiempo de ocio de los estudiantes de la Escuela de Ciencias de la Comunicación y los juegos digitales en facebook.
Autor:	Ana Luisa Bolaños Sagastume
Universidad:	San Carlos de Guatemala
Unidad Académica:	Escuela de Ciencias de la Comunicación
Problema Investigado	¿Cuál es el tiempo de ocio invertido en el uso de los juegos digitales y que ofrecen a los usuarios?
Instrumentos Utilizados:	Encuestas
Procedimiento:	Se investigó a través de una encuesta de opinión a los Estudiantes de Primer Semestre de la Escuela de Ciencias de la Comunicación sobre el tiempo que invierten en los juegos digitales.
Resultados:	Los resultados obtenidos, nos proporcionó un panorama de lo que piensan los jóvenes acerca de los juegos digitales. Dicha encuesta refleja que los encuestados tienen conocimiento de los mismos y concideran que los juegos digitales tiene un beneficio para el usuario y para los niños.
Conclusiones:	En la actualidad, la tecnología presenta una gama interminable de opciones para que los jóvenes inviertan su tiempo de ocio. Para los Estudiantes del Primer Semestre de Publicidad de la Escuela de Ciencias de la Comunicación, los juegos digitales son una opción dentro de esa gama de opciones en su tiempo de ocio.

INTRODUCCIÓN

Las redes sociales, con todas sus aplicaciones como los juegos *online*, sitios para compartir videos y *gadgets* como *Ipods*, *tablets* y teléfonos celulares son, parte importante de la vida de los jóvenes. Con tan sólo una década de existir estas tecnologías, son una necesidad de la sociedad para los jóvenes quienes las utilizan para comunicarse así como para gastar su tiempo de ocio.

El tema que se trata en esta investigación es acerca del tiempo de ocio que invierten los jóvenes en los juegos digitales. Se analizaron los principales problemas que generan y los beneficios que puede brindarle a los jóvenes el uso adecuado de dichos juegos.

También se analizó el rol que juega la comunicación en el uso de los juegos digitales facebook, tomando en cuenta que en la actualidad las redes sociales son la principal herramienta con que cuentan las personas, en especial, los jóvenes para comunicarse con otras personas de su entorno; en el caso de los adultos dichas redes son utilizadas con el fin de mantenerse informado de lo que sucede a nivel nacional y mundial.

La presente investigación nos presenta una realidad de lo que opinan los jóvenes con relación a la existencia, ventajas y desventajas de los juegos digitales y lo que estos tienen para ofrecerles.

Capítulo 1

Marco Conceptual

1.1. Título del Tema

El tiempo de ocio de los estudiantes de la Escuela de Ciencias de la Comunicación y los juegos digitales en facebook

1.2. Antecedentes

Se investigó sobre temas relacionados en varias tesis y libros que aportan a la investigación información necesaria.

Rita Solórzano (2010) de la Universidad Mariano Gálvez realizó su tesis titulada *“Las ventajas y desventajas del Facebook entre los jóvenes universitarios”*. El objetivo principal fue investigar sobre las ventajas y desventajas que tiene Facebook en el rendimiento universitario de los jóvenes, determinando que dicha red social es un distractor muy fuerte que afecta el rendimiento educativo y cuenta con muchas más desventajas que ventajas que puedan ser de utilidad.

Lesbia Aragón (2013) en la Universidad de San Carlos de Guatemala realizó su tesis titulada *Facebook, “Herramienta de comunicación del Colegio Evangélico La Patria de Guatemala”*; el objetivo principal era identificar si dicha red social era una buena estrategia de comunicación aplicada y utilizada entre el colegio y los estudiantes, tomando en cuenta que se tienen ciertas barreras comunicacionales que pueden impedir que la información llegue sin problemas. Concluyó que sí cumple con el objetivo de informar a los estudiantes y mantenerlos al día en las diferentes actividades que el colegio realiza.

Mario Ramírez, (2010) en la Universidad Panamericana abordó el tema *El Facebook y el tiempo de Ocio en los jóvenes adolescentes*. El objetivo principal fue investigar la importancia que tiene el Facebook en los jóvenes adolescentes en su tiempo libre. Concluyó que dicha red social es de suma importancia en los jóvenes ya que absorbe la mayor parte de su tiempo de ocio en un 73%.

1.3. Justificación

Facebook provoca una avalancha de comunicación tanto directa como indirecta entre sus usuarios. Incluso se crea comunicación y acercamiento entre padres e hijos, un vínculo que ayuda mucho a la sociedad ya que pueden jugar y convivir juntos y crea un lazo indispensable para el crecimiento de los jóvenes del mañana. Millones de personas utilizan Facebook para mantenerse informados y en contacto con sus amigos y familiares.

Facebook cuenta con aplicaciones que permiten a sus usuarios compartir todo lo que ellos desean; entre las aplicaciones: fotos, notas, biografía, eventos, recordatorios, juegos, entre otros. De igual manera no se puede dejar a un lado el hecho que se debe tener un control sobre los mismos y no se cree un efecto contrario y se obtenga una comunicación negativa y hasta una adicción por dicha red social.

En la era digital que todo ser humano está viviendo, es necesario investigar temas relacionados a la era tecnológica en este caso facebook, quien ofrece muchas opciones a los usuarios exigiéndoles una inversión de tiempo cada vez mayor; afectando la convivencia e interacción con quienes los rodean.

1.4. Planteamiento del problema

Facebook, en la actualidad es la red social con mucha más popularidad de forma global, por su novedoso diseño y múltiples opciones para interactuar que ofrece, así como el intercambio de información que se puede obtener fácilmente a través de un medio o canal como satélite, teléfono, computadoras y otras conexiones.

Cual sea el medio de comunicación que se utilice, siempre será de gran utilidad para alcanzar el objetivo que se persigue que es comunicar; aunque no se debe dejar de lado y hacer caso omiso de los beneficios que se pueden tener y los peligros que se corren al no tener un control en el uso del mismo.

En los últimos tiempos, la internet revolucionó y con el surgimiento de las diferentes redes sociales, permite a las personas tener un nuevo medio de comunicación.

Dichas redes sociales son utilizadas en todo momento y más en su tiempo de ocio durante el cual puede llegar a extenderse por lo que se desprende la siguiente pregunta: ¿Cuál es el tiempo de ocio invertido en el uso de los juegos digitales y que ofrecen a los usuarios?

1.5. Alcances y límites

1.5.1. Ámbito geográfico

Universidad de San Carlos de Guatemala, Escuela de Ciencias de la Comunicación, Ciudad Universitaria, zona 12.

1.5.2. Ámbito institucional

Escuela de Ciencias de la Comunicación.

1.5.3. Ámbito personal

Estudiantes del primer semestre de la Carrera de Publicidad jornada nocturna.

1.5.4. Ámbito Temporal

La investigación se realizó en los meses de febrero a agosto del año 2015.

Capítulo 2

Marco teórico

2.1. Comunicación

En la vida cotidiana esta palabra es usada de forma constante a través de distintos medios lo cual ayuda a las personas y la sociedad a transmitir sus sentimientos, lo que piensa y quiere. Existen varias definiciones sobre el significado de La palabra comunicación, entre ellos vale mencionar lo siguiente:

- ✓ *“como un conjunto de elementos en interacción donde toda modificación de uno de ellos altera o afecta las relaciones entre otros elementos”* (Marc, Edmond y Picard, Dominique, 1992).
- ✓ La Real Academia Española tiene varios conceptos sobre Comunicación:
 - la comunicación es la acción o efecto de comunicarse
 - comunicación como el trato o correspondencia entre dos o más personas
 - la comunicación como la transmisión de señales mediante un código común al emisor y al receptor.

Dentro de la variedad de conceptos, es notable que existe una definición en común, la cual se deriva del latín *Communicare*, que significa “compartir algo, poner en común”.

