

Año 5 vol. 6

2013

ILUMINATE

**REVISTA DE INVESTIGACIÓN
ESTUDIANTIL**



ANDROID

 Windowsphone



CONTENIDO

1. Cartera móvil digital de dinero virtual bitcoin para microempresas Bolivianas.....	1
2. Acceso a redes sociales y juegos en red.....	4
3. Incidencia del “acoso cibernético” en el colegio la salle durante la primera gestión del año <u>2012</u> en los estudiantes de secundaria y los efectos que surgieron	8
4. Identificación del nivel de conocimiento y uso del riesgo en internet.....	13
5. Realidad Aumentada	20
6. Generación automática de crucigramas como instrumento didáctico en la enseñanza de conceptos teóricos.....	26
7. La brecha digital	29
8. Censos de Bolivia.....	32
9. La batalla de Android.....	35
10. Breve descripción, algo más sobre celulares en nuestro país	38
11. La realidad aumentada	43
12. Cyberbullying.....	46

CARTERA MÓVIL DIGITAL DE DINERO VIRTUAL BITCOIN PARA MICROEMPRESAS BOLIVIANAS

CASO: “CERÁMICAS JIWASA”

GABRIELA MELENDREZ ALARO

gabrielamelendrez@gmail.com

RESUMEN

Al realizar el análisis de los problemas que presenta el comercio electrónico, Satoshi Nakamoto, creador del dinero virtual Bitcoin en el año 2009, hace referencia a este tema de la dependencia casi exclusivamente de las instituciones financieras en calidad de terceros de confianza para el procesamiento de pagos electrónicos; el costo de la mediación aumenta los costos de transacción, además los terceros de confianza limitan el tamaño mínimo de transacción práctica y corta la posibilidad de que pequeñas empresas realicen transacciones imprevistas. Así mismo, para la interacción con otras divisas un microempresario debe cumplir prerequisites para optar por una cuenta bancaria además que al momento de realizar transacciones el banco cobra ciertas comisiones.

Entonces se plantea el uso de un sistema de moneda virtual dentro del área de los microempresarios que no tienen la posibilidad de trabajar con bancos o simplemente plantear la reducción de costos a las microempresas que trabajan con bancos, en si se propone una solución al problema doble gasto mediante una red per to per. Por lo que, este proyecto da a conocer una alternativa más dentro de las divisas, el dinero virtual “Bitcoin” que no trabaja con terceros de confianza, tiene valor único a nivel mundial, acceso sin prerequisites; por las diferentes ventajas que esta presenta nos abocaremos a las transacciones dentro de las microempresas.

La aplicación móvil para la toma de decisiones y gestión de moneda virtual Bitcoin permitirá saber la evolución de esta moneda, como el tipo de cambio y conocer las diferentes transacciones de monedas centralizadas por el dinero virtual Bitcoin (BTC). Para que el vendedor este al día con la información de su inversión con el cambio de divisas, teniendo la posibilidad de usarlo también como un canal de envío de divisas.

PALABRAS CLAVES

Bitcoin – cartera digital – algoritmos – encriptación – bloque – SHA 2

I. INTRODUCCION

La cartera móvil digital para acciones comerciales en microempresas Bolivianas tal es el caso de Cerámicas Jiwasa, tiene como propósito la expansión de la moneda virtual Bitcoin (BTC) teniendo como objetivo general desarrollar un prototipo de cartera móvil digital que permita estar informado de la economía del Bitcoin, el proyecto no solo se queda en la instalación de la billetera digital si no propone su funcionamiento como banca digital una página web 2.0 donde nos indicara los diferentes datos de la evolución del

dinero virtual bitcoin, todos los datos bajados desde la nube, además permitirá saber la evolución de esta moneda, como el tipo cambio y conocer las diferentes transacciones de monedas centralizadas por el dinero virtual BTC. Por lo que comprenderemos las ventajas que origina el simple hecho de trabajar sin intermediarios, orientado a las microempresas, en particular a cerámica Jiwasa. El aporte básico a la economía Bitcoin es la cartera móvil digital realizada exclusivamente para este dinero virtual, además la presencia de aletas en la cartera móvil permitirá brindar recomendaciones

dirigidas al usuario advirtiéndole de la cantidad de Bitcoin en su cartera digital.

Además conoceremos de manera un tanto profunda cada una de las herramientas y modelos que serán utilizadas en el desarrollo del presente proyecto, conociendo más a fondo sobre las características del dinero Bitcoin así como el funcionamiento, origen y las diferentes utilidades que ya podemos encontrar en el mercado global.

II. CONTENIDO

Antes de comenzar a entender las utilidades debemos saber:

1. *¿Qué es Bitcoin?* "Bitcoin es una moneda digital descentralizada, lo que significa trabajar sin intermediarios, costos relativamente bajos al momento de hacer transacciones, la cuenta no puede ser congelada, además que es una moneda reconocida globalmente".
2. *Cartera digital:* esta moneda necesita un lugar de almacenamiento por lo que se la almacena en nuestra cartera digital descargada de manera libre del sitio " <http://bitcoin.org/>" e cualquiera de sus versiones.
3. *¿Cómo se generan?* Existen dos formas de obtener Bitcoin:
 - ❖ Comprar: se puede comprar Bitcoin en la página <https://mtgox.com/> donde se debe tener una cuenta en este sitio y además se debe tener una cuenta de cartera virtual o llamada también banca digital, que se la obtiene al momento de instalar la cartera virtual del Bitcoin.
 - ❖ Minar: además se las puede obtener mediante el funcionamiento de la misma cartera donde esta va generando algoritmos únicos, a los que difícilmente se puede descubrir el funcionamiento de los mismos ya que usa la generación de algoritmos de la NSA denominado SHA-2. Donde se genera un código alfanumérico de hasta 52 caracteres.
4. *SHA-2:* En criptografía, SHA-2 es un conjunto de funciones criptográficas de hash (SHA-224, SHA-256, SHA-384, SHA-512) diseñado por la Agencia de Seguridad Nacional (NSA) y publicado en 2001 por el NIST como EE.UU. Federal Información de procesamiento estándar. SHA significa Secure Hash Algorithm. SHA-2 incluye un número significativo de cambios con respecto a su

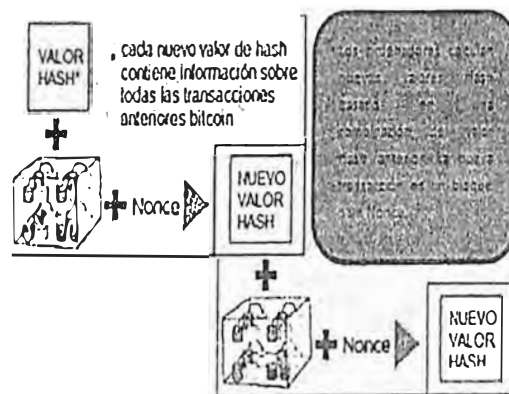
predecesor SHA-1. SHA-2 consta de un conjunto de cuatro funciones de hash con resúmenes, que son bits de 224, 256, 384 o 512.

En 2005, los fallos de seguridad fueron identificados en SHA-1, es decir, que una debilidad matemática podría existir, lo que indica que una función de hash más fuerte sería deseable. A pesar de SHA-2 tiene cierta similitud con el algoritmo SHA-1, los ataques que se tienen no se ha extendido con éxito a SHA-2.

5. *Hash:* Las funciones de hash cryptographic es transformar una recopilación de información de datos de una cadena alfanumérica con una longitud fija llamada valor hash. Incluso un cambio pequeño del valor hash resultante en su esencia es imposible predecir qué conjunto de datos inicial va a crear un valor hash específico.
6. *Nonces:* Para crear diferentes valores hash de los mismos datos. Bitcoin utiliza "nonces". Un Nonce es un número aleatorio que se añade a los datos antes del hash cambiando los resultados Nonce en un valor hash violentamente diferente.

Las transacciones de igual forma que la generación de Bitcoin tienen un Hash un código alfanumérico, por lo que en la creación de un nuevo Bitcoin es registrada en la red y no puede ser usada dos veces.

Por consiguiente:



Crear valores hash es computacionalmente trivial, pero el sistema Bitcoin requiere que el formulario nuevo hash -específicamente, debe comenzar con un cierto número de ceros

Los mineros no tienen ninguna manera de predecir qué el Nonce producirá en un hash

Valor con el número requerido de ceros. Por lo que están obligados a generar hashes con muchos nonces diferentes hasta que se produzcan sobre la que trabaja

Por otra parte también se debe tomar en cuenta: Por ejemplo con una transacción de unos amigos Bob y Alice quienes intercambian Bitcoin, se debe tomar en cuenta lo siguiente:



Cuando Bob crea una nueva dirección lo que realmente está haciendo es generar un "par de claves criptográfico" compuesta de una clave privada y una clave pública. Si usted firma un mensaje con una clave privada (que sólo usted sabe), se puede verificar mediante el uso de la clave pública correspondiente (que se sabe que cualquiera). Nueva dirección de Bob Bitcoin representa una clave pública única, y la clave privada correspondiente se almacena en su cartera. La clave pública permite a cualquier persona para verificar que un mensaje firmado con la clave privada es válido.

poco diferente. Los usuarios de Bitcoin pueden crear tantas direcciones como lo deseen y, de hecho, se les anima a crear una nueva para cada nueva transacción para aumentar la privacidad. Siempre y cuando no se sabe qué direcciones son las de Alice, su anonimato se mantiene

III. RESULTADOS

Al estudiar esta nueva divisa encontramos una nueva alternativa de moneda de fácil uso y con diversas ventajas, por lo que ahora ya se conoce la moneda del futuro lo que facilitaría las transacciones desde los dispositivos móviles.

IV. CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

Esta moneda brinda diferentes ventajas a comparación de la moneda centralizada pero no está por demás tomar las medidas adecuadas de seguridad ya que al hablar de dinero siempre existe alguna vulnerabilidad de robo. Cuidar la máquina donde se almacena los Bitcoin es cuidar la cartera digital.

V. REFERENCIAS BIBLIOGRAFICAS

- [1] BILITELIA, disponible en [en línea]. 2011 [16 de junio de 2012] disponible en: <<http://bitelia.com/2011/06/bitcoin-eeuu>>
- [2] QUISPE, Aline. Empresas registradas Boliviana. La Razon. [en línea]. La Tercera en Internet. 29 de enero de 2012 [citado 29 de enero de 2012]. Disponible en: <http://www.la-razon.com/economia/empresas-registradas-Bolivia-solo-grandes_0_1550244982.html>
- [3] METODOLOGIAS AGILES EN EL DESARROLLO DE SOFTWARE, Esperanza Marcos, *Universidad Rey Juan Carlo*, Rafael Corchuelo, *Universidad de Sevilla*, Mikel Emaldi, *European Software Institute (ESI)*, César Pérez-Chirinos, *Banco de España*, José Hilario Canós. *Universidad Politécnica de Valencia*, Alicante, 12 de Noviembre de 2003.
- [4] FUNDAEMPRESA, Estadísticas del Registro de Comercio de Bolivia [en línea]. 2011, [consulta 14 de junio de 2011] disponible en <<http://www.inc.gob.bo/indice/general.aspx?codigo=40115>> y <http://www.fundempresa.org.bo/docs/content/enero_461.pdf>
- [5] BITCOIN, disponible en [en línea] 2011. [18 de junio de 2012] disponible en: <<http://Bitcoin.org/bitcoin.pdf>>

ACCESO A REDES SOCIALES Y JUEGOS EN RED
COLEGIO MARTIN CARDENAS HERMOSA “E” PRIMER TRIMESTRE DEL
AÑO 2012 EN LOS ESTUDIANTES DE 6º DE SECUNDARIA Y LOS EFECTOS
QUE SURGIERON

GABRIELA MELENDREZ ALARO

gmelendrez@est.ulasalle.edu.bo

CARLOS ARTEAGA RIVERO

cdarteagar@gmail.com

RESUMEN

La adicción a cualquier cosa, siempre es perjudicial, y aunque no parezca importante la adicción a los juegos en red también puede ser algo muy perjudicial.

En este artículo revisamos lo que ocurre en el Colegio Martín Cárdenas, con relación a los juegos en red, se analiza su comportamiento e identifica algunos efectos.

PALABRAS CLAVE: Juego, Red social, Incidencia, Adicción.

I. INTRODUCCION

La Adicción es una dependencia de algo, para el caso de esta investigación es el mundo virtual, en este tipo de adicción hay varias personas involucradas, y los estudiantes no son una excepción.

Se trató de indagar cual es la incidencia en el colegio Martín Cárdenas y los medios a través de los cuales los jóvenes interactúan con estos juegos ya sea computadora, laptops, celular, etc.

Los juegos pueden ser muy divertidos, hasta educativos, pero cuando se pasa la barrera de lo racional, pueden complicar la vida de las personas que se hacen adictos a ellos ya que los adolescentes automáticamente desean estar más en la computadora que leer un libro o hacer deporte, es un problema enorme que afecta psicológicamente a muchas personas en las redes sociales que existen como ser: MySpace, Facebook, LiveMessenger, YFly, Twitter, Friendster, LiveJournal,

myYearbook y muchos sitios de chat o sitios de redes sociales.

II. OBJETIVO GENERAL

Identificar y evaluar si existe la adicción en los estudiantes con relación a los juegos en red y en internet en el colegio Martín Cárdenas Hermosa “E” durante el primer trimestre del año escolar 2012.

a. OBJETIVOS ESPECIFICOS

- Conocer la percepción que tienen los estudiantes sobre la adicción de los juegos y el internet.
- Identificar si los estudiantes juegan y con qué frecuencia en el internet.
- Identificar los juegos más utilizados.
- Identificar el uso de redes sociales.

