



Instituto Tecnológico de La Piedad

Nombre: Luis Alfredo Domínguez Armendáriz

Carrera: Tecnologías de la Información y la
Comunicación

Tema de Investigación: Dependencia Tecnológica

Materia: Taller de Investigación I

Profesor(a): Sesma Cárdenas Nelly Hosanna

3er semestre Periodo: Agosto – Diciembre
2014

Planteamiento del Problema

¿Qué aspectos influyen (Educación, Situación Familiar) para que los jóvenes (Edad, Estado Socioeconómico) dependientes de la Tecnología en el estado de México en Agosto – Diciembre del 2014?

Objetivo General

Identificar, por medio de una investigación documental, como influyen las tecnologías en el estado de México en 2014 a los jóvenes para demostrar cómo afectan en su aprendizaje y en su comportamiento.

Objetivos específicos

- Explicar las causas por las cuales los jóvenes son dependientes de la tecnología.
- Analizar posibles soluciones

Hipótesis

La Tecnología influye en los jóvenes generando dependencia a la misma.

Justificación

En el último siglo, las tecnologías han ido evolucionando rápidamente y esto nos ha estado favoreciendo en cuanto a adquirir conocimientos y resolver problemas rápidamente, pero a la vez, esta misma tecnología nos ha estado afectado en nuestra manera de vivir y en nuestra forma de comportarnos. Por ello, decidí hacer esta investigación, para dar a conocer a las demás personas las causas y el cómo nos afecta la tecnología en nuestras vidas si no es manejada adecuadamente.

Contenido

Planteamiento del Problema	2
Objetivo General	2
Objetivos específicos	2
Hipótesis	2
Justificación	2
1. Dependencia Tecnológica	4
1.2 ¿Qué es Dependencia Tecnológica?	4
1.2 Causas que generan Dependencia Tecnológica	5
1.3 Consecuencias de la Dependencia Tecnológica	6
1.4 ¿Qué es Tecnología?	7
1.5 Ventajas de la Tecnología	8
1.6 Desventajas de la Tecnología	9
1.7 Tipos de Tecnología (Computadora, Teléfono Celular, Videojuegos)	10
1.7.1 Computadora (Definición)	10
1.7.1.1 Hardware	11
1.7.1.1a El Teclado	11
1.7.1.1b El Ratón (Mouse)	12
1.7.1.1c Monitor (Pantalla)	13
1.7.1.1d El Modem	14
1.7.1.2 Software (Programas)	15
1.7.2 Teléfonos Celulares (Definición)	16
1.7.2.1 Primer Teléfono Celular (Motorola)	17
1.7.2.2 Funciones del Teléfono Celular	17
1.7.2.3 Ventajas del Teléfono Celular	20
1.7.2.4 Desventajas del Teléfono Celular	21
1.7.3 Videojuegos (Consolas de Videojuegos)	22
1.7.3.1 Primer Consola de Videojuegos	23
1.7.3.2 Ventajas de los Videojuegos	23
1.7.3.3 Desventajas de los Videojuegos	24

1. Dependencia Tecnológica

1.2 ¿Qué es Dependencia Tecnológica?

Dependencia tecnológica es querer realizar la mayoría de nuestras tareas cotidianas dependiendo de aparatos tecnológicos inventados por el hombre, es hacer nuestros medios de comunicación medios virtuales por los cuales nos comunicamos, se conocen nuevas personas, se registran datos personales, cuentas bancarias, bases de datos, entre otros, de nuestro quehacer diario. (Mane, 2014)

Dependencia tecnológica es un término que hace referencia a depender de una cierta tecnología indispensable para "x" propósito. La ausencia de dicha tecnología generaría severos problemas y colapsaría todo un sistema basado en la misma, llámese económico, social o político cuya estructura se ha edificado sobre cimientos cuyo componente principal es dicha tecnología. (HackingLab, 2014)

Consiste en que los individuos hoy en día, se encuentran de una u otra manera ligados a la tecnología, es decir esta se ha hecho partes de sus vidas (Mnd'za, 2014)

Bien, ya vimos anteriormente 3 definiciones de lo que es Dependencia Tecnológica, pero para dejar en claro que es dependencia tecnológica la definiré con mis propias palabras. La Dependencia Tecnología es cuando una persona no se puede despegar ni un solo momento de algún tipo de tecnología (Computadora, Teléfono Celular, Videojuegos, etc.), el individuo se hace dependiente de este, un ejemplo muy claro lo tenemos en los jóvenes de hoy en día, que son dependientes de los teléfonos celulares, que están todo el tiempo metido en las redes sociales.

1.2 Causas que generan Dependencia Tecnológica

Las causas de la dependencia tecnológica se originan en las limitaciones propias del ser humano y su deseo por satisfacer sus necesidades cada vez más crecientes, de esta manera se crea una espiral en la cual la satisfacción de las necesidades por medios tecnológicos crea nuevas necesidades y nuevos desarrollos tecnológicos para satisfacerlas, haciéndonos cada vez más dependientes. (10GO, 2014)

Una de las principales causas que nos llevan a una dependencia tecnológica es la misma tecnología, debido a que en su afán por evolucionar a gran velocidad, hace que los seres humanos dependan de ella para ser competitivos en el mundo laboral y social. (Mane, dependenciatecnologicamane, 2014)

Facilidad para manejar procesos tecnológicos, poca orientación sobre el manejo de las, herramientas tecnológicas, necesidad de estar actualizado, La necesidad del conocimiento, Curiosidad. (Manulifa, 2014)

Desde pequeños, cuando entramos al kínder, nos empiezan a enseñar Matemáticas, lo más básico, suma y resta. Conforme va pasando el tiempo vamos subiendo de nivel. Cuando llegamos a la Secundaria, es típico ver a los estudiantes ver como hacen las operaciones en calculadoras, desde ese momento nos hacemos dependientes de ellas, la calculadora es ese aparato electrónico en el cual hacemos cualquier tipo de operaciones, suma, resta, multiplicación, división, etc. Apuesto a que si ponen a algún estudiante de prepa o universidad a resolver alguna división no dudara en sacar la calculadora, ¿Y por qué sucede esto? Porque la tecnología nos evita hacer todo el procediendo de un problema para llegar a la respuesta.

