



UNAPÉC

UNIVERSIDAD APEEC

Decanato de Artes y Comunicación

“Campaña de Marketing Social para promover el buen uso de la Tecnología por los estudiantes, Revista Fresh, Santo Domingo, 2015”

Sustentantes:

Faisal Calderón	2010-1304
Pablo Meran	2011-0255
Isabel Delgado	2011-0206

Asesor:

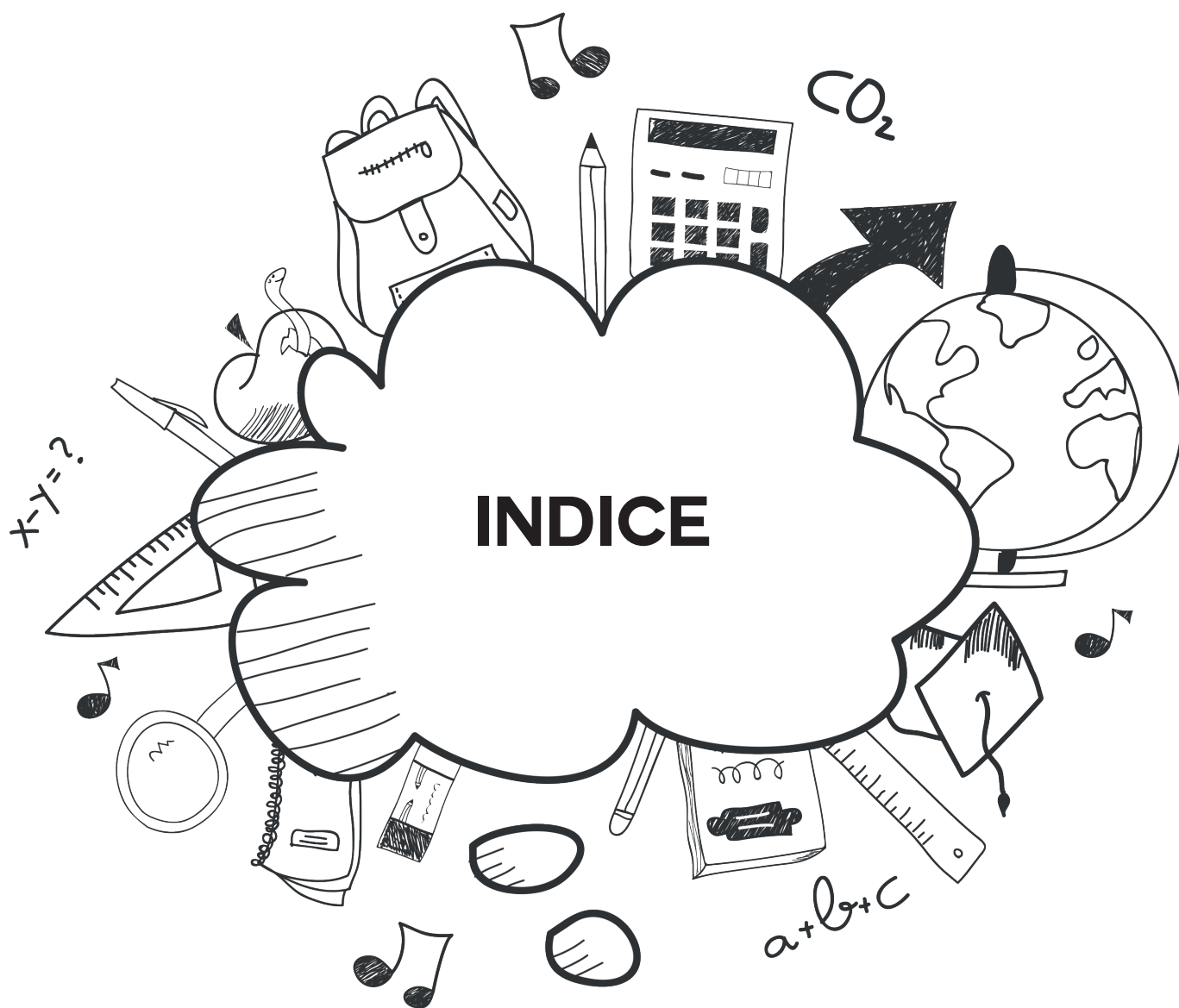
Ivelisse Comprés

Anteproyecto del trabajo de grado para optar por el título de:

Licenciatura en Publicidad

Santo Domingo, D.N.

03 de agosto, 2015



Índice

Agradecimientos
Dedicatorias
Resumen
Introducción

Capítulo I -

“ Dispositivos responsables de la gran distracción en los estudiantes”

1.1 Dispositivos tecnológicos.....	20
1.2 Redes sociales.....	21
1.3 Videos digitales online.....	23
1.4 Video juegos.....	25
1.5 Aplicaciones o Apps.....	29

Capítulo II -

“Uso incorrecto de los aparatos tecnológicos en horarios de clase”

2.1 Evitar el mal uso de los Smartphone en los exámenes.....	32
2.2 Controlar el chateo en horarios de clases.....	33
2.3 Métodos de concentración en horarios de clases.....	34
2.4 Consecuencias del mal uso de los aparatos electrónicos en clases.....	36

Capítulo III -

“Hábito estudiantil”

3.1 Hábito de estudio.....	40
3.2 Costumbres de un buen hábito estudiantil.....	40
3.3 Mal hábito estudiantil.....	42
3.4 Efectos que provocan el mal hábito estudiantil.....	43
3.5 Distracciones en el área escolar.....	44
3.6 Horarios y ambientes adecuados para realizar tareas.....	45
3.7 Tácticas y técnicas de concentración.....	47

Capítulo IV -

“Uso correcto de la tecnología”

4.1 Importancia de los aparatos tecnológicos.....	50
4.3 Derecho y respeto de autor a la hora de investigar en Internet.....	51
4.5 Lista recomendada de Apps y páginas webs fiables para realizar tareas y trabajos.....	53
4.6 Importancia de la buena redacción en ensayos realizados con información de Internet.....	57

Capítulo V -

“Investigación de mercado y presentación y análisis de los resultados”	59
5.1 Tipo de investigación.....	60
5.2 Objetivos de la investigación.....	60
5.2.1 Objetivo general.....	60
5.2.2 Objetivos específicos.....	60
5.3 Método.....	61
5.4 Técnicas de Investigación.....	61
5.5 Análisis y presentación de resultados.....	61

CAPÍTULO VI - “Campaña Social para el buen uso de la Tecnología por los estudiantes, Revista Fresh, Santo Domingo, 2015.”.....

6.1. Necesidad social.....	82
6.2. Justificación de la necesidad social.....	82
6.3. Objetivo general.....	82
6.4. Objetivos específicos.	82
6.5. Perfil y comportamiento de la población objetivo.....	83
6.5.1. Perfil demográfico.....	83
6.5.2. Perfil psicográfico.....	83
6.6. Brief de Revista FRESH.....	83
6.7. Patrocinadores.....	86
6.8. Donadores.....	86
6.9 Mezcla de marketing.....	87
6.9.1 Producto.....	87
6.9.2 Precio.....	87
6.9.3 Promoción.....	87
6.9.4 Plaza.....	87
6.9.5.Proceso.....	88
6.9.6 Personal.....	88
6.9.7 Presentación.....	89
6.10 Linea gráfica de campaña.....	90
6.10.1 Logo.....	90
6.10.2 Artes para redes sociales.....	91
6.11 Video promocional.....	92
6.11.1. Guión.....	92
6.11.2. Libro de producción.....	93
6.11.3. Vista previa del video.....	100
CONCLUSIÓN.....	104
RECOMENDACIONES.....	106
BIBLIOGRAFÍA.....	108
ANEXOS.....	112



Agradecimientos

Agradezco a Pablo e Isabel por acompañarme en estos 4 meses repletos de retos; me siento orgulloso de haber seleccionado estos compañeros. Pierina y Emilio son personas de gran inspiración para la creación de este monográfico, sin mis amigos mas cercanos no hubiese podido realizar este trabajo de grado. Tambien quiero agradecer a los que siempre están ahí incondicionalmente, a mis familiares y amigos.

Faisal Calderon



Agradecimientos

Le agradezco a Dios porque me dio la sabiduría que necesitaba para culminar mi etapa como universitaria. A mis padres que siempre estuvieron en los momentos que necesitaba crecer como profesional y a cada uno de los profesores que siempre estuvieron dispuestos a corregirme y a darme el visto bueno de mis proyectos.

Les agradezco a mis compañeros de este proyecto que a pesar de lo difícil que es trabajar en grupo supieron como hacerlo y juntos pudimos finalizar esta etapa. También a mis amigos que me dieron el apoyo y contribuyeron con este trabajo.

Isabel Delgado



Agradecimientos

Primera que nada le agradezco a Dios por guiarme siempre en el camino de mis estudios, de nunca mirar atrás y seguir adelante sin duda alguna. Mis padres porque siempre se mantuvieron conmigo y me apoyaron en cada decisión que tome. Cada profesor que me corrigió cuando hacía algo mal, solo para convertirme en mejor profesional. Mis compañeros de estudio de la universidad, ya que junto con muchos de ellos realice parte de mi vida y muchos de ellos me ayudaron a ser la persona que soy hoy.

A mis compañeros Faisal Calderon y a Isabel Delgado, porque aun con nuestras diferencias supimos superar ese último peldaño de nuestra carrera y trabajar juntos sabiendo lo difícil que es, y de las complicaciones que trae consigo y aun asi salir adelante.

Pablo Merán





Dedicatoria

Dedico este monográfico a mi padre Faisal Calderon Elimani. Gracias padre por apoyarme en mis estudios escolares y en cada proyecto o decisión que he tomado en toda mi vida, eres realmente mi fuente de insp

Faisal Calderon



Dedicatoria

Le dedico esta monografía a mi familia que siempre me respaldo en mis estudios y a mis amigos y compañeros aun estudiantes.

Isabel Delgado



Dedicatoria

Dedico todo mi trabajo a mis padres, porque ambos realmente siempre se preocuparon para que tenga la mejor educación, y para que sin importar los problemas siga adelante y nunca diga que no puedo. También a mis hermanas porque siempre estuvieron ahí cuando necesite de su ayuda, como las mis amigos, compañeros y familiares. A mi mismo para nunca prevalecer y siempre seguir, que esto solo es un principio.

Pablo Merán





Resumen

En la siguiente monografía se realizó una investigación acerca del mal uso de la tecnología por los estudiantes Dominicanos y se determinó que hay una gran problemática con respecto al uso que le dan a los aparatos tecnológicos. Se realizó un análisis para determinar las tácticas y estrategias para lograr que los estudiantes le den buen uso a sus aparatos tecnológicos.

Con el análisis realizado los resultados que se reflejaron fueron totalmente negativos con respecto al buen uso de la tecnología. La gran mayoría de los estudiantes se distrae y usa sus dispositivos tecnológicos en horas de clase para fines de entretenimiento. Por esta razón Fresh fue la revista seleccionada para dar a conocer la campaña que tiene como objetivo cambiar el mal uso de la tecnología.





Introducción

Con el paso de los años la tecnología va avanzando y haciéndose parte del día a día. Para los estudiantes es vital y un arma de doble filo; pues la tecnología genera muchas facilidades pero a la vez puede esclavizar de modo que no se pueda vivir sin ella.

El mal uso del internet puede afectar en torno a la vida personal y académica de un estudiante, que por lo general es mas frecuente en un nivel medio superior y superior, esta investigación se basara en como el uso del internet y la tecnología puede no ser tan productivo para la vida académica de un estudiante, como diversos sitios de navegación suelen ser una distracción para el alumno.

Este tema se enfoca en una de las necesidades sociales principales a nivel mundial, la educación como necesidad principales y clave para el progreso y formación de una mejor nación.

Los dispositivos tecnológicos como los Smartphone, Tablet y Computadoras, son los más utilizados por los estudiantes a la hora de ir a clases o cualquier actividad estudiantil. Con estos aparatos tecnológicos tienen acceso a toda información y con esta pueden generar nuevos conocimientos.

El objetivo principal es diseñar una campaña social de concientización para prevenir las trampas en los exámenes y enseñar a los estudiantes a crear un buen habito de estudio para mejorar la educación en la ciudad de Santo Domingo.

Capítulo I

DISPOSITIVOS RESPONSABLES DE LA GRAN DISTRACCION EN LOS ESTUDIOS



Capítulo I - “ Dispositivos responsables de la gran distracción en los estudios”.

En este capítulo se desglosaran los principales conceptos que harán entender mas a fondo la problemática que se presenta con el mal uso de la tecnología. Estos conceptos son factores clave de la desconcentración que presentan los estudiantes a la hora de estudiar o realizar labores estudiantiles.

1.1 Dispositivos tecnológicos.

Desde el 2013 existen una gran variedad de herramientas, aparatos y dispositivos que facilitan la vida. Desde utilizar mapas digitales, tutoriales, recetas y libros online son algunas de las funciones que ayudan a recibir beneficios diarios de estos inventos tecnológicos.

Los dispositivos más usados en la actualidad por los jóvenes son:

Teléfono celular

Dispositivo electrónico que permite realizar múltiples operaciones de forma inalámbrica en cualquier lugar donde tenga señal. Entre las múltiples operaciones se incluyen la realización de llamadas telefónicas, navegación por internet, envío de mensajes de texto (SMS), captura de fotos y sonidos, reloj, agenda, realización de pagos, etc. (Alegsa, 2010)

Tablet o Tableta

Una Tableta (del ingles tablet computer) es un tipo de computadora portátil, de mayor tamaño que un Smartphone o una PDA, integrado en una pantalla táctil (sencilla o multitáctil) con la que se interactúa primariamente con los dedos, sin necesidad de teclado físico ni ratón. (Perez, 2013)

Laptop

Una laptop es una computadora portátil de peso y tamaño ligero, su tamaño es aproximado al de un portafolio. Ésta pertenece al grupo de las computadoras personales, las cuales son sistemas de computación relativamente pequeños y de bajo costo, también llamados microprocesadores. (Orozco, 2014)

1.2 Redes sociales.

Los jóvenes se relacionan constantemente por grupos: familiares, amigos universitarios, mejores amigos y compañeros de trabajo; estos mantienen diariamente una comunicación a través de las redes sociales.

En una red social los individuos están interconectados lo que conlleva a la interacción continua.

Crear un vínculo con un desconocido sin siquiera desearlo es un factor que normalmente sucede frecuentemente a través de estos medios. Por lo tanto se debe tener cuidado que tipo de información se comparte.

La publicación de mensajes, fotografías y videos son algunas de las finalidades de estas aplicaciones

Las redes sociales en internet se basan en los vínculos que hay entre sus usuarios. Existen varios tipos de redes sociales:

1 - Redes sociales genéricas. Son las más numerosas y conocidas. Las más extendidas son Facebook, Hi5, MySpace, Instagram, Google+, Badoo, Tumblr, Imgur, Reddit y Twitter.

2 - Redes sociales profesionales. Sus miembros están relacionados laboralmente. Pueden servir para conectar compañeros o para la búsqueda de trabajo. Las más conocidas son LinkedIn, Xing, deviantART y Viadeo.

3 - Redes sociales verticales o temáticas. Están basadas en un tema concreto. Pueden relacionar personas con el mismo hobby, la misma actividad o el mismo rol. Las más famosas son Flickr, Vimeo, Pinterest y YouTube.

Las redes sociales más visitadas y recomendadas en la red:

A continuación una corta descripción de cada red con sus características, requisitos de participación de existir algunos y los vínculos para acceder y registrarse.

Están ordenadas de acuerdo al tráfico y popularidad de cada una, este se sabe por el índice que poseen, el tráfico de los sitios de internet.

Facebook

Facebook es la red social más exitosa, conocida y popular de internet.

Es una herramienta social para conectar personas, descubrir y crear nuevas amistades, subir fotos y compartir vínculos se paginas externas y videos.

Google+

Google+ es la más nueva y reciente de las redes sociales y ya cuenta con una inmensidad de miembros.

No posee las características de Facebook, ni pretende imitarlo. Gracias al inmenso protagonismo y poder de Google en internet, puede llegar a ser una de las redes más grandes y poderosas.

YouTube

YouTube es un sitio de almacenaje gratuito en la red, donde es posible subir para compartir, ver,comentar, buscar y descargar videos. Es uno más de los varios servicios que ofrece Google.

Twitter

Twitter es una red social de microblogging, o sea una red para publicar, compartir, intercambiar, información, mediante breves comentarios en formato de texto, con un máximo de 140 caracteres, llamados Tweets, que se muestran en la página principal del usuario.

LinkedIn

LinkedIn es una red orientada a los negocios y para compartir en el ámbito profesional. (Carrodegua, 2014)

Instagram

Instagram es una aplicación muy popular para dispositivos móviles, permite editar, retocar y agregarle efectos a las fotos tomadas con los celulares, facilita compartir las en las redes sociales y desde el momento que es posible navegar y explorar las fotos de otros usuarios registrados, se considera una red social.

Pinterest

Pinterest es una red social de reciente surgimiento que evoluciona y se hace popular de forma vertiginosa. Se ha convertido en la tercera red social más visitada en los Estados Unidos, detrás de Facebook y Twitter.

Tumblr

Tumblr es una plataforma de publicación de microblogging o sea blogs cortos. Se caracteriza por su sencillez y rapidez para publicar.

Es posible crear entradas entrando al servicio, desde otras páginas usando un marcador en el navegador o hasta por el correo electrónico. (Fotonost, 2012)

1.3 Videos digitales online.

El vídeo digital es un archivo de datos informáticos con una serie de imágenes en movimiento y provistas de sonido. El video en las redes sociales se ha convertido en uno de los más frecuente, su visualización entre los jóvenes es constante, haciéndolo viral cada segundo en el internet.

Una nueva revolución en el mundo digital está invadiendo, por lo que en este apartado se intentará definir el vídeo digital, funcionamiento de la cámara digital, los diferentes clases de archivos en formato digital, clases y prestaciones de las cá-

maras de vídeo digitales, el tratamiento de las imágenes en movimiento, el sonido y sus defectos, etc.

El vídeo digital convierte la imagen real captada por la cámara en lenguaje binario de 1 y 0. La señal eléctrica que recibe la cámara ya no es plasmada en un soporte electromagnético. En vídeo digital la información en sistema de bits se puede almacenar en discos duros o en soportes digitales. (Mundo Digital, 2005)

Desde el 2010 los videos digitales son grabados no simplemente con cámaras caseras, profesionales o laptops, sino también con dispositivos más comunes como los celulares inteligentes. Esto hace que su creación sea más frecuente ya que una gran de personas posee este aparato.

Los usuarios disfrutan buscando y compartiendo videos, cada día un promedio de 100 millones bucean en portales como YouTube en busca de estas creaciones audiovisuales.

Sin embargo, el entretenimiento no es el principal objetivo que cumplen estos videos, uno de sus propósitos es distribuirse a través de las redes, los videos contribuyen a aumentar el conocimiento del producto en un 74%. Está comprobado que los usuarios dedican 17 minutos a reproducir videos diarios como mínimo.

Se trata de un contenido apto para todo los públicos. Es importante destacar que el video online no entiende edad; los usuarios mayores de edad consumen este contenido. (Toledo, 2014)

La creatividad, el humor y el gran contenido interactivo que provocan estos videos en las redes crean una ilusión de que cada vez tengamos la necesidad de visualizarlos, creando una adicción a estos, dándonos a entender que quizás ese sea el futuro apropiado para visualizar y creando un mal habito que provoca distracción y desenfoque en nuestras tareas diarias.

1.4 Video juegos.

En la actualidad los videos juegos online representan parte del día a día de los jóvenes de la sociedad. Estos no son más que como dice su nombre video juegos ejecutados mediante la internet para así mismo conectarse con otras personas y establecer conexión de entretenimiento bajo una plataforma de juego.

Consolas

Es un aparato electrónico que contiene un sistema que busca entretener a personas con intereses en la animación y el humor. La mayoría de estos dispositivos físicos contienen cartuchos, discos ópticos, magnéticos y tarjetas de memoria. Las consolas son físicas y normalmente usadas por niños, adolescentes y jóvenes en sus hogares.

Hay dos tipos de consolas, las portátiles que normalmente son pequeñas y fácil de transportar ya que no necesitan cableado y también las consolas de salón que necesitan energía a través de un cableo y televisión.

Video juegos de pc online:

Estos juegos se definen como una tecnología o un mecanismo que conecta a los jugadores disponibles en la red informática o en Internet. Se necesita un tipo de red informática como Internet o una tecnología equivalente. Estos juegos pueden variar de texto simple a base de gráficos complicados y mundos virtuales. Muchos de estos juegos están asociados con las comunidades en línea, que hacen que los juegos en línea un tipo de actividad social.

El auge de los juegos Flash y Java ha dado lugar a un levantamiento de Internet donde los sitios web reúnen cientos de ellos. Hoy en día, hay sitios independientes que ofrecen juegos en línea. Los juegos en línea más populares hoy en día son World of Warcraft o Diablo. Para jugar a estos juegos uno tiene que pagar alguna cuota mensual o suscribirse a sus servicios. Sin embargo, juegos como Guild Wars se pueden reproducir mediante el pago de tal cuota mensual. Algunos juegos como RuneScape o League of Legends, permiten a la gente a jugar de forma gratuita.

El estallido de la burbuja de las puntocom que se produjo en 2001 dio lugar a la disminución de éxito de sitios web de juegos en línea, ya que sólo dependían de los ingresos por publicidad.