III. CONTENIDO

a. JUSTIFICACION

El tener un dato relevante en esto de las visitas a la red social o a los juegos en red, nos mostrará datos respondiendo a las interrogantes, sobre la adicción que de alguna forma trae la informática y como los estudiantes la utilizan para formar su criterio o simplemente lo usan para algún vicio.

b. DEFINICION DE TERMINOS

- **Juego** El juego es una actividad que se utiliza para la diversión y el disfrute de los participantes, en muchas ocasiones, incluso como herramienta educativa. Los juegos normalmente se diferencian del trabajo y del arte, pero en muchos casos estos no tienen una diferenciación demasiado clara.[1]
- **red social** Servicio web que permite a los usuarios crear un perfil propio y establecer relaciones con otros usuarios. [2]
- **Incidencia** Medida dinámica de la frecuencia con que se presentan o inciden por primera vez, los eventos de salud o enfermedades en el periodo.[3]
- **Adicción (adicto)** Que está entre los extremos de lugar, tiempo, calidad, tamaño, etc. [4].

c. POBLACION Y MUESTRA

- la investigación es de tipo descriptiva y de carácter cuantitativo.
- Se realizó encuestas con sujetos entre las edades de 16 y 20 años, tanto masculinos como femeninos, en el colegio Martín Cárdenas Hermosa "E" durante el primer trimestre del año 2012 en los estudiantes de 6to de secundaria. Es una muestra no aleatoria, no probabilística, sino por conveniencia durante este primer trimestre de la gestión 2012.

d. PREGUNTAS DE INVESTIGACION

Estas preguntas nos permiten identificar el comportamiento de los estudiantes con relación a los ambientes virtuales, entre ellas tenemos:

¿Qué haces cuando estás en el Internet?

En promedio ¿Cuántas veces visitas el café internet o cuantas veces te conectas a la red?

El tiempo que usas el internet, ¿realizas trabajos de investigación?

e. FUNCIONALIDAD DE LAS ENCUESTAS

Dos de las preguntas solicitan información acerca del género y la edad.

Las encuestas están diseñadas de forma que el estudiante responda 2 de 9 preguntas con afirmación (SI) o negación (NO) marcando una de estas dos opciones.

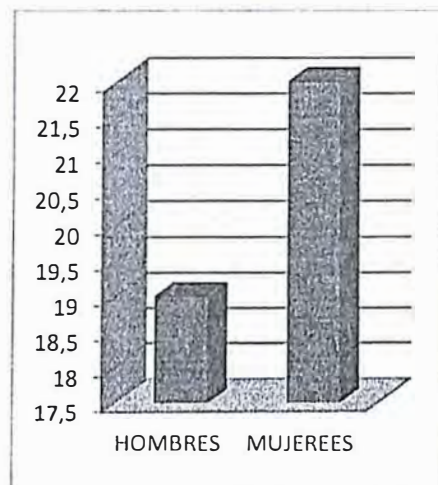
Y las que restan son preguntas de selección múltiple complementando a las demás preguntas.

La población que se tomó en consideración son estudiantes del colegio Martín Cárdenas Hermosa de la ciudad de El Alto.

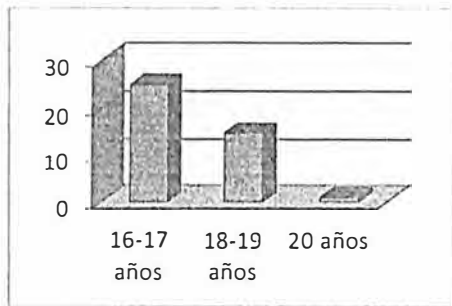
Y la última es una pregunta abierta.

f. DATOS ESTADISTICOS

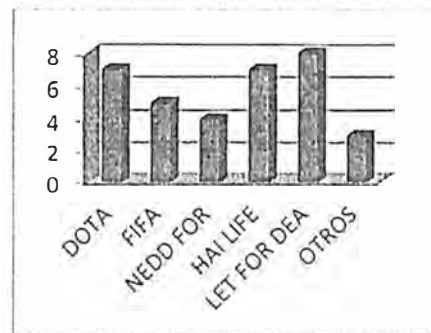
1. Sexo:



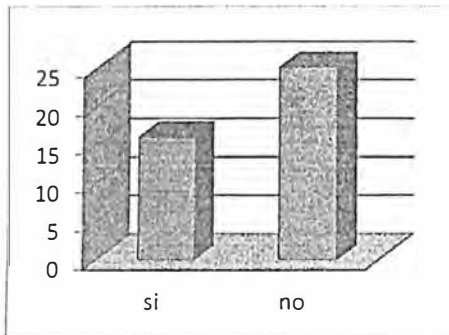
2. Edad



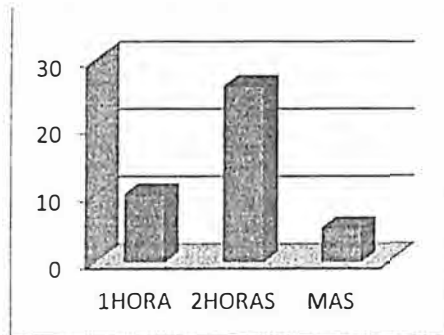
5. Si lo tuyo es jugar con tus amigos. ¿Cuál de los siguientes juegos te gusta más?



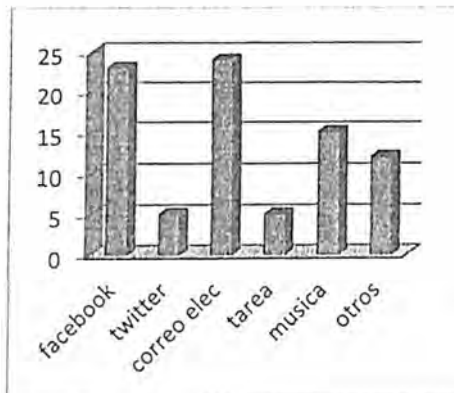
3. Tienes internet en tu casa.



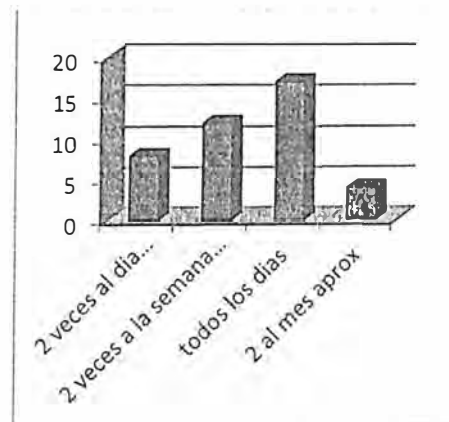
6. ¿Comúnmente cuanto tiempo estas en los juegos en red o en el Internet?



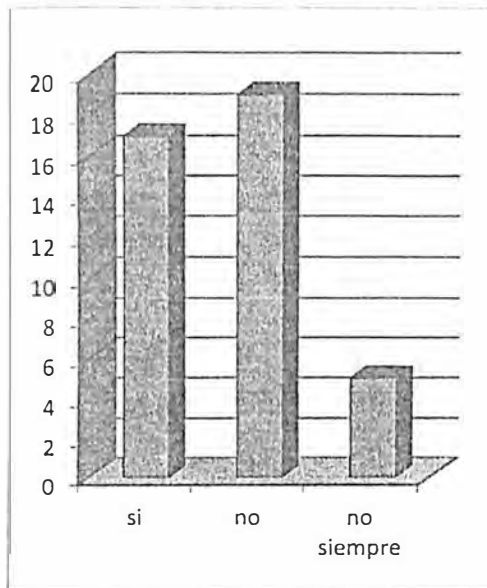
4. ¿Qué haces cuando estás en el Internet?



7. Y en promedio ¿Cuántas veces visitas el café internet o cuantas veces te conectas al internet?



8. El tiempo que usas el internet, ¿realizas trabajos de investigación?



9. ¿Qué crees que deberíamos hacer para cambiar esta situación sobre la adicción a los juegos en red y al Internet?

Cabe recalcar que esta pregunta era abierta por lo que las respuestas que plantearon las tomamos en cuenta para verificar nuestros objetivos específicos.

IV. CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

Llegamos a las conclusiones que una gran parte de los estudiantes, se dejan llevar por los vicios, por lo que se recomendaría a los padres vigilar el tiempo de sus hijos, para evitar que estos caigan en estos vicios.

Los jóvenes de hoy son la respuesta del mañana. El vicio y el pasar el tiempo jugando no llevan a ningún tipo de producción, ni beneficio para el joven que persigue superarse profesionalmente.

Además viendo las estadísticas de lo que son las elaboraciones de tarea y trabajos de investigación, cuando se usa el internet, los estudiantes que utilizan el internet para investigar están muy cerca de los que dieron como dato que no realizan su trabajo de investigación. Lo que nos indica que la mayoría utiliza el internet para chequear correos electrónicos, jugar, o visitar páginas de redes sociales.

Notando así que a pesar de que el internet no está a su alcance se dan las maneras de conectarse a la red por lo que nos indica una adicción de parte de los que revisan su correo o los que están conectados con los diferentes juegos; pero cabe recalcar que si bien se revisa el correo electrónico ya es parte de lo cotidiano, y no se tomaría tanto así como una adicción relevante pero lo que cabe recalcar es que existe una población relevante de los que van a jugar, recalcando que la medida hace la diferencia y denotando que todo vicio es malo.

V. BIBLIOGRAFÍA

- [1] <http://www.es.wikipedia.org/wiki/Juego>
- [2] www.publicidadysalud.com/diccionario-terminos-marketing-pu...
- [3] <http://www.monografias.com/trabajos16/glosario-salud-ocupacional/glosario-salud-ocupacional.shtml>
- [4] http://www.lenguayliteratura.org/mb/index.php?option=com_content&view=article&id=803:adjetivos-y-definiciones&catid=237&Itemid=125

INCIDENCIA DEL “ACOSO CIBERNÉTICO” EN EL COLEGIO LA SALLE DURANTE LA PRIMERA GESTION DEL AÑO 2012 EN LOS ESTUDIANTES DE SECUNDARIA Y LOS EFECTOS QUE SURGIERON

LUIS BERNARDO FUCHS ARCE

raev_313@hotmail.com

LOURDES FERNANDEZ ALI

fernandez-lurdes@hotmail.com

RESUMEN

El acoso cibernético es un tema de absoluta relevancia y que no debería ser postergado de ninguna forma, sino enfrentado con la seriedad que lo merece.

En el presente artículo revisaremos lo que implica este tipo de acoso, sus características principales, los efectos que ocasiona y la continuidad con la que se presenta en los estudiantes que pasan una determinada cantidad de horas utilizando mensajería instantánea en sus celulares o en internet, redes sociales, salas de chat, etc.

Internet a pesar de sus ventajas está ocasionando un cambio brusco en los modos de vida, las costumbres y la forma de interrelacionarse de los seres humanos. Pero no todas las personas utilizan con buenas intenciones esta maravillosa herramienta de comunicación, hay quienes la emplean para agredir a otras personas, a esta problemática se le conoce como acoso cibernético, es un delito contemporáneo sin una legislación apropiada, en el cual un individuo emplea una serie de conductas para atacar, humillar o difamar a otro, utilizando las tecnologías de la información y comunicación, principalmente el internet, pero con una progresiva incidencia en los teléfonos móviles.

PALABRAS CLAVE: Incidencia., Agresión psicológica, Acoso Cibernético, Abuso Escolar.

I. INTRODUCCION

El “Acoso Cibernético” es una agresión psicológica, ya que no hay contacto entre los involucrados.

El Acoso cibernético es una variante del acoso escolar y es protagonizado por uno o varios acosadores hacia uno o varios de sus compañeros (acosados), al igual que el acoso escolar. El Acoso Cibernético consiste en utilizar medios electrónicos como la computadora y el celular para acosar, intimidar y agredir psicológicamente a las víctimas, en estos medios el acosador no da la cara por lo que en el anonimato se siente seguro y protegido insultando y dañando al acosado, en este tipo de acoso la actitud de la víctima no varía, al igual que en el acoso escolar, el estudiante no se atreve a denunciar o informar a maestros y/o

padres acerca de su situación por miedo y vergüenza ya que en ocasiones las agresiones van más allá de los insultos difundiendo por internet información, correos, videos, fotografías, MySpace.com, Facebook.com u otros sitios en Internet que atentan contra la intimidad del agredido, y el celular es utilizado para agredir e intimidar constantemente al acosado enviándole mensajes de texto intimidatorios. El Acoso Cibernético es aún más peligroso que el abuso escolar dentro del aula ya que las víctimas pueden ser también un blanco para los pederastas quienes navegan por internet buscando a este tipo de víctimas.

El acosador generalmente proviene de hogares en donde la violencia es una constante, son personas impulsivas, poco tolerantes a las frustraciones, con baja autoestima y carentes de habilidades y destrezas por lo que para cubrir sus carencias

necesitan controlar a los demás para sentirse superiores, para ello buscan víctimas débiles que tengan alguna virtud o defecto para hacerlos blanco de sus agresiones, insultos y humillaciones.