Dicho significado es el que ocasiona en el comunicador, el deseo de establecer y brindar una comunicación de información con otro receptor. Existen otras definiciones de comunicación las cuales indican lo siguiente:

1. Es el proceso por el cual las personas intercambian información entre una y otra.
2. Transmisión de señales mediante un código común al emisor y al receptor.

3. Es la transmisión de información y entendimiento mediante el uso de símbolos comunes los cuales pueden ser verbales o no verbales.

El ser humano necesita la comunicación ya que la misma le brinda la oportunidad de transmitir y recibir información que sea vital para un crecimiento y desarrollo en muchas etapas de su vida ya que sin las relaciones personales nada podría funcionar.

Es de vital importancia conocer los medios de comunicación que pueden ser utilizados y de igual manera saber utilizarlos de la manera adecuada, para que así la comunicación sea efectiva y se pueda obtener el resultado deseado.

Flores y Orozco indican que “comunicación es la puerta que nos permite el acceso al mundo de la cultura”. La comunicación tiene una acción y un efecto que le permite a todo ser humano descubrir y crear nuevas ideas y llegar a un desarrollo beneficioso (Flores de Gortari & Orozco Gutiérrez, 1978).

“Existen muchas definiciones con relación a comunicación, mas todas nos llevan al un punto en común, la prioridad de la comunicación, lo vital que es la comunicación para un desarrollo, sin la comunicación no podemos vivir. La comunicación nos permite transmitir nuestras ideas y sentimientos, un canal de doble vía” (Berlo,1984).

2.2. Canales de comunicación

Se define como canales de comunicación a los diferentes medios utilizados para transmitir las señales que portan la información de un mensaje.

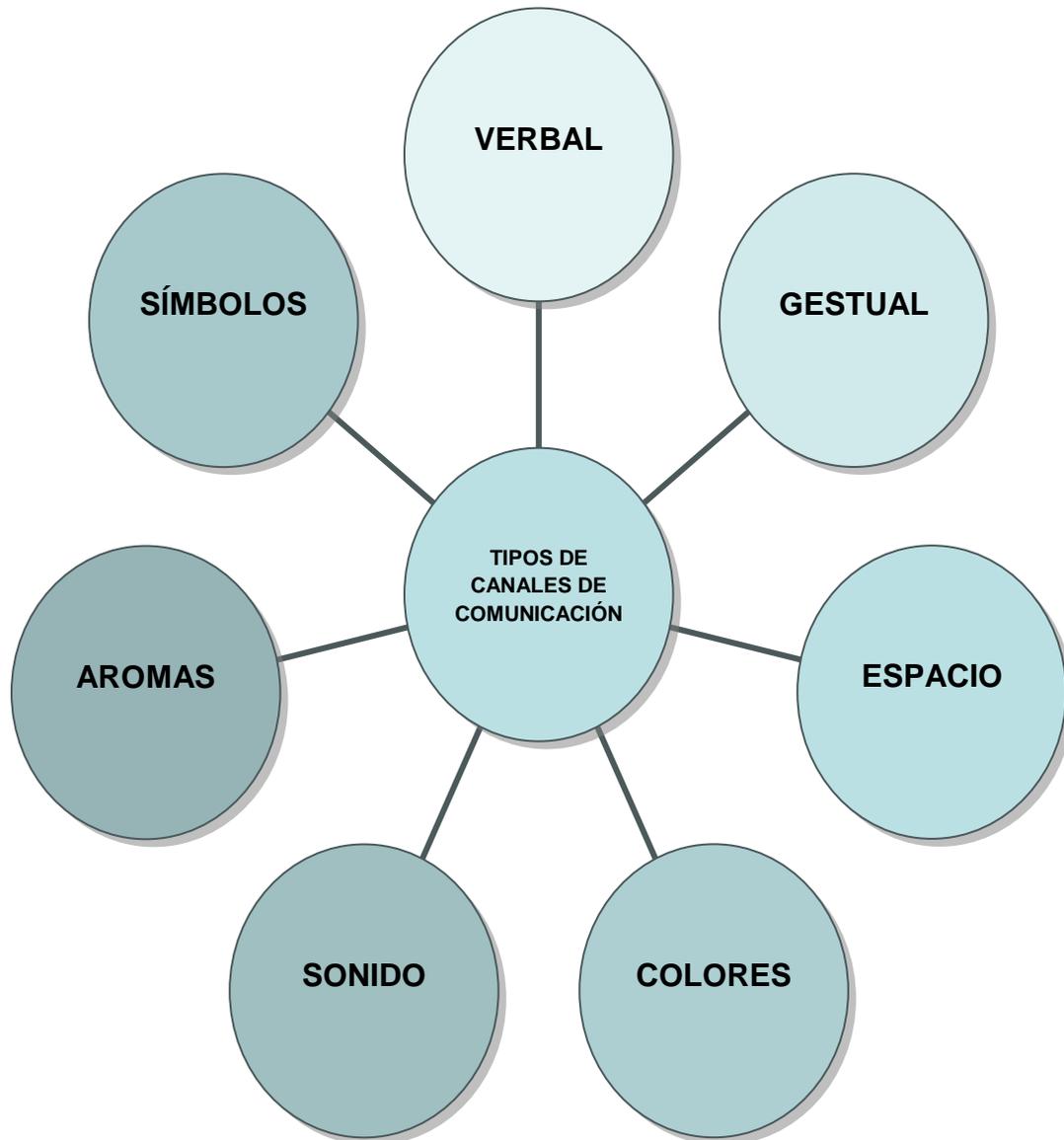
Existen diferentes canales de comunicación divididos en personales y masivos; los personales son aquellos en donde la información es transmitida de boca en boca, dicho canal es mucho más directo. Los masivos describe los escritos, televisivos, radiales e informáticos.

Cabe mencionar que cada ser humano tiene su forma de comunicación, según sean sus experiencias y entorno en que vive. En estudios que se han realizado se

ha podido constatar que según sea la cultura, lengua, costumbres se tiene una manera particular de comunicar pero que todas ellas cumplen con su objetivo que es informar.

- **Tipo de Canales**

Entre los diferentes tipos de canales se pueden mencionar:



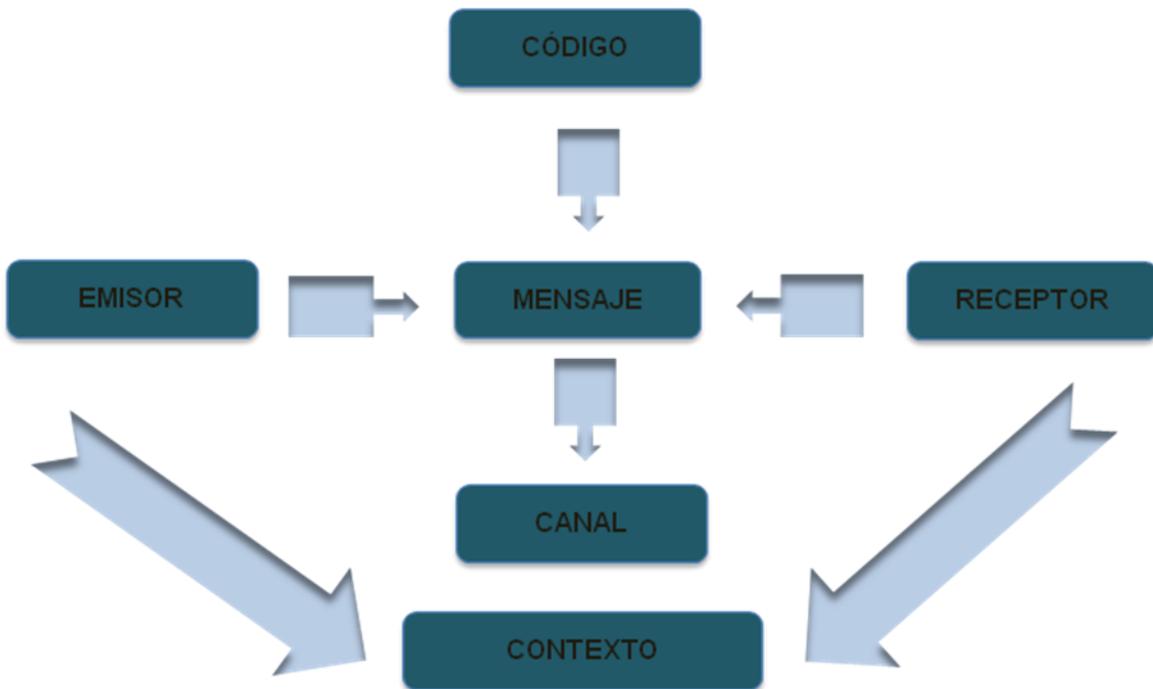
Fuente: (Elaboración Propia)