Tipos de video juegos en línea:

Hay muchas variaciones de juegos de ordenador que se juegan en línea. Estos incluyen en primera persona, juegos de acción y los juegos de estrategia en tiempo real. Estos juegos de varios jugadores se juegan sobre un módem o una red local. Algunos buenos ejemplos de estos juegos basados en Internet incluyen la saga Age of Empires. A medida que el juego en línea es cada vez más grande, muchas personas se interesan por ellos y, por lo tanto, su popularidad también está aumentando.

Además, hay juegos de navegador que utilizan el navegador web como cliente. Poco a poco, con el desarrollo de tecnologías de gráficos como Flash y Java, juegos más complejos consiguieron introducirse. Se convirtieron en cada vez más populares como “juegos flash “ o “juegos de Java”. Otra variedad de juegos en línea es MMOG o juegos multijugador masivo online.

Estos juegos en línea puede ser el pasatiempo favorito de cualquier persona, pero estos juegos también pueden ser adictivos. (Pacheco, 2014)

Video juegos en Smartphone:

Compañías como Nokia o Philips introdujeron pequeños juegos basándose en las primeras arcade y consolas de principios de los años 1980; jamás pensaron que esto revolucionaría el mundo de los videojuegos portátiles. Estos juegos fueron ev-

olucionando y algunos ofrecían la posibilidad de desbloquear niveles pagando al operador o conectándose a Internet. Mientras, en Japón se lanzaron los primeros móviles programables con tecnología Javal-mode-doja.

Hasta ese momento los videojuegos en los móviles estaban integrados en el teléfono y programados directamente en código máquina y grabados en la memoria ROM del móvil, pero con los móviles programables, había una zona de memoria donde se podían grabar datos, y se podía utilizar un lenguaje de desarrollo como Java y un cable USB o una conexión a Internet para introducir el programa en el móvil. La finalidad de esto era el desarrollo de pequeñas aplicaciones tipo calculadora, nota, y no videojuegos. Pero aun así algunas empresas como la francesa Gameloft desarrollaron videojuegos en blanco y negro para esas pequeñas pantallas y resultó un éxito. Los móviles fueron evolucionando y con ellos la memoria, potencia y los lenguajes de programación de los mismos, Symbian OS, J2ME 2.0 y doja,

Los juegos más utilizados por los usuarios actualmente:

Candy Crush

El éxito de los juegos desarrollados por King es increíble. Lo cierto es que la compañía ha sido capaz de sacarle un partido increíble al mismo formato de juego, del que hay hasta siete ediciones con diferente título y misma mecánica: Candy Crush Soda, Bubble Witch, Farm Heroes, Pet Rescue, Diamond Digger, Papapear y Peeper Panic.

Flappy Bird

El caso de este juego es todo un fenómeno único en la historia de los videojuegos. Su creador lo programó deliberadamente mal. Su nivel de dificultad roza lo absurdo, pero se convirtió rápidamente en la aplicación más descargada de la App Store e imitado hasta la saciedad.

Goat Simulator

Un juego que a pesar de venderse a un alto precio se ha convertido en todo un éxito en las tiendas de aplicaciones.

Actualmente el mercado de los videojuegos para móviles es más grande que

cualquier otro mercado de videojuegos portátiles, teniendo cifras de ventas elevadas. (Bolsamania, 2015)

1.5 Aplicaciones o Apps.

Las aplicaciones son pequeños programas enfocados a celulares inteligentes, hay diferentes tipos de App, algunas se utilizan para entretenimiento, otras para descargar información, música o videos.

La mayoría de estas aplicaciones necesitan del internet de data o Wifi para poder funcionar correctamente.

Las Apps se descargan dependiendo el tipo de plataforma o sistema operativo que se utiliza; una de las plataformas mas famosas son las de Iphone y Android, estas son las plataformas líderes del mercado. La finalidad de una aplicación facilita una tarea o acción de forma rápida; su misión es entretenernos o acomodarnos la vida en algunas acciones, como por ejemplo calcular cifras con una calculadora o traducir un largo texto en diferentes idiomas. En la actualidad existen un sin numero de aplicaciones que se utilizan cada minuto en celulares inteligentes, las lideres sin lugar a duda son las que te permiten compartir momentos al interactuar con amigos y conocidos.

Lo atractivo de las Apps es que puedes utilizarlas en cualquier momento, debido a que el dispositivo que les permite funcionar es móvil con data inalámbrica, lo cual facilita su uso en la universidad, centro comercial, trabajo, casa, etc.

Lista de App más descargadas:

Whatsapp

Facebook

Twitter

Instagram

Snapchat

GoogleMaps

Youtube

(Solís, 2013)





A decorative horizontal banner at the bottom of the page. It features a variety of hand-drawn style icons related to education and science. From left to right, the elements include: a stack of books, a ruler, a speech bubble, a plus sign, a lightbulb, a flask, a globe, an atom symbol, a pencil, a musical note, a backpack, another atom symbol, a pencil, a book, a plus sign, and a small plant. In the center of the banner, there is a yellow circular graphic containing the number "31".

Capítulo II - “Uso incorrecto de los aparatos tecnológicos en horarios de clase”.

Este capítulo dará a conocer las razones que causan las distracciones y las consecuencias del mal uso de los aparatos tecnológicos, cómo se debe evitar el mal uso y controlar el uso de estos en clases o en horarios de labores.

2.1 Evitar el mal uso de los Smartphone en los exámenes.

Los estudiantes han traído consigo el mal hábito de copiarse en los exámenes, antes de que existieran o pudieran adquirir un Smartphone utilizaban pequeños papelitos, escribían en las butacas u escritorios, se escribían hasta en la piel para copiarse en los exámenes. Ya esto ha evolucionado y con la llegada de los Smartphone todo se ha hecho mas fácil. Con tan solo copiar la información que se impartió en la clase en un bloc de notas en el móvil le basta a un estudiante, le da tranquilidad y seguridad para aprobar una prueba o examinarse.

Muchas autoridades en el área estudiantil y universitaria piensan que los exámenes no son para evaluar la sabiduría o lo que aprendió un alumno en clases. Piensan que este método para evaluar es arcaico ya que hay muchas maneras de que un estudiante se copie en un examen o que simplemente se haya sacrificado estudiando todo el día anterior cosas que no comprendía los días anteriores solo para aprobar el examen del día siguiente.

Para evitar el mal uso de los Smartphone se han creado muchos métodos técnicos como; exigirle a todos los estudiantes dejar cualquier dispositivo electrónico que lleven consigo apagado en el escritorio del profesor. Esto ha generado problemas en muchos casos ya que algunos estudiantes se llevan celulares que no le pertenecen y hasta han llegado a perderse; por esto muchos estudiantes se niegan a dejar su celular en total inseguridad. Aunque muchos de estos conocen el método del profesor y tratan de engañarlo entregando un celular que no es suyo dejando el de su propiedad consigo mismo.

Otros profesores advierten que si consiguen ver un celular se le anulará completamente el examen. Estos solo confían en sí mismos y se pasan dando caminatas alrededor de toda el aula para así estar confiados de que nadie se copia de un celular o de otro compañero pero el control visual del profesor no llega a todos los rincones.

Este método es menos exacto que el anterior porque una vez el profesor se da la espalda ya le da la libertad a un alumno de usar su dispositivo.

En otros países han utilizado inhibidores de frecuencia, lo que hacen detectar y anular las ondas emitidas por los dispositivos. Otros han construido edificios solo para examinarse y para poder entrar al aula pasan por detectores.

De estas técnicas mencionadas una más que otra es factible sin embargo las escuelas y universidades están optando por más técnicas ya que el mal uso de los dispositivos móviles inteligentes en los exámenes es un problema que los arropa ya que no pueden medir el desarrollo del estudiante por un examen.

2.2 Controlar el chateo en horarios de clases.

Para los jóvenes estudiantes nunca es tarde para responder un mensaje vía celular; muchos de los estudiantes no dejan de usar sus móviles ni siquiera porque estén impartiendo una clase en ese preciso momento. El chateo en clase ha alcanzado a limitar el aprendizaje de un estudiante porque este se distrae totalmente con las redes sociales o mandando mensajes insignificantes hasta al compañero del lado.

Llevarle la atención a los estudiantes por el uso de los celulares es una de las tareas diarias para los profesores. No tiene importancia que el profesor esté explicando una clase, que compañeros estén exponiendo o que algún otro estudiante esté exponiendo sus dudas o aclaraciones.

Es muy importante mantener el control del uso de los celulares en horarios de clases; los estudiantes están adquiriendo un grado muy bajo de conocimiento debido a la distracción. No es factible que se prohíban estos dispositivos inteligentes pues muchos sí le dan un buen uso buscando información acerca del tema en el que se habla o cualquier material de apoyo.

Lo que se debe crear es una creencia en que los conocimientos que se adquieren en clases son para la vida y que perdiendo el tiempo con los móviles hará que se pierda su valioso tiempo de estudio que le valdrá mucho en un futuro.

Existen algunas iniciativas para evitar el uso de celulares en clases. Como una App llamada Pocket Point un proyecto en experimento en algunas universidades de California, que no se trata de bloquear los celulares en clases si no que se convierte en un juego. Mientras el celular este bloqueado en la hora de clases se van acumulando puntos y estos puntos son canjeables por descuentos de comida o compras en las tiendas del campus.

Es importante destacar que para evitar el uso de los celulares en clases se deben crear iniciativas que puedan motivar al estudiante. Existen clases monótonas o aburridas o profesores que deben de cambiar su método de enseñanza por uno más personal y vivo.

2.3 Métodos de concentración en horarios de clases.

Atender en la clase ayuda a recordar mas fácil, aprobar exámenes, participar en el aula, y sobre todo, sacar buena calificación. Pero para muchos estudiantes lograr un buen desempeño en el aula le es muy difícil, por lo que esto provoca bajas calificaciones y hasta reprobaciones, muchos de estos casos son causados por diferentes factores en los cuales están horas largas de clase, compañeros hablando, los celulares y/o aparatos electrónicos, agotamiento, desagrado por la materia o profesor, entre muchas otras.

Para lograr un mayor desempeño en el aula existen diferentes formas o consejos:

- Apagar toda distracción: Es muy normal que en horas de clase el estudiante toque algunos aparato electrónicos, ya sea computadora, celular, tablet, etc. Mantener lejos toda esta distracción ayudara a lograr una mayor concentración hacia el maestro y el material de clase.

- Dormir las horas necesarias: Perder el tiempo en las noches antes de acostarse es una costumbre muy común en los jóvenes de hoy en día, el poco dormir baja el desempeño mental a la hora de clase. La Internet, la televisión, los celulares, videojuegos, entre muchos otros aparatos electrónicos, no son mas que una distracción en las noches para dormir menos. Si se logra dormir las horas necesarias el desempeño en el aula será mucho mejor.

- Usa lo necesario: Si realmente vas a usar algún aparato electrónico, úsalo para tu propio beneficio, ya sea buscando información en él para participar en la clase, para grabar al profesor si se te hace difícil la materia o para hacer apuntes mas rápidos.

- Realizar apuntes: Los apuntes ayudan a recordar y al mismo tiempo atender al expositor o maestro.

- Usar las herramientas: El internet tienes sus desventajas, pero al mismo tiempo es una herramienta a la hora de sacar información, al indagar en el internet logramos conseguir mejores aportes a la hora de aprender.

De acuerdo con el trabajo de Ainscow, los factores que, en mayor medida, parecen condicionar la mejora del trabajo en el aula, y hacia los que, por tanto, habría que dirigir las intervenciones para mejorar el aprendizaje son los siguientes:

- La existencia de relaciones positivas
- Los límites y expectativas del profesorado
- El alcance de los procesos de planificación y adaptación la enseñanza
- La disposición a trabajar con otros
- La capacidad de cada profesor de reflexionar sobre su propia práctica

(M., 2002)

Otra aproximación a este tema la da el papel cada vez más importante de los videojuegos como instrumentos educativos, tanto por su capacidad de desarrollo de destrezas de trabajo colaborativo, toma de decisiones, etc. como por su utilización en marcos educativos más convencionales.

A pesar de algunos estudios que hablan de que el hombre de hoy tiene menos tiempo libre, la verdad es que para la mayoría de población, especialmente las clases más bajas, el tiempo libre se ha incrementado en los últimos 60 años. Y es un tiempo libre dedicado en muchos casos al entretenimiento, al ocio. (Bartolomé, 2005)

2.4 Consecuencias del mal uso de los aparatos electrónicos en clases.

El uso de aparatos electrónicos en el aula es un hecho que ha crecido a pasos agigantados en los últimos años, trayendo consigo bajo desempeño en la clase. Pero también sirve como herramientas dígame la internet, computadoras, celulares y entre otros dispositivos que son capaces de facilitar información, resulta para muchos una forma que facilita y contribuye a un mejor desempeño escolar. Pero tenemos que tener en cuenta que hay beneficios como también hay consecuencias relacionadas con su uso, y esto depende mas de los estudiantes.

El historial académico de los autores libera de la sospecha de tecnofobia. Cuanto aquí hemos expuesto, desde un punto de vista crítico, no está encaminado, ni mucho menos a desanimar la necesaria implantación de la tecnología en el ámbito educativo. Antes al contrario, pretende ser un llamamiento a mejorar la investigación de calidad sobre un tema tan relevante, a fin de evitar que las grandes expectativas levantadas por la aparición de estos nuevos elementos pudieran convertirse en frustración por una inadecuada comprensión de sus potencialidades y limitaciones.

La tecnología es un poderoso instrumento, un medio, pero como tal es incapaz de solucionar nada por si mismo, y menos si no sabemos manejarlo adecuadamente.

Se debe plantear (y buscar respuestas rigurosamente) a cuestiones algo más complejas que si la tecnología funciona (Fletcher, 2003). Se necesita conocer mejor qué funciona de la tecnología, para qué es útil, cómo, cuándo, con quien, por cuánto, cuáles son los obstáculos y los facilitadores para el proceso de integración de la tecnología como instrumento pedagógico en la educación (Aliaga, Orellana y Suárez, 2004). Si hemos de ser sinceros hemos de admitir que este tipo de investigación apenas se está produciendo en una mínima parte de la proporción en que haría falta.

El Center for Applied Research in Technology (CARET) revisa una parte importante de la investigación publicada, encontrando que menos del 20% de los estudios analizados aportan datos o conclusiones que permitan sacar conclusiones prácticas para mejorar la integración de la tecnología en la escuela (Cradler, 2003). Un metanálisis encargado por el Departamento de Educación norteamericano (Murphy et al., 2002) sobre la utilidad del software educativo tuvo que descartar más de un 84% de los estudios revisados por problemas metodológicos.

En República Dominicana, tampoco se están haciendo investigaciones del alcance necesario y que, dada su trascendencia y magnitud, deberían ser promovidas y financiadas por las administraciones públicas. (Bartolome, 2005).



Capítulo III

HABITO ESTUDIANTIL



Capítulo III - “Hábito estudiantil”.

A continuación se desglosará el concepto del hábito estudiantil, cómo tener un mal hábito estudiantil y qué costumbres se optinen al tener un buen hábito estudiantil. También se estudiarán las diferentes situaciones que causan las distracciones y el como evitar el mal hábito.

3.1 Hábito de estudio.

El hábito de estudio es la conducta o acción que los estudiantes realizan frecuentemente, para cultivar nuevos conocimientos a su paquete de habilidades. Un hábito puede ser bueno o malo, cada habito tiene como consecuencia resultados positivas o negativas; dependiendo el lugar, acción y ambiente donde se realiza este.

Los hábitos al principio tienden a ser incómodos de incorporar a tu rutina cotidiana, pero una vez que se sigue un horario seguido se quedan junto al estudiante como una costumbre ya que la practica constante y continua se la hace sentir como algo natural.

Una vez que el estudiante se haya adaptado al habito de estudio, este podrá seguir un patron que le permitirá coordinar sus tareas a través de un horario con asignaciones predeterminadas.

Si se crea un buen habito de estudio, el estudiante aumentara su rendimiento académico logrando así exitosas calificaciones, ampliando sus conocimientos y calidad de memoria.

Una vez que el horario diario de estudio ha terminado el estudiante tiene tiempo para recrear la mente y mantener un balance entre estudio y entretenimiento saludable; lo cual le permitirá tener un escape para despejar la mente.

3.2 Costumbres de un buen hábito estudiantil.

Las costumbres son actividades, acciones y practicas que realizamos constantemente en nuestra vida cotidiana, a travez del tiempo los estudiantes tienden a tener buenas y malas costumbres a la hora de realizar una tarea o trabajo práctico.



Cada estudiante tiene un hábito estudiantil personalizado, ya que cada persona es diferente; como por ejemplo, un estudiante con problemas con Las Matemáticas debe crear un horario para reforzar esta materia, lo cual amerita que el joven prepare una serie de actividades para balancear correctamente sus estudios.

Una de las claves para tener un hábito de estudio saludable es la organización; organización de materiales escolares, organización con tus deberes, pensamientos y tiempo. El máximo rendimiento da fruto cuando este horario se vuelve un hábito natural y el tiempo invirtiendo no te genera el mínimo esfuerzo.

Para tener un hábito de estudio exitoso y saludable se necesita tener una buena habilidad de planificación, esta nos permitirá programar nuestras asignaciones con tiempo, logrando así la entrega a tiempo. Existen diferentes tipos de planificación dependo del estudiante, su personalidad y habilidades, estas son:

- Personal: Tiene que ser algo propio, elaborado por el alumno. No todos los estudiantes necesitan dedicar a estudiar la misma cantidad de tiempo, ni todos pueden permanecer sentados ante el libro durante mitad del día ya que cada uno tiene otras actividades igual de importante, por lo tanto hay que encontrar un balance de horarios.

- Sencilla y Realista: Lo importante de una planificación es que resulte útil y eficaz; de poco serviría una atractiva planificación si fuese imposible llevarla a la práctica. La planificación tiene que estar adaptada a las posibilidades y limitaciones personales, tiempo disponible, dificultad de los aprendizajes, objetivos a lograr y condiciones familiares.

- Flexible: Que una programación sea flexible no significa que pueda alterarse o incumplirse constantemente. La flexibilidad se entenderá en el sentido de poder contar con un tiempo de reserva para determinadas situaciones o acontecimientos imprevistos.

- Rectificable: Cuando se llegue a comprobar que la planificación no es ajustada a la realidad, hay que efectuar los ajustes pertinentes hasta lograr que se convierta en una herramienta que sirva de orientación en todo momento.

- Escrita: El escribir la planificación tiene varias ventajas; se clarifican las ideas, ayuda a fijarla en la mente, permite colocarla a la vista, cerca de la mesa de estudio, refuerza el compromiso personal de llevarla a cabo. (ciencia, 2013)

Costumbres adecuadas para crear un buen hábito:

- Crear un horario dividiendo las materias y diferentes asignaciones.
- Estudiar todos los días a la misma hora.
- Respetar tu horario.
- Mantener organizado tus libros y herramientas de estudio.
- Crear un buen ambiente para crear paz y concentración.
- Tener una libreta para apuntes.
- Tomar recesos de 30 minutos por materias para despejar la mente.
- Notificar a familiares, amigos y allegados que estarás ocupado.
- Apagar celular y cerrar todo tipo de red social para no causar distracción.

3.3 Mal hábito estudiantil.

Hoy en día hay diferentes razones que influyen en la distracción de los estudiantes a la hora de realizar una tarea o trabajo. Los avances tecnológicos son una de las mayores distracciones y muchas veces suelen ser un arma de doble filo para el aprendizaje; la televisión, los videojuegos, el internet y los celulares son vistos como los grandes medios que influyen ruido a la concentración.

Las costumbres se adquieren con el tiempo y una vez que estas se aprenden correctamente es difícil de despegarse de ellas; existen diferentes maneras de adquirirlas, la forma básica aprende a travez de nuestros padres. La costumbre de ser responsable con los deberes escolares es transmitida e inculcada por nuestros superiores, si un niño ha sido criado por sus tutores y estos no lo han guiado a tener un buen habito de estudio este no podrá seguir este patron y comenzara a obtener malos hábitos de estudios y dificultades para la concentración.

Para que un joven pueda crear una costumbre que no tiene, los padres o tutores necesitan paciencia y apoyo de los maestros de la escuela ya que si se muestra una actitud inquieta o asfixiante sobre los resultados, el niño reaccionará con rebeldía sin importarle los beneficios que traen los bu hábitos de estudio.

Los malos Hábitos que presentan los estudiantes son:

- Tener todas las cosas que causan distracción en el lugar donde va a estudiar, referimos a aquellos objetos distractores como la televisión, la bulla, la música, o estudiar con ruidos externos. Es apropiado buscar un lugar tranquilo dentro de casa donde pueda concentrarse y analizar lo que tendrá que estudiar.
- Mantener una actitud inapropiada en la hora de clase, el no prestar la atención suficiente no permitirá al estudiante poder estudiar por sus propios medios en casa.
- Empezar a estudiar recién cuando se acerca la fecha del examen.
- No contar con horarios para estudiar, tener una rutina desorganizada donde reina el desorden y el poco interés para desarrollar sus actividades educativas.
- No saber utilizar correctamente las técnicas de estudio
- Estudiar con sueño
- Estudiar con hambre
- Plagio
- Falta de respeto al no seguir los derechos del autor.

3.4 Efectos que provocan el mal hábito estudiantil.

El mal habito estudiantil es provocado por multiples razones. La falta de estudio en los primeros niveles de básica puede arrastrar un mal habito estudiantil hasta estudios superiores como la universidad. El hábito de estudio se crea, no es algo con lo que se nace. Muchos estudiantes se cansan de estudiar de una misma manera y pueden perder el habito de estudio a causa de que encuentran aburrido lo que hacen; otros simplemente cambian su rutina y empiezan a estudiar de manera diferente.