II. OBJETIVO GENERAL

- ✓ Describir la incidencia de acoso cibernético en el colegio La Salle, secundaria, durante la primera gestión del año 2012.

a. OBJETIVOS ESPECIFICOS

- Determinar algunos tipos de acoso cibernético que existen.
- Identificar las maneras de prevenir y/o evitar el acoso cibernético.
- Conocer la percepción que tienen los estudiantes sobre el acoso cibernético.
- Describir el riesgo asociado en la comunicación informática para prevenir el acoso cibernético.

III. CONTENIDO

a. JUSTIFICACION

Dos son las entidades más importantes donde se promueve la sexualidad responsable a través de la educación, una es Apprende (Asociación Para la Prevención de Embarazos No Deseados) y la otra Prosalud, las cuales alertan sobre el acoso cibernético. (Apprende Bolivia, 4 de mayo de 2012).

- La Asociación Voces Vitales realizó un estudio en 2011 sobre el cyberbullying o acoso escolar cibernético en varias unidades educativas de La Paz, el cual demostró que el 13% de los estudiantes sufre este tipo de violencia.
- Durante la primera gestión del presente año, jóvenes encuestados entre 17 y 19 años del colegio La Salle, dieron a conocer que el 35,36% de ellos habían sido víctima de acoso cibernético.

b. DEFINICION DE TERMINOS

1. **Incidencia:** número de casos nuevos de una enfermedad en una población determinada y en un periodo determinado.
2. **Agresión Psicológica:** es una forma de maltrato, que a diferencia del maltrato físico, este es sutil y más difícil de percibir o detectar. Se manifiesta a través de palabras hirientes, descalificaciones, humillaciones, gritos e insultos.
3. **Abuso Escolar:** cualquier forma de maltrato psicológico, verbal o físico producido entre escolares de forma reiterada a lo largo de un tiempo determinado.
4. **Acoso Cibernético:** variante del acoso escolar que consiste en utilizar medios electrónicos como la computadora y el celular para acosar, intimidar y agredir psicológicamente a las víctimas difundiendo por Internet información, correos, videos o fotografías que atentan contra la intimidad del agredido.

c. POBLACION Y MUESTRA

- Esta investigación es de tipo descriptiva y de carácter cuantitativo.
- Se realizó encuestas con 82 sujetos entre las edades de 14 y 18 años, tanto masculinos como femeninos, en el colegio La Salle, gestión I-2012.
- Es una muestra no aleatoria, no probabilística, sino por conveniencia de los investigadores (Fuchs & Fernández, 2012).

d. PREGUNTAS DE INVESTIGACION

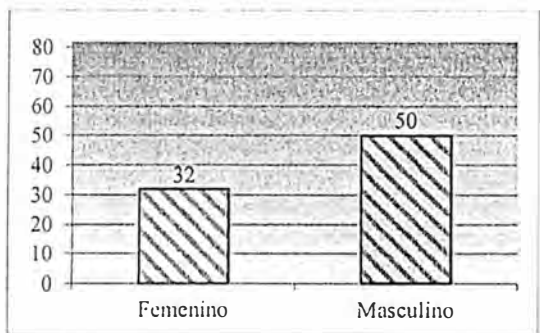
1. ¿Cuál la incidencia del acoso cibernético en este colegio?
2. ¿Qué se entiende por acoso cibernético?
3. ¿Se puede evitar el acoso cibernético? ¿Cómo evitarlo?
4. ¿Cuál es la percepción que tienen los jóvenes sobre el acoso cibernético (cyberbullying)?
5. ¿Qué efectos estas causando el acoso cibernético (cyberbullying) en los jóvenes?

e. FUNCIONALIDAD DE LAS ENCUESTAS

- Las encuestas están diseñadas de forma que el estudiante responda 4 de 9 preguntas con afirmación (SI) o negación (NO) encerrando una de estas dos opciones con un círculo o marcándolas con una "X".
- Una de las preguntas es solicitud de información acerca su género.
- Y finalmente las restantes preguntas son complemento de haber afirmado o negado las 4 preguntas anteriores, dándonos información referente a las causas y efectos del acoso cibernético.

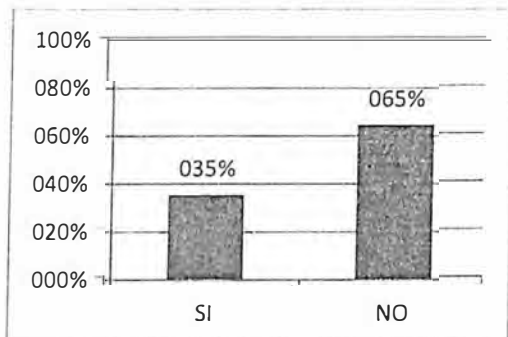
f. HALLAZGOS

- Género de los participantes



- 39,03%, (32) de los sujetos son femeninos.
- 60,97%, (50) de los sujetos son masculinos.

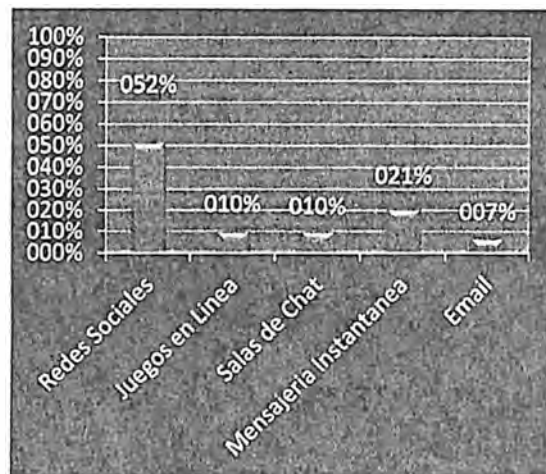
- Aquellos que sufrieron de acoso cibernético



35,36%, (29) sujetos sufrieron de acoso cibernético.

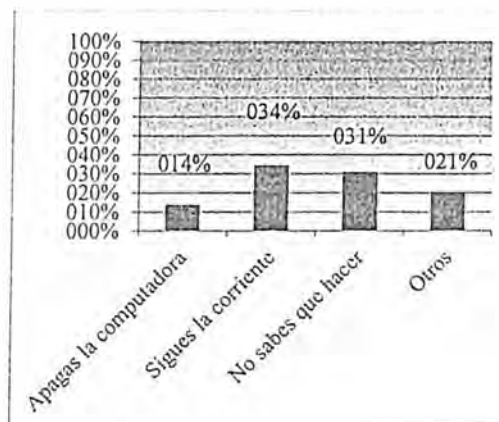
64,64%, (53) sujetos no sufrieron de acoso cibernético.

- Medios por los cuales los estudiantes sufrieron acoso cibernético.



- 51,72%, (15) sujetos sufrieron de acoso cibernético mediante Redes Sociales.
- 10,34%, (3) sujetos sufrieron de acoso cibernético mediante Juegos en Línea.
- 10,34%, (3) sujetos sufrieron de acoso cibernético mediante Salas de Chat.
- 20,68%, (6) sujetos sufrieron de acoso cibernético mediante Mensajería Instantánea.
- 6,92%, (2) sujetos sufrieron de acoso cibernético mediante Emails.

- ¿Qué hacen los estudiantes cuando los acosan?



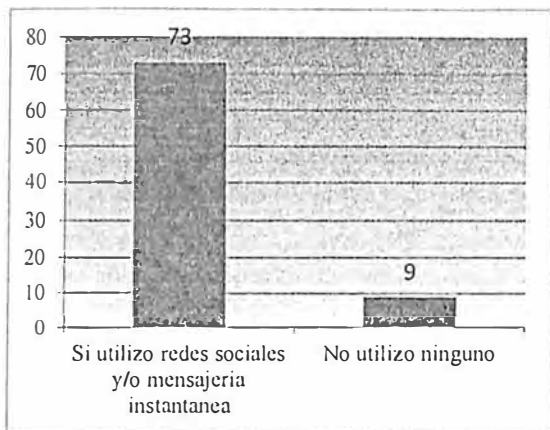
13,79%, (4) sujetos apagan la computadora.

34,48%, (10) sujetos siguen la corriente.

31,03%, (9) sujetos no saben qué hacer.

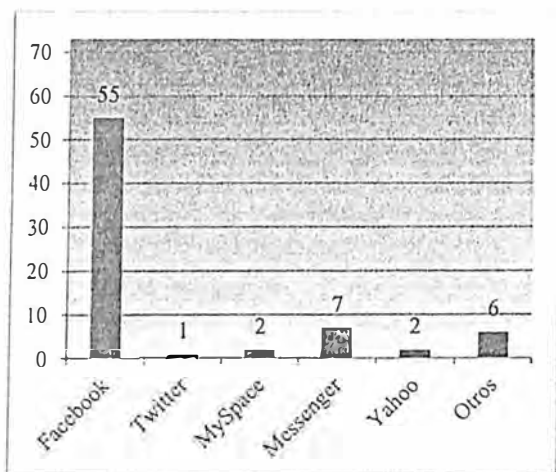
20,70%, (6) sujetos toman otras medidas.

- Uso de redes sociales o mensajería instantánea por los estudiantes.



- 89,02%, (73) sujetos utilizan redes sociales o mensajería instantánea.
- 10,98%, (9) sujetos no utilizan ninguno de los dos.

- ¿Qué redes sociales o mensajería instantánea utilizas?



75,34%, (55) sujetos utilizan Facebook.

1,37%, (1) sujetos utilizan Twitter.

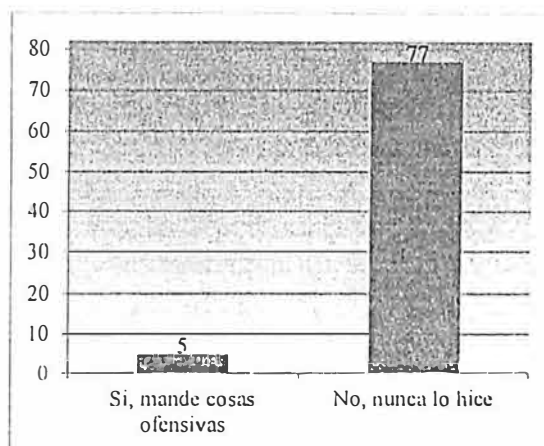
2,74%, (2) sujetos utilizan MySpace.

9,59%, (7) sujetos utilizan Messenger.

2,74%, (2) sujetos utilizan Yahoo.

8,22%, (6) sujetos utilizan otros.

- ¿Has mandado alguna vez un correo electrónico, mensaje de texto o publicado en redes sociales cosas ofensivas?



- 6,1%, (5) sujetos han mandado alguna vez cosas ofensivas.
- 93,9%, (77) sujetos nunca mandaron cosas ofensivas.

IV. CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

Alguien que pase cierto tiempo “navegando” en la web termina encontrando cosas buenas, malas y feas, porque debido a la apertura del sistema cualquier persona puede colocar cualquier tipo de información en Internet.

- Determinar algunos tipos de acoso cibernético que existen.
 - De esa forma, acosar, hostigar, amenazar, crear rumores o chismes y burlarse de alguien a través de Internet, figuran entre los tipos de violencia de la última década, según han denunciado los expertos.
- Identificar las maneras de prevenir y/o evitar el acoso cibernético.

Los padres deben supervisar lo que sus hijos ven y cómo utilizan Internet.

En la escuela el maestro debe estar preparado respecto a los riesgos de Internet.

Los padres deben explorar la Red y ver los sitios cibernéticos que visitan sus hijos para evaluar los pro y los contra.

Comunicarse con la administración escolar es otra medida para evitar el acoso cibernético, para juntos desarrollar políticas relacionadas a la agresión electrónica y buscar recursos para atender sus inquietudes.

- Conocer la percepción que tienen los estudiantes sobre el acoso cibernético.

A través de esta investigación, se desprende que cierta parte de los jóvenes encuestados no le tienen miedo al acoso cibernético, ya que el 34,48%, siendo el mayor porcentaje, de ellos sigue la corriente a aquellos que comienzan con el acoso.

No obstante, el 31,03% de los jóvenes frente a estas situaciones no saben qué hacer o simplemente le tienen miedo al acoso cibernético.

El 20,70% simplemente lo ignoran y toman otras medidas, por decirlo así, de previsión. Estos estudiantes bloquean o borran el contenido acosador o agresivo.

Y el restante 13,79% de los estudiantes, como medida desesperada optan por apagar el computador.

Describir el riesgo asociado en la comunicación informática para prevenir el acoso cibernético.

Uno de los riesgos asociados es la cooperación por parte del acosado o agredido. De esta manera la víctima se está encaminando a mayores riesgos.

Otros riesgos son afectar o destruir la credibilidad, crear mala fama o reputación de una persona, donde el agresor lo único que necesita es conocer la tecnología para denigrar, siendo este desconocido.

Otras sugerencias y recomendaciones son:

- No responder a ninguna persona que se esté insinuando con ofensas.
- En casos graves llamar a la policía e informarles sobre el caso.
- Utilizar un pseudónimo o Nick para no ser identificado por pederastas.
- No coquetear en línea con gente que no conozcas.
Apagar la computadora si el contenido es demasiado para el agredido.
- Guardar los mensajes ofensivos y reportarlos al proveedor de Internet.
- Verificar que aquella gente con la que te comunicas en la web no son impostores. .
- Dar advertencias claras y directas al acosador para que deje de acosarlo.