1. Verbal: La manera como el ser humano se expresa y la forma estructural del lenguaje que usa.
2. Gestual: La manera de cómo se transmite el mensaje usando el canal de gestos, la postura y ademanes.
3. Espacio: Los acercamientos que se establece con las demás personas al momento de comunicar.
4. Colores: Según la intensidad del color, este indica cómo se siente la persona.
5. Sonido: La música transmite diferentes sensaciones, sentimientos y para cada quien que la escucha puede denotar algo diferente.
6. Aromas: Cada ser existente tiene un olor en particular que lo distingue de los demás que su función es atraer o repeler a otro.
7. Símbolos: banderas, signos, logos, emblemas, escritura, que definen a diferentes culturas, razas y países.

Los puntos anteriormente expuestos, son estudios que han sido realizados directamente para la psicología, son de mucha utilidad y es importante como aporte del tema ya que da a conocer los diferentes canales de comunicación, los cuales en la actualidad se han incrementado gracias a la tecnología; así también, la simbología es parte importante en la comunicación para poder expresarse y comunicar. La comunicación es un tema muy amplio que siempre nunca dejará de estar en una evolución constante.

2.3 Elementos de comunicación

Para poder comunicar y transmitir el mensaje se necesitan los recursos que permiten esta acción. Estos elementos son emisor, código, canal, receptor, los cuales se definen a continuación.



Fuente: (Elaboración Propia)

1. Emisor: Es la persona u organización que elige y selecciona los signos adecuados para transmitir el mensaje, es decir los codifica para poder llevarlos de manera entendible al receptor.
2. Código: es el conjunto de reglas propias de cada sistema de signos y símbolos que el emisor utilizará para transmitir un mensaje. Puede ser palabras o expresiones corporales comprendidas inicialmente de la misma manera por todos los usuarios. El código utilizado en las páginas y perfiles de *Facebook* es el idioma español, a pesar que la institución es en inglés, todos los mensajes que se emiten son en español.
3. Canal: es el medio por el cual se realiza la información – comunicación lo que establece una conexión entre emisor y receptor. Por lo que en la investigación se consideran los juegos digitales (*Facebook*) como el canal y los receptores, que son los usuarios que utilizan e interactúan con los mismos y con otros usuarios. Cabe mencionar que otro canal importante son los medios que utilizan los usuarios para acceder a los juegos que serían, la computadora, los teléfonos celulares, o *tablet*.
4. Receptor: es a quien está destinado el mensaje que puede ser una persona, punto u organización que es quien recibe el mensaje y lo descodifica e interpreta lo que el emisor desea comunicar. En relación al tema de investigación, los receptores son los usuarios que hacen uso de los juegos digitales (*Facebook*), así también como todas aquellas personas que estén vinculadas al *Facebook* (Román, 2005).

2.4. Sedentarismo y Tiempo de Ocio

2.4.1. Sedentarismo

En la realidad que se vive, cada día es más notorio que el Sedentarismo forma parte de la vida de los seres humanos, ocasionando en ellos infinidad de problemas tanto físicos como sociales y de comunicación.

Días (2004) en su libro *Erosión Cultural y Globalización*, menciona el efecto que tiene el sedentarismo ocasionado por la CATV. Dicho medio de comunicación causa efectos que se pueden describir de dos maneras.

“La primera “televisión vía satélite por cable”, al desplazar a la televisión local “Vía microondas”, induce a los cablevidenes a aumentar significativamente la sintonía a la pantalla de televisión. La segunda, es el relegamiento de las actividades de ocio tales como leer, hacer deporte y otras ya que el tiempo de ocio es ocupado por la televisión por cable”.

El sedentarismo ocasiona una reducción muy fuerte de adaptación a la realización de cualquier actividad física, misma que lleva a un círculo sin fin. Como consecuencia de la falta de actividad física, lleva al incremento de la grasa en el cuerpo que se adhiere a los órganos, provocando muchos problemas en el cuerpo como; estreñimientos, várices, propensión a la inflamación de los órganos abdominales, fatiga, atrofia muscular, problemas cardiacos y muchos más. (EcuRed, 2015)

En la actualidad, la palabra sedentarismo es mucho más conocida y aplicada a la vida diaria a causa de la gran disponibilidad que proporciona la tecnología que lo lleva a tener una vida sin ningún tipo de actividad física. La evolución tecnológica ha tendido a quitar de la rutina diaria la actividad física; para el ser humano entre menos tenga que hacer mucho mejor, sin darse cuenta que esto solo le provoca daños a si mismo (Definición ABC, 2015).

2.4.2. Tiempo de Ocio

Se tiene una idea negativa con relación al tiempo de ocio que tiene el ser humano; se toma como pérdida de tiempo, momento sin producción alguna. Más un tiempo fuera de toda actividad le brinda otra perspectiva de las cosas a quien lo utiliza de una manera adecuada. Para la presente investigación, es de suma importancia contar con una descripción de a qué hace referencia el tiempo de ocio.

En la cultura laboral, cuando no se realiza ningún trabajo se considera como pérdida de tiempo, con esto se define al ocio como una período de inactividad en donde no se produce nada. Más el ocio es realmente una oportunidad de reponer fuerzas para luego continuar trabajando.

El ocio brinda la oportunidad de, si el trabajo destruye <<re-crear>>, si el trabajo cansa <<des-cansar>>. En este mundo al cual se le llama Civilización, al ser humano se le ve como una máquina de trabajo, de producción continua, no se piensa que así como una máquina necesita mantenimiento para seguir funcionando adecuadamente, el ser humano también necesita de su tiempo de ocio para trabajar de una manera más adecuada (Buades, 1997).

Cabe mencionar que el término “tiempo de ocio”, se hace referencia realmente al tiempo que se invierte para llevar a cabo una actividad distinta a la que se realiza en un momento dado. Si hablamos históricamente la palabra ocio es la *Skholé* griega, y se puede mencionar que el ocio ha existido desde siempre. También se debe agregar que no es lo mismo entre “tiempo de ocio” y “tiempo libre”, ya que esta última tiene su origen desde el desarrollo industrial (López, 2009).

Cornelio Soto (2005) menciona que, en los últimos años han ido apareciendo una serie de nuevas prácticas de ocio y todas ellas relacionadas con la tecnología. Entre dichas prácticas hace referencia al chat por medio de los diferentes medios electrónicos, navegación por internet, los juegos virtuales y en especial el teléfono celular.

También presenta una serie de prácticas que los jóvenes han dejado de realizar, sustituyéndolas con las prácticas antes mencionadas. Entre las prácticas de ocio que menciona que han ido siendo relevadas están: deportes, reuniones, el teatro, trabajos manuales, actividades formativas (Soto, 2005).