Muchos estudiantes pierden el hábito de estudio o simplemente nunca lo han tenido. Por la perdida del habito estudiantil el estudiante puede presentar multiples efectos como la falta de interes; el estudiante pierde el interes por los estudios dandole mas prioridad a otras cosas en el aula de clases como por ejemplo: Al celular, hablar con el compañero del lado o simplemente desenfocarse totalmente de la clase pensando en las cosas que tiene que hacer después.

Otro efecto que provoca el mal habito estudiantil seria la falta de prioridades; el estudiante que no tiene prioridades futuras no tiene porque sentirse preocupado por tener un buen habito de estudio. Siguiendole así la impuntualidad; el estudiante que no esta interesado en estudiar es aquel que no le importa llegar tarde a clases por cosas sin importancia.

La inasistencia regular no es algo que un estudiante interesado y con un buen habito estudiantil hiciera.

Los estudiantes que suelen tener inasistencias en las clases, suelen perderse porque no tienen los conocimientos que se enseñaron previamente. Tener inasistencia con regularidad puede provocar que el estudiante pierda la material a causa de que podria no saber nada acerca de la material.

Las llamadas telefonicas en clases son otra causa que provocan el mal habito estudiantil. Por lo general un buen estudiante no usa su celular en clases ya que esto lo distrae por completo del contenido de la clase.

3.5 Distracciones en el área escolar.

A la hora de hablar de distractores empezamos por hablar de la tecnología que va avanzando día a día y con esta van idealizandose mas distractores para que los estudiantes se desenfocuen de sus estudios. La televisión, los video juegos, los celulares y la internet, son los medios de distracción más grandes.

Es muy comun que los estudiantes se distraigan con cualquier eventualidad que pase en su centro de enfoque. Uno de los distractores mas comunes son los dispositivos moviles; estos dispositivos pueden lograr que el estudiante se desenfoque de manera imparable en las horas de clase. Se concentran en el chateo y en las redes sociales, lo que provoca que estos pierdan el hilo de la clase. Con estos dispositivos el estudiante puede llegar a perder el hábito estudiantil por la razon de que toda su atencion estará siempre pendiente y enfocada a las redes sociales y a los mensajes de texto.

De las consecuencias que puede traer el mal hábito estudiantil provocado por la distracción con el telefono celular puede ser perder la materia, incluso un año escolar o semestre en la universidad a causa de la mayor desconcentración por el desenfoque.

Estos distractores pueden provocar que los estudiantes se enfoquen más en estos y dejen de hacer sus deberes estudiantiles a tiempo.

Los estudiantes pueden distraerse entre ellos mismos cuando una clase no le parece interesante. Es por esto que el profesor siempre tiene que tener buenas tácticas cuando esta enseñando para que el estudiante no se aburra. Es muy común que los estudiantes se aburran en clase e interactúen entre ellos haciendo que la clase se interrumpa. Por esto es importante como ya se mencionó que la clase sea interesante para todos.

3.6 Horarios y ambientes adecuados para realizar tareas.

- Horarios para realizar tareas:

Normalmente estudiamos o hacemos tarea, en los momentos de menor trabajo, dígame, después de haber llegado del colegio, universidad, trabajo, etc. Lo más indicado para obtener un buen rendimiento en actividades académicas es planificar tu horario de estudio. Cuando logramos ordenar nuestro horario y estipular una hora en específico para realizar cada asignatura, creamos con esto una armonía en nuestro tiempo y tareas. También debemos tener en cuenta en darle prioridad de horas a las materias que sean de mayor dificultad, sin perder nuestro tiempo libre cada día.

Debemos tener en cuenta que en dichos horarios preestablecidos deben ser en los momentos de mayor relajación del día, para así obtener mejores condiciones a la hora de estudiar o realizar tareas. También tener tiempo libre, realizar un horario que sepas que vas a cumplir. A la hora de realizar tu horario de estudio, ten en cuenta no dedicarle todo el tiempo a los estudios porque con esto colocarás estrés en tu cerebro.

Si estudiamos y al mismo tiempo tenemos que trabajar entonces debemos modificar un poco nuestro tiempo y lugar para estudiar; establecernos la hora y lugar que tengamos libre en nuestro día, aunque sea el más mínimo momento pero que por lo menos cumplamos con estudiar o hacer nuestras tareas.



- Ambiente de estudio:

Además de realizar un horario es muy importante disponer de una buena locación para realizar tus estudios o tareas. El no lograr una buena ambientación en tu lugar de trabajo disminuye tu rendimiento académico. Los puntos que debemos tomar en cuenta a la hora de buscar un buen sitio de relajación mental son; que no haya objeto de distracción y que tenga buenas condiciones ambientales.

- No tener distracción:

En el lugar donde vayamos a realizar nuestras tareas o vayamos a estudiar debe poseer la menor cantidad de objetos de distracción. Como ya antes habíamos mencionado dichos distractores son los aparatos tecnológicos, tales como la televisión, celulares, tabletas, radio, computadora, videojuegos, entre otras. También tener en cuenta que en las dichas anteriormente se da el caso de alguna que puede ser de ayuda a la hora de realizar una asignación pero esto no quita que se puede usar como distracción.

Debemos encontrar un espacio en el que podamos sentirnos libre de distracciones como los ya mencionados anteriormente, ya que lo más importante a la hora de estudiar es la concentración, por eso debemos alejarnos lo más posible de ellas.

- Lograr una buena ambientación

Cuando te sientes a gusto en un lugar tus emociones cambian y tu rendimiento sube, el mejor sitio para realizar tus labores es tu habitación, donde logras estar a solas, teniendo en cuenta que debe lograr con diferentes condiciones ambientales; buena temperatura, organizada, poco ruido, buena comodidad, buena iluminación y buena distribución de espacio. Logrando estas condiciones es más seguro tener una mayor relajación mental. Este lugar debera tener una temperatura adecuada y con buena iluminación, ya que con mucho calor o con una temperatura muy baja podemos sentir incomodo y la luz frente los ojos podra agotarnos la vista. También tener un escritorio con una silla cómoda, junto con todo el material necesario para estudiar.

La clave esta en aprovechar al máximo la luz natural durante el día, por ello debes mantener bien despejadas las ventanas de la estancia. Para la noche, incorpora una lámpara de techo en el centro de la sala y otra que alumbre directamente el escritorio o la zona de trabajo.

Una sala de estudio debe ser un espacio funcional que te permita tener bien organizado todo aquello que necesitas diariamente para trabajar. Por eso, recargar la estancia con demasiados muebles es un error, solo son necesarios unos pocos como la mesa del escritorio para trabajar y colocar el ordenador, una silla bien cómoda y una gran estantería para colocar libros, revistas, carpetas, archivadores, etc. (Vicente, 2013)

3.7 Tácticas y técnicas de concentración.

- Técnicas de concentración:

Para lograr mayor concentración a la hora de hacer nuestras responsabilidades académicas debemos crear el hábito de estudios. Para lograr dicho hábito es muy importante llevar una dieta de estudio tan organizada que haga realizar actividades estudiantiles de manera acostumbrada. Existen algunas técnicas para lograr tener mayor concentración a la hora estudiar;

- Realizar un horario de tus actividades diarias: Tener apuntadas todas las actividades que realizas en el día a día, organizando por horas cada momento de la semana, dígame, colegio o universidad, recreación, estudios, tareas, hora de descanso, comida y dormir.

- Tener tu horario donde lo puedas ver: Es bueno que para crear ese ámbito de seguir realizando tus responsabilices del día, debes tener la disponibilidad de ver el horario constantemente, puede ser que lo puedas usar de pantalla de celular, en el espejo de tu cuarto, en el escritorio de trabajo o de tu computador, donde lo puedas ver con facilidad.

- Mantener apagado todo aparato distractor: A veces es muy tedioso dejar de jugar en el videojuego, o dejar de chatear por el internet, pero son esos momentos que atrasan en nuestros rendimiento a la hora de hacer nuestras tareas o estudiar. Debemos mantenernos alejado de estos medios de distracción, no es diciendo que no las usen simplemente administrar bien el tiempo el cual la uses.

- Leer: Esta mas que comprobado, que al leer nuestro cerebro se expande más, trayendo consigo crear más espacio para aprender nuevas cosas y ejercitarnos a recibir información. Por lo menos leer 30 minutos al día para al mismo tiempo relajar nuestro cerebro.



- **Concentrar tu mente a la acción:** Consiste en mantener la atención en la acciones del momento, distraerse o realizar varias cosas a la vez. Si estás estudiando, estas estudiando, no dudarle, ni perder el hilo.

- **Trata bien tu cuerpo:** No dormir bien o no comer lo adecuado es una carga para el cerebro, trayendo consigo un menor rendimiento o una menor concentración. Lo normal es dormir ocho horas diarias y comer cinco veces al día, beber ocho vaso diarios de agua y mantener tu cuerpo aseado para menor pesadez.

- **Escucha música o relaja la mente:** Existen muchas técnicas de relajación mental, entre ellas se encuentran escuchar la música, ver la aguja del reloj, contar hasta 100, visualizar una imagen, entre otras. Estas tácticas sirven para influir una emoción de tranquilidad en el cerebro y consigo lograr un estado de armonía.

Una vez empleadas estas técnicas logramos distraernos menos, y obtener mejores resultado a la hora de estudiar o hacer tareas.

- Beneficios de una buena concentración:

El lograr mejorar nuestra concentración ayudará a ser más eficiente en lo que hacemos. Después de dominar todos los obstáculos y distracciones que rodean al estudiante, el cerebro puede llegar a un estado de concertación donde somos capaces de lograr mayores rendimientos en lo que realicemos. También creamos menos estrés, mayor relajación mental.

Al llevar una organización detallada, el tiempo invertido en cada actividad es de mayor provecho. Y otro de los beneficios es que logras aprovechar el aquí y el ahora.

Capítulo IV - “Uso correcto de la tecnología”.

En el presente capítulo se dará a conocer cómo hacer buen uso de la tecnología, la importancia que tienen los aparatos tecnológicos y los aportes que han brindado. También se destaca la importancia de usar las reglas de Derecho de Autor a la hora de extraer información de la Internet e Importantes páginas web y Apps para realizar tareas y estudiar

4.1 Importancia de los aparatos tecnológicos.

Los aparatos tecnológicos han revolucionado la sociedad, la manera de trabajar y hasta la manera de pensar en el mundo. La tecnología es nuestro día a día, simplifica la manera de trabajar, de pensar y de actuar. Siglos atrás no existían los aparatos que existen ahora, nadie podría haberse imaginado digitando desde una computadora, realizando llamadas o enviando mensajes telefónicos a larga distancia. Cada día la tecnología avanza más y en conjunto nuestra manera de vivir. Cada evolución en la tecnología es un avance.

Es importante tener una mínima cercanía con la tecnología. Algunas personas se sienten mas cómoda alejada de esta pero, al final viviendo en una etapa de gran evolución tecnológcá les hace falta tener contacto con esta; debido a que no podrían realizar tareas simples sin el uso de algún aparato tecnológico.

El celular es un aparato que evoluciona día tras día; dispositivo que ha revolucionado completamente todo en la sociedad. El celular acerca a personas que están del otro lado del mundo. Con simples Aplicaciones es posible hasta encender un televisor. El celular de los últimos años ha sido creado para facilitar y darle comunidad al usuario.

Las tabletas y computadoras son aparatos tecnológicos que han dejado atrás la escritura a mano. Muchos se quejan de esto ya que se dice que se ha perdido el hábito de escribir a mano. Para bien o para mal estos dispositivos tienen facilidades infinitas y son muy importantes a la hora de estudiar o trabajar.

El internet es uno de los avances tecnológicos maspreciado. Sin este mucho de los aparatos tecnológicos no tendrían una función importante. En muchos países como Estados Unidos, es gratis usarlo; muchos países deberían optar porque así fuera porque es de suma importancia para la comunicación.



4.2 Aportes de los aparatos tecnológicos.

Es importante destacar los aportes que hacen cada uno de los aparatos tecnológicos a la hora de estudiar o buscar información. El internet ha facilitado la forma en la que el estudiante estudia. Haciendo la comparación de los años en los que no existía el internet, para buscar información había que visitar Bibliotecas por largas horas para obtener información y estudiar. Ahora con el avance de la tecnología el Internet ha facilitado esto; existen millones de libros en línea ya sean pagos o gratis donde se tiene la facilidad de no perder el tiempo y buscar exactamente lo que se necesita en un tiempo exacto.

La forma de estudiar ha evolucionado así mismo como ha evolucionado la tecnología. La computadora y el Internet juntos ofrecen explicaciones hasta más efectivas que la de los profesores. Con infinidad de blogs y video tutoriales los estudiantes pueden tener muchas maneras de aprender siempre y cuando usen correctamente la tecnología.

La tecnología ha ayudado a la forma de aprendizaje de los niños, con esta los niños aprenden más rápido y digieren la información con más facilidad. Es más factible enseñar a través de un video e imágenes antes que un libro.

Es importante destacar todos los dispositivos electrónicos que han sido creados para que la educación sea mas efectiva, dinámica y divertida. Se pueden mencionar los proyectores y pizarras inteligentes que han facilitado la forma en que la estudiante y el profesor exponen. Ya se están descartando las pizarras y los carteles hechos a mano para las exposiciones. Esto hace que el estudiante aprenda de manera rápida con más interactividad.

4.3 Derecho y respeto de autor a la hora de investigar en Internet.

Es importante destacar que toda información en el Internet fue creada e inventada por alguien y que su uso indebido puede traer consecuencias legales. Existe el llamado “Derecho de Autor” que condena a las personas que extraen información de Internet haciéndola pasar como propia. El derecho de autor es un conjunto de normas que afirman los derechos morales y patrimoniales que la ley les concede a los autores.

El uso de información ajena es muy visto en las escuelas y universidades. Es muy común que los estudiantes descarguen información de un libro y no citen al autor, haciendo pasar esa información como suya. Lo que los estudiantes desconocen es la falta que están cometiendo ya que esto es indebido. Es importante enseñar al estudiante a como usar la información que encuentra en el Internet. El uso de imágenes y texto para uso propio o comercial está penalizado a menos que no sea comprado.

Es ilegal distribuir y comunicar al público información de los intelectuales que crean la información robada; a esto se le llama plagio.

En la educación como antes fue mencionado, los estudiantes entregan reportes y resúmenes de lectura copiados del internet, toman fotografías ajenas haciéndolas pasar como suyas y no están consientes que pueden darle un buen uso o simplemente usarlo de inspiración para crear algo propio.

Es importante que al usar una información ajena se cite por cualquiera de los diferentes estilos que existen como: APA, ISO 690, ACS, etc.

4.4 Diferentes tipos de aparatos tecnológicos.

Se considera aparatos tecnológicos todo aquel dispositivo que utiliza energía eléctrica para transportación, transformación o almacenamiento de información. Son aparatos diseñados para la comodidad del consumidor, con un precio descendente mediante el tiempo, fabricados por el mundo entero pero con una mayor concentración en Asia Oriental, digase China, Japón, Korea, entre otros.

En este cuadro se encuentran los aparatos mas utilizados por los jóvenes de hoy en día, la informacion fue extraída de la encuesta realizada a estudiantes de universidad, con un resultado de:

Aparatos electrónicos	Costo	Utilidad	Portabilidad
Computadoras de escritorio	RD\$ 5,000.00 hasta RD\$ 1,400,000.00	Trabajar, hacer tareas, jugar, leer, socializar, ver series o películas, almacenar información, entre otras funciones.	Debe mantener conectado y proporcionarle una tarjeta de Wi-Fi para conexión de internet. Y disponer de un monitor con mouse, teclado y bocina.
Computadoras portátiles	RD\$ 6,000.00 hasta RD\$ 435,000.00	Trabajar, hacer tareas, jugar, leer, socializar, ver series o películas, almacenar información, escuchar música.	Totalmente portátil, se debe mantener cargada, y fácil de transportar.
Televisión	RD\$ 2,500.00 hasta RD\$2,000.00	Ver series, películas, obtención de información mediante noticias o programas de tv paga.	Debe mantener conectado a la internet, no todas poseen portabilidad de internet, normalmente pesadas.

4.5 Lista recomendada de Apps y páginas webs fiables para realizar tareas y trabajos.

- La tecnología como herramienta de estudio:

Con la aparición de la tecnologías y sus aparatos de consumo, hacer tareas y trabajos ya se hace mas facil a la hora buscar información, comunicarse con tus compañeros, que se olvide de que teníamos tarea o donde había que buscarla. Existen diferentes herramientas tecnológicas que ayudan en estos problemas, entre estas se encuentran paginas webs y aplicaciones para tu celular, tableta o computador. Entre esas herramientas cada una tiene una función en especifico que recoger, teniendo claro que algunas de las que se pueden mencionar también son usadas como medio de entretenimiento.

Es muy divertido utilizar la tecnología para satisfacer el ocio, pero así como ayuda en los momentos de aburrimiento, es también una ayuda para nuestros que haremos, tanto en estudiantil como laboral. Entre los diferentes tipos de herramientas que podemos encontrar esta; las herramientas de comunicación, información, almacenamiento y planificación.

- Herramientas de comunicación:

La comunicación es muy importante a la hora de hacer un trabajo en grupo o de informarte con otros compañeros sobre alguna tarea pasada o si faltaste a clase que te pongan al día. A veces es difícil ir la casa de un compañero a hacer una tarea, o juntar un grupo de personas en una hora en específico. Cuando falta este factor en una asignación en grupo, no se puede lograr un acuerdo entre los usuarios y puede crear una disyuntiva entre los integrantes.

Gracias a la tecnología podemos encontrar muchas herramientas que ayuden en estos casos, entre ellas están:

- Skype

Gracias a Skype hacer una video conferencia es bien sencillo ya que te brinda una forma de establecer comunicación en directo con tus compañeros y porque te deja al mismo tiempo compartir lo que estas viendo en tu escritorio.

- Whatsapp

Muchos conocemos esta red para charlar con nuestros allegados, pero así como ayuda a socializar, también da la opción de crear grupo de estudios, donde la información ya sea un mensaje, imagen o video que se va a distribuir en ese grupo es solo de relevancia hacia la asignación.

- Google Talk

Al igual que Skype, Google trae una aplicación en la cual podemos realizar videoconferencias y chateo con nuestros compañeros. Además de estar para computadora, se encuentra disponible para la plataforma de celulares como para tabletas.

- Hangout

Es una herramienta de la red social de Google llamada Google+, donde sincronizas tus contactos de Gmail, y junto con los trabajos compartidos en esta red, puedes realizar reuniones virtuales con tus contactos y con esto realizar una mejor comunicación en grupo. Disponible para celular, tabletas y computadoras.

- Herramientas de información:

Para la realización de tareas y trabajos debemos de disponer de información, la información no es mas que todo dato buscado o adquirido para dar a conocer un tema en específico. La información en un documento estudiantil es vital, sin esto nuestros argumentos serán obsoletos y sin base. Existen diferentes herramientas

para la hora de buscar información, una de ellas es la internet.

Dentro de la Internet encontramos diferentes tipos de formas de búsqueda entre ellos están:

- Buscadores:

Son programa encargados de explorar información mediante términos claves que utilizamos en la búsqueda. La información encontrada no siempre es de confianza, pero esta herramienta lleva consigo muchos motores de información los cuales pueden ayudar.

- Terra
- Altavista
- Ask
- Msn

- Motores de búsqueda:

Al igual que un buscador es un programa encargado de extraer paginas mediante términos utilizados donde se encuentre semejanza con lo que buscamos.

A diferencia de los buscadores, los motores de búsqueda tienen mas recursos y son búsquedas mas elaboradas por lo que se hace mas rápido sacar información relevante.

- Google
- Bing
- Yahoo

- Portales:

Son paginas web multi-funcionales, donde podemos encontrar tanto como información como noticias, discusiones, etc.

- Biblioteca Escolar Digital
- Eduteka

- Aulablog
- Internet en el aula
- Maestroteca

- Herramienta de almacenamiento:

Organizar nuestros documentos, como compartir nuestros documentos es otra de las ventajas que trae la tecnología hoy en día. El almacenamiento en línea es una herramienta que trae consigo el siglo XXI, con la facilidad de poder subir todo a nuestras nubes e incluso trabajar desde ahí. Esto facilita bastante a la hora de compartir cualquier archivo o de trabajar en conjunto con nuestros compañeros. Entre las herramientas que existen se encuentran:

- Dropbox

Es un servicio que de una forma gratuita ofrece 2gb de almacenamiento en línea donde podemos guardar cualquier tipo de archivo. También brinda la facilidad de poder compartir los archivos de nuestros smartphones, computadores y al mismo tiempo compartirlo con nuestros compañeros.

- Google docs

Además de ser una herramienta de edición de archivos de office en línea, también funciona para que los mismos archivos que trabajamos sean enviados y guardados en nuestra nube; también ofrece la opción de realizar un trabajo de office en línea con tus compañeros.

- Herramienta de planificación:

Como ya antes se había mencionado planificar tu plan de tarea te ayuda a la hora de su realización, manteniendo una mente organizada y lista para trabajar. Crear un calendario con las diferentes asignaturas, divididas en la semana para cada día realizar cada una, teniendo en cuenta darle prioridad a los exámenes y trabajos.

Existen diversas aplicaciones que brindan una mejor planificación de nuestras tareas y trabajos, entre ellas están:



Google Calendar
Remember the Milk
Wunderlist
Nozbe
Teux Deux
Do it Tomorrow
Omnifocus (Mac)
Astrid

4.6 Importancia de la buena redacción en ensayos realizados con información de Internet.

El uso correcto de la gramática es elemental debido a que la persona que leerá este ensayo tendrá que comprender exactamente de que trata; si hay errores gramaticales e incoherencia el texto completo podría cambiar y al final podría mal interpretarse.