V. BIBLIOGRAFÍA

- [1] www.atinachile.cl/content/view/19007
- [2] www.psicopedagogia.com/bullying
- [3] elsextiingl5bullying.blogia.com/2010/061611-marco-conceptual.php (Bullying: un miedo de muerte Henar L. Senovilla / Vida Nueva).
- [4] <http://aprendebol.blogspot.com/2012/05/cl-13-de-los-colegiales-sufre-acoso.html>
- [5] Secretos y amenazas – Diana Palmer.
- [6] http://books.google.com.bo/books?id=GCmFQVaW3xEC&pg=PT15&dq=acoso+cibernetico&hl=es&sa=X&ei=hdPET6zkCYaE8AS6qZWOCw&redir_esc=y#v=onepage&q=acoso%20cibernetico&f=false
- [7] http://www.convivenciaescolar.net/wp/wp-content/uploads/2009/10/CIBERBULLYING_EN_MEXICO.pdf
- [8] www.buenastareas.com
- [9] www.monografias.com
- [10] www.wikipedia.com
- [11] www.taringa.net
- [12] www.facebook.com
- [13] www.google.com

IDENTIFICACIÓN DEL NIVEL DE CONOCIMIENTO Y USO DEL RIESGO EN INTERNET

BORIS DAVID JANCO CAYO

Bdj2010@hotmail.com

ERICK CONRADI OVANDO

cedrick.eco@gmail.com

EDUARDO SAAVEDRA AGUILAR

saavedra-edu@hotmail.com

CARLOS ARTEAGA R

cdarteagar@gmail.com

RESUMEN

Realizando un estudio en la Zona de Villa Adela para establecer el nivel de conocimiento en el manejo del internet y sus riesgos, clasificando por edades, grado de instrucción y otros como si conocen los peligros que aloja el internet, relacionadas con el manejo de algunas aplicaciones como Facebook, Gmail, y la mala configuración de la privacidad que con frecuencia descuidan los usuarios de este servicio.

PALABRAS CLAVE: Internet, Nivel de conocimiento, Riesgos

I. INTRODUCCION

Internet se ha convertido en el sistema más importante de publicación y obtención de información en la sociedad actual. Hace años, las redes de comunicación de área extensa se utilizaban principalmente para servicios de transferencia de archivos, correo electrónico, conexión remota a ordenadores centrales, etc. Uno de los aspectos que motivan esta Limitación era que los usuarios que tenían acceso a estos servicios pertenecían a sectores puntuales de la sociedad.

Actualmente las posibilidades han evolucionado a un nivel en el que es difícil imaginar aplicaciones de la vida cotidiana que tengan cabida en la red. Este avance ha sido motivado, en gran medida por el aumento progresivo de usuarios. Internet es accesible desde todos los organismos públicos y privados, todas las grandes y medianas compañías, gran parte de las pequeñas empresas y, en general,

en una gran parte de los hogares de los países desarrollados.

¿O quizás el número de usuarios de Internet se ha incrementado como consecuencia de los avances de la tecnología de desarrollo de sistemas de publicación de información?

Sea cual fuere el motivo y cual la consecuencia la realidad es que internet es una herramienta de trabajo imprescindible en las empresas modernas y en los organismos públicos y privados.

II. OBJETIVO GENERAL

El objetivo principal de esta investigación fue conocer el uso de internet en la Zona de Villa Adela tomando como referencia 3 negocios de Internet para determinar el tipo de personas, el tiempo de navegación y las páginas más.

Para tal propósito se diseñó un formulario de encuesta con 7 preguntas, las cuales combinaban preguntas abiertas y cerradas.

Se decidió realizar el estudio en 3 horarios diferentes Mañana, Tarde, Noche.

a. OBJETIVOS ESPECIFICOS

En los objetivos específicos esta el poder demostrar las siguientes hipótesis planteadas a partir de los datos obtenidos.

1. Conocer el promedio de edad de las personas que van al internet y si éstas son menores de 20 años.
2. Se desea establecer si existe diferencia en la asistencia al internet entre hombre y mujer.
3. Determinar el grado de instrucción de las personas.
4. Establecer si la proporción de internautas que asisten a diario es mayor que el 40%
5. a) Determinar si los asistentes navegan más de 60 minutos.
b) Determinar si hay diferencia entre hombres y mujeres que navegan.
6. Establecer si las personas que buscan exclusivamente información es mayor al 20%.
7. Determinar si los internautas que utilizan Facebook supera el 50%.

III. CONTENIDO

a. JUSTIFICACION

De acuerdo a informaciones vertidas en medios de comunicación sobre el peligro que conlleva el uso del internet es importante averiguar si las personas conocen sobre estos riesgos y si toman las medidas adecuadas para minimizar los riesgos.

b. DEFINICION DE TERMINOS

La investigación se realizó tomando en cuenta algunos términos como ser, edad, sexo, grado de instrucción, conocimiento del manejo, tiempo de navegación, grado de afluencia, aplicaciones utilizadas, y el desconocimiento de la configuración del grado de privacidad, en el manejo de las aplicaciones utilizadas en internet.

c. POBLACION Y MUESTRA

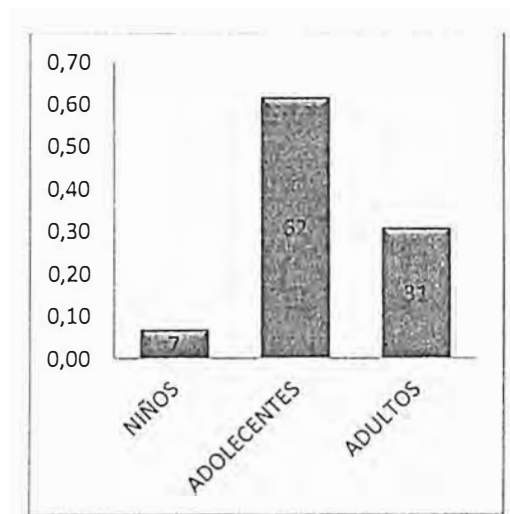
- Esta investigación es de tipo descriptiva y de carácter cuantitativo.
- Se realizó encuestas con 100 personas en cafés internet de la zona de Villa Adela de El Alto.

d. FUNCIONALIDAD DE LAS ENCUESTAS

- Las encuestas están diseñadas de forma que el estudiante responda 4 de 9 preguntas con afirmación (SI) o negación (NO) encerrando una de estas dos opciones con un círculo o marcándolas con una "X".

e. HALLAZGOS

- Edad de los entrevistados.

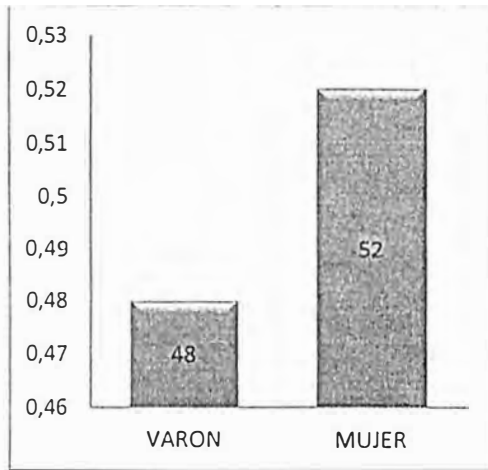


7%, (7) de los entrevistados son niños.

62%, (62) de los entrevistados son adolescentes.

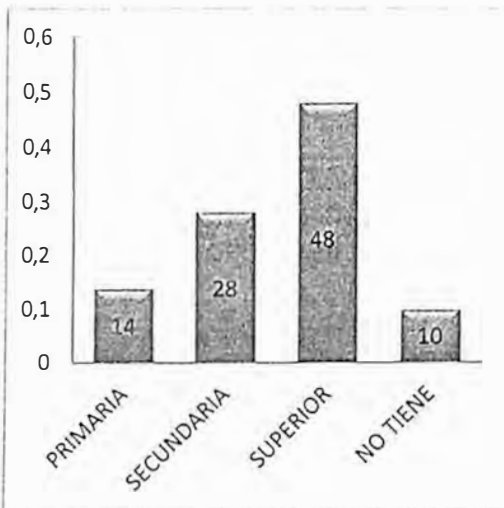
31%, (31) de los entrevistados son adultos.

- Genero de los entrevistados



- 48%, (48) de los entrevistados son varones.
- 52%, (52) de los entrevistados son mujeres.

- Grado de instrucción.

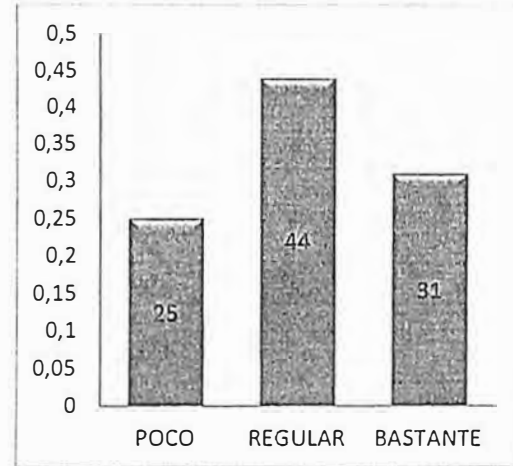


- 14%, (14) de los entrevistados terminaron la primaria.
- 28%, (28) de los entrevistados terminaron la secundaria.

48%, (48) de los entrevistados tienen estudios superiores.

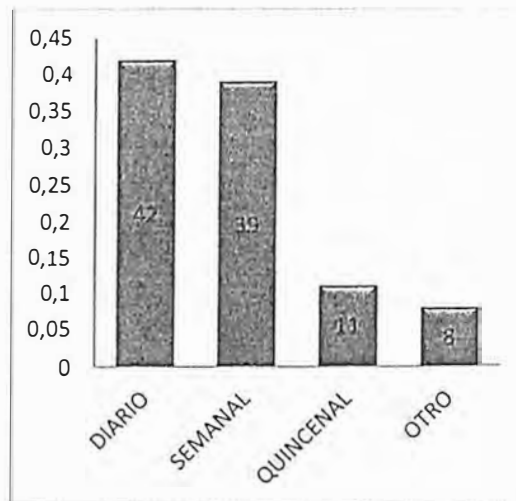
- 10%, (10) de los entrevistados no tienen un grado de instrucción.

- ¿Cuánto conoce internet?



- 25%, (25) de los entrevistados conocen poco el internet.
- 44%, (44) de los entrevistados conocen regular el internet.
- 31%, (31) sujetos de los entrevistados conocen bastante el internet.

- Con que frecuencia utiliza en internet.



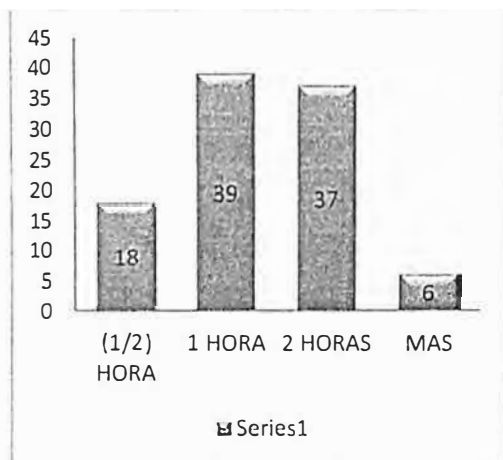
42%, (42) de los entrevistados utiliza diario el internet.

39%, (39) de los entrevistados utiliza semanalmente el internet.

11%, (1) de los entrevistados utiliza quincenal el internet.

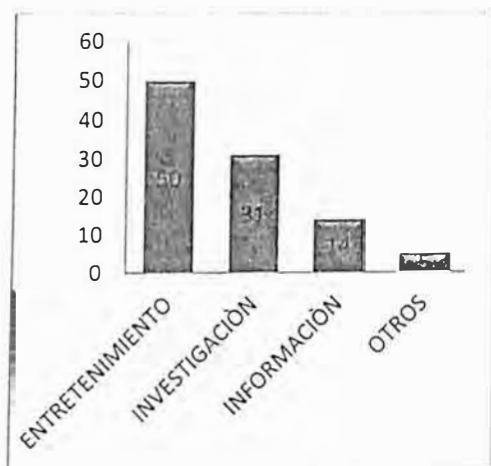
8%, (8) de los entrevistados colocó como opción otro.

¿Cuál es el tiempo que le dedica al internet?



- 18%, (18) entrevistados utilizan ½ hora.
- 39%, (39) entrevistados utilizan 1 hora.
- 37%, (37) entrevistados utilizan 2 hora.
- 6%, (6) entrevistados utilizan más de una hora.

• ¿Qué sitios visita con más frecuencia?



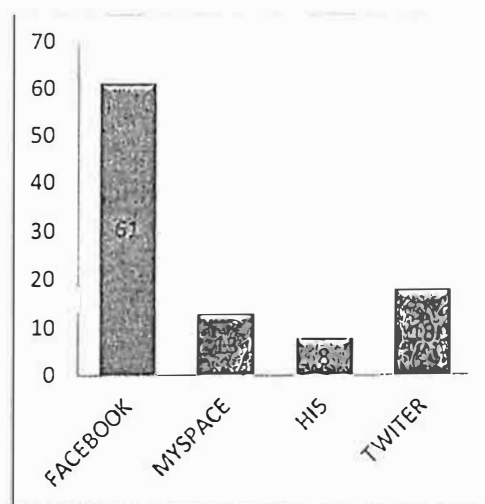
50%, (50) personas visitan páginas de entretenimiento.

31%, (31) personas visitan páginas de investigación.

50%, (50) personas visitan páginas de información.