1.3 Consecuencias de la Dependencia Tecnológica

Llegar a depender de la tecnología puede tener múltiples consecuencias, afectaría al ser humano en muchas de sus áreas y causaría un desequilibrio. Deterioro mental, poco desarrollo de la creatividad, aislamiento social, enfermedades auditivas por el uso constante de los celulares, atrofia mielo intelectual, descuido personal, depresión, desorden bipolar, ansiedad, trastornos, etc. (Manulifa, 2014)

Además de los inconvenientes planteados con anterioridad, La dependencia de las herramientas tecnológicas trae como consecuencia limitaciones en el desarrollo de tareas que pueden estar supeditadas a la utilización de una herramienta específica sin la cual no se puede desarrollar. La dependencia tecnológica también se puede limitar la creatividad y el ingenio, en especial en las nuevas generaciones, ya que solo conocen las herramientas tecnológicas para dar solución a los problemas y satisfacer sus necesidades. (10GO, 2014)

Una de las principales consecuencias de la dependencia tecnológica es que la tecnología no es uniforme, debido a que todo los habitantes del planeta no tienen acceso a ella, considerando esto llevaría a que las personas que dependan totalmente de la tecnología estarían desconectados directamente del mundo de los que no tienen acceso a esta misma. (Mane, dependenciatecnologicamane, 2014)

Seguimos con el ejemplo del estudiante de prepa o universidad al que le ponen a resolver una división. Podría pasar que su Profesor(a) le diga: - Sabes que, hazme esta división, pero sin calculadora. ¿Se imaginan? Tengamos en mente que desde la secundaria este joven empezó a utilizar la calculadora, puede que si la resuelva, o puede que no, ya que la operación de la división tiene mucho tiempo de no hacerla por la cual se le va dificultar, esta es una de las consecuencias de depender de la tecnología, dependemos tanta de ella que cuando se nos presenta un problema en el camino, no podemos resolverlo o no podemos resolverlo rápidamente sin el uso de la tecnología

1.4 ¿Qué es Tecnología?

La tecnología es el conjunto de saberes, conocimientos, experiencias, habilidades y técnicas a través de las cuales nosotros los seres humanos cambiamos, transformamos y utilizamos nuestro entorno con el objetivo de crear herramientas, máquinas, productos y servicios que satisfagan nuestras necesidades y deseos. Etimológicamente la palabra tecnología proviene del griego tekne (técnica) y logos (conocimiento) (quees.info, 2014)

Es la aplicación de un conjunto de conocimientos y habilidades con un claro objetivo: conseguir una solución que permita al ser humano desde resolver un problema determinado hasta el lograr satisfacer una necesidad en un ámbito concreto. (definicion.de, 2014)

La Tecnología es el arte o técnica que, a través conocimientos científicos aplicados de forma lógica y ordenada, permite la fabricación de objetos, artefactos, herramientas o instrumentos que sirven para cubrir las necesidades de la persona o grupos de personas. Es un proceso combinado de pensamiento y acción con la finalidad de generar soluciones que sean útiles. (quees.la, 2014)

La tecnología no es más que todo aquello que hoy en día tenemos presente en nuestra existencia, ¿A qué me refiero con esto? Ha lo que tenemos en pleno siglo XXI, Las Computadoras, Los celulares, Las Consolas de videojuegos, la televisión, los estéreos, la plancha, el horno de microondas, la estufa, en fin, infinidades de cosas que hoy en día tienen invadido nuestro hogar, todo eso es Tecnología, y no olvidemos el exterior, los carros, los aviones, las Atenas, etc.

1.5 Ventajas de la Tecnología

La tecnología es la que permite al ser humano transformar todo con gran facilidad y menor tiempo, la cual nos hace sentir con mayor comodidad, mayor aprendizaje. (Alejo, 2014)

En eficiencia y productividad. Un aumento en la tecnología por lo general significa que las tareas se terminan más rápido y más eficientemente. Esto se traduce en una mayor productividad. Desde el punto de vista empresarial, esta es definitivamente una ventaja, ya que una mayor productividad se traduce en mejores ventas, servicios o fabricación. (ehowenespanol, 2014)

Permite la comunicación e interacción en la sociedad, fomenta la calidad del aprendizaje y del desarrollo de destrezas de la sociedad, aumenta la productividad económica en la sociedad, permite el desarrollo y la enseñanza en la educación, fomentan las habilidades de estudiantes, y científicos, fomenta la actividad comercial así como la científica, permite el desarrollo de nuevos modelos pedagógicos basados en el uso de las capacidades y potencialidades que ofrece la tecnología, permite la investigación sobre las mismas tecnologías, propone mejorar u optimizar nuestro control del mundo. (julyvelez.wordpress, 2014)

Una de las ventajas de tener la tecnología es, un ejemplo muy claro, la computadora y el internet, gracias a estas dos cosas, podemos obtener información 1 millón de veces más rápido que a obtener información yendo nosotros mismos a una biblioteca, también un auto, camiones, aviones, etc. el ser humano no es capaz de desplazarse en el planeta tierra rápidamente, gracias a todos estos vehículos que acabo de mencionar, el ser humano es capaz de moverse de un lado para otra en un determinado tiempo pero mucho más rápido a que si se moviera por sí mismo sin la ayuda de estos.

1.6 Desventajas de la Tecnología

La tecnología ha hecho que el hombre sea más débil y más dependiente de la tecnología ya que esta facilita el manejo del trabajo, también hace que el hombre este más adicto a la tecnología porque esta nos brinda todo lo que en realidad necesitamos.

(Alejo, 2014)

Pérdidas de trabajos. Cuando una organización utiliza la tecnología adecuada, ésta por lo general reduce el número de horas que necesitan ser trabajadas. Esto aumenta los beneficios para la organización, ya que no tiene que pagar a los trabajadores para que permanezcan en el lugar de trabajo. Sin embargo, si la tecnología reduce el número de horas de forma suficientemente drástica, algunas personas pueden perder sus puestos de trabajo por completo porque ella en esencia completa las tareas que el empleado originalmente realizaba. Las fábricas son el mejor ejemplo de esto, ya que cada vez más y más robots completan las tareas de montaje de línea de una manera automatizada, y hay menos necesidad de los trabajadores físicos. De acuerdo con Small Business Bible, los trabajos son creados por la tecnología también, como sostiene un especialista en tecnología de la información. (ehowenespanol, 2014)

Menor seguridad para la sociedad, existe el inadecuado manejo de las herramientas tecnológicas, existe la fácil adicción de quienes lo utilizan, existe la contaminación ambiental, y daño a las personas, debido a la creación de inventos en fábricas productoras desmog, la privacidad en ciertos casos es violentada, existe la suplantación de la personalidad, así como la delincuencia. (julyvelez.wordpress, 2014)

Bueno, aquí no hay más que decir, la principal desventaja de la tecnología es que nos hacemos dependientes de ella y esto afecta nuestra manera de vivir y de convivir con las personas que tenemos a nuestro alrededor.