La incoherencia, signos de puntuación y acentos son algunos de los errores básicos que normalmente los jóvenes tienden a cometer al realizar un trabajo;

si estos errores están presentes el estudiantes obtendrá una calificación menor de lo usual.

No esta prohibido utilizar información del internet, pero se debe respetar esta información al colocar citas, créditos o fuentes donde fue encontrada la información.

A pesar de que se use esta información, no quiere decir que será colocara exactamente como el autor la redacto, es recomendable que se modifique con una nueva introducción o algunos enlaces que pueden variar el contexto, haciendo que el contenido sea mas atractivo.

Lista de palabras que normalmente los estudiantes tienden a escribir mal:

Pas = Paz	Uñaz= Uñas	Pespectiva = Perspectiva	Almirar = Admirar
-----------	------------	-----------------------------	-------------------

Dijieron = Dijeron	Deresha - Derecha.	Vesos = Besos	Deceo = Deseo
Hagamen = Háganme	Lebantarse = Levantarse.	Aver = haber	Haslo = Hazlo
Demen = Denme	Corer = Correr	Amviente = Ambiente	Cuise = quise
Hubieron = Hubo	Demaciado = Demasiado.	Kiero = quiero	Travajar = trabajar
Ay = Ahi	Loko = Loco.	Acavar = Acabar	Telebision = televisión
Baya = Vaya	Nesesito = Necesito.	Bainilla = Vainilla.	Elado = Helado.
Lorrar = Llorar	Alludar = Ayudar.	Bibir = Vivir.	Desir = Decir
Comel = Comer	Lla = ya.	Cozas = Cosas.	Lla= Ya

(route, 2015)



INVESTIGACION DE MERCADO Y PRESENTACION Y ANALISIS DE LOS RESULTADOS



Capítulo V - “Investigación de mercado y presentación y análisis de los resultados”.

En este capítulo se plasma el tipo de investigación que se realizará, los objetivos de la campaña, métodos que se utilizarán para la campaña, las técnicas a utilizar y también el análisis y los resultados de una encuesta realizada a estudiantes que ayudarán a analizar la problemática.

5.1 Tipo de investigación.

Esta investigación será descriptiva porque busca describir las técnicas que se deben utilizar para tener éxito al realizar asignaciones dándole un buen uso a la tecnología.

Exploratoria, porque en esta investigación plantea dirigirse a los lugares clave para extraer, informar y recolectar una base de datos para completar la investigación.

De Campo, ya que se realizarán entrevistas y encuestas a estudiantes para demostrar la problemática planteada, al igual que demostrar los resultados de los métodos proporcionados por la campaña realizada por la revista Fresh.

5.2 Objetivos de la investigación.

La investigación de esta campaña de Marketing Social tiene como fin concientizar a los estudiantes sobre el buen uso de la tecnología. Hacerles comprender que la tecnología es parte de nuestro diario vivir, no obstante, dándole un buen uso informativo se pueden enriquecer de conocimientos. La tecnología es un arma de doble filo para un estudiante, es decir, tienen toda la información mundial en sus manos pero por otro lado pueden llegar a tener una constante distracción debido a múltiples cuestiones que se encuentran entre ella.

Saber que tanto las personas apoyarían a una campaña de concientización, que tenga como objetivo educar al pueblo dominicano.

5.2.1 Objetivo general.

Diseñar una Campaña de Marketing Social para promover el buen uso de la Tecnología por los estudiantes, Revista Fresh, Santo Domingo, 2015.

5.2.2 Objetivos específicos.

- Investigar a qué se le llama buen uso de la Tecnología.
- Indagar el por qué los estudiantes deben darle un buen uso a la tecnología.



- Investigar las deficiencias que tienen los estudiantes que utilizan su celular para entretenerse en horarios de clase.
- Determinar como pueden los estudiantes darle un buen uso a la tecnología.

5.3 Método.

- Deductivo

La investigación está basada en el método deductivo porque parte de las informaciones ya existen.

- Inductivo

También está basada en el método inductivo, por el análisis empleado mediante la observación y el estudio del comportamiento del estudiante ante la distracción en las redes y como reacciona mediante el nuevo hábito de respetar los horarios y tener un mejor manejo de las redes y la tecnología a la hora de obtener información fiable y segura.

5.4 Técnicas de Investigación.

- Entrevista

Entrevistas a padres y profesores para obtener información fiable y segura sobre el comportamiento exacto que tienen los estudiantes a la hora de impartir la clase y en casa. Conocer si utilizan los celulares u otro aparato tecnológico en horas de clase; también a través de esta entrevista se conocerá el nivel que tienen los trabajos y tareas de los estudiantes.

- Encuesta

Se realizarán encuestas a los padres o tutores para obtener mayor información sobre el motivo por el cual se le ofrecen estos aparatos tecnológicos.

También los estudiantes serán encuestados para conocer cuales son las redes sociales que usan con más frecuencia, conocer los horarios en el que prefieren estudiar, al igual que el ambiente que estos prefieren para realizar sus asignaciones.

5.5 Análisis y presentación de resultados.

Encuesta Campaña Social

Esta encuesta es sobre el buen uso de las tecnologías en los colegios, escuelas y universidades. (Solo es un trabajo de grado).

1- Sexo

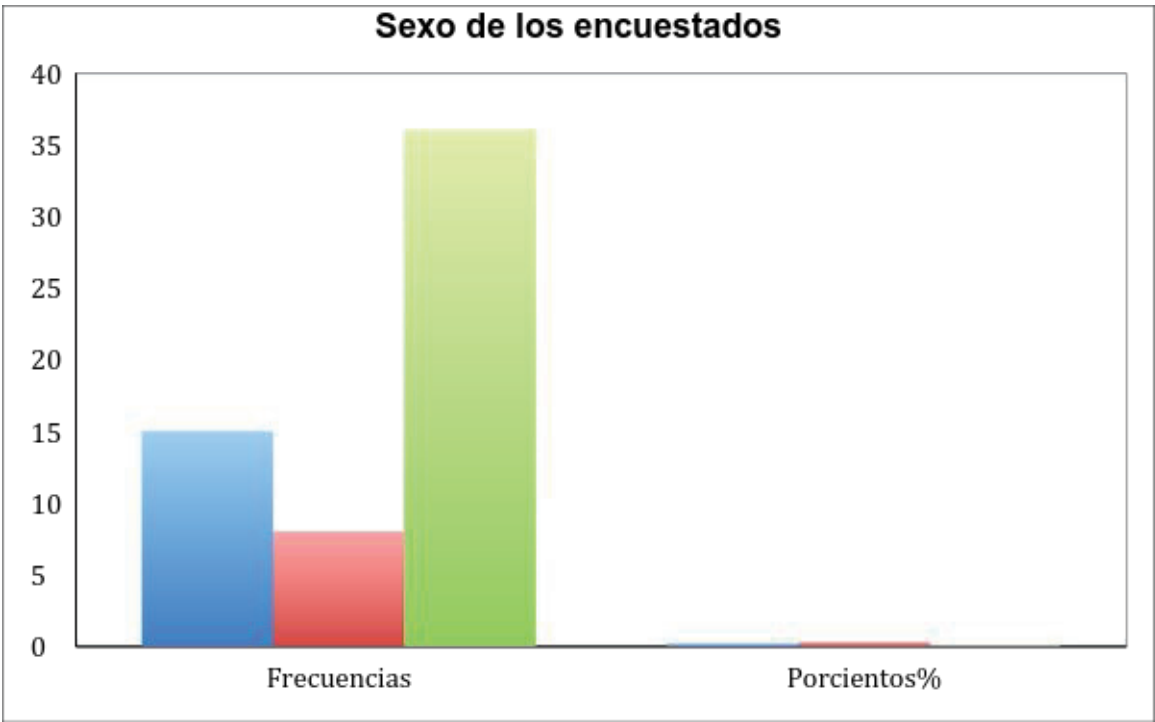
Tabla No.1

Alternativas	Frecuencias	Porcientos%
A) Masculino	63	47.7%
B) Femenino	70	52.6%
Total	133	100

Fuente: Encuesta aplicada a estudiantes de colegio y universitarios.

La mayoría de los encuestados fueron 70 mujeres con un 52.6% y 63 hombres con una minoría de 47.7%.

Gráfico No.1



Fuente: Tabla No.1

2- Edad

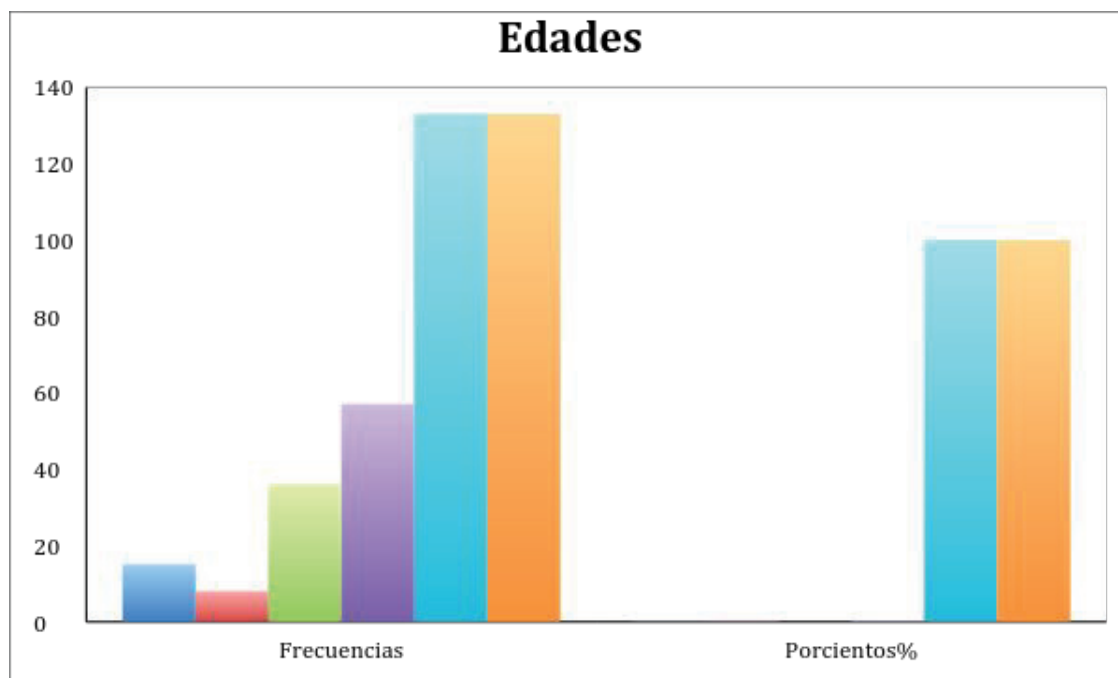
Tabla No.2

Alternativas	Frecuencias	Porcientos%
A) 13 - 15	15	11.3%
B) 16 - 18	8	6%
C) 19 – 21	36	27.1%
D) 22 - 24	57	42.9%
E) 22 - 24	17	12.8%
Total	133	100

Fuente: Encuesta aplicada a estudiantes de colegio y universitarios.

Los estudiantes con mas número de encuestas realizadas fueron 57 de la edad de 22 a 24 años, con un 42.9%, el menor resultado fueron 8 estudiantes de 16 a 18 años con un 6%.

Gráfico No.2



Fuente: Tabla No. 2

3- ¿Cómo considera el uso de las redes sociales?

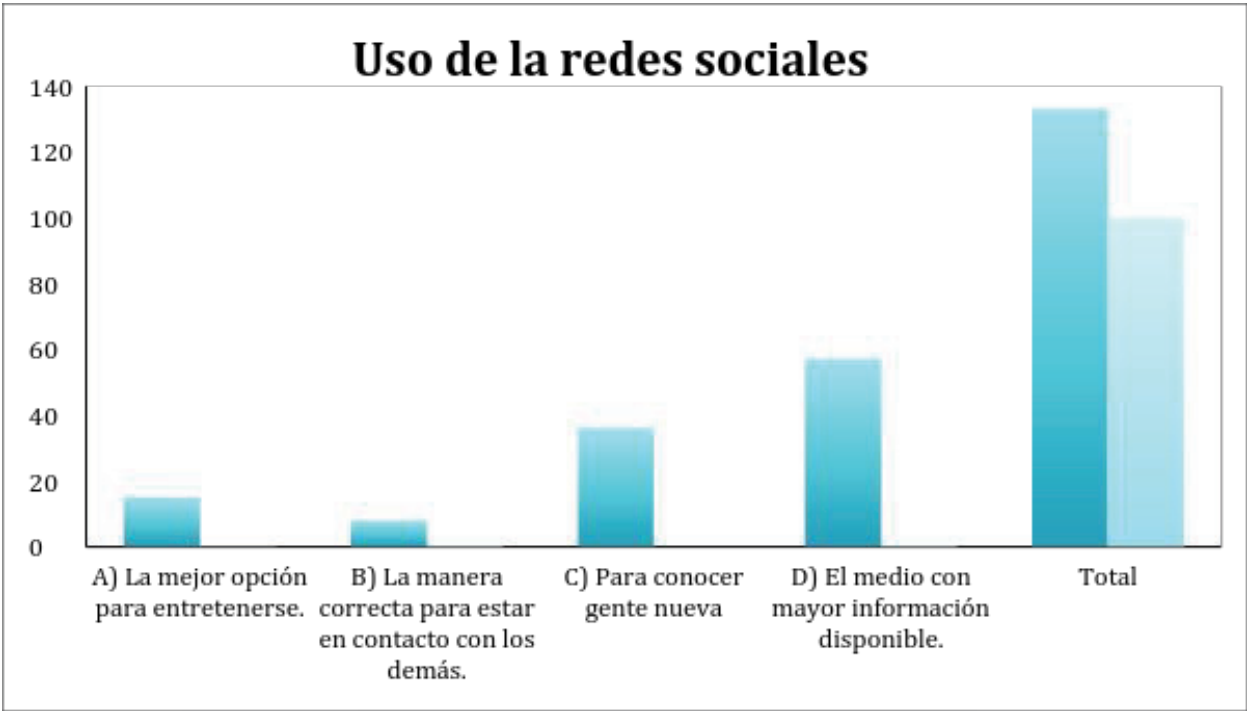
Tabla No.3

Alternativas	Frecuencias	Porcientos%
A) La mejor opción para entretenerse.	15	22.7%
B) La manera correcta para estar en contacto con los demás.	8	31.8%
C) Para conocer gente nueva	36	4.5%
D) El medio con mayor información disponible.	57	40.9%
Total	133	100

Fuente: Encuesta aplicada a estudiantes de colegio y universitarios.

El 40.9% de los estudiantes encuestados piensa que las redes sociales son el medio con mayor información disponible, mientras que el 4.5% que es la minoría, afirma que las redes sociales son para conocer gente nueva.

Gráfico No.3



Fuente: Tabla No. 3

4- ¿Cree usted que las redes sociales puede ocasionar un daño psicológico?

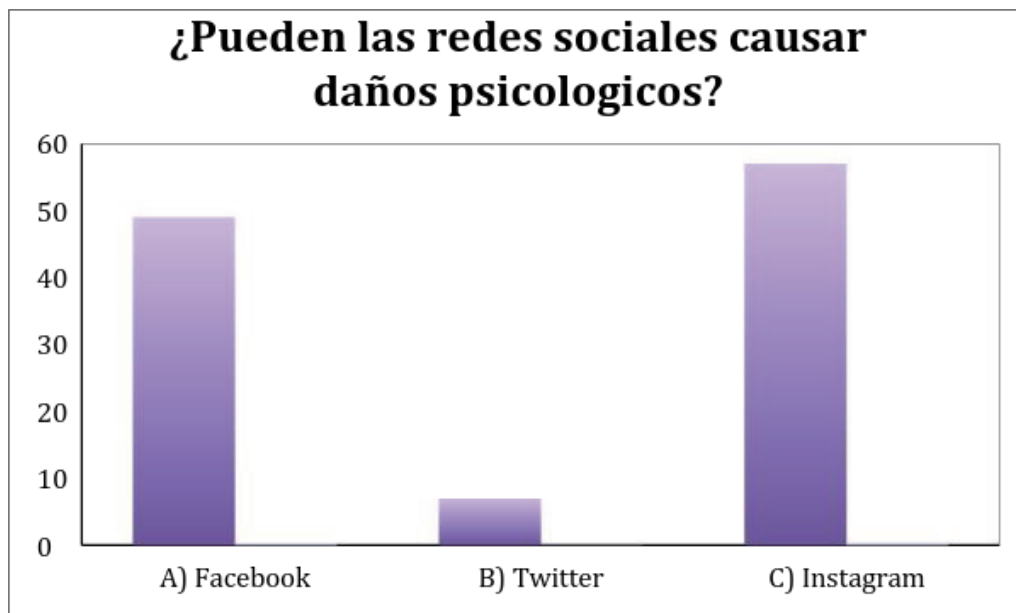
Tabla No.4

Alternativas	Frecuencias	Porcientos%
A) Si	96	72%
B) No	37	28%
Total	133	100

Fuente: Encuesta aplicada a estudiantes de colegio y universitarios.

96 estudiantes (72%) piensa que las redes sociales pueden provocar daños psicológicos mientras que 37 (28%) piensa que no pueden causar daños, siendo una minoría.

Gráfico No.4



Fuente: Tabla No.4

5- ¿Qué redes sociales usas con frecuencia?

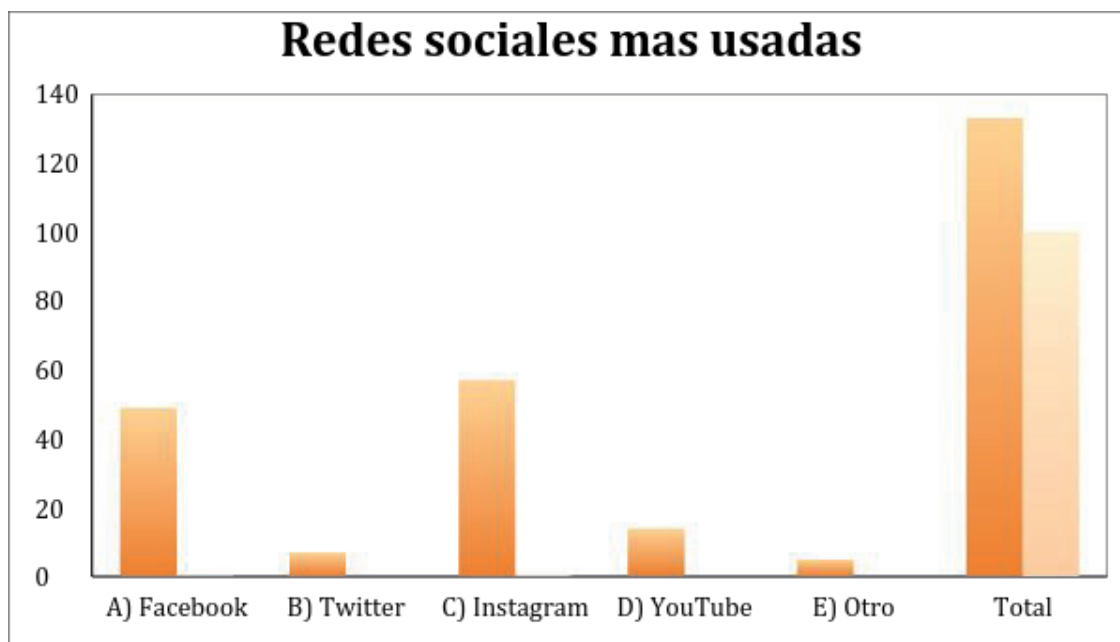
Tabla No.5

Alternativas	Frecuencias	Porcientos%
A) Facebook	49	37.1%
B) Twitter	7	5.3%
C) Instagram	57	43.2%
D) YouTube	14	10.6%
E) Otro	5	3.8%
Total	133	100

Fuente: Encuesta aplicada a estudiantes de colegio y universitarios.

Según los resultados la red social mas utilizada es Instagram con un 43.2%, le sigue Facebook con un 37.7%, luego YouTube con un 10.6%, Twitter con un 5.3% y por último, otras redes sociales con un 3.8%.

Gráfico No.5



Fuente: Tabla No.5

6- ¿Cómo evalúa usted las redes sociales que utiliza?

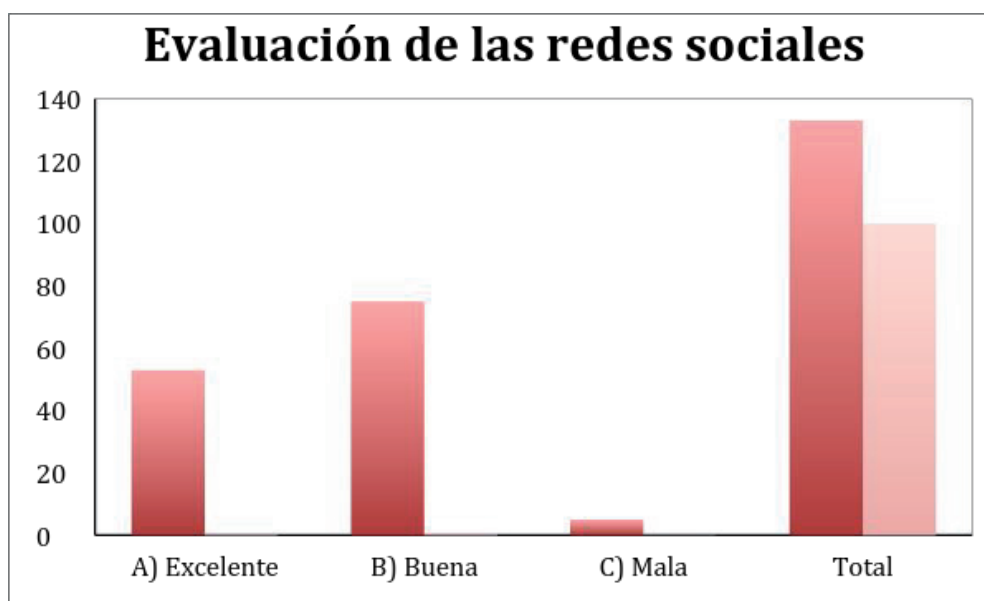
Tabla No.6

Alternativas	Frecuencias	Porcientos%
A) Excelente	53	39.8%
B) Buena	75	56.4%
C) Mala	5	3.8%
Total	133	100

Fuente: Encuesta aplicada a estudiantes de colegio y universitarios.