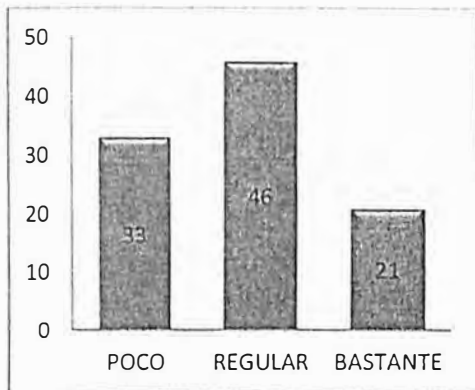
31%, (31) personas visitan optaron por la opción otras páginas.

• ¿Qué Red Social utiliza con más frecuencia?



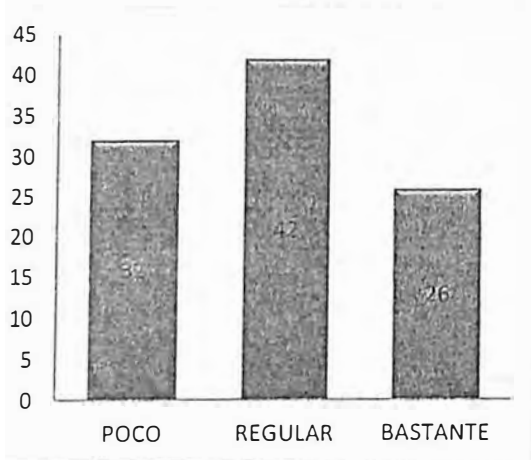
- 61%, (61) personas visitan la red social Facebook.
- 13%, (13) personas visitan la red social Myspace.
- 8%, (8) personas visitan la red social Hi5.
- 18%, (18) personas visitan la red social Twitter.

- ¿Conoce del grado de privacidad de estas redes sociales?



- 33%, (33) personas conocen poco el grado de privacidad.
- 46%, (46) personas conocen regular el grado de privacidad.
- 21%, (21) personas conocen bastante el grado de privacidad.

- ¿Tiene conocimiento del peligro de las redes sociales?

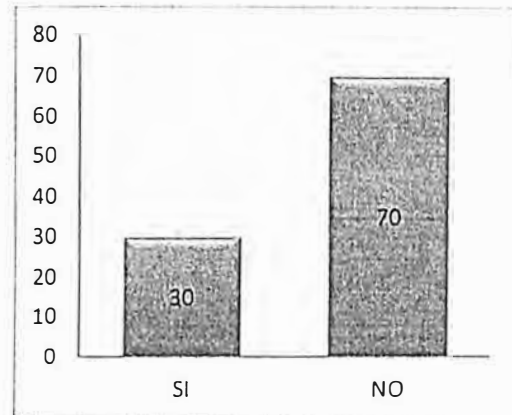


- 32%, (32) personas conocen poco el peligro de las redes sociales.

42%, (42) personas conocen regular el peligro de las redes sociales.

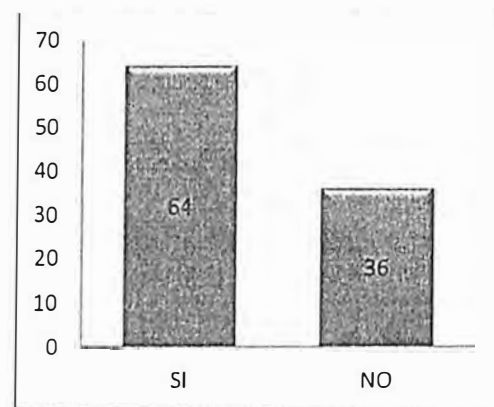
22%, (22) personas conocen bastante el peligro de las redes sociales.

- ¿Consideras que contactarte con personas extrañas mediante las redes sociales es fiable?



- 30%, (30) personas considera que si es fiable contactarse.
- 70%, (70) personas considera que no es fiable contactarse.

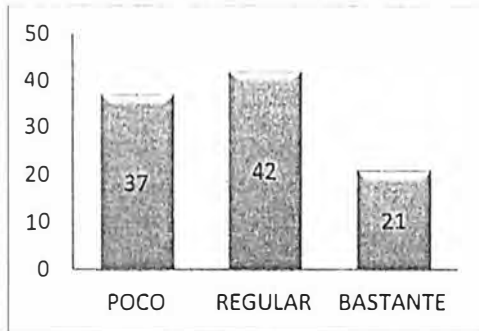
- ¿Consideras un peligro colocar tus datos personales y familiares en las redes sociales?



64%, (64) personas considera que si es peligroso colocar datos personales.

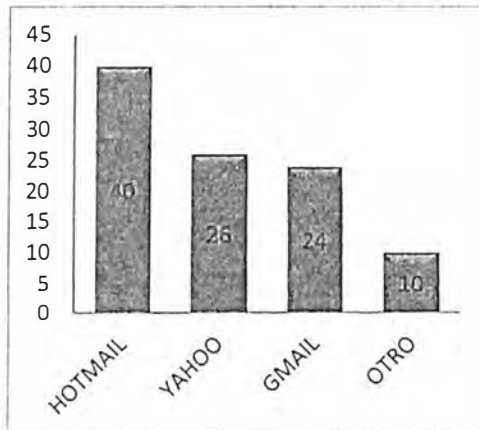
36%, (36) personas considera que no es peligroso colocar datos personales.

- ¿Consideras importante el uso del correo electrónico?



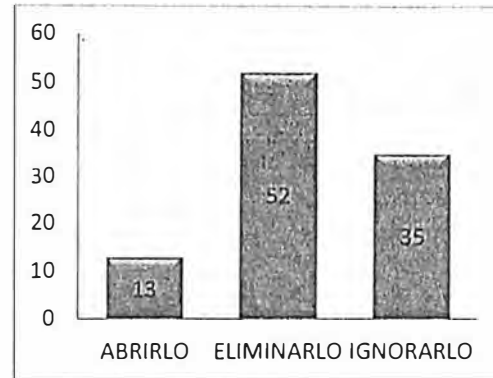
- 37%, (37) personas considera poca importancia el uso del correo electrónico.
- 42%, (42) personas considera regular importancia el uso del correo electrónico.
- 21%, (21) personas considera bastante importancia el uso del correo electrónico.

- ¿Qué servicio de correo electrónico consideras mejor?



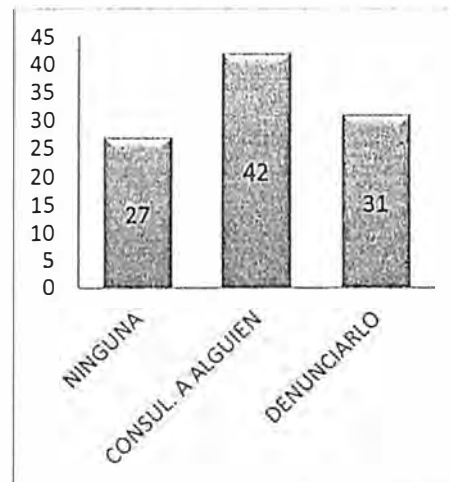
40%, (40) personas considera a Hotmail como mejor.
 26%, (26) personas considera a Yahoo como mejor.
 24%, (24) personas considera a Gmail como mejor.
 10%, (10) personas considera a otro como mejor.

- ¿Qué acción se debería tomar con un correo indeseado?



- 13%, (13) personas considera abrir el correo.
- 52%, (52) personas considera eliminarlo.
- 35%, (35) personas considera ignorarlo.

- ¿Qué acción tomaría si recibe un correo que considera peligroso?



27%, (27) personas considera realizar ninguna acción.

42%, (42) personas considera consultar a alguien.

31%, (31) personas considera denunciarlo.

IV. CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

Haciendo un análisis de los resultados obtenidos podemos observar que la mayoría de los internautas son adolescentes que estudian en secundaria y jóvenes que estudian en algún instituto superior o Universidad. Una gran mayoría utiliza el internet como entretenimiento y casi todos tienen una cuenta en facebook, siendo esta, la página más visitada por nuestros entrevistados.

Con los cuadros podemos concluir que muy poca gente conoce acerca de los riesgos que existen en el uso de internet específicamente sobre las redes sociales y los servicios de correos electrónicos.

En este sentido, es necesario emitir una serie de recomendaciones para difundir los peligros en los que pueden caer los niños y jóvenes.

Concienciar de los riesgos existentes en la red, más que limitar su uso a los jóvenes, hay que hacerles asumir responsabilidades en el uso de Internet, especialmente por parte de los educadores.

Ante la cada vez más temprana edad de iniciación en el uso de Internet, es necesario un enfoque que se dirija a los usuarios más jóvenes, de Primaria e incluso infantil.

Dado que la aparición constante de nuevos dispositivos permite a los jóvenes conectarse a Internet en cualquier momento y lugar, las medidas de seguridad en la red deben contemplar todos los modos de acceso.

Los proveedores de servicios de redes sociales necesitan garantizar la máxima protección de los datos de los usuarios menores de edad, con configuraciones de privacidad y de seguridad y mecanismos de notificación de incidencias más intuitivos.

Hay que mejorar la concienciación de los padres en cuanto al uso de internet, especialmente en los países donde dicha conciencia es menor, pero evitando el alarmismo y fomentando, en su lugar, el diálogo entre padres e hijos.

El uso creciente de Internet conlleva un gran número de casos de acoso en la red que deben verse en conexión con el acoso fuera de ella. Los esfuerzos para incrementar el uso de Internet deben ir acompañados de iniciativas de prevención del acoso, sobre todo teniendo en cuenta que no todos los menores afectados ponen estos casos en conocimiento de adultos.

Los padres deben estar atentos a la posibilidad de que los menores establezcan contactos fuera de la red con usuarios a quienes han conocido por Internet, sin impedir que los jóvenes disfruten de la posibilidad de hacer contactos online.

Los responsables en materia educativa deben estar atentos a las nuevas amenazas a niños y jóvenes en la red, especialmente a las procedentes de personas del mismo grupo de edad.

V. BIBLIOGRAFÍA

[1] <http://www.hoytecnologia.com/noticias/Fundacion-Alia2-informa-Barajas/190876>

[2] <http://www.tecnoadiccion.es/internet.html>

[3] <http://www.internetsano.do/index.php/preguntas-frecuentes/que-peligros-pueden-encontrar-nuestros-ninos>

[4] <http://www.internetsano.do/index.php/preguntas-frecuentes/hay-legislacion-que-proteja-de-los-peligros-en-internet>

REALIDAD AUMENTADA

RUDDY JUNIOR ROMERO MELGAR.

romeromelgar@outlook.com

RESUMEN

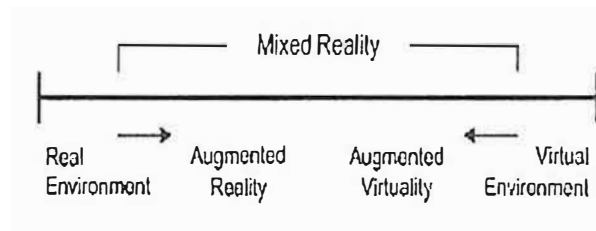
Una de las definiciones de realidad aumentada fue dada por Ronald Azuma en 1997. La definición de Azuma dice que la realidad aumentada:

Combina elementos reales y virtuales.

Es interactiva en tiempo real.

Está registrada en 3D.

Además Paul Milgram y Fumio Kishino definen en 1994 la realidad de Milgram-Virtuality Continuum como un continuo que abarca desde el entorno real a un entorno virtual puro. Entre medio hay Realidad Aumentada (más cerca del entorno real) y Virtualidad Aumentada (está más cerca del entorno virtual).



Realidad Aumentada también es la incorporación de datos e información digital en un entorno real, por medio del reconocimiento de patrones que se realiza mediante un software, en otras palabras, es una herramienta interactiva que está dando sus primeros pasos alrededor del mundo y que en unos años, la veremos en todas partes, corriendo y avanzando, sorprendiéndonos y alcanzando todas las disciplinas: videojuegos, medios masivos de comunicación, arquitectura, educación e incluso en la medicina, trayendo un mundo digital inimaginable a nuestro entorno real. Su gran diferencia con la realidad virtual, es que ésta nos extrae de nuestro entorno para llevarnos a una realidad.

PALABRAS CLAVES

Realidad Aumentada, Virtualidad Aumentada, Spyglass, Wikitude, Golfscape GPS Rangefinder, Car Finder, ZipReality Real Estate, Yelp, ARSoccer, Layar, Metro AR, Star Walk, ARToolKit, ATOMIC Authoring Tool

I. INTRODUCCION

Realidad Aumentada, es la incorporación de datos e información digital en un entorno real, por medio del reconocimiento de patrones que realiza mediante un software, en otras palabras, herramienta interactiva que está dando sus primeros pasos alrededor del mundo y que en unos años, la veremos en todas partes, corriendo y avanzando, sorprendiéndonos y alcanzando todas

las disciplinas: videojuegos, medios masivos de comunicación, arquitectura, educación e incluso en la medicina, trayendo un mundo digital inimaginable a nuestro entorno real. Su gran diferencia con la realidad virtual, es que ésta nos extrae de nuestro entorno para llevarnos a una realidad.