1.7 Tipos de Tecnología (Computadora, Teléfono Celular, Videojuegos)

1.7.1 Computadora (Definición)

Es una máquina electrónica capaz de recibir, procesar y devolver resultados en torno a determinados datos y que para realizar esta tarea cuenta con un medio de entrada y uno de salida. (definicion.de, 2014)

Una computadora es un dispositivo informático que es capaz de recibir, almacenar y procesar información de una forma útil. Una computadora está programada para realizar operaciones lógicas o aritméticas de forma automática. (significados, 2014)

dispositivo mecánico-electrónico que procesa Información (numérica, alfanumérica) capaz elaborar gráficos, imágenes , diseños , sonidos y le brinda una gama de información al usuario de una manera fácil , sencilla y Práctica .

(Díaz, 2014)

Hoy en día quien no tenga una computadora (PC o de Escritorio) o una computadora personal (Laptop). Las Computadoras de Escritorio son aquellas que sólo están fijadas en un solo lugar, en el hogar por ejemplo y las Laptops son aquellas computadoras personales la cual puede mover a muchas partes, al trabajo, a la escuela, etc. ¿Y qué son? Son herramientas con las cuales el ser humano puede usar y así resolver muchísimos problemas con tan sólo dar un clic.

1.7.1.1 Hardware

Hardware: son los componentes físicos: CPU y dispositivos periféricos (Díaz, monografías, 2014)

El Hardware son todos los dispositivos y componentes físicos que realizan las tareas de entrada y salida, también se conoce al hardware como la parte dura o física del computador. (fraba.galeon, 2014)

El Hardware es el conjunto de los componentes que conforman la parte material (física) de una computadora, a diferencia del software que refiere a los componentes lógicos (intangibles) (definicion.de, 2014)

El Hardware no es más que todo aquello lo cual se puede conectar una computadora para que la computadora funcione o se más cómoda su manejo, algunos ejemplos tales como el monitor, el ratón, el modem, que a continuación definiremos cada uno de estos.

1.7.1.1a El Teclado

El teclado nos permite comunicarnos con la computadora e ingresar la información. Es fundamental para utilizar cualquier aplicación. El teclado más común tiene 102 teclas, agrupadas en cuatro bloques: teclado alfanumérico, teclado numérico, teclas defunción y teclas de control. Se utiliza como una máquina de escribir, presionando sobre la tecla que queremos ingresar. Algunas teclas tienen una función predeterminada que es siempre la misma, pero hay otras teclas cuya función cambia según el programa que estemos usando. (Colombia, 2014)

Un teclado es un dispositivo que presenta el conjunto de las teclas de diversos aparatos, máquinas e instrumentos. Por lo general, el teclado permite el control o mando del aparato en cuestión. (definicion.de, 2014)

Un teclado es un dispositivo compuesto por un sistema de teclas que permiten introducir datos y comandos a un ordenador, computadora o artefacto con tecnología digital. (definicionabc, 2014)

El teclado es como el control de la computadora, sin el teclado, no podríamos hacer absolutamente nada, ni siquiera con el ratón (Mouse) el teclado no sirve para escribir todo lo que se nos ocurra (Pensamientos).

1.7.1.1b El Ratón (Mouse)

El mouse o ratón es un dispositivo pequeño que permite señalar e ingresar información. Se le denomina ratón debido a su apariencia. Un mouse regularmente es arrastrado sobre una superficie plana (escritorio o mesa) el movimiento realizado por el mouse es reflejada dentro del monitor mediante una flechita llamada puntero del mouse. La acción de pulsar y soltar un botón se denomina clic. (cavsi, 2014)

El mouse (Ratón) es un dispositivo electrónico de pequeño tamaño, dotado con teclas (y a veces un bola, llamada trackball), operable con la mano y mediante el cual se pueden dar instrucciones a la computadora. (pergaminovirtual, 2014)

El mouse es un periférico de entrada para interactuar con la computadora a través de un puntero mostrado en pantalla en sistemas GUI (gráficos). (alegsa, 2014)

Con el ratón tenemos el control del cursor, gracias al ratón, podemos hacer uso de interactuar con la interfaz de los softwares que tiene instalados la computadora.

1.7.1.1c Monitor (Pantalla)

El monitor es un dispositivo de salida para el ordenador que muestra en su pantalla los resultados de las operaciones realizadas en él. (definicionabc, 2014)

Un monitor es un periférico de salida que muestra la información de forma gráfica de una computadora. Los monitores se conectan a la computadora a través de una tarjeta gráfica (o adaptador o tarjeta de video). (alegsa, 2014)

El monitor es un dispositivo electrónico de salida de la computadora en el que se muestran las imágenes y textos generados por medio de un adaptador gráfico o de video de ésta. El término monitor se refiere normalmente a la pantalla de vídeo, y su función principal y única es la de permitir al usuario interactuar con la computadora.

(Orozco, 2014)

El monitor, otra de las partes importantes de la computadora, ¿Se pueden imaginar una computadora sin monitor? Sin el monitor no podemos hacer nada, es la vista de la computadora ¿Cómo podemos manejar algo que no podemos mirar? Gracias al monitor podemos observar todo lo que contiene la computadora, los iconos de los softwares por ejemplo.