Dada la encuesta 75 estudiantes responden que las redes sociales que usan tienen una calidad “buena” con un 56.4%, otros 53 afirman que son “excelente” con un 39.8% y otros 5 piensan que es “mala” con un 3.8%.

Gráfico No.6



Fuente: Tabla No.6

7- ¿Con que frecuencia utiliza usted las redes social?

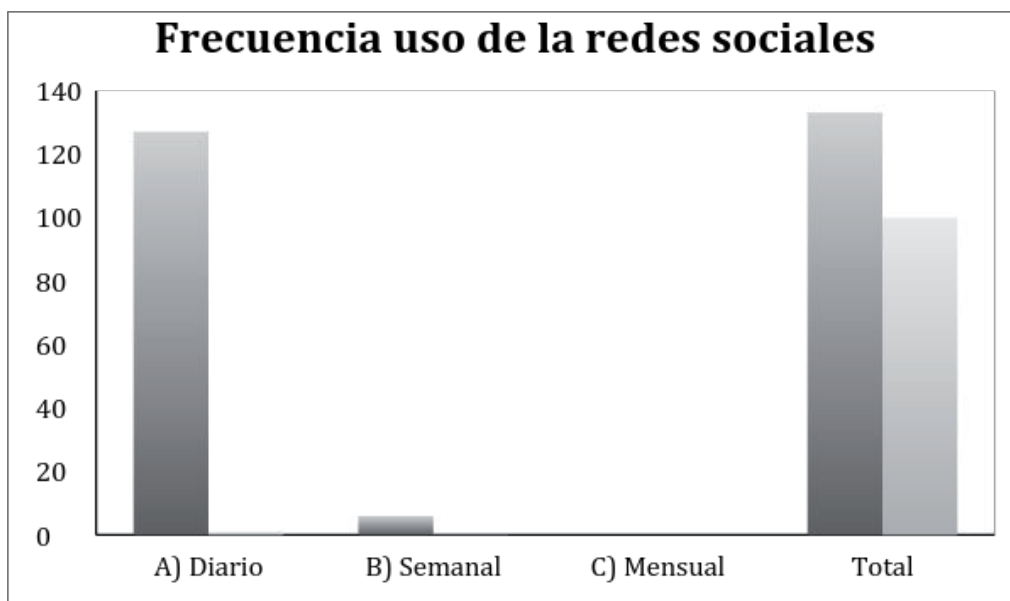
Tabla No.7

Alternativas	Frecuencias	Porcientos%
A) Diario	127	95.5%
B) Semanal	6	4.5%
C) Mensual	0	0%
Total	133	100

Fuente: Encuesta aplicada a estudiantes de colegio y universitarios.

Según los resultados 127 estudiantes usan diario las redes sociales con un 95.5%, 6 estudiantes la usan semanal con un 4.5% y nadie las usa mensual.

Gráfico No.7



Fuente: Tabla No.7

8- ¿Qué busca usted en las redes sociales?

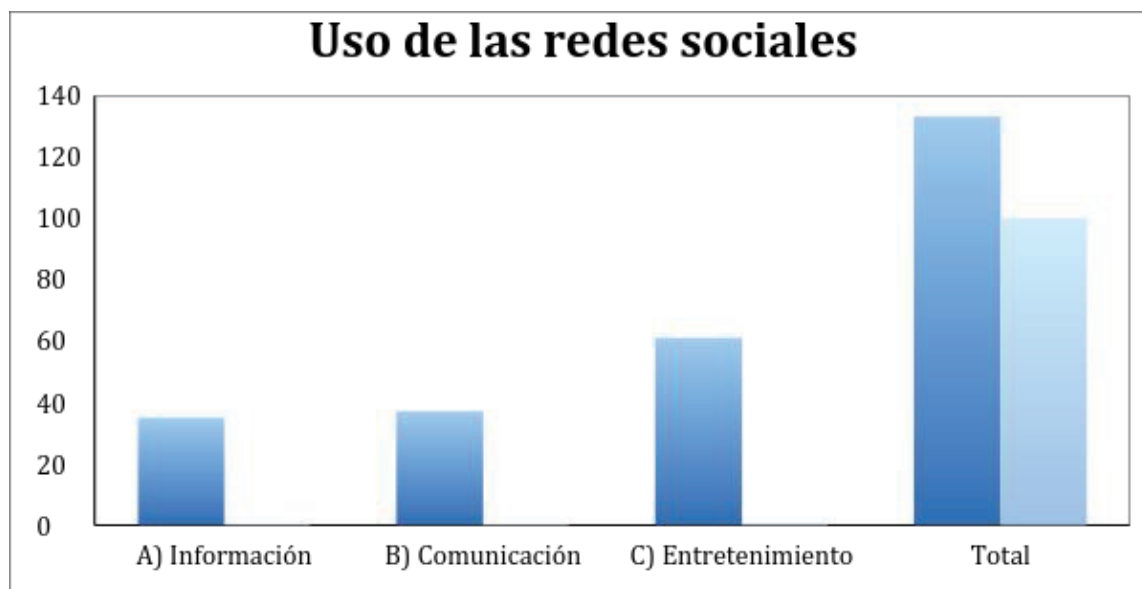
Tabla No.8

Alternativas	Frecuencias	Porcientos%
A) Información	35	26.3%
B) Comunicación	37	27.8%
C) Entretenimiento	61	45.9%
Total	133	100

Fuente: Encuesta aplicada a estudiantes de colegio y universitarios.

Según la encuesta, 61 de los estudiantes encuestados usan las redes sociales para entretenerse con un 45.9%, el 27.8% para comunicarse, muy cerca de los que las usan para informarse con 26.3%.

Gráfico No.8



Fuente: Tabla No.8

9- ¿Cree usted que le das buen uso a las redes sociales?

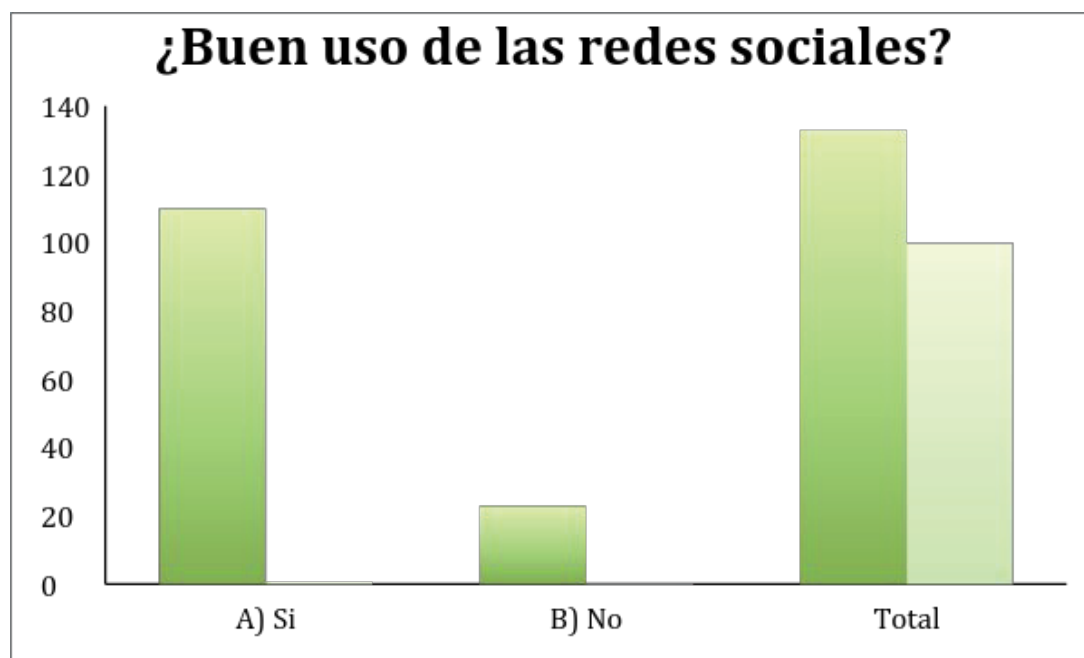
Tabla No.9

Alternativas	Frecuencias	Porcientos%
A) Si	110	82.7%
B) No	23	17.3%
Total	133	100

Fuente: Encuesta aplicada a estudiantes de colegio y universitarios.

110 de los estudiantes encuestados piensan que si le dan un buen uso a las redes sociales con un 82.7%, mientras que 23 de ellos piensan que no le da un buen uso con 17.3%.

Gráfico No.9



Fuente: Tabla No.9

10- ¿Cree usted que se puede correr peligro con las redes sociales?

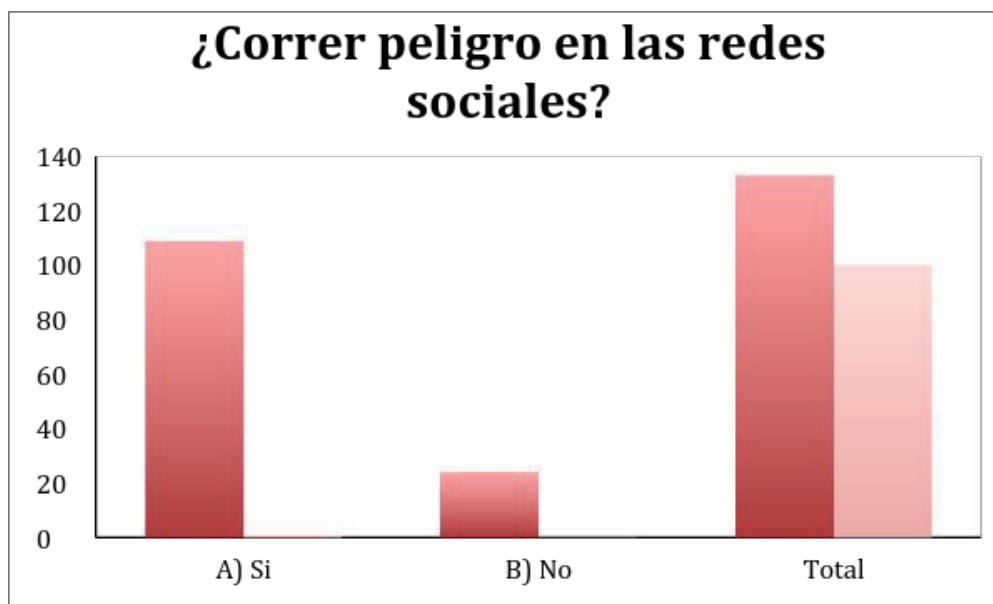
Tabla No.10

Alternativas	Frecuencias	Porcientos%
A) Si	109	82%
B) No	24	18%
Total	133	100

Fuente: Encuesta aplicada a estudiantes de colegio y universitarios.

109 estudiantes encuestados creen que pueden correr peligro usando las redes sociales con un 82%, 24 de ellos piensan que no corren peligro con un 18%.

Gráfico No.10



Fuente: Tabla No.10

11- ¿Cree que es recomendable utilizar aparatos tecnológicos en reuniones de trabajo o clases?

Tabla No.11

Alternativas	Frecuencias	Porcientos%
A) Si	63	47.4%
B) No	70	52.6%
Total	133	100

Fuente: Encuesta aplicada a estudiantes de colegio y universitarios.

70 estudiantes piensan que no es recomendable usar los aparatos tecnológicos en clases o en reuniones con un 52.6%, mientras que 63 de ellos piensa que si es recomendable con un 47.4%

Gráfico No.11



Fuente: Tabla No.11

12- ¿Cual es tu horario de estudio o de hacer tareas?

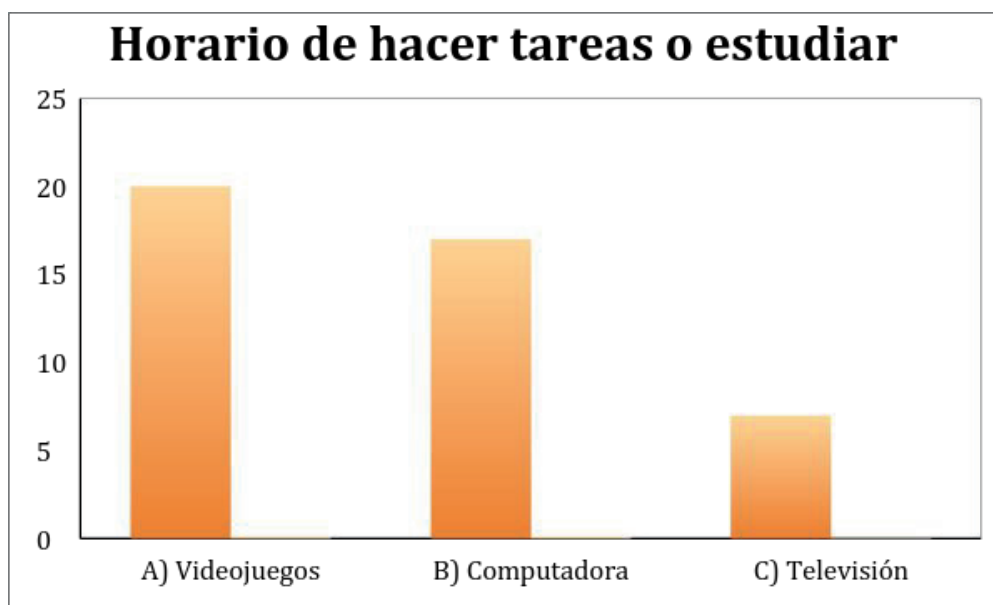
Tabla No.12

Alternativas	Frecuencias	Porcientos%
A) Matutino	17	12.8%
B) Diurno	32	24.1%
C) Nocturno	84	63.2%
Total	133	100

Fuente: Encuesta aplicada a estudiantes de colegio y universitarios.

Según los encuestados, el 63.2% afirma que estudia o hace tarea en horario nocturno, el 24.1% en el día y el 12.8% matutino.

Gráfico No.12



Fuente: Tabla No.12

13- ¿En que ambiente te gusta estudiar o hacer tus tareas?

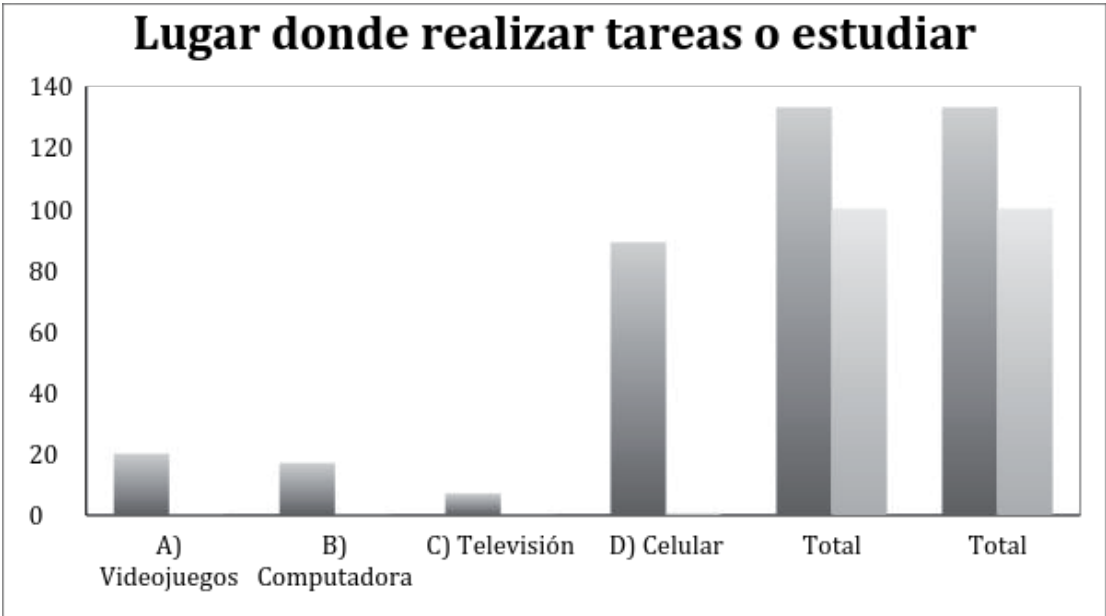
Tabla No.13

Alternativas	Frecuencias	Porcientos%
A) Habitación	73	54.9%
B) Sala de estudio	35	26.3%
C) Biblioteca	11	8.3%
D) Aula	10	7.5%
C) Otro	4	3%
Total	133	100

Fuente: Encuesta aplicada a estudiantes de colegio y universitarios.

El 54.9% de los estudiantes encuestados estudian o hacen sus tareas en la habitación, el 26.3% utiliza la sala de estudio, el 8.3% usa la biblioteca y el 7.5% lo hace en el aula.

Gráfico No.13



Fuente: Tabla No.13

14- En el momento de estudiar o hacer una tarea, ¿Cuál es el mayor distractor para ti? (Nota: Computadora y celular conllevan redes sociales)

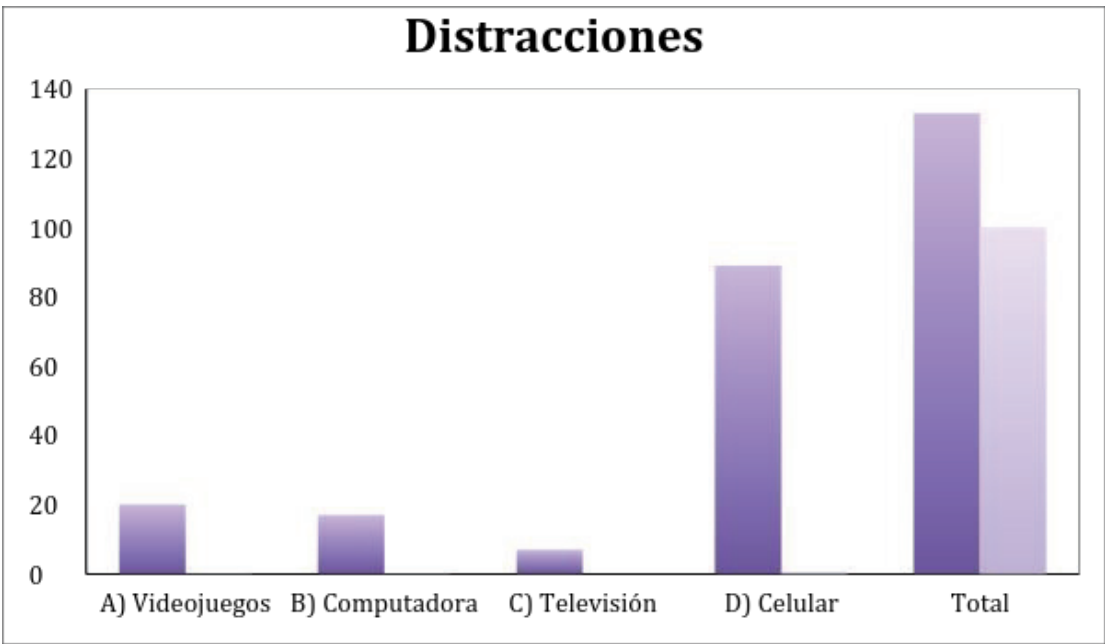
Tabla No.14

Alternativas	Frecuencias	Porcientos%
A) Videojuegos	20	15%
B) Computadora	17	12.8%
C) Televisión	7	5.3%
D) Celular	89	66.9%
Total	133	100

Fuente: Encuesta aplicada a estudiantes de colegio y universitarios.

El 66.9% de los estudiantes encuestados piensa que el celular es su mayor distractor a la hora de estudiar o hacer tarea. El 15% afirma que los videojuegos son su distracción, el 12.8% dice que es la computadora y el 5.3% dice que la televisión.

Gráfico No.14



Fuente: Tabla No.14

15- ¿Con qué frecuencia usas la internet para sacar información?

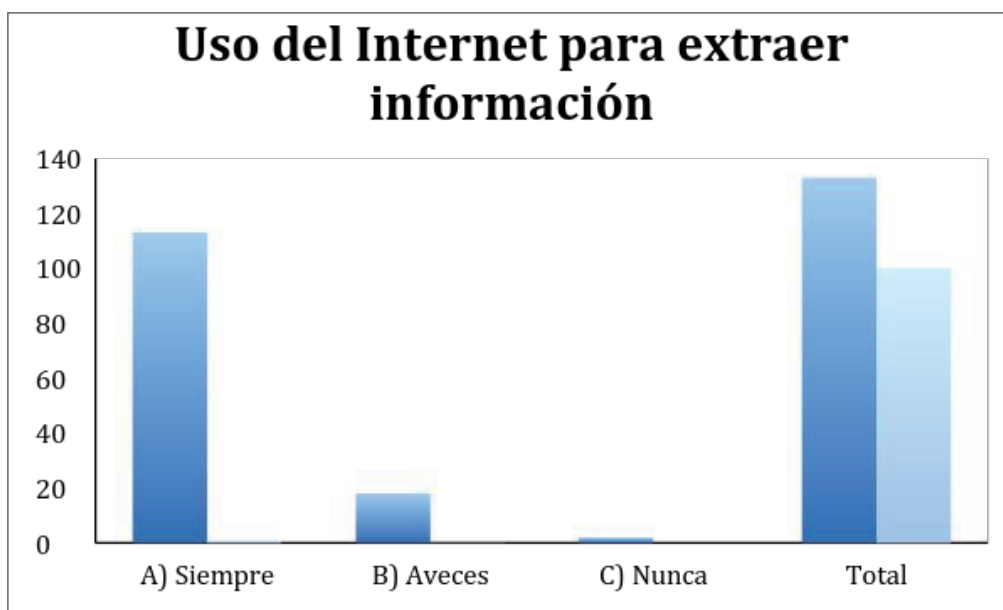
Tabla No.15

Alternativas	Frecuencias	Porcientos%
A) Siempre	113	85%
B) A veces	18	13.5%
C) Nunca	2	1.5%
Total	133	100

Fuente: Encuesta aplicada a estudiantes de colegio y universitarios.