2.5. Breve Historia del Internet

La RAND Corporation, la principal fábrica de ideas de la América de la guerra fría, tuvo en sus manos un extraño problema estratégico. *¿Cómo se podrían comunicar con éxito las autoridades norteamericanas tras una guerra nuclear?* La América postnuclear precisaría de una red que le permitiera mantener un control entre ciudad y ciudad

Aunque contaran con una red sumamente protegida, todos sus equipos de igual manera estarían muy vulnerables al impacto de las bombas atómicas. Un ataque nuclear reduciría cualquier red imaginable a pedazos. *¿Cómo sería controlada esa red?* Cualquier autoridad central, cualquier núcleo de red centralizado sería un objetivo obvio e inmediato para un misil enemigo.

Luego de mucho análisis para encontrar la mejor solución a este asunto secreto militar, la RAND llegó a una solución atrevida. La propuesta de la RAND (ideada por uno de sus miembros, Paul Baran) se hizo pública en 1964. En primer lugar, la red no tendría autoridad central. Además, sería diseñada desde el principio para operar incluso hecha pedazos.

Comenzaron por asumir que la red en sí era poco fiable en cualquier momento de su uso y fue diseñada para poder traspasar sus propias debilidades. Todos los nodos en la red serían iguales entre sí, cada nodo con autoridad para crear, pasar y recibir mensajes. Los mensajes se dividirían en paquetes, cada paquete dirigido por separado.

La ruta que tomara cada paquete no tendría importancia. Lo único que se buscaba y se intentaba era que los resultados finales fueran exitosos. Básicamente, el paquete sería lanzado como una patata de un nodo a otro, más o menos en

dirección a su destino, hasta acabar en el lugar adecuado, no importando que porciones de la red fueran destruidas de igual manera los paquetes permanecerían en la red en los nodos que hubieran sobrevivido.

Durante los años '60, este intrigante concepto de red de conmutación de paquetes descentralizada y a prueba de bombas caminó sin rumbo entre el RAND, el MIT (Massachusetts Institute of Technology) y la UCLA (University of California in Los Angeles).

El National Physical Laboratory (Laboratorio Nacional de Física) de Gran Bretaña preparó la primera red de prueba basada en estos principios en 1968. Poco después, la Agencia de Proyectos de Investigación Avanzada del Pentágono ARPA, Advanced Research Projects Agency decidió financiar un proyecto más ambicioso y de mayor envergadura en los Estados Unidos.

Los nodos de la red iban a ser superordenadores de alta velocidad (o lo que se llamara así en aquel momento). Eran máquinas poco usuales y de mucho valor y que estaban necesitadas de un buen entramado de red para proyectos nacionales de investigación y desarrollo.

En el otoño de 1969 el primero de esos nodos fue instalado en UCLA. En diciembre de ese año había cuatro nodos en la pequeña red, que se llamó ARPANET después de que fuera promocionada por el Pentágono. Los cuatro ordenadores podían transferir información sobrelíneas dedicadas de alta velocidad. Incluso podían ser programados remotamente desde otros nodos.

Es interesante que una de las primeras listas de distribución masivas se llamara "SF-LOVERS" (Amantes de la Ciencia Ficción).

Discutir sobre ciencia ficción en la red no tenía nada que ver con el trabajo y eso enfadaba a muchos administradores de sistema de ARPANET, pero eso no impediría que la cosa siguiera. Durante los '70, ARPANET creció. Su estructura descentralizada facilitó la expansión.

El estándar de comunicaciones de ARPA era conocido como NCP, "Network Control Protocol", pero con el paso del tiempo y la técnica avanzaba, el NCP fue superado por un estándar de mucho más alto nivel y más sofisticado conocido como TCP/IP. El TCP o "Transmission Control Protocol", convierte los mensajes en un caudal de paquetes en el ordenador fuente y los reordena en el ordenador destino.

El IP, o "Internet Protocol", maneja las direcciones comprobando que los paquetes caminan por múltiples nodos e incluso por múltiples redes con múltiples standards no sólo ARPA fue pionera en el standard NCP, sino también Ethernet, FDDI y X.25. En 1977, TCP/IP se usaba en otras redes para conectarse a ARPA-NET. ARPANET estuvo controlada muy estrictamente hasta al menos 1983, cuando su parte militar se desmembró de ella formando la red MILNET. (Amantes de la Ciencia Ficción)

Pero el TCP/IP las unía a todas. Y ARPANET, aunque iba creciendo, se convirtió en un cada vez más pequeño barrio en medio de la vasta galaxia de otras máquinas conectadas. Según avanzaban los '70 y '80, distintos grupos sociales se centraban en posesión de potentes ordenadores.

Era muy fácil conectar esas máquinas a la creciente red de redes. Conforme el uso del TCP/IP se hacía más común, redes enteras caían abrazadas y adheridas a Internet. Siendo el software llamado TCP/IP de dominio público y la tecnología básica descentralizada y anárquica por propia naturaleza, era muy difícil parar a la gente e impedir que se conectara a esta compleja ramificación de redes que llegó a conocerse como "Internet".

Conectarse a Internet costaba al contribuyente muy poco o nada desde que cada nodo era independiente y tenía que arreglárselas con la financiación y los requerimientos técnicos. Cuantos más, mejor. Como la red telefónica, la red de ordenadores era cada vez más valiosa según abarcaba grandes extensiones de terreno, gente y recursos. Un fax solo es útil si alguien más tiene un fax. Mientras tanto no es más que una curiosidad.

ARPANET, también, fue una curiosidad durante un tiempo. Después la red de ordenadores se convirtió en una necesidad importante. En 1984 la Fundación Nacional para la Ciencia (National Science Foundation, NSF) entró en escena a través de su Oficina de Computación Científica Avanzada (Office of Advanced Scientific Computing).

Se supuso lo importante de los avances técnicos conectando nuevas, más rápidas y potentes supercomputadoras a través de enlaces más amplios, rápidos, actualizados y expandidos según pasaban los años, 1986, 1988 y 1990. Otras agencias gubernamentales también se unieron: NASA, los Institutos Nacionales de la Salud, el Departamento de Energía, cada uno manteniendo cierto poderío digital en la confederación Internet.

Los nodos de esta creciente red de redes se dividían en subdivisiones básicas, los ordenadores extranjeros y unos pocos americanos eligieron ser denominados según su localización geográfica. Los otros fueron agrupados en los seis “dominios” básicos de Internet: gov, mil, edu, com, org y net (estas abreviaturas tan sosas pertenecen al estándar de los protocolos TCP/IP). Gov, Mil y Edu definen al gobierno, militares e instituciones educativas, las cuales fueron, por supuesto, pioneras de la ARPANET que comenzó como un experimento de alta tecnología en seguridad nacional.

La red ARPANET propiamente dicha expiró en 1989 como víctima feliz de su éxito abrumador. Sus usuarios apenas se dieron cuenta, pero las funciones de ARPANET no solo continuaron sino que mejoraron firmemente. El uso del estándar TCP/IP para redes es ahora algo global. En 1971, hace 44 años, sólo había cuatro nodos en la ARPANET. Hoy existen decenas de miles en Internet esparcidos por cuarenta y dos países y muchos más que se conectan cada día.

Tres millones de personas, posiblemente cuatro, usan esta gigantesca madre de todas las redes. Internet es especialmente popular entre los científicos y es probablemente su instrumento más importante de finales del siglo XXI.

Las posibilidades de acceso tan potente y sofisticado que ofrece a datos específicos y a la comunicación personal ha elevado la marcha de la investigación científica enormemente. El índice de crecimiento de Internet a comienzo de los '90 es espectacular, casi feroz. Se extiende más rápidamente que los teléfonos móviles y que el fax. El año 1991 Internet crecía a un ritmo del 20% mensual (Stephenson, 1999).

El número de ordenadores con conexión directa al TCP/IP se ha estado doblando anualmente desde 1988. Internet se está desplazando de su origen militar y científico a las escuelas de enseñanza básica e institutos, al mismo tiempo que a bibliotecas públicas y el sector comercial (Gradin, 2004).