1.7.1.1d El Modem

Un módem es un periférico utilizado para transferir información entre varios equipos a través de un medio de transmisión por cable (por ejemplo las líneas telefónicas). Los equipos funcionan digitalmente con un lenguaje binario (una serie de ceros y unos), pero los módem son analógicos. Las señales digitales pasan de un valor a otro. No hay punto medio o a mitad de camino. Es un "todo o nada" (uno o cero). Por otra parte, las señales analógicas no evolucionan "paso a paso" sino en forma continua. (kioskea, 2014)

En las computadoras u ordenadores, el módem es un periférico de entrada/salida que puede ser tanto interno como externo. Permite conectar una línea telefónica al equipo y acceder a distintas redes, como Internet. (definicion.de, 2014)

Un módem, corto para Modulador, Demodulador, es un dispositivo de hardware que se conecta con tu ordenador y a una línea telefónica. Permite al ordenador conectarse con otros ordenadores a través del sistema de teléfono. Básicamente, los módems son para los ordenadores lo que un teléfono hace para los seres humanos. (masadelante, 2014)

El Modem, hoy en día los podemos ver en cualquier lado, por ejemplo, en los cybers o bien café internet, es ese pequeño aparato que tiene varios focos chicos que prenden y apagan, gracias a este modem, podemos estar conectado a la red más grande del mundo que es el Internet. Del modem, sale un cable que se llama Ethernet y este cable también va conectado a la computadora para poder tener acceso a la Internet.

1.7.1.2 Software (Programas)

El software es el conjunto de instrucciones que las computadoras emplean para manipular datos. Sin el software, la computadora sería un conjunto de medios sin utilizar. Al cargar los programas en una computadora, la máquina actuará como si recibir a una educación instantánea; de pronto "sabe" cómo pensar y cómo operar. El Software es un conjunto de programas, documentos, procedimientos, y rutinas asociados con la operación de un sistema de cómputo. Distinguiéndose de los componentes físicos llamados hardware. Comúnmente a los programas de computación se les llama software; el software asegura que el programa o sistema cumpla por completo con sus objetivos, opera con eficiencia, está adecuadamente documentado, y suficientemente sencillo de operar. Es simplemente el conjunto de instrucciones individuales que se le proporciona al microprocesador para que pueda procesar los datos y generar los resultados esperados. El hardware por sí solo no puede hacer nada, pues es necesario que exista el software, que es el conjunto de instrucciones que hacen funcionar al hardware. (salonhogar, 2014)

Software es un término informático que hace referencia a un programa o conjunto de programas de cómputo que incluye datos, procedimientos y pautas y que permite realizar distintas tareas en un sistema informático. (significados, 2014)

Es un conjunto de programas, instrucciones y reglas informáticas que permiten ejecutar distintas tareas en una computadora. (definicion.de, 2014)

Los Softwares. A estas alturas ¿Quién no tiene una computadora en su casa? El Software es todo aquel programa que tiene nuestra Computadora, los podemos observar en el monitor, por medio de los iconos, los iconos son los dibujos por los cuales están representados los programas en nuestro ordenador (Computadora).

1.7.2 Teléfonos Celulares (Definición)

La palabra celular es modernamente aplicada a los teléfonos móviles, que son dispositivos electrónicos inalámbricos, y a la telefonía celular móvil, que permite el funcionamiento de esos aparatos o celulares, para poder alcanzar el propósito comunicacional para el que han sido creados. (deconceptos, 2014)

Medio de comunicación que, a través de un conjunto de aparatos y sistemas conductores, transmite a distancia el sonido como señal electromagnética. (wordreference, 2014)

Se conoce como celular al dispositivo inalámbrico electrónico que está preparado para tener acceso a la telefonía celular, también conocida como móvil. (definicionabc, 2014)

Los teléfonos Celulares o cómo hoy en día los conocemos, Smartphones, son todos dispositivos, llamados dispositivos móviles también, por los cuales podemos tener comunicación ya sea nacionalmente o internacionalmente con otras personas del planeta tierra. ¿Cómo habrá sido la vida de los seres humanos de antes, cuando aún no existían los teléfonos celulares? No nos podíamos comunicar. Más adelante veremos las funciones que tienen, ventajas y sus desventajas.

1.7.2.1 Primer Teléfono Celular (Motorola)

Éste es el primer teléfono celular de la historia, el abuelo de los que conocemos en la actualidad. Su nombre es Motorola DynaTAC 8000X y apareció por primera vez en el año de 1983. Era algo pesado, 28 onzas (unos 793 gramos) y medía 13" x 1.75" x 3.5". Obviamente era analógico, y tenía un pequeño display de LEDs. La batería sólo daba para una hora de conversación u 8 horas en stand-by. La calidad de sonido era muy mala, era pesado y poco estético, pero aun así, había personas que pagaban los USD \$3.995 que costaba. (tecnologiahechapalabra, 2014)

Los que somos de los 90's en adelante no tuvimos la fortuna de estar en la presencia de ese hecho histórico, el primer teléfono celular, hubiera sido fantástico estar viviendo en esa época cuando surgió la invención del primer teléfono celular.

1.7.2.2 Funciones del Teléfono Celular

Foto. La mayoría de los teléfonos de gama media o baja traen una cámara que es casi un adorno. Para que pase a ocupar el lugar de valor, como mínimo debe tener 5 MP. Sebastián Campa, Director General de Sony Ericsson explica que "para que el reemplazo de la cámara digital sea completo, debe traer un flash para hacer fotos nocturnas". Y agrega "en base a nuestra experiencia, la fidelidad sonora y una cámara de calidad, son dos atributos muy requeridos". Los aparatos más avanzados también filman videos en alta definición.

GPS. Tener los mapas en el celular es un requisito esencial. Según detalló comScore, el 68% de los usuarios accedieron al servicio de posicionamiento global en un auto y un 27% mientras caminaba, corría o iba en bicicleta. Hay dos tipos de mapas, los que se descargan al celular y aquellos que requieren una conexión a Internet permanente, como es el caso de Google Map. De más está agregar que los primeros son los ideales.

Resguardo. Es esencial que el equipo ofrezca un sistema de respaldo ágil y eficiente. Ante robo, pérdida o fallo del terminal, nada como una copia de contactos, fotos y tareas. Rufino Moneta, de Iomega Argentina apunta "la información almacenada en los teléfonos celulares es cada vez mayor. Por eso, es fundamental asegurarla mediante backups regulares."

Descargas. Sumar nuevas aplicaciones al aparato es algo que puso de moda el iPhone y el sistema Android comenzó a replicar con éxito. En un estudio de consumo de Smartphone de Motorola para la Argentina, indicó que bajar software para el 33% es algo primordial y el 30% lo ve conveniente.