II. OBJETIVO

Explicar que es la realidad aumentada, su utilización e impacto y las aplicaciones existentes

III. CONTENIDO

2.1. APLICACIONES

La realidad aumentada ofrece infinidad de nuevas posibilidades de interacción, que hacen que esté presente en muchos y varios ámbitos, como son la arquitectura, el entretenimiento, la educación, el arte, la medicina o las comunidades virtuales.

a) PROYECTOS EDUCATIVOS:

Actualmente la mayoría de aplicaciones de realidad aumentada para proyectos educativos se usan en museos, exhibiciones, parques de atracciones temáticos... puesto que su coste todavía no es suficientemente bajo para que puedan ser empleadas en el ámbito doméstico. Estos lugares aprovechan las conexiones wireless para mostrar información sobre objetos o lugares, así como imágenes virtuales como por ejemplo ruinas reconstruidas o paisajes tal y como eran en el pasado. Además de escenarios completos en realidad aumentada, donde se pueden apreciar e interactuar con los diferentes elementos en 3D, como partes del cuerpo. Una de las primeras aplicaciones en formación es un sistema de realidad aumentada para aprender a soldar sin riesgos. Soldadura con R. A.

b) CIRUGÍA:

La aplicación de realidad aumentada en operaciones permite al cirujano superponer datos visuales como por ejemplo termografías o la delimitación de los bordes limpios de un tumor, invisibles a simple vista, minimizando el impacto de la cirugía.

c) ENTRETENIMIENTO:

Teniendo en cuenta que el de los juegos es un mercado que mueve unos 30.000 millones de dólares al año en los Estados Unidos, es comprensible que se esté apostando mucho por la realidad aumentada en este campo puesto que ésta puede aportar muchas nuevas posibilidades a la manera de jugar. Una de las puestas en escena más representativas de la realidad aumentada es el "Can You See Me Now?",³ de Blast Theory.⁴ Es un juego on-line de persecución por las calles donde los jugadores empiezan en localizaciones aleatorias de una ciudad, llevan un ordenador portátil y están conectados a un receptor de GPS. El objetivo del juego es procurar que otro corredor no llegue a

menos de 5 metros de ellos, puesto que en este caso se les hace una foto y pierden el juego. La primera edición tuvo lugar en Sheffield pero después se repitió en otras muchas ciudades europeas. Otro de los proyectos con más éxito es el ARQuake Project, donde se puede jugar al videojuego Quake en exteriores, disparando contra monstruos virtuales. A pesar de estas aproximaciones, todavía es difícil obtener beneficios del mercado de los juegos puesto que el hardware es muy costoso y se necesitaría mucho tiempo de uso para amortizarlo.

d) SIMULACIÓN:

Se puede aplicar la realidad aumentada para simular vuelos y trayectos terrestres.

e) SERVICIOS DE EMERGENCIAS Y MILITARES:

En caso de emergencia la realidad aumentada puede servir para mostrar instrucciones de evacuación de un lugar. En el campo militar, puede mostrar información de mapas, localización de los enemigos...

f) ARQUITECTURA:

La realidad aumentada es muy útil a la hora de resucitar virtualmente edificios históricos destruidos, así como proyectos de construcción que todavía están bajo plano.

g) APOYO CON TAREAS COMPLEJAS:

Tareas complejas, como el montaje, mantenimiento, y la cirugía pueden simplificarse mediante la inserción de información adicional en el campo de visión. Por ejemplo, para un mecánico que está realizando el mantenimiento de un sistema, las etiquetas pueden mostrar las partes del mismo para aclarar su funcionamiento. La realidad aumentada puede incluir imágenes de los objetos ocultos, que pueden ser especialmente eficaces para el diagnóstico médico o la cirugía. Como por ejemplo una radiografía de rayos vista virtualmente basada en la tomografía previa o en las imágenes en tiempo real de los dispositivos de ultrasonido o resonancia magnética nuclear abierta.

h) LOS DISPOSITIVOS DE NAVEGACIÓN:

AR puede aumentar la eficacia de los dispositivos de navegación para una variedad de aplicaciones. Por ejemplo, la navegación dentro de un edificio puede ser mejorada con el fin de dar soporte al encargado del mantenimiento de instalaciones industriales. Las lunas delanteras de los

automóviles pueden ser usadas como pantallas de visualización frontal para proporcionar indicaciones de navegación e información de tráfico.

i) APLICACIONES INDUSTRIALES:

La realidad aumentada puede ser utilizada para comparar los datos digitales de las maquetas físicas con su referente real para encontrar de manera eficiente discrepancias entre las dos fuentes. Además, se pueden emplear para salvaguardar los datos digitales en combinación con prototipos reales existentes, y así ahorrar o reducir al mínimo la construcción de prototipos reales y mejorar la calidad del producto final.

El Instituto Tecnológico Metalmecánico (AIMME)⁵ presentó recientemente los resultados del Proyecto ARMETAL6 , Viabilidad de la Realidad Aumentada aplicada a empresas, mostrando las experiencias piloto desarrolladas en cooperación con empresas de diversos subsectores, como fabricantes de maquinaria, joyería, herrajes, electrónica y luminarias, aplicadas a diversos procesos empresariales y a la vez sobre diversos dispositivos (ordenador, iPhone, Tablet, etc.) recopilando dicha información en un Manual de Buenas Prácticas sobre Aplicación de la Realidad Aumentada.

j) PROSPECCIÓN:

En los campos de la hidrología, la ecología y la geología, la AR puede ser utilizada para mostrar un análisis interactivo de las características del terreno. El usuario puede utilizar, modificar y analizar, tres mapas bidimensionales interactivos.

k) COLABORACIÓN:

La realidad aumentada puede ayudar a facilitar la colaboración entre los miembros de un equipo a través de conferencias con los participantes reales y virtuales.

l) PUBLICIDAD:

Una de las últimas aplicaciones de la realidad aumentada es la publicidad. Hay diferentes campañas que utilizan este recurso para llamar la atención del usuario.

Fiat ha lanzado una campaña en la que cualquier usuario puede crear su propio anuncio de televisión con el Fiat 500 como protagonista a través de la página web, el usuario solo necesita tener una webcam.

La revista Esquire publica en la edición de diciembre del 2009 diferentes códigos QR (Quick

Response), que son una variante más potente de los códigos de barras que pueden ser escaneados por una webcam que en reconocerlos nos ofrece información extra sobre el producto. Los códigos QR que incorpora la revista son reconocidos por las webcams de los usuarios y en ser reconocidos activan un video superpuesto a la imagen de la webcam. Para poder interpretarlos se necesita un software específico.

m) TURISMO:

Plataformas como Junaio7 o Layar8 permiten el desarrollo de aplicaciones a terceros, prácticamente sin conocimientos técnicos, a través de sus servidores.

Esto ha fomentado la publicación de miles de aplicaciones sobre turismo, gincanas, exposiciones virtuales, 9 etc.

n) INFORMACIÓN:

La empresa austriaca Mobilizy ha desarrollado Wikitude. Al apuntar la cámara del móvil hacia un edificio histórico, el GPS reconoce la localización y muestra información de la Wikipedia sobre el monumento. En Japón, Sekai Camera, de la empresa Tonchidot, añade al mundo real los comentarios de la gente acerca de direcciones, tiendas, restaurantes... Acrossair, disponible en siete ciudades, entre ellas Madrid y Barcelona, identifica en la imagen la estación de metro más cercana. Bionic Eye y Yelp Monocle, en EE UU, son ejemplos similares.

2.2. APLICACIONES MOVILES QUE NOS TRANSPORTAN AL FUTURO

1. Wikitude



Con esta aplicación, el usuario puede explorar fácilmente sus alrededores con su iPhone. Si el usuario enfoca, por ejemplo, con su teléfono móvil un monumento, en la pantalla aparece directamente el artículo de la Wikipedia relacionado con ese monumento.

2. Car Finder



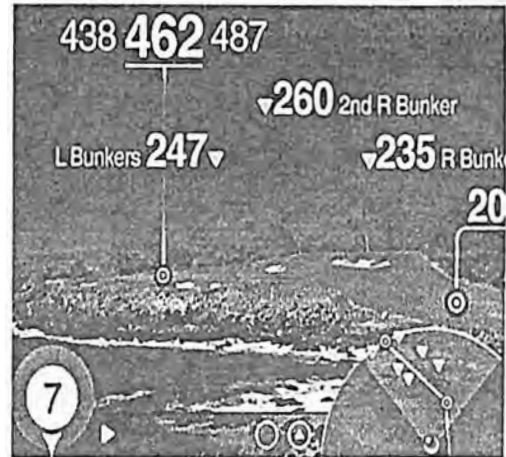
Esta aplicación es ideal para los conductores más despistados, aquellos a los que les cuesta recordar el lugar en el que está aparcado su vehículo. Con Car Finder, el lugar en el que se estaciona el coche queda grabado en el móvil y la aplicación ayuda al conductor a encontrar de nuevo el automóvil.

3. Spyglass



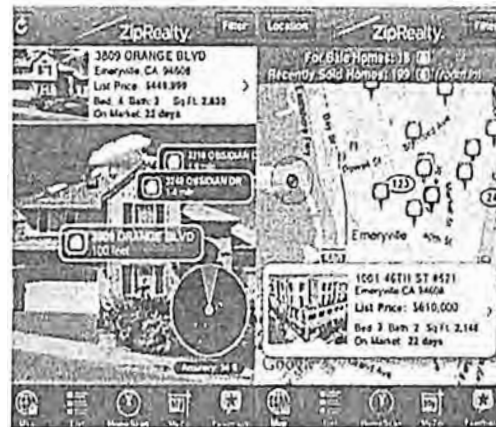
Con Spyglass, el usuario permite rastrear la posición del Sol, la Luna y las estrellas. Además, puede ser utilizada también como brújula y telémetro.

4. Golfscape GPS Rangefinder



Golfscape GPS Rangefinder, especialmente diseñada para los amantes del golf, permite mejorar extraordinariamente la destreza en este deporte.

5. ZipReality Real Estate



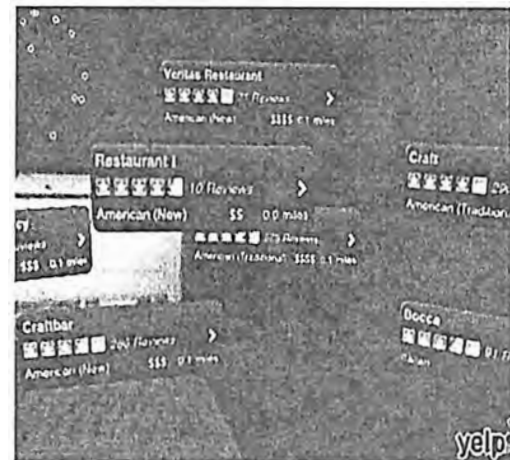
Con ZipReality Real Estate, es posible ver en el momento los precios de las viviendas que el usuario encuentra a su alrededor.

6. ARSoccer



Los que quieran practicar sus dotes como futbolistas, encontrarán un gran aliado en ARSoccer, que permite chutar un balón virtual en 3D en cualquier momento y en todo lugar.

8. Yelp



Ideal para los más sibaritas, esta aplicación permite rastrear valoraciones de restaurantes con tan sólo enfocarlos con el teléfono móvil.

7. Metro AR



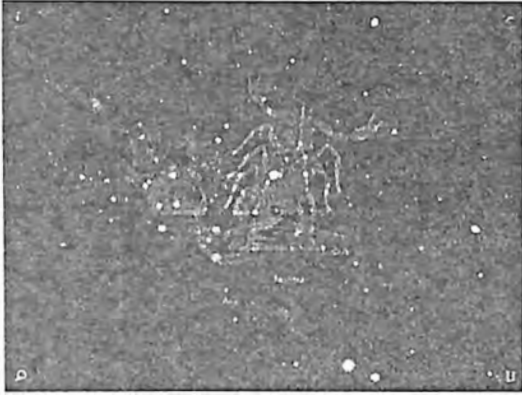
Esta aplicación ayuda al usuario a encontrar la estación de metro más próxima. Por el momento, está únicamente disponible para las ciudades de Nueva York, Chicago, París y Londres.

9. Layar



Layar es una librería con más de 1.500 capas virtuales que el usuario puede superponer sobre el mundo real.

10. Star Walk



Star Walk funciona como una guía interactiva de astronomía que permite al usuario localizar constelaciones, estrellas y planetas en el firmamento.

IV. CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

Se presenta en este artículo la investigación, que actualmente es un tema que está siendo objeto de investigación.

Para los que desean desarrollar aplicaciones con el fin de la realidad aumentada existen las siguientes herramientas que son totalmente libres:

Software Libre para Realidad Aumentada:

ARToolKit biblioteca GNU GPL que permite la creación de aplicaciones de realidad aumentada, desarrollado originalmente por Hirokazu Kato en 1999 y fue publicado por el HIT Lab de la Universidad de Washington. Actualmente se mantiene como un proyecto de código abierto alojado en SourceForge con licencias comerciales disponibles en ARToolWorks.

- **ATOMIC Authoring Tool** - es un software Multi-plataforma para la creación de

aplicaciones de realidad aumentada, el cual es un Front end para la biblioteca ARToolKit. Fue Desarrollado para no-programadores, y permite crear rápidamente, pequeñas y sencillas aplicaciones de Realidad Aumentada. Está licenciado bajo la Licencia GNU GPL.

ATOMIC Web Authoring Tool es un proyecto hijo de ATOMIC Authoring Tool que permite la creación de aplicaciones de realidad aumentada para exportarlas a cualquier sitio web. Es un Front end para la biblioteca Flartoolkit. Está licenciado bajo la Licencia GNU GPL.

Software de paga para Realidad Aumentada:

El Designer's Augmented Reality Toolkit (DART) es un sistema de programación que fue creado por el Augmented Environments Lab, en el Georgia Institute of Technology, para ayudar a los diseñadores a visualizar la mezcla de los objetos reales y virtuales. Proporciona un conjunto de herramientas para los diseñadores: extensiones para el Macromedia Director (herramienta para crear juegos, simulaciones y aplicaciones multimedia) que permiten coordinar objetos en 3D, vídeo, sonido e información de seguimiento de objetos de Realidad Aumentada.