El 85% de los estudiantes encuestados usa la Internet para extraer información, el 13.5% lo usa a veces y el 1.5% no lo usa nunca.

Gráfico No.15



Fuente: Tabla No.15

16- ¿Al utilizar como base información encontrada en internet, sigues las reglas del autor?

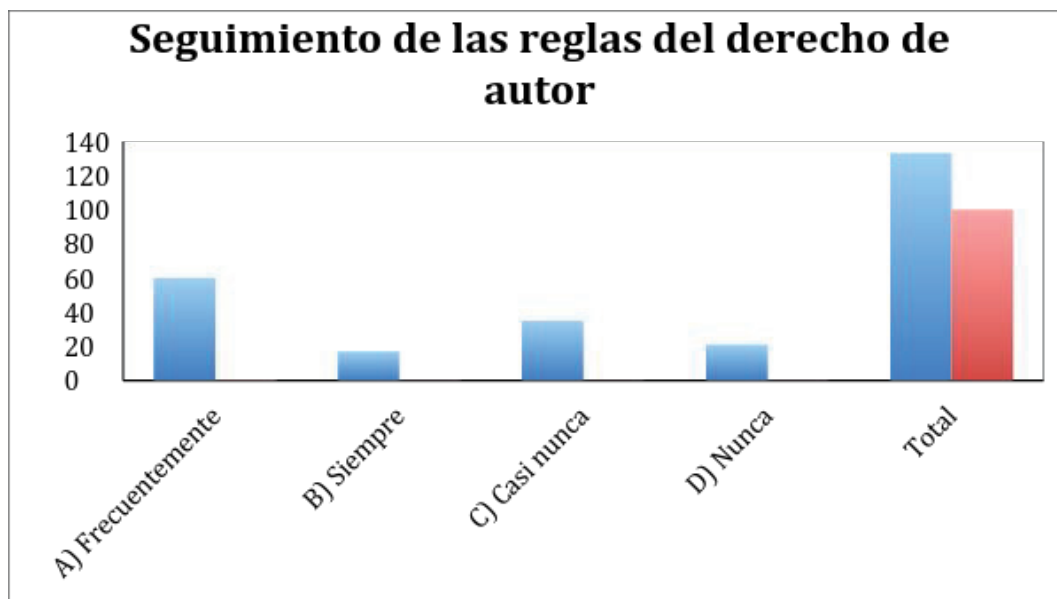
Tabla No.16

Alternativas	Frecuencias	Porcientos%
A) Frecuentemente	60	45.1%
B) Siempre	17	12.8%
C) Casi nunca	35	26.3%
D) Nunca	21	15.8%
Total	133	100

Fuente: Encuesta aplicada a estudiantes de colegio y universitarios.

El 45.1% de los estudiantes sigue las reglas de autor frecuentemente, el 26.3% casi nunca las sigue, el 15.8% casi nunca sigue las reglas y el 12.8% siempre las sigue.

Gráfico No.16



Fuente: Tabla No.16

17- ¿Crees que una campaña que brinde información sobre el buen uso de la tecnología podría ayudar a los estudiantes con el buen uso de los aparatos tecnológicos?

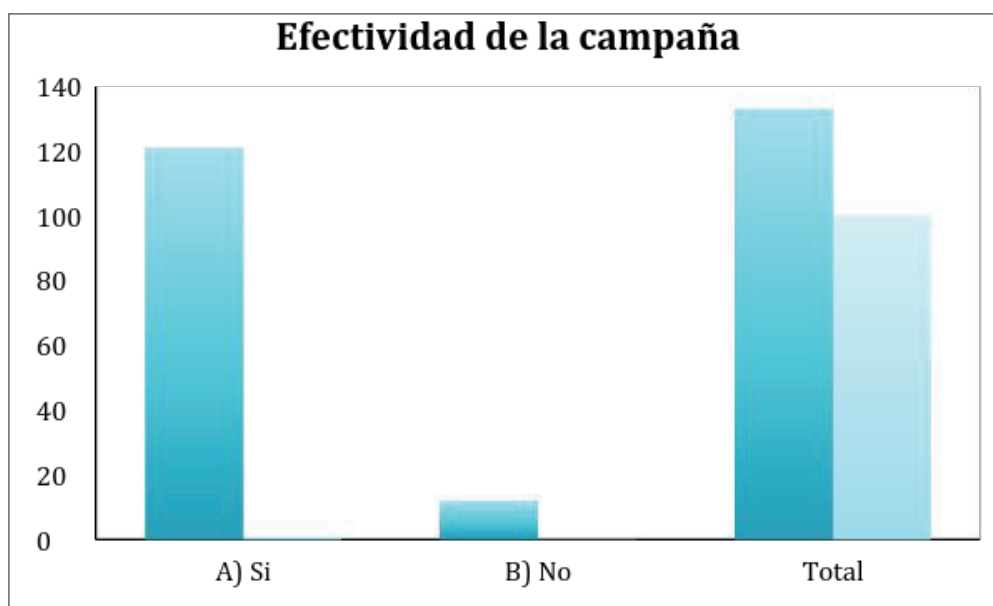
Tabla No.17

Alternativas	Frecuencias	Porcientos%
A) Si	121	91%
B) No	12	9%
Total	133	100

Fuente: Encuesta aplicada a estudiantes de colegio y universitarios.

Según las respuestas de los estudiantes encuestados el 91% piensa que una campaña sobre el buen uso de la tecnología podría ayudar a los estudiantes a usarla mejor, el 9% piensa que no sería efectivo.

Gráfico No.17



Fuente: Tabla No.17

Se puede observar que la mayoría de los estudiantes afirma que no usa correctamente los aparatos electrónicos, que tienen distracciones a la hora de estudiar o hacer tarea, y que usan las redes sociales para entretenerse.

Los resultados de esta investigación dan a conocer lo que realmente prefieren los jóvenes, esta información ayudará a la Campaña de Marketing Social para promover el buen uso de la Tecnología por los estudiantes, Revista Fresh, a crear contenido motivador para guiar a los jóvenes a tener un mejor hábito de estudio sin distracción de los aparatos tecnológicos.



Capítulo VI
Campaña social para el buen uso
de la Tecnología por los estudiantes
revista FRESH
Santo Domingo 2015.



Capítulo VI - “Campaña Social para el buen uso de la Tecnología por los estudiantes, Revista Fresh, Santo Domingo, 2015.”

Este capítulo se realizó una análisis para crear la campana de un buen uso de la tecnología por los estudiantes. La necesidad social, a quién va dirigida la campaña, los objetivos y el Marketing Mix con el desarrollo de los objetivos, estrategias y tácticas de estos.

6.1. Necesidad social.

Este campaña se enfoca en una de las necesidades sociales principales a nivel mundial, la educación. Una de las problemáticas mas comunes en los estudiantes es la distracción que tienen los jóvenes a la hora de realizar una tarea, examen práctico o trabajo final; durar horas viendo videos, fotografías y chateando son algunas de las razones por la cual la calidad de las tareas no tienen resultados positivos, llevando a los estudiantes a realizar plagio y trampa en exámenes.

6.2. Justificación de la necesidad social.

Para formar estudiantes con buenos valores se necesita una buena educación y esta campaña propone un mejor habito de estudio, donde el estudiante llegue a su maxima concentración a la hora de realizar sus deberes, poniendo las distracciones en un segundo plano y tratando de priorizar los estudios ya que la mayoría de los jóvenes hoy en día tienen una gran motivación de crecimiento personal.

6.3. Objetivo general.

Esta campaña busca orientar y dar a conocer el buen manejo del computador, celular, tablet u cualquier otro dispositivo tecnológico para los beneficios estudiantiles sin ninguna distracción o plagio.

6.4. Objetivos específicos.

Exhortar a los jóvenes a respetar sus horarios de estudios y a priorizar su educación dejando en segundo plano el uso de las redes sociales.

Instruir a través de folletos digitales los pasos que se deben seguir para obtener información fiable y segura.

Promover y evitar el mal uso de los smartphones en los exámenes y controlar el chateo con celulares en horarios de clases.

6.5. Perfil y comportamiento de la población objetivo

6.5.1. Perfil demográfico

- Sexo: Femenino y masculino.
- Target: Jóvenes, estudiantes.
- Edad: 15 - 27 años.
- Nivel socio economico: A,B Y C
- Nivel educacional: Secundaria, preparatoria y licenciatura.
- Ubicación: Nacional
- Pais: Republica Dominicana
- Ciudad: Santo Domingo
- Locaciones principales: Universidades y colegios.

6.5.2. Perfil psicográfico

- Estilo de vida: Jóvenes con poder adquisitivo y propietarios de aparatos tecnológicos (celulares, tabletas y computadoras). Personalidad: Dependientes, con ganas de aprender.
- Valores: Familiar, honestidad, integridad, bienestar y confianza.
- Comportamiento: Atracción por la tecnología, jóvenes curiosos, estudiantes activos, personas actualizadas, usuarios de redes sociales, poseedores de una laptop y celular inteligente, atraídos por la cultura, educación y el entretenimiento.
- Demográfico: Dirigido a República Dominicana, especialmente a su capital Santo Domingo.

6.6. Brief de la revista Fresh.

- Nombre de la marca: FRESH
- Eslogan: “Moda – Entretenimiento – Cultura”
- Tipo de producto: Revista de variedades física y digital
- Descripción: Fusión actual de moda, tendencias, cultura, deporte, música, entretenimiento e ideas artísticas que crean una revista de variedades innovadora y vanguardista.

- Lanzamiento en las redes sociales: Enero 2014
- Lanzamiento de la revista física: Agosto 2014
- Publicación: Bimestral
- Costo o valor del producto: Totalmente gratis
- Misión: Lograr que la nueva generación se sienta identificada con nuestra revista para que de esta forma los jóvenes puedan consumir las tendencias, artículos y productos de nuestros patrocinadores.
- Visión: Ser la revista líder en el mercado dirigida a jóvenes en el mundo de la moda y el entretenimiento. Ser la fuente que proporcione los elementos necesarios para resaltar la belleza interior al igual que la exterior, para que de esta forma el lector se sienta motivado a llevar una vida saludable.
- Objetivos: Entretener, informar y dar a conocer los productos y servicios de nuestros patrocinadores.
- Valores: Integridad, Creatividad, Responsabilidad, Honestidad, Respeto, Pasión, Confianza, Diversión y Alegría.
- ¿A qué se dedica?: A difundir contenido actualizado.
- ¿Cuánto tiempo lleva en el mercado?: 1 año.
- ¿Cuántos empleados tienen?: 4 fijos y 10 colaboradores.
- ¿Cuál es su competencia directa e indirecta?: Directa es la revista vida universitaria e indirecta Messenger Mag.
- Cantidad de páginas: 84.
- Cantidad de secciones: 40.
- Cantidad de espacios publicitarios: 20.
- Imprenta: Editoras de revistas (Listín Diario).
- Cantidad de ejemplares: 3,000 Mil.
- Alcance revista física: 9,000 Mil.
- Alcance revista digital: 31,000 Mil.
- Línea gráfica: La revista se idéntica por el uso de ilustraciones, variedad de tipografías, colores llamativos, el uso de figuras geométricas e imágenes de alta calidad.
- Blanco de público o target: Jóvenes de ambos sexo (M y F) en un rango de 16 a 30 años de edad.



- Perfil Psicográfico: Jóvenes que buscan entretenerse y mantenerse al tanto de las tendencias de la moda, cultura y entretenimiento. Los lectores de Fresh son atrevidos y divertidos con interés en temas de deporte, tecnología, salud, música y arte. Fresh es enfocada en los residentes de Republica Dominicana y se dirige a las clases sociales A y B.

- Perfil demográfico: Jóvenes que residan en la ciudad, actuales y modernos.

- Puntos fijos: Miguel Genao Atelier y AP PintShop

- Distribución:

Peluquería Nolasko.

D' yocekarnam Boutique - Salón.

Roseline Beauty Salon.

Andrea Hair Center

Centro de belleza y estética Nikkiya.

Uñas Bella Nail Center.

Domex Courier.

EPS.

Wilson Alcequiez atelier.

Universidad UNAPEC.

Universidad UNIBE.

Universidad UTESA.

Universidad la católica.

Universidad Santo Domingo UNPHU.

Pontificia Universidad Católica Madre y Maestra.

Universidad Autónoma de Santo Domingo.

Instituto Tecnológico de Santo Domingo.

Colegio Apostolado.

Colegio Montessori.

Colegio Santa Teresita.

Colegio Ergos.

Colegio Fatima.

Colegio San Francisco de Asís.

Cathedral International School.

Instituto Dominicano Americano.

Colegio la Salle.

- Redes sociales: @FreshMagRD (Facebook, Youtube, Instagram, Twitter, Issuu, Ask)

- Pagina web: www.FreshRevista.com

- Cantidad de seguidores:

Twitter: 400

Facebook: 1,020.

Instagram: 4,400

6.7. Patrocinadores.

Segundo sector: Instituciones privadas.

- Techcell: Empresa enfocada a la venta de Smartphones y Gadgets con la mejor calidad y precios, siempre ofreciendo garantía y seguridad a nuestros clientes.

Esta empresa proporcionará el monto de 60% del dinero para cubrir los gastos monetario de las producciones (alimento durante grabación, pago a talentos, creación de ilustraciones y transporte).

6.8. Donadores.

Segundo sector: Instituciones privadas.

- Faisal Fotografía: Empresa que ofrece servicios fotográficos enfocada en la fotografía publicitaria y comercial.

El propietario de la empresa donará sus servicios para la realización de las fotografías comerciales de la campaña y un 20% de los gastos.

- Pierina Diez Photography: Fotógrafa profesional con especialidades en la fotografía simple para bodas, cumpleaños y eventos sociales de causa.

La fotógrafa principal colabora en la campaña para crear fotografías en la presentación de la propuesta y donará el 20% de los gastos para la realización de los diseños a presentar en los flyer.



6.9 Mezcla de marketing.

6.9.1 Producto

- Objetivo: Orientar y dar a conocer el buen manejo del computador, celular, tablet u cualquier otro dispositivo tecnológico para los beneficios estudiantiles sin ninguna distracción.
- Estrategias: Utilizar las redes sociales de la revista Fresh como un medio en el cual daremos a conocer un manual digital con 6 post incluyendo tips y consejos de cómo darle un buen uso a la tecnología enfocada en los estudios.
- Tácticas: Promover y evitar el mal uso de los smartphones en los exámenes y controlar el chateo con celulares en horarios de clases.

6.9.2 Precio

- Objetivo: Adquirir un buen presupuesto para trabajar de acuerdo a nuestras necesidades y lograr transmitir el mensaje para mejores resultados.
- Estrategias: Colocación de Posts en las redes sociales de la revista fresh y nuestros donadores para recaudar fondos.
- Tácticas: Realizar un presupuesto con los fondos suficientes para establecer la campaña, donde se encuentren todos los gastos que se realizaran, como los imprevistos.

6.9.3 Promoción

- Objetivo: Lograr que distintas entidades importantes en el ámbito estudiantil apoyen esta campaña.
- Estrategias: Utilizar las redes para que el contenido sea compartido por otras cuentas similares, haciendo que los flyer y mensaje se expanda.
- Tácticas: Tener un buen uso de las imágenes como soporte de la campaña. Lograr cautivar la atención de los estudiantes con llamativos soportes publicitarios. Utilizando en la portada algo significativo a la campaña.

6.9.4 Plaza

- Objetivo: Lograr que la revista Fresh recorra todas las universidades y gran parte de los colegios de Santo Domingo para así poder llegar al público objetivo.
- Estrategias: Utilizar la revista Fresh para publicar esta campaña ya que va dirigida a estudiantes de colegio y universidades.
- Tácticas: Colorar flyers en los murales del sector estudiantil y tener como base de apoyo las mismas redes sociales utilizadas por los estudiantes.

6.9.5.Proceso

- Objetivo: Crear un cronograma donde estén todas las actividades que se realizarán en la campaña.

- Estrategias: Organizar cada actividad en fechas claves.

- Tácticas:

- 1ra Semana:

- Colectar los fondos de donaciones y patrocinios

- Colocación de publicidad en las redes sociales y en la revista de FRESH.

- 2da Semana:

- Colocación de publicidad en las redes sociales de los promotores como donadores, al igual en la revista.

- Correr en las redes unos pequeños videos sobre la campaña.

- 3ra Semana:

- Charlas en distintas instituciones educativas privadas

- sobre la concientización para promover el buen uso de la tecnología.

- Colocar por las redes sociales de la revista consejos para el buen uso de la tecnología.

- Realización de artículos en la revista acerca de darle un buen uso a la tecnología.

- 4ta Semana:

- Charlas en distintas instituciones educativas publicas sobre la concientización para promover el buen uso de la tecnología.

- Realización de artículos en la revista acerca de darle un buen uso a la tecnología.

- Colocar por las redes sociales de la revista consejos para el buen uso de la tecnología.

6.9.6 Personal

- Objetivo: Lograr crear un grupo en la sociedad que apoye la causa de la campaña de tal forma que sirvan de ejemplo para los demás.

- Estrategia: Creación de una lista donde se encuentren los interesados al voluntariado de la campaña.

- Tácticas: Mediante las redes sociales y la revista FRESH promover a los jóvenes a formar parte de nuestra campaña y hacerlos sentir libre de unirse al equipo.

6.9.7 Presentación

- Objetivo: Se dará a conocer el lanzamiento de esta nueva propuesta de la revista Fresh mediante la difusión de una nota de prensa vía correo a medios impresos y digitales de Santo Domingo y República Dominicana.
- Estrategias: Presentar la importancia de una de las necesidades mas importante del país, la educación; de la cual se carece en el país. Las escuelas y colegios aliadas se utilizaran para colocar e implantar esta estrategia de forma física con los flyers.
- Tácticas: A las charlas se invitaran personas influyentes, tales como artistas, blogger y comunicadores del país, que influyan confianza y seguridad en los jóvenes.
- Actividades:
 - Difundir nota de prensa, poster y fotografías a medios digitales, blog e impresos.
 - Charlas en escuelas y colegios aliados
 - Colocación de flyer en murales de colegios y universidades.
- Pauta/Colocación en medios:
 - Media tour con programas radiales
 - (Famosos RD, Super Q)
 - Prensa digital
 - Medio exterior (Flyer)

6.10 Linea gráfica de campaña

Fresh utiliza tipografías, colores e ilustraciones para comunicar contenido a los jovenes estudiantes que leen sus revistas y siguen sus redes sociales; por lo tanto decidimos seguir su linea grafica.

Crearemos flyers en diferentes formatos; cada red tendra uno diferente, dependiendo la personalidad de cada red social.

Enfocaremos las ilustraciones para dar a conocer las recomendaciones para crear un buen habito y alejarse de las distracciones al estudiar.

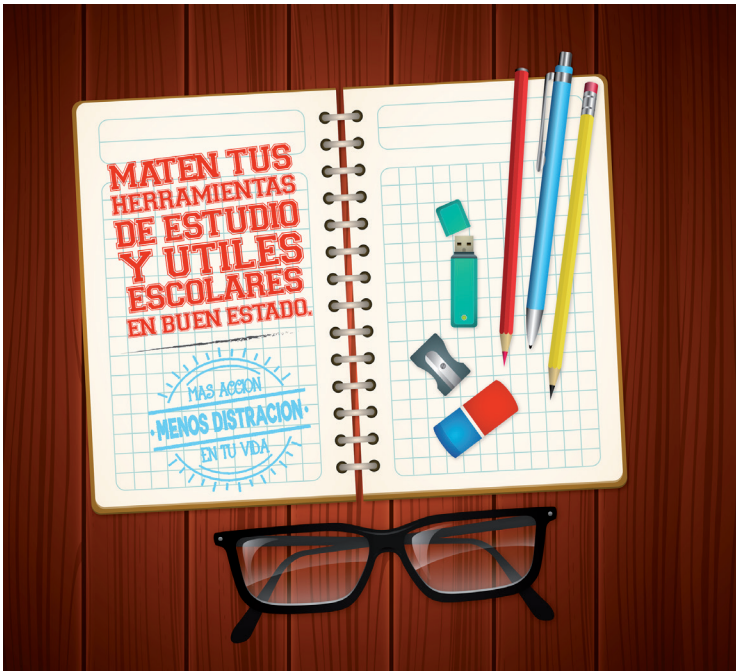
6.10.1 Logo



6.10.2 Artes para redes sociales

- Para Instagram





- Para Facebook





6.11 Video promocional

El video busca promover el impacto que puede causar el mal uso del celular en la vida de un joven con talento.