Comunicación. Esto incluye conexión Wi-Fi, para no consumir pulsos en lugares públicos. Y es clave que la navegación por Internet no resulte engorrosa y si uno quiere ingresar a una red social lo haga en pocos pasos. Algo no menor es que el sistema de mensajería de texto sea amigable, con un método de escritura accesible.

(Bellucci, 2014)

La función principal de un teléfono móvil es la comunicación de voz. Como los teléfonos fijos tradicionales, los teléfonos móviles permiten a un usuario llamar a otro y hablar a distancia. Las funciones relacionadas con la comunicación de voz incluyen remarcado automático, llamar al último número, identificador de llamadas, registro de llamadas entrantes y salientes, altavoz o capacidades de manos libres y marcado rápido. Algunos teléfonos también están equipados con características de marcado como modo silencioso que desactiva el timbrado o indica sobre llamadas entrantes y alertas con vibración. Muchos teléfonos móviles también tienen la habilidad de

bloquear llamadas de números no deseados o personalizar los tonos para enviar una indicación auditiva de la fuente de la llamada entrante. (ehowenespanol, 2014)

Nuestro teléfono celular además de servir para hacer llamadas telefónicas (y algunos otros que tienen juegos, cámara, mensajes de texto, internet, etc.), pero después de ver de lo que es capaz tu teléfono no lo volverás a ver con los mismos ojos.

1.-En caso de emergencia el número internacional de emergencias desde teléfonos celulares es el 122, cuando lo marcas en caso de que no haya cobertura en ese momento el teléfono buscará la red más cercana a su alcance y la utilizará. Cabe destacar que funciona aun teniendo el teclado bloqueado.

2.-Se te quedaron las llaves dentro del carro este truco puede ser muy útil para muchos, si tu automóvil tiene dispositivo de apertura remoto (de los que se abren cuando el dispositivo remoto emite un sonido), lo puedes abrir llamando a tu casa y que alguien a través del teléfono desde tu casa pulse la llave para abrir mientras sujetas tu teléfono celular cerca de la cerradura del coche. Una manera de abrir coches a miles de kilómetros de distancia.

3.-Batería secreta Esto sólo funciona con los teléfonos Nokia, ahora imagina que la batería de tu teléfono está muy baja y esperas una llamada importantísima y no traes tu cargador cerca, pues existe una reserva de batería de 50%, para activar la reserva de batería en un teléfono Nokia, debes presionar *3370# y reiniciar el teléfono. Ahora la siguiente vez que cargues el teléfono celular esa reserva se volverá a cargar también. (carlpold, 2014)

Es muy impresionante todo lo que puede hacer un Teléfono Celular ¿verdad? Desde hacer una simple llamada telefónica, hasta para utilizarlo en esos momentos de ocio.

Los teléfonos celulares de antes sólo podían hacer llamadas y nada más, ahora, no sólo se puede hacer eso, si no también enviar mensajes a cualquier parte del mundo, jugar, descargar aplicaciones para jugar y entretenerse, es demasiado bueno como para que se verdad, pero la realidad es que esto está pasando y tenemos que aprovechar al máximo esta herramienta que el hombre nos da.

1.7.2.3 Ventajas del Teléfono Celular

La función de la comunicación inalámbrica es la mejor ventaja que ofrece un teléfono móvil. La capacidad de comunicarse por voz, texto e incluso correo electrónico ha hecho posible la interacción en cualquier momento y de humano a humano a través de vastas áreas geográficas. (ehowenespanol, 2014)

Es muy práctico y sencillo realizar llamadas telefónicas en el momento que se lo desee y en el lugar que uno quiere, la portabilidad es quizá la mejor ventaja del celular,

nos permite estar conectados todo el tiempo que uno quiere, esto es vital para el consumo tecnológico de hoy en día ya que hay una tendencia a estar todo el día conectado, ya sea en Twitter, o Facebook, entre otras redes sociales, nos permite extraer fotos de lo que nos está sucediendo en la vida real. Los celulares de hoy en día generalmente tienen cámaras de 2MP pero también vienen celulares con cámaras de fotos muchos mejores, Nos permite escuchar la música que nos gusta ya que el celular tiene parlantes y la música se almacena en una memoria interna del celular. Esta es una gran ventaja, nos permite agendar todos nuestros contactos de amigos o conocidos sin necesidad de acordárselos, es un gadget que tiene aplicaciones varias tales como calculadoras, juegos, y muchas cosas más que nos pueden resolver tareas fáciles, nos permite conectar a Internet, esta gran red virtual en donde hay muchísima información. Esta es otra gran ventaja del celular. (gigatecno, 2014)

Hablar con quién quieras donde quiera que andes, puedes llamar rápidamente en caso de una emergencia, facilita la comunicación con las personas que no tienes cerca, es cómodo, la batería dura más en comparación de los primeros los puedes llevar a todas partes, con las nuevas aplicaciones que contienen: Te entretienen, tiene calculadora, te enteras de lo que pasa en el mundo, puedes tomar fotos, cuando no sabes dónde estás utilizas el GPS, te recuerdan cosas que debes hacer, tienen despertador escuchar música, tienes acceso a redes sociales, facilita obtener información sobre algo. (Gallardo, 2014)

Bueno, creo que en esta parte no es necesario explicar todas las ventajas que tenemos al portar un celular, con esto nos queda bien claro todo.

1.7.2.4 Desventajas del Teléfono Celular

Las desventajas incluyen la capacidad de atención limitada para otras actividades y tareas durante la conversación sin cesar en los teléfonos móviles, conducción peligrosa mientras se conversa y ser un esclavo de las muletas de este dispositivo de comunicación inalámbrica. (ehowenespanol, 2014)

Es un gadget que nos puede causar mucha adicción y entonces crear una prioridad frente a él cuando en realidad únicamente sirve o se tendría que utilizar para establecer una comunicación, nos puede aislar de la realidad a causa de una posible adicción y esto causaría no tener una visión amplia o correcta frente a las cosas materiales en vez de darle mayor importancia que lo humano, es muy común que si uno está siempre pendiente de mensajes nuevos o de nuevas conexiones a través del celular, se aisle de la sociedad para entrar en un mundo apagado y solitario, si se usa en exceso la persona se hará dependiente de la tecnología afectando a su salud mental pudiendo provocar que este individuo no realice actividad física. (gigatecno, 2014)