2.4 Breve historia de Facebook

De acuerdo a la empresa Gold Express, alrededor del 2001 y 2002 fue el surgimiento de los primeros sitios que fomentan redes de amigos. Hacia el 2003 son populares con la aparición de sitios tales como Friendster, Tribe y Myspace. Con el éxito de estos sitios algunas empresas no se quedan atrás e ingresan a las redes sociales, Google quien lanza en enero del 2004 Okut, en el 2005 ingresa Yahoo 360° y otros. Realmente el funcionamiento de estos sitios comienza cuando se encuentra montado el soporte técnico un grupo de iniciadores invita a amigos y conocidos a unirse a la red social y cada uno de ellos trae consigo muchos miembros que ayudarán al incremento y crecimiento de la red social.

1. *“De este punto es donde surge un gran negocio y el mejor ejemplo de ellos es Facebook , una red social enfocada en comunicar y acortar las distancias que pudieran existir entre las personas, un medio de distracción para sus usuarios y salir de la rutina del día a día, un medio que brinda toda la información que sea requerida por el usuario. En la actualidad es una de las herramientas más utilizadas por la publicidad”* (Fearman, 2010).

El 7 de noviembre del 2007, se anuncia **Facebook Ads**: una iniciativa de comercialización que cuenta con un sistema que permite a los usuarios compartir con sus amigos la información elegida sobre sus actividades en los sitios, el programa relaciona los anuncios basándose en la información del perfil del usuario y las actividades con sus amigos. Para el 2004, la red social supera el millón de usuarios registrados.

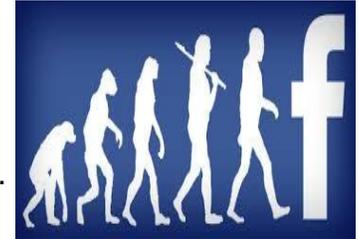
2.5 Redes sociales

Para poder realizar una investigación que involucre las Redes Sociales se debe de conocer y entender el término de redes sociales. Las redes sociales son creaciones de asociaciones de grupo de personas, las cuales crearon una manera más rápida y fácil para que las personas se puedan comunicar en tiempo real (Universidad Politécnica de Valencia, 2015).

Así como para el tema de comunicación, podemos encontrar varios conceptos que definen qué son redes sociales, este otro lo define como “Las redes sociales son construcciones abstractas que el investigador define de acuerdo al criterio que le interese”, es decir, que las redes sociales permiten encontrar una estructura social que no siempre se encuentran definidas por la sociedad y sin ellas no podrían ser identificadas.

Las redes sociales, brindan la oportunidad de interactuar con otras personas que se encuentren en otro continente o hasta en su propio país y no se hayan conocido entre sí, es un área totalmente abierta y va siendo construida con cada usuario nuevo que se agrega y aporta nueva información y dicha red necesita de sus miembros para existir (Fernandez, 2010).

2.6. Herramientas de la red social Facebook



1. Logo de actividades: registra toda la actividad del usuario.
2. Centro de aplicaciones: Un link directo en donde el usuario puede escoger diversidad de juegos.
3. Calendario: organiza todas las fechas importantes automáticamente para el usuario.
4. Anuncios en Facebook: herramienta que ayuda a promocionar un negocio según sean las necesidades.
5. Chat desde el escritorio: herramienta para comunicarse con los contactos que se tienen.
6. Ocultar notificaciones: eliminación de notificaciones que no se deseen recibir.

2.7. Juegos de Facebook

Los objetivos de los juegos son lograr mayor cantidad de puntos posibles o eliminar al enemigo.

Un video juego es un dispositivo electrónico que a través de ciertos mandos o controles, permite simular juegos en el monitor de una computadora, gracias al video juego, el usuario puede interactuar en el juego mediante el control (joystick) se refleja en pantalla con el movimiento y las acciones de los personajes (Gunbound, 2011).

No solo por la semiótica que se genera en torno a todo su funcionamiento, sino también por la forma de interactuar con los artefactos tecnológicos que invaden la vida cotidiana. De esta manera, los videojuegos se convierten cada día más en una manera de comunicarse, de expresarse, y de transmitir las emociones y conocimientos que se tienen acerca de la realidad o de los mundos ficticios que se deseen crear. (Gee, 2004) (Gros, 2000/12) (Levis, 2005/147).

De manera que los videojuegos constituyen una herramienta de multiestimulación cognitivo afectiva que acelera el aprendizaje, genera placer, y potencia las habilidades digitales, el pensamiento estratégico y la creatividad, dependiendo en mayor o menor medida del tipo o género de videojuego que más se juegue (Marcono L., 2006/7).

Crawford, s.f. destaca que los videojuegos se aprende independientemente de que éstos sean utilizados como estrategia didáctica.

Gros, 2000/12 Considera que los videojuegos permiten aprender diferentes tipos de habilidades y estrategias.

- ❖ Ayudan a dinamizar las relaciones entre los niños del grupo, no sólo desde el punto de vista de la socialización sino también en la propia dinámica de aprendizaje.
- ❖ Permiten introducir el análisis de valores y conductas a partir de la reflexión de los contenidos de los propios juegos.

Otro efecto positivo de los videojuegos a nivel de sociabilidad es que gracias a la posibilidad de comunicación, a través de la red los adolescentes comparten por dicha vía con grupos de amigos y padres, no necesariamente permanecer aislados de ellos.

En los videojuegos ya no solamente se trata de desafiar a la computadora sino también de derrumbar a quienes juegan simultáneamente. Por eso Es un sistema que consiste en la conexión de una serie de computadoras entre sí, la cual permite al usuario jugar sin importar la distancia implicada entre los jugadores al momento de competir. Pero el uso, el abuso y la dependencia constituyen tres maneras de relacionarse con el videojuego:

- ❖ Cuando el consumo no es continuado el adolescente es capaz de interrumpir el juego en cualquier momento que se solicite o que él mismo desee para dedicarse a otra actividad, sin que ello le produzca ningún problema o disgusto.

- ❖ Cuando el consumo es desadaptativo, el adolescente dedica tanto tiempo a como le es posible a jugar con el videojuego y es probable que abandone otras actividades que antes le gustaban para dedicarse exclusivamente a este juego.
- ❖ Cuando el consumo es reiterativo, el adolescente ha ido adaptando sus necesidades a la máquina y suple su necesidad de emoción, compañía, reto, superación, distracción con el videojuego. El abuso del videojuego puede llevar al niño o al adolescente a conductas compulsivas o adaptativas.

Se destaca las siguientes características de videojuegos:

- ❖ Una meta clara.
- ❖ Un adecuado nivel de complejidad, que generalmente desafía al usuario.
- ❖ Alta velocidad (mucho mayor que en los juegos mecánicos).
- ❖ Instrucciones incorporadas que aparecen a lo largo del juego, en la medida en que son necesarias.
- ❖ Independencia de las leyes físicas.
- ❖ Holding power: los usuarios pueden sentirse partícipes en la construcción de micromundos, con sus propias reglas y leyes.

(Hurlock, 1970) sostiene que la adolescencia es la etapa en que el individuo deja de ser un niño, pero sin haber alcanzado aún la madurez de adulto; es el tránsito complicado y difícil que normalmente debe superar para llegar a la edad adulta.

Se considera que la adolescencia se inicia aproximadamente a los 12 años promedio, en las mujeres y a los 13 años en los varones, este es el momento en que aparece el período de la pubertad, que cambia al individuo con respecto a lo que hasta entonces era su niñez. Del adolescente sobresalen los siguientes

motivos: Necesidad de seguridad, necesidad de independencia, necesidad de experiencia, necesidad de integración y necesidad de afecto.

Respecto a los caracteres psicobiológicos de la adolescencia Bueno, (2005, 22) pondera el descubrimiento de su individualidad. Este carácter se refiere al descubrimiento del Yo, el cual no debe entenderse como si hasta aquí, no hubiese habido ninguna vivencia del Yo, no debe entenderse como si el hombre se descubriera recién en los años de adolescencia más bien debe entenderse como la vuelta de la mirada hacia sí mismo, hacia su mundo subjetivo.