Intenta cambiar la mentalidad de los jovenes para que comiencen a entender que hay lugares y momentos adecuados para utilizar los aparatos y dispositivos.

6.11.1 Guión

Imagen	Audio
#1.Hay una silla o un banquito en el medio de un cuarto y se ve una pequeña sombra de alguien sentado	#1. Sombra: Buen día Joven: Buen día, cómo está? Sombra: Todo bien y usted, se encuentra bien? Joven: Algo nervioso pero bien Sombra: (se ríe) Ni te preocupes que son unas

de espalda a la cámara, de repente entra un joven en camisa (bien cambiado) y se sienta en la silla. El joven se ve nervioso.	preguntas fáciles para ver si realmente calificas para la posición, nada del otro mundo, además veo que acabaste la universidad ya? Joven: Si, graduado de publicidad Sombra: Pues te será fácil responderme esto
<i>(Por corte)</i>	
#2. Long shot del joven sentado con cara asustada y sudando	#2 Sombra: Primera pregunta, qué es para usted la publicidad?
#3. Close up al bolsillo, intentando sacar el celular y comienza a balbucear	#3. Joven: Ehh...
<i>(Por disolvencia)</i>	
#4. Imagen de la campaña	Voz en off: No dejes que la tecnología te atrase académicamente, dale un buen uso

6.11.2. Libro de producción

Proyecto: Comercial Fresh

Cliente : FRESH Mag

Agencia: Creativa Line

Productora: Plan V

Fecha: Sábado 25 de Julio 2015

CARGO	NOMBRE	TELEFONOS
Director/ Director Fotografía	Pablo Merán	829-444-6264
Productora	Laura Rodríguez	809-863-4210
Asistente de Dirección	Hansel Jimenez	829-741-3820
Asistente Producción	Janerys Concepción	8049-867-1820
Coordinador de Producción y Encargado Locaciones	Josué Auzón	829-847-9189
Gaffer	Victor Metivier	809-219-0489
Director de Arte	Erick Santana	829-983-1065
Encargado de Utilería y Props	Fabio Mancebo	809-660-1608
Encargado de Casting/Vestuario	Josetti Benítez	829-969-5540
Encargada maquillaje y peluquería	Faisal Calderón	849-855-4433
Encargado de A&B	Loiry Pilier	829-406-8004
Asistente A & B	Adis Polanco	829-9170306

- REPORTE DE CONTACTO
- REUNION DEL COMERCIAL: Comercial FRESH
- AGENCIA: Creativa Line

Siendo las 10 horas de la mañana del día 21 de Julio del 2015, con la presencia por parte de la agencia Creativa Line de: ejecutiva de la cuenta, director de producción, Dir. Creativo, por parte del cliente: gerente de Mercadeo y Ventas y gerente de Marca y por la compañía de producción Plan V director, Pablo Merán, productora Laura Rodríguez, encargado de talentos Josetti Benítez. Se celebró la reunión de preproducción del comercial en el salón de reuniones de la casa productora Plan V.

En la reunión se discutió los detalles de la realización de dicha promoción acordando lo siguiente:

A. Características

Se realizará un comercial en interior, rodado en el Estudio de TV de la Universidad Apec.

B. Requerimientos

-Los productos serán proveídos por el cliente

C. Talento

Descripción

Dos jóvenes de entre 20 y 25 años

D. Vestuario

Descripción

- El vestuario de los talentos deberá ser formal y se utilizarán los colores Blanco y Negro

- El personaje principal utilizará una camisa y pantalón de tela.

E. Utilería

Descripción

Se utilizará cámara de video y fotográfica, trípode, escritorio y materiales de oficina

La agencia suministrará los gráficos en un Zip o cd, en formato editable convertidos a curva.

F. Sonido

La agencia suministrará los elementos de la banda sonora –pista, coros y efectos de sonidos; efectos de sonidos solo y locutor.

G. Responsabilidades

-El cliente

1. Aprobar el story

2. Aprobar el comercial presentado por la casa productora

-La agencia

1. lograr los resultados propuestos.

2. esta encargada de que todo quede como debe.

3. gestionar el clima de su personal

-La compañía productora

1. visualizar como debe ser el comercial

2. realizar una preproducción del comercial

Story Line / Story Board



PROPUESTAS DEPARTAMENTALES

- Listado del talento propuesto

Principal: Luis Carlos

Secundarios: Hernán

- Vestuario propuesto:

Fotos y muestras:



- Maquillaje y peinado propuestos:

Fotos y muestras



- Localizaciones propuestas:



- Arte y Utilería Propuestos:

(Escenografía y detalles)

Fotos y muestras

Escritorio con utilería de oficina

Sillas



Cronograma

Lunes 20	Martes 21	Miércoles 22	Jueves 23	Viernes 24
visita localización	citar talentos	reunión dirección, producción, arte y	trabajo planos	pruebas de vestuario y maquillaje
reunión director, asistente de director, producción y arte	lista necesidades maquillaje, arte fotografía, sonido, utilería .	.solicitar la utilería y material a utilizar	coordinar AyB con encargada	ensayo general de actores
reunión producción y con talentos	recoger archivos	trabajo en carpeta de producción	citar a los talentos para ensayos previos	llamados previos al rodaje (a un día de la grabación)

Observaciones:

Técnicas/Generales	Artes/Props	Casting /Maquillaje/Vestuario
Llamado: 8 am	Llamado: 8 am	Llamado talentos: 9 am Llamado Vestuario/maquillaje: 8 am

Callsheet 02**Sábado 25-07-1 Reshoot / ext/int****Location:** Estudio TV Apec
Start Shooting: 09:30 am**Crew Call:** 08:00 am
Wrap: 10:00 am**Punto Reunión:** Edif. 1, APEC.
Desayuno: 8:15 am**Sunrise:** 06:14 am**Sunset:** 07:17 pm**Prob Precipitaciones:** 51%**Maxima:** 32°**Mínima:** 23°**ESCENAS A RODAR**

ES C.	E/I	D/N	LOCACION	DESCRIPCION	HORARIO
1	I	D	Estudio TV	Joven entra a of, y comienza entrevista	09:00 am-9:20am
1	I	D	Estudio TV	Joven parece asustado	09:20 pm-9:22 pm
1	I	D	Estudio TV	Joven intenta sacar el celular	09:22 pm-9:30 pm
1	I	D	Estudio TV / Edición	Copy aparece en pantalla	09:30 pm

Locación	Dirección	Contacto
Estudio TV	Edificio 1, Primer Nivel, Universidad Apec	Javier (809-969-1116)

CARGO	NOMBRE	TELEFONO	HORA LLAMADO
Director/ Director Fotografía	Pablo Merán	829-444-6264	8:00 AM
Productora	Laura Rodríguez	809-863-4210	8:00 AM
Asistente de Dirección	Hansel Jimenez	829-741-3820	8:00 AM
Asistente Producción	Janerys Concepción	8049-867-1820	8:00 AM
Coordinador de Producción y Encargado Locaciones	Josué Auzón	829-847-9189	8:00 AM
Gaffer	Victor Metivier	809-219-0489	8:00 AM
Director de Arte	Erick Santana	829-983-1065	8:00 AM
Encargado de Utería y Props	Fabio Mancebo	809-660-1608	8:00 AM
Encargado de Casting/Vestuario	Josetti Benítez	829-969-5540	8:00 AM
Encargada maquillaje y peluquería	Faisal Calderón	849-855-4433	8:00 AM
Encargado de A&B	Loiry Pilier	829-406-8004	8:00 AM
Asistente A & B	Adis Polanco	829-9170306	8:00 AM

6.11.3 Vista previa





CONCLUSIÓN

Los padres obsequian aparatos tecnológicos a sus hijos con el propósito de motivarlos a progresar; pero sin ellos saberlo le están regalando un aparato tecnológico que normalmente estos utilizan para distraerse de su hábito de estudio.

La educación es una de las claves para el progreso y formación de una mejor nación. La campaña se realizó para innovar los conocimientos utilizando la tecnología y sus derivados. La meta principal es dar a entender a los estudiantes que el conocimiento que se adquiere correctamente perdura por siempre.

Los celulares, video juegos y tablets también pueden brindar un gran soporte en la realización de un trabajo de calidad, todo depende del uso al cual estos se les haya enseñado. Por esta razón hemos realizado esta campaña social donde se promueven una serie de pasos para crear un buen hábito estudiantil, horarios con programaciones y una lista de cuentas para seguir en las redes.

Las recomendaciones que estará publicando la revista FRESH guiarán a los jóvenes a tener un balance entre el entretenimiento y el aprendizaje al utilizar los aparatos tecnológicos, creando así un bienestar en la comunidad Dominicana al fomentar la educación y el índice académico.



RECOMENDACIONES

La difusión de la nota de prensa de la campaña debe ser enviada a los medios antes su lanzamiento, de esta forma se captará un público de otros medios hacia las redes de Fresh.

Los medios digitales de Fresh servirán de plataforma para promover el contenido instructivo. Cada post deberá ir acompañado de un caption informativo que promoverá los objetivos de la campaña.

La educación es vital para los niños y jóvenes de Santo Domingo, por esta razón se realiza esta campaña que tiene el poder de fomentar el hábito estudiantil a través de los colores utilizados que intentan llamar la atención del lector, de esta forma el mensaje llegará más fácil.

[illegible]

BIBLIOGRAFÍA

Alegsa, L. (12 de Mayo de 2010). Alegsa. From Alegsa.com.ar.

Perez, J. P. (n.d.). Tableteduca. From tableteduca.webnode.es.

Orozco, D. (30 de Octubre de 2014). conceptodefinicion. From conceptodefinicion.de:
<http://conceptodefinicion.de/laptop/>

Carrodegua, N. (2014). From NorFiC: <http://norfipc.com/internet/redes-sociales-mas-populares-exitosas-internet.html>

Fotonostra. (2012). Fotonostra. From <http://www.fotonostra.com/digital/redvertical.htm>

Mundo Digital. (2005). From Fotonastra: <http://www.fotonostra.com/digital/videodigital.htm>

Toledo, A. (24 de Mayo de 2014). Contenidos. From Puro Marketing: <http://www.puro-marketing.com/10/18922/video-online-diamante-bruto-para-marketing-contenidos.html>

(22 de 11 de 2012). From ElOtroLado: http://www.elotrolado.net/hilo_lista-completa-de-todas-las-consolas-oficiales-existentes_1836996

Pacheco, U. (11 de 4 de 2014). La Nueva España. From La Nueva España: <http://www.lne.es/blogs/el-rincon-de-los-juegos/tipos-de-juegos-online-y-sus-particularidades.html>

Bolsamania. (30 de Enero de 2015). BolsaMania. From <http://www.bolsamania.com/noticias/pulsos/los-seis-juegos-moviles-mas-exitosos-y-desquiciantes--647085.html>

Solís, A. (12 de Agosto de 2013). Forbes. From <http://www.forbes.com.mx/las-15-apps-mas-utilizadas-del-mundo/>

Bartolomé, A. R. (2005). Informar y comunicar en los procesos educativos del Siglo XXI. From http://www.lmi.ub.es/personal/bartolome/articuloshtml/00_cambios_lberoam.pdf

Bartolome, F. A. (2005). El Impacto de las nuevas tecnologías en educación.

ciencia, M. d. (2013). Programa autoaplicado para el control de la ansiedad ante los exámenes. From <http://www.udl.cat/serveis/seu/ansietat/pdfs/capitulo04.pdf>

route, S. I. (23 de Abril de 2015). Spanish Language route. From <http://spanishlanguage.route.com/es/>

Tarifario Revista Fresh. (2013-2014).

Zerzan, J. (2001). Futuro Primitivo. (Numa, Ed.)

Ibor, J. J. (1999). Lecciones de Psicología Medica. (E. España, Ed.) España.

Hüther, G. (2012). Biología del miedo, El estrés y los sentimientos. (P. Editorial, Ed.)

Pocket Computer May Replace Shopping List. (1962). New York Times .

Fundeu. (2013). From www.fundeu.es

Kotler, P. (1991). Marketing Social. (D. d. Santos, Ed.)

Haro, J. J. (2010). Redes Sociales en Educación. Barcelona.

M., A. (2002). Desarrollo de escuelas inclusivas. Madrid: Narcea.

Vicente, M. (2013). UnComo. From <http://hogar.uncomo.com/articulo/como-decorar-una-sala-de-estudio-19815.html>





UNAPEC

UNIVERSIDAD APEC

Decanato de Artes y Comunicación

“Campaña de Marketing Social para promover el buen uso de la Tecnología por los estudiantes, Revista Fresh, Santo Domingo, 2015”

Sustentantes:

Faisal Calderón	2010-1304
Pablo Meran	2011-0255
Isabel Delgado	2011-0206

Asesor:

Ivelisse Comprés

Anteproyecto del trabajo de grado para optar por el título de:

Licenciatura en Publicidad

Santo Domingo, D.N.

09 de Junio, 2015.

TEMA

“Campaña de Marketing Social para promover el buen uso de la Tecnología por los estudiantes, Revista Fresh, Santo Domingo, 2015”.

1. PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

Este tema presenta uno de los problemas más comunes alrededor de todo el mundo, la distracción que tienen los jóvenes a la hora de realizar una tarea, examen práctico o trabajo final. Durar horas visualizando videos, fotografías y chateando son algunas de las razones por la cual la calidad de estos trabajos no tienen un resultado eficiente; llevando a los estudiantes a carecer de tiempo para preparar un ensayo libre de plagio.

El mal uso del internet puede afectar en torno a la vida personal y académica de un estudiante, que por lo general es mas frecuente en un nivel medio y superior. Esta investigación se basará en cómo el uso del internet y la tecnología puede no ser tan productivo para la vida académica de un estudiante, cómo diversos sitios de navegación suelen ser una distracción para el estudiante.

Este tema se enfoca en una de las necesidades sociales principales a nivel mundial, la educación como necesidad principal y clave para el progreso y formación de una mejor nación. La campaña a realizar en este trabajo busca innovar los conocimientos utilizando correctamente el uso de la tecnología y sus derivados. La meta principal es dar a entender a los estudiantes que el conocimiento que se adquiere correctamente perdura por siempre, De esta forma la nueva generación de estudiantes podrán utilizar las tácticas y hábitos ideales para tener un buen rendimiento académico.

2. FORMULACIÓN DEL PROBLEMA

¿Cuáles son las estrategias a utilizar en la Campaña de Marketing Social para promover el buen uso de la Tecnología por los estudiantes, Revista Fresh, Santo Domingo, 2015?

3. SISTEMATIZACIÓN

¿A qué se le llama “Buen uso de la Tecnología”?

¿Por qué los estudiantes deben darle un buen uso a la tecnología?

¿Tienen deficiencias los estudiantes que utilizan su celular para entretenerse en horarios de clases?

¿Qué nivel académico tienen los estudiantes que utilizan con mas frecuencia la tecnología para su diversión?

¿Debe prohibirse el uso de dispositivos inteligentes en las horas de clase?

¿Cómo pueden los estudiantes darle un buen uso de la tecnología?

¿Cuáles serían los beneficios que obtendrían los estudiantes que le den un buen uso a la tecnología?

¿Cuáles son las redes sociales más utilizadas por los estudiantes?

¿En cuáles medios se colocará la campaña?

¿A quién va dirigida la campaña?

4. OBJETIVO GENERAL

Diseñar una Campaña de Marketing Social para promover el buen uso de la Tecnología por los estudiantes, Revista Fresh, Santo Domingo, 2015.

4.1 OBJETIVOS ESPECÍFICOS

Investigar a qué se le llama Buen uso de la Tecnología.

Indagar por qué los estudiantes deben darle un buen uso a la tecnología.

Identificar las deficiencias que tienen los estudiantes que utilizan su celular para entretenerse en horarios de clase.

Conocer el nivel académico que tienen los estudiantes que utilizan con más frecuencia la tecnología para su diversión.

Investigar si debe prohibirse el uso de dispositivos inteligentes en las horas de clase.

5. JUSTIFICACIÓN

La investigación de esta campaña de Marketing Social tiene como fin concientizar a los estudiantes sobre el buen uso de la tecnología. Hacerles comprender que la tecnología es parte de nuestro diario vivir, no obstante, dándole un buen uso informativo se pueden enriquecer de conocimientos. La tecnología es un arma de doble filo para un estudiante, es decir, tienen toda la información mundial en sus manos pero por otro lado pueden llegar a tener una constante distracción debido a múltiples cuestiones que se encuentran entre ellas.

Debido al consumo de tiempo por estas distracciones estos recurren a la copia de trabajos ya realizados por amigos o extraen información rápida, sencilla y de fácil acceso en el internet, creando el plagio y quebrantando las leyes del autor; ya no citan y tampoco dan créditos.

La problemática no siempre viene de la generación actual, sino de la falta de cono-

cimiento al no saber como se reacciona ante estas situaciones. La campaña a realizarse busca promover los pasos necesarios para crear un buen hábito estudiantil, crear horarios exitosos para estudiar usando correctamente la tecnología y dar a conocer las páginas o cuentas que suplen bastante información cultivadora.

6. ASPECTOS METODOLÓGICOS

6.1 Tipos de investigación

Descriptiva

Esta investigación será descriptiva porque busca describir las técnicas que se deben utilizar para tener éxito al realizar asignaciones dándole un buen uso a la tecnología.

Exploratoria

En esta investigación planea dirigirse a los lugares clave para extraer, informar y recolectar una base de datos para completar la investigación.

De Campo

De realizarán entrevistas y encuestas a estudiantes para demostrar la problemática planteada, al igual que demostrar los resultados de los métodos proporcionados por la campaña realizada por al revista Fresh.

6.2 Métodos

Deductivo

La investigación está basada en el método deductivo porque parte de las informaciones ya existen.

Inductivo

También está basada en el método inductivo, por el análisis empleado mediante la observación y el estudio del comportamiento del estudiante ante la distracción en las redes y como reacciona mediante el nuevo hábito de respetar los horarios y tener un mejor manejo de las redes y la tecnología a la hora de obtener información fiable y segura.

Análisis

El método de análisis se aplicará en cada una de las informaciones adquiridas por fuentes externas. Por igual que con las entrevistas que se realizarán.

6.3 Técnicas e instrumentos.

Entrevista

Entrevistas a profesores de colegios para obtener información fiable y segura sobre el comportamiento exacto que tienen los estudiantes a la hora de impartir la clase. Conocer si utilizan los celulares u otro aparato tecnológico en horas de clase; también a través de esta entrevista se conocerá el nivel que tienen los trabajos y tareas de los estudiantes.

Encuesta

Se realizarán encuestas a los padres o tutores para obtener mayor información sobre el motivo por el cual se le ofrecen estos aparatos tecnológicos.

También los estudiantes serán encuestados para conocer cuales son las redes sociales que usan con más frecuencia, conocer los horarios en el que prefieren estudiar, al igual que el ambiente que estos prefieren para realizar sus asignaciones.

7. MARCOS DE REFERENCIA

7.1 Marco Teórico

T.S Loor Vera Gema Abigail T.S Valdiviezo Intriago Laura Lisbeth, 2013, Redes Sociales De Internet Y Su Influencia En El Proceso De Aprendizaje En Las Y Los Estudiantes De La Carrera De Trabajo Social De La Universidad Técnica De Manabí, 2013, Ecuador, Universidad Técnica de Manabí.

En la sociedad actual, las redes sociales de Internet, tienen un campo muy amplio, heterogéneo y diverso en el cual intervienen varios elementos como: actores sociales, tecnología, utilidad de las redes sociales, avances, tiempo y ocupación que se debe al manejo de las mismas, funciones y principalmente ventajas y desventajas de su uso en el campo educativo. En los últimos años los sucesos tecnológicos han promovido muchos cambios, puesto así que actualmente el mayor porcentaje de personas que poseen una cuenta de red social, son los adolescentes, lo cual puede repercutir posi-

tiva o negativamente en su vida como estudiante, amigo o familiar.

Sorto Garcia, Dayana Liseth Vega Deleon, Sindi America Ventura Gamez, Ivania Esmeralda, 2012, Uso De La Tecnología Celular Por El Alumnado Y Su Influencia En El Aprendizaje Activo Dentro Del Salón De Clases, El Salvador, Universidad De El Salvador Facultad De Ciencias Y Humanidades Departamento De Educación.

La presente investigación trata sobre el uso de la tecnología celular por el alumnado y su influencia en el aprendizaje activo dentro del salón de clases, lo cual es de suma importancia conocer ya que se pueden presentar varias dificultades en el aprendizaje de los alumnos/as a causa del uso que se le da al teléfono celular.

7.2 Marco Conceptual

Revista Fresh

La revista Fresh es una fusión actual de moda, tendencias, cultura, deporte, música, entretenimiento e ideas artísticas que crean una revista innovadora y vanguardista.

Fresh es una revista bimestral impresa, dirigida a jóvenes de ambos sexos, la cual se compromete a ofrecer las últimas noticias y tendencias.

Cada edición se enfoca en llevar contenido actualizado y moderno en diversos temas de moda, deporte, educación, cine, música, salud, arte, cultura, tecnología y eventos sociales. (Tarifario Revista Fresh, 2013-2014)

Tecnología

Es el conjunto de división del trabajo / producción / industrialización y su impacto sobre la juventud y sobre la naturaleza. La tecnología es la suma de las mediaciones entre los humanos y el mundo natural, y la suma de las separaciones que median entre cada uno y el otro; toda la explotación y toxicidad necesaria para producir y reproducir el escenario de hiperalienación en el que languidecemos. Es la textura y la forma de la dominación en cualquier contexto de jerarquía y comercialización.