Su radiación puede contraer cáncer, se vuelve un vicio andar con el si es que no lo sabes usar con limites, te acostumbras a él y se vuelve necesidad, no todas las personas hacen un buen uso de él, al facilitar una información a veces las personas no razonan, puedes obtener información errónea. (Gallego, 2014)

Hemos llegado a la parte más importante de esta investigación, las desventajas del Teléfono Celular, y esta también aplica a cualquier otra tecnología, sabemos que el celular es una herramienta demasiado poderosa, pero conocemos esa frase que dice "Un gran poder conlleva una gran responsabilidad" exactamente el teléfono celular es una herramienta muy poderosa, pero que lamentablemente gran parte de la humanidad no le da el uso correcto, estamos olvidando en realidad para que sirve un teléfono celular y esa funciones es nada más y nada menos que para comunicarnos, es sólo para eso, podríamos evitar todo lo malo de la tecnología, si fuéramos mas consientes.

1.7.3 Videojuegos (Consolas de Videojuegos)

Un videojuego es una aplicación interactiva orientada al entretenimiento que, a través de ciertos mandos o controles, permite simular experiencias en la pantalla de un televisor, una computadora u otro dispositivo electrónico. (definicion.de, 2014)

Se define como Videojuego (también conocidos como Juego de Video) a toda aplicación o Software que ha sido creado con el fin del entretenimiento, siendo basado principalmente en la interacción de Uno o Más Jugadores, ejecutado tanto en ordenadores como en cualquier otro dispositivo electrónico (siendo aquellos exclusivamente dedicados para esta función conocidos como Consola de Videojuegos) (mastermagazine, 2014)

Un videojuego o juego de vídeo es un software creado para el entretenimiento en general y basado en la interacción entre una o varias personas y un aparato electrónico que ejecuta dicho videojuego; este dispositivo electrónico puede ser una computadora, una máquina arcade, una videoconsola, un dispositivo handheld (un teléfono móvil, por ejemplo) los cuales son conocidos como "plataformas". Aunque, usualmente el término "video" en la palabra "videojuego" se refiere en sí a un visualizador de gráficos rasterizados hoy en día se utiliza para hacer uso de cualquier tipo de visualizador. (es.nintendo.wikia, 2014)

Un videojuego, o una consola de videojuego, hoy en día, es de la tecnología que más se vende en el mundo, ¿Cuál es el objetivo de los videojuegos? Pues nada más y nada menos que la de entretener a las masas (personas) pero ahora bien, que son las consolas de videojuegos, son aquellos aparatos electrónicos con los cuales las personas interactúan, para dejarlo más en claro, la consola de videojuegos se conecta a la televisión a través de cables RCA, que son aquellos cables que tiene 3 colores, el rojo, blanco y amarillo, uno es para el audio y el otro es para la imagen, una vez conectado todo esto, empieza la interacción del ser humano y consola de videojuegos.

1.7.3.1 Primer Consola de Videojuegos

La primera consola de videojuegos fue la Magnavox Odyssey.

No fue Nintendo ni Sega, ni tampoco Sony y mucho menos Microsoft, quien comercializó la primera consola de videojuegos de la historia. Fue Philips, y concretamente, su filial estadounidense, quien lanzó la primera consola de videojuegos, llamada Magnavox Odyssey. La consola fue lanzada al mercado norteamericano en Mayo de 1972, a unos 100\$ por unidad. Venía empaquetada con 6 cartuchos que contenían juegos de la simplicidad de Pong, el título más famoso. Como dato curioso, Nintendo fue la encargada de distribuir la Magnavox Odyssey en Japón. Hoy en día, Philips está fuera del mundo de los videojuegos y en cambio Nintendo es una de las compañías más exitosas. (sabiask, 2014)

Desafortunadamente todavía no existía y no pude ver la primera consola de videojuegos, debió ser muy impresionante y divertido haber estado en esa época jugando la primera consola de videojuegos.

1.7.3.2 Ventajas de los Videojuegos

Fomentan la Motivación: Muchos de ellos tienen una atractiva interfaz y navegación que permite estimular varios sentidos al mismo tiempo, tienen gran interactividad, lo que permite que el alumno sea un sujeto activo y participativo mientras lo usa, facilitan la atención a la diversidad: Permite establecer varios ritmos de aprendizaje y la facilidad de adaptar el nivel de contenidos según las necesidades de cada uno, estimulan la capacidad de razonamiento y discernimiento, permiten la interdisciplinaria, en un solo videojuego podemos encontrar desarrollo de varias áreas, permiten un sistema de evaluación que genera la sana competencia. (formared, 2014)

Mayor tolerancia frente al fracaso, puesto que el niño se acostumbra a perder en muchas ocasiones, favorece la coordinación visual y manual, la memoria se estimula y la capacidad de retener conceptos numéricos e identificar colores, aumenta la atención y autocontrol del niño, beneficia la curiosidad y las ganas de investigación, desarrolla determinadas habilidades como coordinación óculo-manual. (comojugando, 2014)

Estimulan la habilidad psicomotriz, obligan a realizar razonamientos deductivos, acostumbran a asimilar información, acostumbran a retener información Favorecen la autoestima que acompaña al éxito. (rebolledoric.wordpress, 2014)

Los videojuegos son una gran diversión, nos distraen del mundo exterior, una de las grandes ventajas que yo veo es que gracias a los videojuegos ya no hay tantos niños robados o mal educados por la calle, hoy en día en México está muy pesada el secuestro de niños, los video juegos mantiene seguro a los niños, los distraen, hacen que no salgan a la calle y así se evitan muchas cosas malas, como las que acabo de mencionar y también podría ser accidentes.