V. BIBLIOGRAFIA

- [1] <http://www.tecno-noticias.com.ar/2012/08/15/realidad-aumentada/>
- [2] <http://www.marketingdirecto.com/actualidad/checklists/10-aplicaciones-moviles-de-realidad-aumentada-que-te-transportaran-al-futuro/>
- [3] <http://www.americalearningmedia.com/component/content/article/69-tester/264-13-aplicaciones-de-realidad-aumentada>
- [4] <http://suite101.net/article/realidad-aumentada-la-hibridacion-del-mundo-real-y-el-virtual-a35886>
- [5] http://es.wikipedia.org/wiki/Realidad_aumentada

GENERACIÓN AUTOMÁTICA DE CRUCIGRAMAS COMO INSTRUMENTO DIDÁCTICO EN LA ENSEÑANZA DE CONCEPTOS TEÓRICOS.

CASO: “SEÑALES Y SISTEMAS”

LOURDES FERNANDEZ ALI

fernandez-lurdes@hotmail.com

RESUMEN

En el presente proyecto se describe el desarrollo de generación automática de crucigramas como instrumento didáctico en la enseñanza de conceptos teóricos. Caso: “señales y sistemas”

En este trabajo se presenta la aplicación de crucigramas en la mejora del aprendizaje en el área de señales y sistemas, con esta herramienta educativa, se pretende amenizar la enseñanza en la área de señales y sistemas que normalmente resulta compleja en el nivel universitario.

PALABRAS CLAVE

Innovación pedagógica, enseñanza de tecnología, material didáctico, crucigrama.

I. INTRODUCCION

El Crucigrama es una herramienta didáctica, lúdica y eficaz.

Permite alcanzar un nivel de aprendizaje conceptual.

El crucigrama se puede definir como un pasatiempo escrito que consiste en escribir en una plantilla una serie de palabras en orden vertical y horizontal que se cruzan entre sí, igualmente la plantilla está dividida en casillas blancas que corresponden a letras individuales y negras que sirven para separar palabras.

Para el desarrollo del presente proyecto se ha elegido como campo de trabajo el sistema educativo, en cuanto a docentes, estudiantes y carrera.

II. OBJETIVOS

El propósito de la realización de este proyecto es proporcionar a los estudiantes una formación integral. Una formación de estas características abarca tanto aspectos humanísticos como matemáticos, científicos y tecnológicos, que han de ser introducidos, de un modo racional y progresivo,

para que los estudiantes de ingeniería aprendan y comprendan de manera más sencilla el material impartido en el área de señales y sistemas.

Objetivo general

Desarrollar un prototipo que genere automáticamente crucigramas, a partir de diccionarios de definiciones del Área de Señales y Sistemas para mejorar el aprendizaje de los estudiantes

Objetivos específicos

Elaboración del diccionario de Señales y Sistemas en formato digital almacenado en la nube con herramientas de Cloud Computing, que genere diferentes tipos de crucigramas como ser:

- **El crucigrama blanco:** es considerado el más difícil al no presentar casilleros negros, que deben ser colocados por el propio jugador.
- **Crucigrama con personaje:** este crucigrama incluye una fotografía sobre la que están basadas algunas de las definiciones.
- **Crucigrama criptico:** tiene una gran aceptación en el Reino Unido, ya que al completar el juego siempre se descubre alguna frase escondida.

- **Crucigrama silábico:** es una de las variaciones más utilizadas y se diferencia por el hecho de que en cada casilla se incluyen sílabas en lugar de letras.

III CONTENIDO

Problema

La enseñanza de los conocimientos teóricos es un problema que preocupa cada vez más al profesorado debido al porcentaje de respuestas erróneas de los/las estudiantes a cuestiones teóricas que exigen no solo la mera repetición de la teoría impartida en clase sino la aplicación creativa de dichos conocimientos.

El crucigrama

Antes de la era virtual y los juegos online, el crucigrama era uno, aún sigue siendo para muchos, de los entretenimientos más populares, desde su invención y primera publicación. El crucigrama, contra lo que muchos se dieron en pensar durante mucho tiempo, no es un juego mental que date de la antigüedad, aunque tenga en alguna manera influencia del llamado “Word Squares” un antiguo juego estadounidense, el primer crucigrama vio la luz el 21 de diciembre de 1913 en el desaparecido diario New York World, que era propiedad del mecenas Joseph Pulitzer.

Ese año previo a la navidad, el señor Arthur Wynne encargado de la sección de juegos del “World” se ocupaba de idear nuevos juegos para una edición navideña del diario y fue cuando decidió hacer algo más complicado en que las palabras horizontales y las verticales encajaran aun siendo distinto. Luego de la publicación previa a navidad, el crucigrama, que aún no se llamaba así porque en realidad el nombre “Crucigrama” se obtuvo por error al tipear el mismo, se convertía en un juego popular.

Y como ha sucedido con muchas invenciones en el mundo y en toda época, aparte del “World” nadie quiso publicar un crucigrama durante los siguientes años, así que el “World” vio incrementadas sus ventas y su popularidad, porque aunque el resolver el crucigrama era un verdadero dolor de cabeza para los lectores, lo esperaban con ansias y lo popularizaron tanto que paso a ocupar una página y lo alejaron del resto de juegos. Con el tiempo desaparecería el Word, que también lego a la cultura pop, el auge de las historietas periodísticas,

pero para entonces el Crucigrama había roto barreras de idioma y fronteras para convertirse en uno de los juegos más populares hasta hoy.

Con el tiempo fue adquiriendo características que le permitieron ser clasificado no solo como entretenimiento, sino como herramienta didáctica que desarrolla habilidades que mejoran la capacidad de comprensión de las personas y paso a formar parte de una gama extensa de materiales didácticos y de apoyo en los procesos pedagógicos.

En los primeros crucigramas se empleaban solo palabras sencillas y definiciones primarias el uso y la introducción de frases, nombres completos, títulos y otros recursos abrieron nuevas posibilidades y permitió elaborar crucigramas cada vez más sofisticados.

Beneficios del crucigrama

Los crucigramas estimulan y mejoran la memoria y pueden ayudar a mantener el cerebro hasta quince años más joven en las personas que han superado los sesenta, permite alcanzar un nivel de aprendizaje conceptual.

Favorece a la memoria, la atención, la concentración, la agilidad mental, el enriquecimiento del vocabulario y como pasatiempo promueven la concentración, el entretenimiento la creatividad y la necesidad de estar informado en ámbitos tanto académicos como culturales, lo que conlleva al desarrollo de la inteligencia.

Los objetivos de la introducción colectiva de los crucigramas en los procesos pedagógicos en nivel superior son:

1. Promueve el dominio específico de un área en particular.
2. Es un instrumento de evaluación
3. Representa una forma de estimular a los estudiantes a interesarse en recordar la información más importante de un curso.
4. Impacta en el desarrollo cognitivo del alumno.
5. Motiva a los alumnos a aprender en lugar de memorizar.
6. Impulsa la confianza del estudiante al obtener respuestas correctas.

7. Es concebido por los estudiantes como una actividad recreativa.
8. Es una herramienta de aprendizaje efectiva de la terminología, definiciones, ortografía y relación de conceptos clave.
9. Garantiza al estudiante hábitos de elaboración colectiva de decisiones por los profesionales.
10. Tener un alto grado de interés para los estudiantes.
11. Proporciona una base concreta para el pensamiento conceptual y, por tanto reduce un las respuestas verbales sin significado de los estudiantes.
12. Promueve el dominio específico de un área en particular.
13. Es un instrumento de evaluación
14. Representa una forma de estimular a los estudiantes a interesarse en recordar la información más importante de un curso.
15. Impacta en el desarrollo cognitivo del alumno.
16. Motiva a los alumnos a aprender en lugar de memorizar.
17. Impulsa la confianza del estudiante al obtener respuestas correctas.
18. Es concebido por los estudiantes como una actividad recreativa.
19. Es una herramienta de aprendizaje efectiva de la terminología, definiciones, ortografía y relación de conceptos clave.

20. Garantiza al estudiante hábitos de elaboración colectiva de decisiones por los profesionales.

21. Tener un alto grado de interés para los estudiantes.

Proporciona una base concreta para el pensamiento conceptual y, por tanto reduce un las respuestas verbales sin significado de los estudiantes

IV CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

La elaboración de una herramienta para que genere diferentes tipos de crucigramas como ser: crucigrama en blanco, crucigrama con personaje, crucigrama críptico, crucigrama silábico será una herramienta muy útil para el estudiante, que apoyara en su proceso de aprendizaje e investigación.

Por tanto el aporte de este trabajo de investigación es el incremento de la creatividad al momento de resolver problemas prácticos de Señales y Sistemas. El propósito es de facilitar el aprendizaje y comprensión de conceptos teóricos de Señales mediante esta herramienta propuesta.

V BIBLIOGRAFIA

[1] <http://julianpagetosurfininternet.jimdo.com/informatica-y-medios-audiovisuales/tipos-de-crucigrama>

[2] <http://www.crucigrama.pro/definición-del-crucigrama/>

LA BRECHA DIGITAL

BETZI QUISPE

RESUMEN

La brecha digital es una expresión que hace referencia a la diferencia socioeconómica entre aquellas comunidades que tienen acceso a los beneficios de la Sociedad de la Información y aquellas que no, aunque tales desigualdades también se pueden referir a todas las tecnologías de la información y la comunicación (TIC), como el ordenador personal, la telefonía móvil, la banda ancha y otros dispositivos. Como tal, la Brecha Digital se basa en diferencias previas al acceso a las tecnologías. Este término también hace referencia a las diferencias que hay entre grupos según su capacidad para utilizar las TIC de forma eficaz, debido a los distintos niveles de alfabetización y capacidad tecnológica. También se utiliza en ocasiones para señalar las diferencias entre aquellos grupos que tienen acceso a contenidos digitales de calidad y aquellos que no. El término opuesto que se emplea con más frecuencia es el de inclusión digital.

PALABRAS CLAVE

Brecha Digital, tecnología, Internet, Inclusión digital, TIC

I. INTRODUCCIÓN

En el mundo que habitamos, el ser humano tiene grandes luchas una de ellas es contra las enfermedades, la pobreza, etc. Entre estas investigaciones se ha incursionado avances en la tecnología, comunicación, es decir en el mundo de la informática, que hoy por hoy se ha convertido en una brecha entre los que poseen medios para utilizarlos y los que no.

Esta distancia entre las personas que tienen accesibilidad al uso y las que no se llama brecha digital.

Hoy en día el crecimiento del uso de esta tecnología a avanzado a grandes pasos y ha incursionado en nuestras vidas desde diferentes aspectos como la educación, marketing, comunicación, entre otros.

II. OBJETIVO

Conocer el impacto de la brecha digital y sus características

III. CONTENIDO

Las innovaciones tecnológicas de las últimas décadas han afectado a la sociedad en:

- Como nos educamos
- Como nos divertimos
- Como hacemos negocio
- Como trabajamos



Los avances y desarrollos de la ciencia y la tecnología no han sido aprovechados de manera equitativa por toda la población mundial.

Afortunadamente ya existen evidencias que cuando estos avances y desarrollos se aplican en forma y contexto adecuados, pueden contribuir al desarrollo sustentable de la sociedad.

Datos sobre la situación de disparidad:

Casi la mitad de la población mundial vive con menos de 2 dólares al día y más de 1,000 millones viven con un dólar diario. *Banco Mundial*

Vivimos en un mundo donde la telefonía móvil ha desplazado a la fija. El acceso a internet también será en su mayoría mediante dispositivos móviles altamente convergentes.

El 25% de los adultos del mundo son analfabetos *Banco Mundial*

Existen más teléfonos fijos en Tokio que en todo el continente de África. Sin embargo, África es el continente donde crece más rápido la telefonía móvil. *UIT*

En suma las disparidades socioeconómicas tienen relación directa con la condición de acceso y aplicación de las tecnologías de la información y comunicaciones (TIC).

Las disparidades socioeconómicas han separado marcadamente a los que tienen y los que no tienen ahora **INTERNET** y en general el acceso y aplicación de las Tecnologías de la Información y Comunicaciones (TIC) está creando un **ABISMO** o **BRECHA** entre los que saben y los que no saben.



Debido al avance vertiginoso de las Tecnologías de la Información y Comunicaciones (TIC) en la década pasada y a la penetración de la digitalización en la sociedad, Gobiernos, Instituciones académicas y organizaciones filantrópicas, conscientes del crecimiento de las disparidades socioeconómicas y tecnológicas se dieron a la tarea de generar iniciativas para reducir la llamada: **BRECHA DIGITAL**



¿COMO SE DEFINE LA BRECHA DIGITAL?

“Es la separación que existe entre aquellos que tienen acceso y utilizan adecuadamente las herramientas y recursos de las Tecnologías de la Información y Comunicaciones (TIC) y aquellos que no tienen ese privilegio”

TIC: Telecomunicaciones, Informática, Microelectrónica, Contenidos

En este sentido se evidencia un MITO: La implantación de infraestructura tecnológica de acceso a Internet proveerá desarrollo comunitario sustentable.

En lugar de la REALIDAD: La tecnología tiene el potencial de convertirse en detonador de bienestar social, el reto es armonizar su función y contribución en un desarrollo basado en fortalecer los valores humanos con participación de la población en los aspectos clave de los proyectos y en la toma de decisiones.