(Zerzan, 2001)

Distracción

Es un término usado para describir una desviación de la atención por parte de un su-

jeto cuando éste debe atender a algo específico; Este es el peor enemigo del estudio y es la causa del bajo rendimiento, a pesar de que se dedique bastante tiempo a esta tarea, ya que lo que cuenta no es el número de horas, si no la intensidad y concentración con la que estudiamos.

Según su procedencia, existen distractores de dos tipos:

Distractores externos: ruidos, factores ambientales del entorno (temperatura, postura, iluminación), excesiva dificultad o facilidad de la materia, uso de otros dispositivos (tablet, pc o celular) en vez de realizar los deberes.

Distractores internos: Problemas y conflictos personales o familiares todavía sin resolver, ansiedad cualquiera que sea su causa, falta de interés por el tema. (Ibor, 1999)

El Estrés

Es un síntoma provocado por alguna situación en problema, los síntomas son algunos notables como el nerviosismo (temblar) o estar inquieto.

La eficiencia en el uso de los recursos para el logro de los objetivos educacionales es materia clave para alcanzar un desarrollo educacional sostenido.

Con la evolución y llegada de los aparatos tecnológicos la eficiencia en los trabajos y tareas han disminuido, no porque no se encuentra la información suficiente, sino porque la desconcentración ha aumentado debido al mal uso de la tecnología. (Hüther, 2012)

Computadoras

Las computadoras personales como dispositivos electrónicos de consumo para el mercado masivo comenzó efectivamente en 1990 con la introducción de las micro-computadoras, aunque ya se habían aplicado, mucho antes, algunas computadoras mainframe y computadoras centrales para empresas principalmente; pero su uso en casas de familias inicio en 1990-1995. Una computadora personal está orientada al uso individual y se diferencia de una computadora central, donde las peticiones del usuario final son filtradas a través del personal de operación o un sistema de tiempo compartido.

Internet

Uno de los servicios que más exitosos ha sido el Internet World Wide Web (WWW o la

Web), esta es una red informática de nivel mundial que utiliza la línea telefónica para transmitir la información.

Podemos definir a Internet como una “red de redes”, es decir, una red que no sólo interconecta computadoras, sino que interconecta redes de computadoras entre sí. Su uso en casa comienza en el 1993, conjunto con el computador brindar un sin número de información científica contenida en un solo dispositivo. (Pocket Computer May Replace Shopping List, 1992)

Teléfono inteligente / Smartphone

El teléfono inteligente o teléfono en tipo teléfono móvil construido sobre una plataforma informática móvil, con una mayor capacidad de almacenar datos y realizar actividades, semejante a la de una minicomputadora, y con una mayor conectividad que un teléfono móvil convencional. Este se utiliza con muchos fines, y el término “inteligente” hace referencia a la capacidad de usarse como un computador de bolsillo, y llega incluso a reemplazar a una computadora personal en algunos casos.

Generalmente, los teléfonos con pantallas táctiles son los llamados “teléfonos inteligentes”, pero el soporte completo al correo electrónico parece ser una característica indispensable encontrada en todos los modelos existentes y anunciados desde 2007.

Casi todos los teléfonos inteligentes también permiten al usuario instalar programas adicionales, habitualmente incluso desde terceros, hecho que dota a estos teléfonos de muchísimas aplicaciones en diferentes terrenos; sin embargo, algunos teléfonos son calificados como inteligentes aún cuando no tienen esa característica.

Una tableta, es una computadora portátil de mayor tamaño que un teléfono inteligente, integrada en una pantalla táctil con la que se interactúa primariamente con los dedos o un estilete, sin necesidad de teclado físico ni ratón. Estos últimos se ven reemplazados por un teclado virtual y, en determinados modelos, por una minitrackball integrada en uno de los bordes de la pantalla. (Las Tabletas, 2013)

Marketing Social

El marketing social es el diseño, implementación y control de programas pensados para influir en la aceptación de ideas sociales, implicando consideraciones de planificación de producto, precio, comunicación, distribución e investigación de marketing. (Kotler, 1991)



Redes Sociales

Las redes sociales son estructuras compuestas por personas u otras entidades humanas las cuales están conectadas por una o varias relaciones que pueden ser de amistad, laboral, intercambios económicos o cualquier otro interés común (“Red social,” 2010). No deben confundirse con los servicios de redes sociales que son aplicaciones que ponen en contacto las personas a través de Internet. Los servicios de redes sociales son la infraestructura tecnológica sobre la que se crean las relaciones y, por tanto, las redes sociales. (Haro, 2010)

7.3 Marco Espacial

La investigación será realizada en Santo Domingo enfocada especialmente en colegios y universidades.

7.4 Marco Temporal

La investigación se realizará durante un mes. Del 1 de Junio al 1 de Julio del 2015. Se seguirá de constantemente la programación y asignaciones del calendario.

8. ESQUEMA DE CONTENIDO

Indice

Agradecimiento

Dedicatorias

Resumen

Introducción

Capítulo 1: “Dispositivos responsables de gran distracción en los estudios”.

1.1. Dispositivos Tecnológicos

1.2. Redes sociales

1.3. Videos digitales online

1.4. Video juegos

1.5. Apps

Capítulo 2: “Uso incorrecto de los aparatos tecnológicos en horarios de clase.”

2.1. Evitar el mal uso de los Smartphone en los exámenes.

2.2. Controlar el chateo en horarios de clases.

2.3. Métodos para concentrarse en horario de clase.

2.4. Consecuencia del mal uso de los aparatos electrónicos en clase.

Capítulo 3: “Hábito estudiantil”

3.1. Hábito de estudio

3.2. costumbres de un buen habito estudiantil

3.3. Mal habito estudiantil

3.4. Efectos que provocan el mal habito (consecuencias etc)

3.5. Distracciones en el área escolar

3.6. Horarios y ambiente adecuados para realizar tareas

3.7. Tácticas y técnicas de concentración

Capítulo 4: “Uso correcto de la tecnología”.

4.1. Importancia de los aparatos tecnológicos.

4.2. Aportes de los aparatos tecnológicos en el ámbito estudiantil.

4.3. Derecho y respecto al autor a la hora de extraer información encontrada en internet.

4.4. Diferentes tipos de aparatos tecnológicos.

4.5. Lista recomendada de Apps, cuentas y paginas webs fiables para realizar tareas y trabajos.

4.6. Importancia de la buena redacción en ensayos realizados con información de Internet.

Capítulo 5: “Investigación de mercado, presentación y análisis de los resultados”

5.1. Tipo de investigación

5.2. Objetivos de la investigación

5.2.1. Objetivos generales



5.2.2. Objetivos específicos

5.3. Metodo

5.4. Técnicas de investigación

5.5. Análisis y presentación de resultados

Capítulo 6: “Campaña social para promover el buen uso de la tecnología por los estudiantes, revista Fresh”.

6.1. Necesidad social

6.2. Justificación de la necesidad social

6.3. Objetivo general

6.4 Objetivos específicos

6.5. Perfil y comportamiento de la población objetivo

6.5.1. Perfil demográfico

6.5.2. Perfil psicografico

6.6. Brief de la revista Fresh

6.7. Patrocinadores

6.8. Donadores

6.9, Mezcla de marketing

6.9.1. Producto

6.9.2. Precio

6.9.3. Promoción

6.9.4. Plaza

6.9.5. Proceso

6.9.6. Personal

6.9.7 Presentación

6.10. Linea gráfica de campaña

6.10.1. Logo

6.10.2. Artes para redes sociales

Instagram



Facebook

6.11. Video promocional

6.11.1. Guión

6.11.2. Libro de produccion

6.11.2. Vista previa del video

Conclusiones

Recomendaciones

Bibliografia

Anexo

Bibliografia

Zerzan, J. (2001). Futuro Primitivo. (Numa, Ed.)

Fundeu. (2013). Retrieved from www.fundeu.es

Ibor, J. J. (1999). Lecciones de Psicología Medica. (E. España, Ed.) España.

Hüther, G. (2012). Biología del miedo, El estrés y los sentimientos. (P. Editorial, Ed.)

Haro, J. J. (2010). Redes Sociales en Educación. Barcelona.

Kotler, P. (1991). Marketing Social. (D. d. Santos, Ed.)

Pocket Computer May Replace Shopping List. (1962). New York Times

Tarifario Revista Fresh. (2013-2014).

Entrevistada: Pierina Diez

Cargo: Encargada de la Unidad de Protección Animal

Institución: Revista FRESH

Realizada por: Faisal Calderon

Fecha: 18 de Junio, 2015

Entrevista, Pierina Diez.

Tema:

“Campaña de Marketing Social para promover el buen uso de la tecnología por los estudiantes, Revista Fresh, Santo Domingo 2015.”

1- Cuéntenos un poco sobre la revista FRESH.

Fresh es una revista que está en proceso de Posicionamiento, se ha ido adueñando de ese nicho de mercado de revistas para jóvenes que había en el país ofreciéndoles una revista de alta calidad y excelente contenido.

2- ¿Donde se distribuye la revista?

Fresh se distribuye en las universidades de la capital así como en algunos colegios privados, también tenemos puntos de distribución como AP Print Shop, Miguel Genao Atelier, tienda Formale, Tienda Dueh y comercios de plaza central.

3- ¿Cuales es el blanco de publico de la revista Fresh?

Jóvenes de clase media entre un rango de edad de 16 a 27 años.

4- ¿Cual es el perfil pictográfico del blanco de público?

Jóvenes Universitarios interesados en los temas actuales, la tecnología, el entretenimiento, la belleza y la moda, son personas que les gusta estar a la vanguardia de las tendencias.



5- ¿La revista utiliza redes sociales?

Si, estamos en Facebook, Instagram, twitter, Youtube, G+ y Pinterest como FreshMagrd.

6- ¿Cual es la red social con mayor cantidad de seguidores?

Actualmente Instagram tiene 3,367 seguidores lo que la convierte en la red con un mayor número de seguidores.

7- ¿Cuales aparatos tecnológicos poseen sus seguidores?

Computadoras, Tablets, smartphones, Ipods entre otros.

8- ¿Cual aparato tecnologico posee la mayoría?

Un Smartphone.

9- ¿Que tipo de contenido comparten en ellas?

Temas asociados al entretenimiento, la moda, la belleza, deportes y tecnología.

10- ¿Cree que su contenido es instructivo y cultivador?

Así lo creo, en Fresh tratamos de compartir contenido interesante e innovador.

11- ¿Cuál es el motivo por el cual usted desea realizar esta Campaña?

Nuestro fin es concientizar a los jóvenes a que dediquen tiempo de calidad para tener experiencias fuera de lo virtual.

12- ¿Cree que esta Campaña le podra dar un aporte positivo al blanco de público?

Gracias a la comunidad que hemos creado a traves de esta plataforma de redes sociales hemos creado una buena relacion con nuestros seguidores por eso estamos seguros de que con este mensaje lograremos hacer un cambio en el pensamiento de estos jovenes que nos siguen.

Entrevistada: Stephany Highgrace

Cargo: Comunicadora digital

Institución: Capital DBG

Realizada por: Faisal Calderon

Fecha: Jueves 10 de Julio, 2015

Entrevista, Stephany Highgrace.

Tema:

“Campaña de Marketing Social para promover el buen uso de la tecnología por los estudiantes, Revista Fresh, Santo Domingo 2015.”

1- Cuéntenos un poco sobre tu experiencia en los medios de comunicación.

Tengo 4 años desarrollando en el área de Comunicación Digital. He tenido el placer de trabajar para empresas como Claro y Presidente como Community Manager and Content Creator. Además, tengo experiencia en Diseño Gráfico lo que me ha conducido a ampliar mis conocimientos en la importancia de la comunicación gráfica en los medios digitales.

2- ¿Sus compañeros, familiares y amigos utilizan dispositivos tecnológicos?

Si

3- Si la respuesta es positiva, mencione cuales utilizan con mas frecuencia.

Laptops, tablets, teléfonos móviles.

4- ¿Son las redes sociales una distracción para los estudiantes?

Eso siempre va a depender del uso que se les da. Desde mi punto de vista, las redes sociales pueden ser usadas para entretener, informar y educar a los usuarios. No considero que se le debe atribuir la responsabilidad de distraer a un estudiante a las redes sociales.

5- ¿Cuales son las fuentes fiables para encontrar informacion a traves del internet?

Existen millones de fuente confiables para encontrar información en Internet, sólo debes verificar su veracidad. Siempre recomiendo buscar informaciones en distintos medios para reducir el margen de error.

6- ¿Cuáles son algunas de las cuentas que los estudiantes deberían seguir?

Eso depende de los intereses del estudiante. Existen algunas redes que son para conocimientos generales como CNN en español, la cuenta oficial de Facebook, TreceBits.

7- ¿Son los estudiantes los usuarios con mayor interacción en las redes sociales?

Si, pero es que los jóvenes son los más activos en las redes sociales. De todas formas, considero que esta pregunta no se limita a la edad.

8- ¿Que aporte tienen los estudiantes a las cuentas que promueven bebidas y bares?

Ningún aporte más que una comunidad de seguidores más amplia. Las estrategias de marketing digital para cuentas de bebidas alcohólicas y/o bares no son orientadas para el consumo de usuarios menores de edad.

9- ¿Son los menores de edad los usuarios con mayor porcentaje en la interacción con este tipo de cuentas?

No, aproximadamente un 25% de los usuarios en la web siguen marcas de bebidas alcohólicas y un 40% siguen redes de bares.

10- ¿Cree que este tipo de cuentas promueve contenido instructivo y cultivador?

No todas las redes sociales están orientadas a educar a sus seguidores. Cada cuenta tiene sus objetivos y son sus usuarios quienes deben decidir si es el tipo de contenido que necesitan consumir o no. Las marcas de bebidas alcohólicas, por lo general, tienen de objetivo entretener.

11- ¿Cree que la copia de informacion sin respetar los derechos del autor son muy frecuentes en esta generacion?

Si, últimamente las personas están utilizando imágenes en sus blogs sin tener la autorización del autor ni darle los créditos en la publicación. Esto se genera por la cantidad de personas que consideran que las redes sociales son una excelente plataforma para ganar dinero sin esfuerzo, están en el error, los medios digitales conllevan esfuerzo, estrategias y planificaciones para lograr crear una comunidad que consuma sus contenidos.

Entrevistado: Randy Paulino

Cargo: Profesor de Ciencias Sociales

Institución: Liceo Dr. Elias Rodriguez

Realizada por: Faisal Calderon

Fecha: Jueves 29 de Junio, 2015

1- ¿Qué rango de edad tienen sus alumnos?

13 a 18 años

3- ¿Sus alumnos poseen aparatos tecnológicos?

La gran mayoría si

4- ¿Cuál es el aparato tecnológico que mas utilizan sus alumnos en clase?

Celulares y Tablet

5- ¿Estos aparatos tecnológicos causan distracción al alumno y a los demás?

Si, la mayoría del tiempo siempre hay que estar mandándolo a que lo guarden o quitarle los aparatos.

6- ¿Ha encontrado a algún estudiante realización trampa en exámenes con la ayuda de los celulares?

Si, usan sus aparatos como ayuda.

7- ¿Apoya el uso del internet para extraer información para realizar tareas y trabajos?

Si lo apoyo en algunas circunstancia, depende del tipo de tarea que les deje asignado.

8- ¿Cumplen sus alumnos las reglas del derecho al autor?

Podría decir que pocos respetan el derecho.



9- ¿Que % de alumnos respeta esta regla?

Se podría decir que un 40%

10- ¿Sus alumnos citan algunos párrafos?

Frecuentemente.

11- ¿Cree que este problema proviene de la crianza que le dan los padres?

Influye mucho ya que los padres quieren complacer a sus hijos en todo, y no voy de acuerdo que un niño deba poseer aparatos electrónicos en tan poca edad solo para distraer sus mentes y no dar el todo por el todo en la escuela.

Entrevistada: Laynee Portes

Ocupación: Estudiante de Medicina

Institución: UASD

Realizada por: Isabel Delgado

Fecha: 25 de Julio, 2015

Entrevista, Laynee Portes.

Tema:

“Campaña de Marketing Social para promover el buen uso de la Tecnología por los estudiantes, Revista Fresh, Santo Domingo, 2015”.

1-¿Dónde estudias?

Medicina – UASD

2- ¿En qué horario estudias?

Mañana – Tarde.

3- ¿Utilizas un Smartphone?

Sí.

4- ¿Cuáles Aplicaciones te interesas mas por descargar?

Redes sociales, juegos, aplicaciones para fotos.

5- ¿Cuándo utilizas información del internet usas las citas?

No. Copio la información como esta y a veces extraigo lo que entiendo de la información.

6- ¿Utilizas redes sociales?

Sí. Facebook, Whatssapp, Instagram y Twitter.

7- ¿Cada qué tiempo usas el celular?

Cuando no tengo nada que hacer siempre lo uso o cuando me llega un mensaje.

8- ¿Usas el celular en clases?

A veces. Cuando el profesor no le gusta que lo usen no lo uso pero hay otros que si dejan usarlo.



9- ¿Tus compañeros utilizan el celular en clases?

La mayoría.

10- ¿Qué uso le das al celular en clases?

Lo uso cuando me llega un mensaje en Whatsapp o para ver las redes sociales.

11- ¿Estás consiente de que el celular te distrae de la clase?

Sí.

12-¿Por qué utilizas el celular en clases?

Porque la clase a veces es muy aburrida.

¿Estas consiente de que con tu celular inteligente puedes obtener información para agrandar tus conocimientos en clases?

Sí.

Entrevistada: Franchesca Mata

Ocupación: Madre, Ama de casa.

Realizada por: Pablo Meran

Fecha: 28 de Junio, 2015

Tema:

“Campaña de Marketing Social para promover el buen uso de la tecnología por los estudiantes, Revista Fresh, Santo Domingo 2015.”

1- ¿Cuántos hijos tiene?

Tengo tres hijos, dos varones y una hembra, uno de 14, la hembra de 17 y el otro de 22.

2- ¿En que curso estan o que carrera estudian cada uno?

El de 14 acaba de cursar primero de bachiller, la hembra acaba de graduarse del colegio y el mas grande esta en termino en la carrera de contabilidad.

3- ¿Como usted como madre ha visto la trayectoria estudiantil de sus hijos?

Con altas y bajas, a veces es dificil mantenerlos totalmente enfocados en sus estudios, por ejemplo al mas pequeño antes teníamos que sentarnos con el a hacer sus tareas porque si lo dejábamos solo no hacia nada.

4- ¿Disponen de muchos aparatos eléctricos en la casa?

Bueno realmente si, cada uno tiene su celular y su computadora.

5- ¿Sus hijos los utilizan mucho?

Mas de lo normal diria yo, siempre se mantienen con algo conectado, sino es el celular pegado, es trancado en sus habitaciones en el internet.

6- Cuales son los que mas usan?

Celulares y laptops.



7- ¿Ha usado como incentivo de recompensa regalarle a sus hijos aparatos electrónicos? ¿Cuales han sido los motivos?

A veces, cuando realmente se lo merecen, como cumpleaños o buenas calificaciones, por ejemplo al pequeño cuando se graduó de básica, le regalamos una consola de video juegos, cuando tiene buenas calificaciones de vez en cuando le regalamos juegos, al mas grande ya no, pero antes también le regalábamos sus juegos, y a la hembra casi no le gustan esas cosas, pero igual se le ha regalado tablet y celulares.

8- ¿Han instruido a sus hijos acerca del manejo de información por la internet?

Realmente no, creo que eso es un trabajo que lo debería de desempeñar sus profesores.

Encuesta Campaña Social

Esta encuesta es sobre el buen uso de las tecnologías en los colegios, escuelas y universidades. (Solo es un trabajo de grado)

*Obligatorio

Sexo *

Masculino

Femenino

Edad *

13 - 15

16 - 18

19 - 21

22 - 24

25 en adelante

¿Cómo considera el uso de las redes sociales? *

La mejor opción para entretenerse

La manera correcta para estar en contacto con los demás

Para conocer gente nueva

El medio con mayor informacion disponible

¿Cree usted que las redes sociales puede ocasionar un daño psicológico? *

Si

No

¿Qué redes sociales usas con frecuencia? *

Facebook

Twitter

Instagram

Youtube

Otro:

¿Cómo evalúa usted las redes sociales que utiliza? *

Excelente

Buena

Malo

¿Con que frecuencia utiliza usted las redes social? *

Diariamente

Semanalmente

Mensualmente

¿Qué busca usted en las redes sociales? *

Información

Comunicación

Entretenimiento

¿Cree usted que le das buen uso a las redes sociales? *

Si

No

¿Cree usted que se puede correr peligro con las redes sociales? *

Si



No

¿Cuales son las Apps que normalmente usa en su celular? *

(Ej: Whatsapp, Instagram, Facebook, Snapchat, Twitter, etc...)

¿Cree que es recomendable utilizar aparatos tecnológico en reuniones de trabajo o clases? *

Si

No

¿Cual es tu horario de estudio o de hacer tareas? *

Matutino

Diurno

Nocturno

¿En que ambiente te gusta estudiar o hacer tus tareas? *

Mi habitacion

Sala de estudio

Biblioteca

En un aula

Otro:

En el momento de estudiar o hacer una tarea, ¿Cuál es el mayor distractor para ti? *

(Nota: Computadora y celular conllevan redes sociales)

Videojuegos

Computadora

Television

Celular

¿Con que frecuencia usas la internet para sacar información? *

Siempre

A veces

Nunca

¿Al utilizar como base información encontrada en internet, sigues las reglas del autor? *

Frecuentemente

Siempre

Casi nunca

Nunca

¿Crees que una campaña que brinde información sobre el buen uso de la tecnología podría ayudar a la comunidad con el buen uso de los aparatos tecnológico? *

Si

No

¿Por qué? *