Esta actitud toma el nombre de la vivencia de la gran soledad. El adolescente no se comprende a sí mismo. De aquí su anhelo de ser comprendido, ahora predomina un nuevo sentimiento del Yo, comienzan las vivencias del propio Yo como proyecto futuro, en el sentido de que subjetividad se convierta en un mundo independiente de auto reflexión en todas sus formas. Comprenderse a sí mismo es una tarea ardua y difícil, porque para comprender a los de más primero hay que comprenderse uno mismo.

Asimismo, el comportamiento generalmente, se refiere a acciones de la persona y otros organismos algunos son comunes, algunos inusuales y otros fuera de los límites aceptados. El comportamiento de la gente es estudiado por varias disciplinas incluyendo la psicología, la sociología y ninguna personalidad es exactamente como la otra, la personalidad determinada por la conducta de las personas Bueno, (2005).

Según Estallo, (1995) el adolescente pasa a utilizar con más frecuencia el videojuego por el efecto de la novedad y en la mayoría de casos esta conducta remitirá espontáneamente o con la ayuda de la familia. No obstante, muchos jóvenes explican que durante un período de su vida los videojuegos perjudicaron su rendimiento escolar, motivaron tensiones familiares y redujeron sus relaciones sociales.

Capítulo 3

Marco Metodológico

3.1 Tipo de Investigación

Para llevar a cabo este estudio, se utilizó la investigación descriptiva, a través de técnicas se recabó la información necesaria; la cual permitió conocer lo que los jóvenes piensan con respecto a los juegos digitales, su uso, las ventajas y desventajas de los mismos y también conocer que en su tiempo de ocio dichos juegos son una opción.

3.2. Objetivos

3.2.1. Objetivo General

Determinar si los estudiantes de la Escuela de Ciencias de la Comunicación invierten su tiempo de ocio utilizando los juegos digitales de facebook.

Objetivos específicos

1. Establecer a través de la investigación la cantidad de tiempo que el estudiante invierte en los juegos digitales.
2. Determinar si los juegos digitales de Facebook causan una atracción en los Estudiantes para que inviertan su tiempo de ocio en dichos juegos.
3. Definir qué importancia tienen los juegos digitales de Facebook en la educación de los estudiantes.

3.3. Técnica

Para la investigación, la técnica que fue utilizada es la encuesta de opinión, técnica que permite obtener datos directamente de las fuentes.

3.4. Instrumento

Cuestionario en la técnica de la encuesta. Se realizó una encuesta de 10 preguntas, enfocadas en conocer si los Estudiantes del Primer Semestre de Publicidad Nocturna de la Escuela de Ciencias de Comunicación, invertían su tiempo de ocio en el uso de los diferentes juegos digitales que ofrece la Red Social Facebook, la cual cuenta con una gran variedad de juegos que pone a la disposición de sus usuarios.

3.5. Población

Para resultados de esta investigación se tomaron a todos Estudiantes del primer semestre de la Carrera de Publicidad de la Escuela de Ciencias de la Comunicación jordana Nocturna.

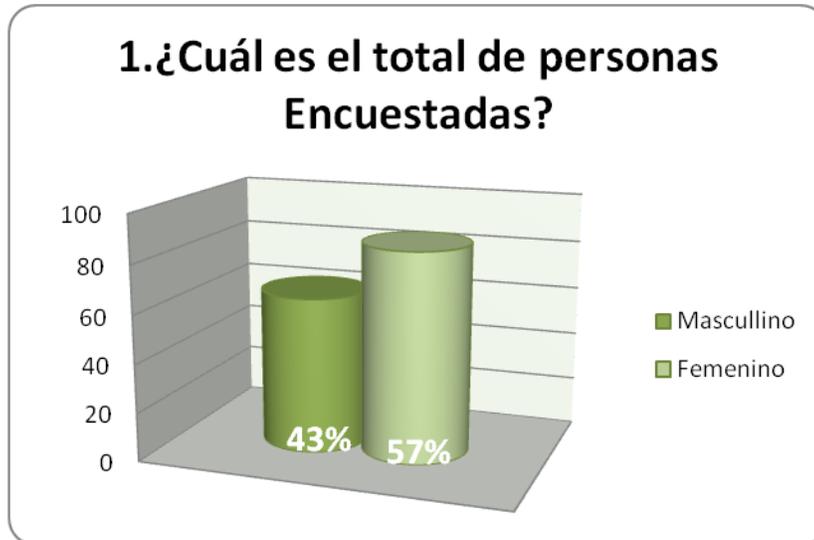
3.6. Muestra

Se encuestó al total de la población de las tres secciones de primer ingreso jornada nocturna de la Escuela de Ciencias de la Comunicación siendo un total de 150 encuestados.

Capítulo 4

Análisis e Interpretación de resultados

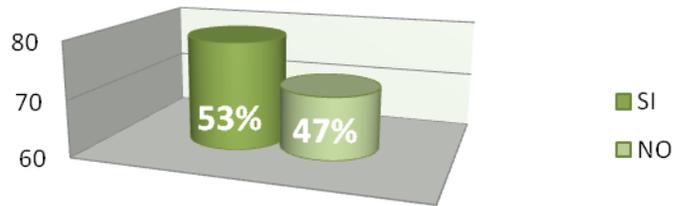
4. Indicadores



Fuente: (Elaboración Propia)

La gráfica muestra que del 100% de los encuestados el 57% fueron mujeres y un 43% pertenece a los hombres, lo que refleja que el % mayor de población es de mujeres en el primer semestre de Publicidad de la Escuela de Ciencias de Comunicación.

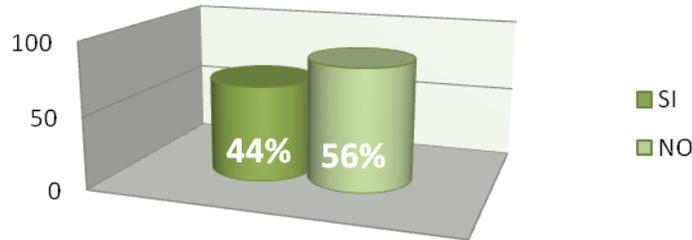
2. ¿Está relacionado con el tema acerca de juegos digitales de Facebook?



Fuente: (Elaboración Propia)

En un mundo cambiante, donde el ciberespacio ya no es una opción para existir, se puede observar claramente en la gráfica con el 53% de la población encuestada que sí están relacionados con el tema de los juegos digitales en facebook. Esto se puede observar también con la demanda que esta red social tiene en todo segmento y nivel socioeconómico.

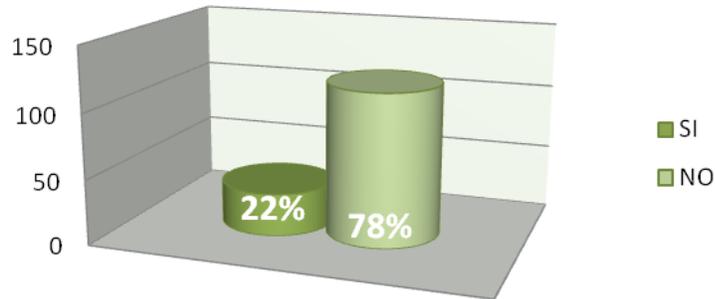
3. ¿Tiene uno o más juegos digitales de Facebook en su cuenta personal?



Fuente: (Elaboración Propia)

Es frecuente escuchar que existe un grupo fuerte que rechaza las invitaciones de los juegos a través de facebook, el caso más mencionado es el juego de Candy Crush. Esto valida nuestra gráfica al indicarnos que a pesar que existe un porcentaje alto en el conocimiento de los juegos; para algunas personas no son bien recibidos como lo refleja el 56% de la población que no tiene uno o más juegos en su cuenta personal de facebook. A pesar de eso, se tiene un 44% de la población que posee uno o más juegos en su cuenta personal.