1.7.3.3 Desventajas de los Videojuegos

Puede generar adicción, el uso excesivo de videojuegos puede causar rechazo hacia otros medios didácticos como los libros, CD, etc. Puede causar conductas violentas si el recurso utilizado se basa en este tipo de comportamientos, puede resultar costoso para el centro educativo, no sólo la adquisición de videojuegos, sino también los equipos y programas necesarios para ejecutarlos, es importante el papel que desempeñan los videojuegos en la educación, pero siempre deben utilizarse con medida y bajo la supervisión de padres y docentes. (claudiatorres, 2014)

trastornos del sueño, problemas de visión, dolores en las articulaciones, musculares y sobre todo cervicales, dolores de manos y muñecas debido a inflamación o desarrollo de tendinitis, dolor de cabeza., agotamiento del sistema nervioso, provocando depresión, ansiedad, problemas en el rendimiento académico y problemas de atención. Además: juegos en su mayoría violentos, sexistas, con unos valores no recomendables para nuestros hijos, disminución de las relaciones sociales con los demás, sobre todo, al aire libre. (comojugando, 2014)

Favorecen el aislamiento, restan tiempo a las tareas escolares, generan estrés y fatiga ocular, dan lugar a dolores musculares y articulares, en relación a su contenido, estimulan la violencia. (rebolledoric, 2014)

Los videojuegos y consolas de videojuegos, son de las principales dependencias tecnológicas de los jóvenes de hoy en día, ya vimos sus ventajas, pero si las comparamos con las desventajas, se quedan muy atrás, yo sé lo que es estar metido en una consola de videojuego más de 10 horas, fue dependiente de ellos, pero tuve la fortuna de que se me descompuso mi consola de videojuegos y jamás lo mande a arreglar, ya después fue cuando recapacite en el problema en el que andaba. ¿Podemos evitar la dependencia de la tecnología? La respuesta es sí, son muchas las causas por las cuales uno se hace dependiente de algo, pero podemos evitar todo eso, sólo es cuestión de ser conscientes, informarnos más, acercarnos con personas que conocen de esto que nos informen, también si los padres fueran un poco más comunicativos con sus hijos, muchas veces pasa esto, que los padres no están en casa por causa del trabajo y estos le compran al hijo su consola de videojuegos para que se entretengan en casa, pero los padres no saben que ellos son las causantes de que sus hijos se empiecen hacer dependientes de algo, y pues todo empieza desde un pequeño detalle, conforme pasa el tiempo esto va creciendo y al parecer seguirá empeorando la dependencia tecnológica a lo que yo veo.

Bibliografía

- 10GO. (22 de Oct. de 2014). *10cosasdetecnologia*. Obtenido de 10cosasdetecnologia: 10cosasdetecnologia.blogspot.mx/2011/08/dependencia-tecnologica.html
- alegsa. (22 de Oct. de 2014). *alegsa*. Obtenido de alegsa: www.alegsa.com.ar/Dic/mouse.php#sthash.IE10u972.dpuf
- alegsa. (22 de Oct. de 2014). *alegsa*. Obtenido de alegsa: www.alegsa.com.ar/Dic/monitor.php#sthash.JXDHpu3s.dpuf
- Alejo. (22 de Oct. de 2014). *tecnologiaavanzada-alejandra*. Obtenido de tecnologiaavanzada-alejandra: tecnologiaavanzada-alejandra.blogspot.mx/2012/07/ventajas-y-desventajas-de-la-tecnologia.html
- Bellucci, M. (22 de Oct. de 2014). *entremujeres.clarin*. Obtenido de entremujeres.clarin: entremujeres.clarin.com/tech-y-web/funciones_de_celular_inteligente_0_260373968.html
- carlpold. (22 de Oct. de 2014). *carlpold*. Obtenido de carlpold: www.carlpold.com/post/-funciones-que-no-sabias-de-tu-telefono-celular-telefono-movil
- cavsi. (22 de Oct. de 2014). *cavsi*. Obtenido de cavsi: www.cavsi.com/preguntasrespuestas/que-es-un-mouse-raton/
- claudiatorres. (22 de Oct. de 2014). *formared.blogspot*. Obtenido de formared.blogspot: formared.blogspot.mx/2011/02/ventajas-y-desventajas-de-los.html
- Colombia, U. N. (22 de Oct. de 2014). *virtual.unal.edu*. Obtenido de virtual.unal.edu: www.virtual.unal.edu.co/cursos/sedes/fundamentacion/uv00008/lecciones/computador2.htm
- comojugando. (22 de Oct. de 2014). *comojugando*. Obtenido de comojugando: comojugando.bligoo.com/ventajas-y-desventajas-del-uso-de-los-videojuegos#.VEcjs_mG9UU
- comojugando. (22 de Oct. de 2014). *comojugando.bligoo.com*. Obtenido de comojugando.bligoo.com: comojugando.bligoo.com/ventajas-y-desventajas-del-uso-de-los-videojuegos#.VEcjs_mG9UU
- deconceptos. (22 de Oct. de 2014). *deconceptos*. Obtenido de deconceptos: deconceptos.com/informatica/celular#ixzz3GpwtKdFq
- definicion.de. (22 de Oct. de 2014). *definicion.de*. Obtenido de definicion.de: definicion.de/tecnologia/#ixzz3GuiZILXD
- definicion.de. (22 de Oct. de 2014). *definicion.de*. Obtenido de definicion.de: definicion.de/computadora/#ixzz3Gp9tii58
- definicion.de. (22 de Oct. de 2014). *definicion.de*. Obtenido de definicion.de: definicion.de/hardware/
- definicion.de. (22 de Oct. de 2014). *definicion.de*. Obtenido de definicion.de: definicion.de/teclado/#ixzz3GpCurMSU

- definicion.de. (22 de Oct. de 2014). *definicion.de*. Obtenido de definicion.de: definicion.de/modem/
- definicion.de. (22 de Oct. de 2014). *definicion.de*. Obtenido de definicion.de: definicion.de/software/#ixzz3GprTEzaB
- definicion.de. (22 de Oct. de 2014). *definicion.de*. Obtenido de definicion.de: definicion.de/videojuego/#ixzz3Gq8Y1ST2
- definicionabc. (22 de Oct. de 2014). *definicionabc*. Obtenido de definicionabc: www.definicionabc.com/tecnologia/teclado.php#ixzz3GpD1l276
- definicionabc. (22 de Oct. de 2014). *definicionabc*. Obtenido de definicionabc: www.definicionabc.com/tecnologia/monitor.php#ixzz3Gpp2cWZR
- definicionabc. (22 de Oct. de 2014). *definicionabc*. Obtenido de definicionabc: www.definicionabc.com/tecnologia/celular.php#ixzz3Gpvldrs2
- Díaz, W. M. (22 de Oct. de 2014). *monografias*. Obtenido de monografias: www.monografias.com/trabajos40/la-computadora/la-computadora.shtml
- Díaz, W. M. (22 de Oct. de 2014). *monografias*. Obtenido de monografias: www.monografias.com/trabajos40/la-computadora/la-computadora.shtml#ixzz3GpAkvlIB
- ehowenespanol. (22 de Oct. de 2014). *ehowenespanol*. Obtenido de ehowenespanol: www.ehowenespanol.com/ventajas-desventajas-tecnologia-moderna-lista_39250/
- ehowenespanol. (22 de Oct. de 2014). *ehowenespanol*. Obtenido de ehowenespanol: www.ehowenespanol.com/cuales-son-funciones-telefonos-moviles-lista_492551/
- ehowenespanol. (22 de Oct. de 2014). *ehowenespanol*. Obtenido de ehowenespanol: www.ehowenespanol.com/ventajas-desventajas-telefonos-moviles-hechos_39242/
- ehowenespanol. (22 de Oct. de 2014). *ehowenespanol*. Obtenido de ehowenespanol: www.ehowenespanol.com/ventajas-desventajas-telefonos-moviles-hechos_39242/
- es.nintendo.wikia. (22 de Oct. de 2014). *es.nintendo.wikia*. Obtenido de es.nintendo.wikia: [es.nintendo.wikia.com/wiki/Videojuego_\(concepto\)](http://es.nintendo.wikia.com/wiki/Videojuego_(concepto))
- formared. (22 de Oct. de 2014). *formared*. Obtenido de formared: formared.blogspot.mx/2011/02/ventajas-y-desventajas-de-los.html
- fraba.galeon. (22 de Oct. de 2014). *fraba.galeon*. Obtenido de fraba.galeon: fraba.galeon.com/hardware.htm
- Gallardo, L. (22 de Oct. de 2014). *luzgm4site*. Obtenido de luzgm4site: sites.google.com/site/luzgm4site/las-ventajas-y-desventajas-de-los-telefonos-celulares-en-la-actualidad-y-el-uso-que-le-otorgo
- Gallego, L. (22 de Oct. de 2014). *luzgm4site*. Obtenido de luzgm4site: sites.google.com/site/luzgm4site/las-ventajas-y-desventajas-de-los-telefonos-celulares-en-la-actualidad-y-el-uso-que-le-otorgo
- gigatecno. (22 de Oct. de 2014). *gigatecno*. Obtenido de gigatecno: gigatecno.blogspot.mx/2012/03/ventajas-y-desventajas-del-celular.html

- gigatecno. (22 de Oct. de 2014). *gigatecno*. Obtenido de gigatecno:
gigatecno.blogspot.mx/2012/03/ventajas-y-desventajas-del-celular.html
- HackingLab. (22 de Oct. de 2014). *soportehackinglab*. Obtenido de soportehackinglab:
<http://soportehackinglab.wordpress.com/2009/03/07/dependencia-tecnologica-en-mexico-primera-parte/>
- julyvelez.wordpress. (22 de Oct. de 2014). *julyvelez.wordpress*. Obtenido de julyvelez.wordpress:
julyvelez.wordpress.com/2012/06/01/ventajas-y-desventajas-de-la-tecnologia-en-la-sociedad/
- kioskea. (22 de Oct. de 2014). *kioskea*. Obtenido de kioskea: es.kioskea.net/contents/387-modem
- Mane. (22 de Oct. de 2014). *dependenciatecnicamane*. Obtenido de dependenciatecnicamane: <http://dependenciatecnicamane.blogspot.mx/>
- Mane. (22 de Oct. de 2014). *dependenciatecnicamane*. Obtenido de dependenciatecnicamane: dependenciatecnicamane.blogspot.mx/
- Manulifa. (22 de Oct. de 2014). *manulifa2010*. Obtenido de manulifa2010:
manulifa2010.blogspot.mx/
- masadelante. (22 de Oct. de 2014). *masadelante*. Obtenido de masadelante:
www.masadelante.com/faqs/modem
- mastermagazine. (22 de Oct. de 2014). *mastermagazine*. Obtenido de mastermagazine:
www.mastermagazine.info/termino/7136.php
- Mnd'za, H. (22 de Oct. de 2014). *scribd*. Obtenido de scribd:
es.scribd.com/doc/55118301/Dependencia-Tecnologica
- Orozco, D. (22 de Oct. de 2014). *conceptodefinicion.de*. Obtenido de conceptodefinicion.de:
conceptodefinicion.de/monitor/
- pergaminovirtual. (22 de Oct. de 2014). *pergaminovirtual*. Obtenido de pergaminovirtual:
www.pergaminovirtual.com.ar/definicion/Mouse.html
- quees.info. (22 de Oct. de 2014). *quees.info*. Obtenido de quees.info: www.quees.info/que-es-la-tecnologia.html
- quees.la. (22 de Oct. de 2014). *quees.la*. Obtenido de quees.la: quees.la/tecnologia/
- rebolledoric. (22 de Oct. de 2014). *rebolledoric.wordpress*. Obtenido de rebolledoric.wordpress:
rebolledoric.wordpress.com/ventajas-y-desventajas/
- rebolledoric.wordpress. (22 de Oct. de 2014). *rebolledoric.wordpress*. Obtenido de rebolledoric.wordpress: rebolledoric.wordpress.com/ventajas-y-desventajas/
- sabiask. (22 de Oct. de 2014). *sabiask*. Obtenido de sabiask:
<http://www.sabiask.com/sabiasque/ocio-entretenimiento/la-primera-consola-de-videojuegos.html>
- salonhogar. (22 de Oct. de 2014). *salonhogar*. Obtenido de salonhogar:
www.salonhogar.com/ciencias/tecnologia/computadoras/definicionsoftware.htm

significados. (22 de Oct. de 2014). *significados*. Obtenido de significados:
www.significados.com/computadora/

significados. (22 de Oct. de 2014). *significados*. Obtenido de significados:
www.significados.com/software/

tecnologiahechapalabra. (22 de Oct. de 2014). *tecnologiahechapalabra*. Obtenido de
tecnologiahechapalabra:
www.tecnologiahechapalabra.com/tecnologia/genesis/articulo.asp?i=443

wordreference. (22 de Oct. de 2014). *wordreference*. Obtenido de wordreference:
www.wordreference.com/definicion/tel%C3%A9fono%20celular