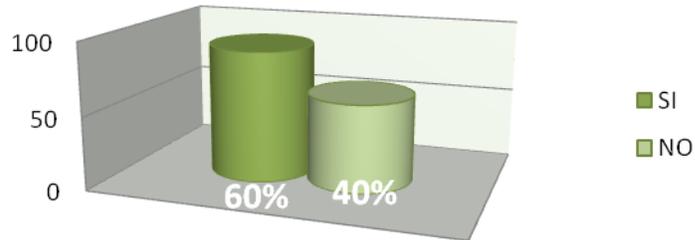
4. ¿Juega tres o más veces en el día?



Fuente: (Elaboración Propia)

La falta de interés sumado al tabú que existe de los vicios en los juegos digitales, puede reflejar el 22% de la población que se ve en la gráfica, que juega 3 o más veces en el día. Es prudente mencionar que cuando el consumo no es continuado; el adolescente es capaz de interrumpir el juego en cualquier momento que lo solicite o que el mismo lo desee para dedicarse a cualquier otra actividad, sin que ello le produzca problema o disgusto.

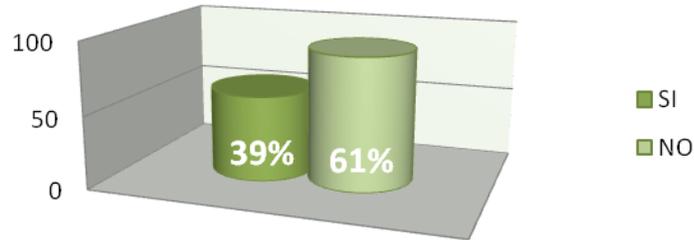
5. ¿Tiene acceso a los juegos digitales en cualquier medios electrónicos?



Fuente: (Elaboración Propia)

Con el avance de la tecnología y la necesidad de estar conectados con el ciberespacio, en la actualidad es más fácil tener acceso a internet a través de redes wifi de una forma gratuita. En la gráfica se valida que existe un 60% de la población que si tiene acceso a los juegos digitales por cualquier medio electrónico, pudiendo comunicase e interactuar con las personas que ellos deseen.

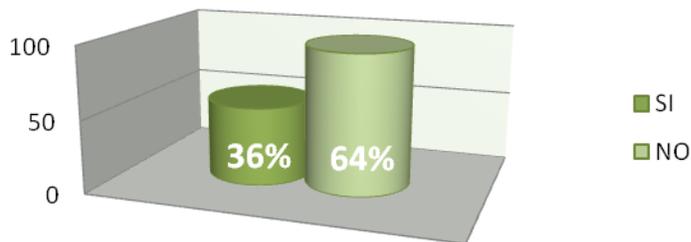
6. ¿Considera que los juegos representan algún beneficio a su educación?



Fuente: (Elaboración Propia)

A pesar, que en las investigaciones científicas destacan que los juegos digitales se aprenden independientemente que estos sean utilizados como medio didáctico permitiendo aprender diferentes tipo de actividades y estrategias, la gráfica indica que el 61% de los encuestados considera que los juegos digitales no brindan ningún beneficio a su educación. Aunque los juegos digitales son de mucho beneficio para la educación y el desarrollo del ser humano al utilizarlos de una manera adecuada, las personas tienen un pensamiento negativo hacia estos, demostrando la falta de información.

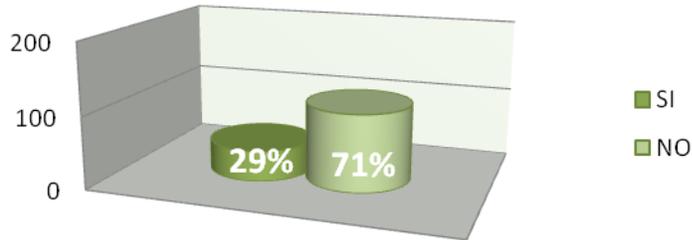
7.¿ Juega en línea con más amigos o conocidos de su cuenta?



Fuente: (Elaboración Propia)

El 36% de la población encuestada indica que juega en línea con más amigos o conocidos de su cuenta, por lo que se ve beneficiada teniendo otro medio de comunicación, trabajando en equipo para lograr una meta en común y ampliando su red de contactos con personas en otros lugares o países.

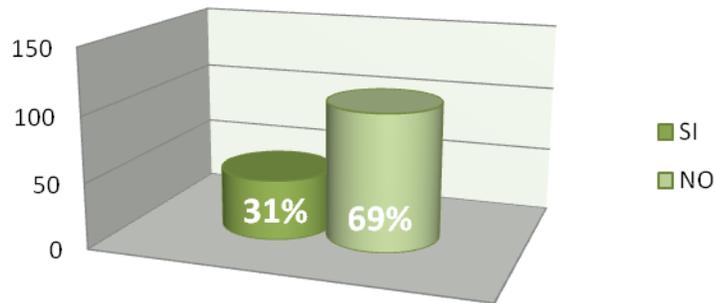
8. ¿Considera que jugar una o dos horas al día es beneficioso para usted?



Fuente: (Elaboración Propia)

El ser humano necesita realizar diferentes actividades en sus rutina diaria, donde el tiempo de ocio con el que cuenta sea este muy prolongado o corto puede ser aprovechado en actividades de diversión, entretenimiento y de medir destrezas a través de los juegos digitales que brinda facebook. El 29% de la población encuestada indica que si es beneficio jugar una o dos horas al día. Todo realizado en un tiempo prudente puede ser de mucho beneficio para las personas.

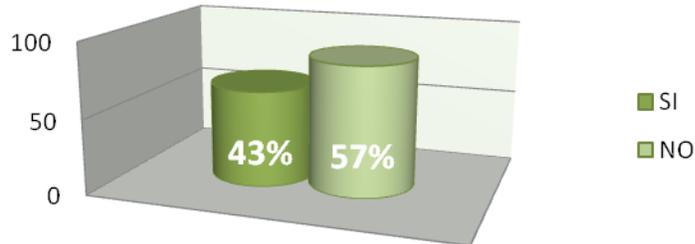
9. ¿Esta en constante búsqueda de más juegos digitales?



Fuente: (Elaboración Propia)

A pesar que los juegos digitales ya no solamente se trata de desafiar a la computadora sino de deslumbrar a quienes juegan simultaneamente, hay personas que no les interesan los records y otros que lo toman como un reto personal. En este caso solo un 31% de la población encuesta está en constante busqueda de más juegos digitales que satisfagan sus diferentes tipos de necesidades y que le permitan lograr la competitividad y avanzar con la innovación estando a la vanguardia tecnológica.

10. ¿Considera que los juegos digitales son de beneficio para la educación de los niños?



Fuente: (Elaboración Propia)

En la actualidad existen instituciones educativas que incluyen dentro de la bolsa escolar el IPAD debido a las nuevas tendencias en la era tecnológica en donde la educación de los niños lleva el lema “jugando y aprendiendo” tal es el caso del colegio Campo Real, Capouilles, Campo Verde entre otros, quienes han sido precursores de esta metodología en la educación. Es por eso que se ve claramente que existe un 43% de los encuestados que consideran que los juegos digitales son de beneficio para los niños. Se hace mención que toda actividad realizada en tiempo y lugar adecuado puede ser de mucho beneficio para quien lo utilice. En el caso de los niños puede ayudarles a un mejor desarrollo en varias áreas, pero con la debida supervisión por los adultos

Conclusiones

En la actualidad, el uso de las redes sociales en todos los ámbitos y grupos, ya sea estos niños, jóvenes, adultos ha venido a generar una conducta muy diferente entre cada uno de ellos; siendo principalmente los grupos de jóvenes los más involucrados y motivados al uso de este tipo de red social. A través de toda la investigación realizada se ha determinado que el uso excesivo de este tipo de redes sociales ha apartado a las personas de generar una comunicación más directa y de persona a persona. También se pudo concluir que:

- 1) A través de la investigación se pudo establecer que el mayor porcentaje de los Estudiantes de la Escuela de Ciencias de la Comunicación no invierten su tiempo de ocio en los juegos digitales.
- 2) Existe falta de información con relación a los beneficios que los juegos digitales pueden ofrecer.
- 3) Los estudiantes encuestados considera que no pueden obtener un beneficio de los juegos digitales de facebook.
- 4) Aunque tienen conocimiento y acceso a los juegos digitales no son de interés para ellos y no invierten su tiempo de ocio en jugar los juegos digitales de Facebook.

Recomendaciones

1. La utilización de forma adecuada y en un tiempo prudente, principalmente en el tiempo de ocio de los juegos digitales de Facebook, aporta al usuario una distracción y relajación de la mente y le permite tener una comunicación con otros usuarios de su misma cuenta; asimismo, una liberación de stress y al finalizar poder continuar con sus actividades diarias.
2. Con la utilización de estos juegos digitales, si los mismos son utilizados por niños menores de 10 años y que actualmente utilizan estos juegos, es necesario el acompañamiento de los padres para evitar el uso excesivo del mismo, y que influya de forma negativa en el desarrollo del niño (a). Para los otros usuarios sean estos jóvenes y adultos, es necesario crear conciencia en la utilización de los juegos digitales en los lugares y tiempo adecuados, para evitar cualquier clase de accidentes innecesarios.
3. Tanto dentro del seno familiar como en las escuelas y las universidades es conveniente que se genere la conciencia de un buen uso de las Redes Sociales y como éstas pueden ayudar a fortalecer el conocimiento de los jóvenes que serán el futuro de nuestra nación.

En la época que se vive (siglo XXI), las comunicaciones han revolucionado y cambiado constantemente dando un aporte significativo en la transmisión de información entre las personas tanto dentro de un territorio de un país como a través de este y fuera de sus fronteras, llegando a continentes muy lejanos; sin embargo, es necesario llevar un control y seguimiento para el uso moderado de las mismas y no generar una destrucción social y cultural dentro de las personas. Es conveniente que tanto dentro del seno familiar como en las escuelas y las universidades se genere la conciencia de un buen uso de las Redes Sociales y como éstas pueden ayudar a fortalecer el conocimiento de los jóvenes que serán el futuro de nuestra Nación.

Bibliografía

Libros

1. Adin, C. (2004). *Internet, Hakers y software libre*. Argentina: Editora Fantasma.
2. Berlo, D. K. (1984). *El Proceso de la Comunicación*. Argentina: El Ateneo.
3. Buades, G. R. (1997). *Del ocio al neg-ocio... y otra vez al ocio*. Madrid: Papers.
4. Bueno, R. (2005). *La Naturaleza de la Conducta y la Explicación Psicológica*. Lima, Perú: Liberabit.
5. Crawford, C. (s.f.). *The art of gamedesing*. Obtenido de The art of gamedesing.: <http://www.vancouver.wsu.edu/fac/peabody/game-book/Coverpage.html>. Accedido el 03-05-2006
6. Díaz, W. (2004). *Erosión Cultural y Globalización*. Guatemala: Garamond BT.
7. Estallo, J. A. (1995). *Los videojuegos. Juicios y Prejuicios*. Barcelona España: Planeta.
8. Fearman, J. (2010). *Faceboom*. España: Booket.
9. Fernandez, F. G. (2010). *Las redes sociales en la vida de tus hij@s*. España: Villena Artes Gráficas.
10. Flores de Gortari, S., & Orozco Gutiérrez, E. (1978). *Hacia una comunicación administrativa integral*. México: Trillas.
11. Friman, J. (s.f.). *Faceboom*. Argentina: B Argentina S.A.
12. García Fernandez, F. (2010). *Las redes sociales en la vida de tus hij@s*. España: Villena Artes Gráficas.
13. Gee, J. P. (2004). *Lo que nos enseñan los videojuegos sobre*. Malaga, España: Aljibe.

14. Gros, S. B. (2000/12). La dimensión socioeducativa de los videojuegos. *EduTec: Revista electrónica de tecnología educativa*,.
15. Hurlock, E. (1970). *La Psicología de la Adolescencia*. Buenos Aires, Argentina: Paidós.
16. Levis, D. (2005/147). Videojuegos y alfabetización digital. "*Aula de innovación Educativa*".
17. López, J. C. (2009). *La pedagogía del ocio: nuevos desafíos*. España: Axac.
18. Marcono L., B. (2006/7). Estimulación emocional de los videojuegos efectos en el aprendizaje. *Teoría de la Educación, Educación y cultura en la sociedad de la información*, 128-140.
19. Soto, C. A. (2005). *Ocio, jóvenes y posmodernidad*. España: Universidad de Almería.
20. Stephenson, N. (1999). *En el principio fue la línea de Comandos*. Chile.
21. Van-der Hofstandt Román, C. J. (2005). *El libro de las habilidades de Comunicación*. España.

Tesis

1. Uso y abuso del Facebook en Estudiantes de Periodismo de la Escuela de Ciencias de la Comunicación / Ricci Vianey Castillo Pérez
2. La televisión como generadora de sedentarismo en jóvenes adolescentes de un colegio privado de la ciudad de Guatemala / Leisy Edith Luna Aguilar

E-GRAFÍA

1. <http://ornitorrincodigital.com/2010/07/08/facebook-es-un-juego-de-nias-estudio-sobre-los-hbitos-de-las-usuarias-cifras/> recuperado el marzo 16/2015
2. <https://www.fayerwayer.com/2012/02/segun-estudio-los-juegos-sociales-en-facebook-se-estan-estancando/> recuperado el abril 08/2015
3. <http://www.concepto05.com/2011/09/estudio-el-mercado-de-los-juegos-online/>; recuperado el abril 08/2015
4. <http://soxialmedia.com/estadisticas-sorp...> recuperado el abril 08/2015
5. <http://zavordigital.com/blog/2011/05/%C2...> recuperado el abril 08/2015
6. Definición ABC. (20 de septiembre de 2015). *Definición ABC Tu diccionario hecho fácil*. Obtenido de Definición ABC Tu diccionario hecho fácil: <http://www.definicionabc.com/social/sedentarismo.php>
7. EcuRed. (20 de septiembre de 2015). <http://www.ecured.cu/index.php/Sedentarismo>. Obtenido de <http://www.ecured.cu/index.php/Sedentarismo>: <http://www.ecured.cu/index.php/Sedentarismo>
8. Universidad Politécnica de Valencia. (14 de junio de 2015). *Blog Historia de la Informática*. Obtenido de Blog Historia de la informática: <http://histinf.blogs.upv.es/2011/12/20/redes-sociales/>

Anexos

EL TIEMPO DE OCIO DE LOS ESTUDIANTES DE LA ESCUELA DE CIENCIAS DE LA COMUNICACIÓN Y LOS JUEGOS DIGITALES (FACEBOOK)

Marque la respuesta que considere correcta

1. Su género

Masculino

Femenino

2. ¿Está relacionado con el tema acerca de juegos digitales de Facebook?

SI

NO

3. ¿Tiene uno o más juegos digitales de Facebook en su cuenta personal?

SI

NO

4. ¿Juega tres o más veces en el día?

SI

NO

5. ¿Tiene acceso a los juegos digitales por cualquier medio electrónico?

SI

NO

6. ¿Considera que los juegos representan algún beneficio a su educación?

SI NO

7. ¿Juega en línea con más amigos o conocidos de su cuenta?

SI NO

8. ¿Considera que jugar una o dos horas al día es beneficioso para usted?

SI NO

9. ¿Esta en constante búsqueda de más juegos digitales?

SI NO

10. ¿Considera que los juegos digitales son de beneficio para la educación de los niños?

SI NO