CARACTERIZACIÓN DE LA BRECHA DIGITAL

Dada la complejidad y naturaleza de la Brecha Digital, no hay una medida estandarizada ni universalmente aceptada. Ha habido esfuerzos significativos durante los pasados 10 años para estimar la Brecha Digital entre naciones, grupos y

regiones. A la fecha existen diferentes enfoques para estimar la Brecha Digital los cuales incluyen indicadores tecnológicos, socioeconómicos y políticos.

Etapas en el proceso de entendimiento de la naturaleza de la Brecha Digital:

- 1) Enfoque en provisión de conectividad e infraestructura.
- 2) Incorporación de aplicaciones y entrenamiento a las comunidades.
- 3) Sostenibilidad y participación de las bases.
- 4) Integración de las etapas 1), 2) y 3).
- 5) Desarrollo de indicadores de éxito y prácticas adecuadas. "Crosplinización" de experiencias.

Estrategias Propuestas:

La Brecha Digital no solo involucra aspectos tecnológicos, refleja en realidad una condición de Desarrollo Humano que involucra el Liderazgo moral e intelectual de la comunidad.

Igualdad de género

Confiabilidad y Liderazgo Moral

Condición de Desarrollo socioeconómico

Educación

Conciencia ecológica

Igualdad y justicia

Governancia y participación comunitaria

LAS REDES DEL FUTURO

Debido a la preponderancia de la fibra óptica, las redes del futuro tendrán una cantidad enorme de ancho de banda.

Movilidad y ancho de banda serán los motores del avance tecnológico aunados a la fuerza del tráfico de datos impulsado por Internet.

IV. CONCLUSIONES

- Existen suficientes evidencias en la actualidad que las (TIC) contribuyen al desarrollo sustentable, siempre y cuando, sean integradas a iniciativas socioeconómicas con participación de las bases de la comunidad.

Existe el consenso de que los indicadores socioeconómicos y de desarrollo humano juegan un papel preponderante en la condición de la Brecha Digital. La tecnología es un vehículo-no el objetivo-para lograr mayores niveles de prosperidad.

Existen suficientes evidencias en la actualidad que las NTI contribuyen al desarrollo sustentable, siempre y cuando, sean integradas a iniciativas socioeconómicas con participación de las bases de la comunidad.

Existe el consenso de que los indicadores socioeconómicos y de desarrollo humano juegan un papel preponderante en la condición de la Brecha Digital. La tecnología es un vehículo-no el objetivo-para lograr mayores niveles de prosperidad.

V. BIBLIOGRAFÍA

- [1] www.labrechadigital.org
- [2] <http://www.ucm.es/BUCM/biblioteca/0Libro.pdf>
- [3] <http://www.labrechadigital.org>
- [4] <http://camarotic.es/?p=9>.

CENSOS DE BOLIVIA

Milena Espinatto Melgar, Lucía Ferrer Borda,
Grissel Gutiérrez Domínguez, Guido Paxi Quispe

RESUMEN

La importancia del censo se centra en la planificación futura de un país, tanto en el presupuesto y en la distribución de los bienes y servicios que se generan en este, para la construcción de carreteras, puentes, la producción agrícola y dirigirlo al desarrollo humano de una nación si este sale mal, como en algunos casos su importancia se va al suelo. También el ordenamiento territorial tiene que ver con la realización del censo y este le genera una importancia única por ello. Este es importante para todo lo que se realiza en un país o nación.

PALABRAS CLAVE

Censo, Estadísticas, Crecimiento poblacional

I. INTRODUCCION

Realizar un censo es de gran importancia para todo Gobierno, pues le permite tomar decisiones adecuadas respecto a los habitantes de un país porque puede tener acceso a información estadística confiable.

Aunque la información sea extensa y voluminosa es posible desagregarla y publicarla por unidades administrativas o cualquier otro criterio de clasificación, porque dentro la recolección se ha considerado a toda la población de estudio. Los datos obtenidos pueden actualizarse periódicamente mediante agregados o disminuciones de las variaciones establecidas, utilizando registros administrativos o mediante muestras.

II. OBJETIVO

Estudiar la importancia de realizar un censo, en especial el censo aquí en Bolivia, además de presentar el crecimiento poblacional en diferentes zonas de nuestro país.

III. CONTENIDO

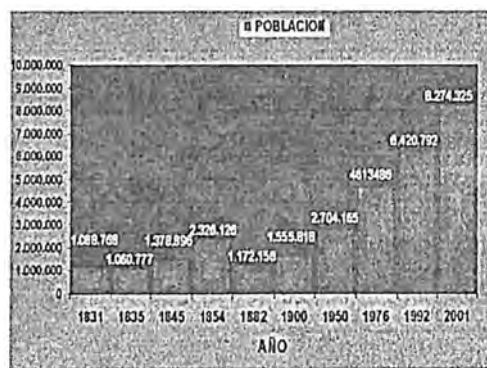
A lo largo de la historia de Bolivia se realizaron diez censos de población y cuatro de vivienda.

Los primeros seis censos en Bolivia se llevaron a cabo en los años 1831, 1835, 1845, 1854, 1882 y

1900, mismos que fueron una combinación de recuentos poblacionales y estimaciones para obtener información sobre el número de habitantes por aproximación. Recién en 1950 se realizó el primer censo demográfico como tal; luego de este se realizaron otros tres en los años 1976, 1992 y 2001.

El crecimiento poblacional en Bolivia es creciente a medida que pasan los años. Para conocer y analizar con mayor detalle esta afirmación se presentara el siguiente gráfico:

Censo de Bolivia por años



ZONA ANDINA

En la zona andina, la tendencia de la población fue migrar más a la ciudad debido a que no está produciéndose en el campo.

El comportamiento de crecimiento poblacional en la región urbana en La Paz y Oruro entre los años 1950 y 2001 es similar, dado que tuvieron un aumento significativo comparado con el departamento de Potosí, mismo que no presenta grandes variaciones durante el periodo de tiempo ya citado. Vale la pena destacar que en Potosí no hay tanta migración a la ciudad como en los otros dos departamentos.

ZONA SUBANDINA

En las zonas de los valles y llanos, no fue tan fuerte la migración del campo a la ciudad porque sus tierras son más productivas.

La población en Cochabamba y Tarija migró al área urbana, pero no ocurrió lo mismo en Chuquisaca durante ese periodo de cincuenta y un años.

En Cochabamba entre 1950 y 1976 la zona rural estaba más poblada que la urbana, pero posteriormente entre 1992 y 2001 la distribución de la muestra se invierte.

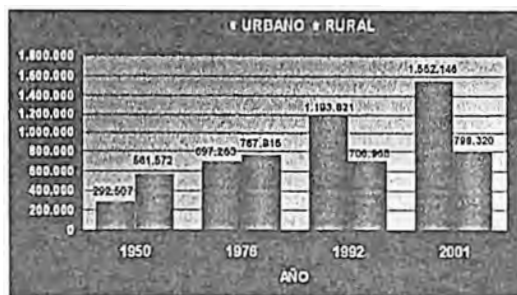
A pesar de que Chuquisaca cuenta con 50.000 habitantes más que Tarija (para el año 2001), en esta última ciudad hubo mayor migración, por lo que es correcto afirmar que la movilidad de las personas depende también de otros factores como la productividad de la tierra, desarrollo económico, etc.

ZONA DE LOS LLANOS

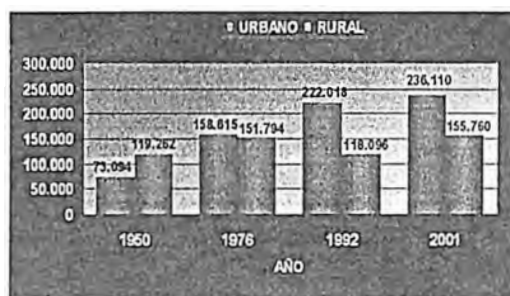
Tanto en Santa Cruz, Beni y Pando existían menos de 50.000 habitantes en la zona urbana para el año 1950. Entre los años 1950 y 1976 en los departamentos de Beni y Santa Cruz existió una diferencia mínima entre ambas zonas, pero para 1992 en adelante dominó la migración a la zona urbana.

En el departamento de Pando la zona rural fue la más dominante durante todos los años de evaluación, por casi un promedio de 18666.666 habitantes entre cada zona.

Crecimiento poblacional de La Paz (rural/ urbano)



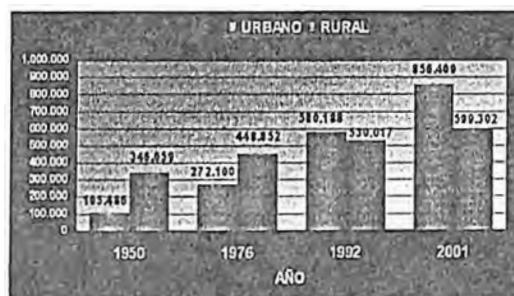
Crecimiento poblacional de Oruro (rural/ urbano)



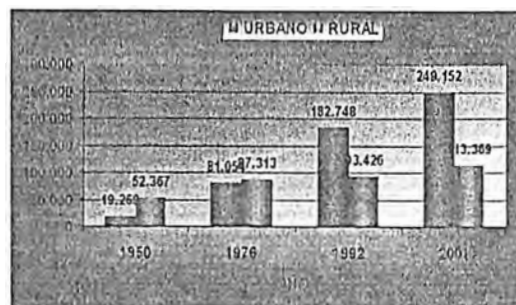
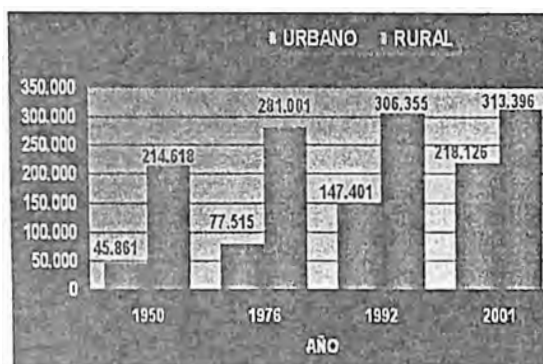
Crecimiento poblacional de Potosí (rural/ urbano)



Crecimiento poblacional de Cochabamba (rural/urbano)

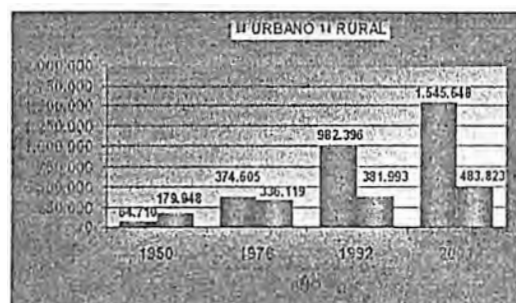
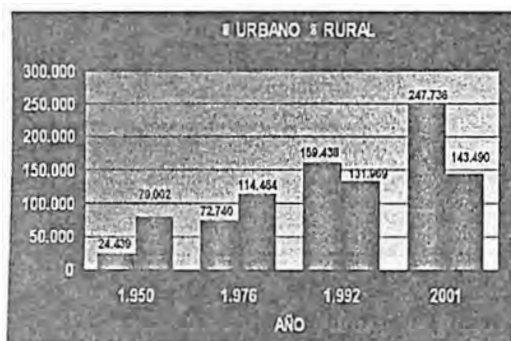


Crecimiento poblacional de Chuquisaca (rural/urbano)



Crecimiento poblacional de Santa Cruz (rural/urbano)

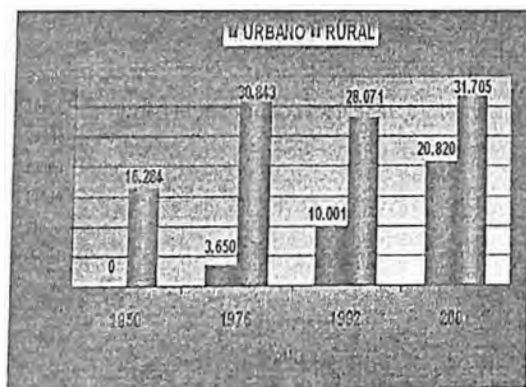
Crecimiento poblacional de Tarija (rural/urbano)



IV. CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

El censo se realiza cada diez años, si no se realiza el censo todos perdemos, no podremos contar con información que ayuda a la redistribución devienes y servicios, incluso a la participación política de cada departamento. Por tanto este censo es muy importante para Bolivia, mas aun permitirá planificar programas acertados y definir estrategias sobre diferentes aspectos de la vida nacional. Saber cuántos somos, que hacemos, como vivimos, que queremos, que necesitamos es de vital importancia para poder identificar los problemas y encontrar soluciones adecuadas

Crecimiento poblacional de Pando (rural/urbano)



Crecimiento poblacional de Beni (rural/urbano)

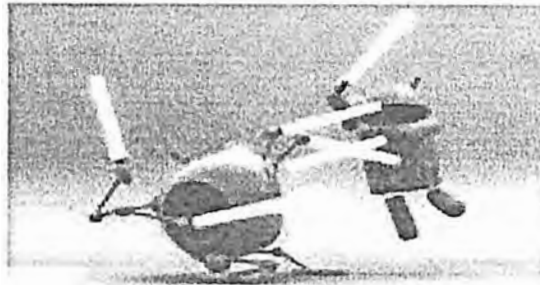
V. BIBLIOGRAFÍA

- [1] www.inc.gob.bo
- [2] www.lagaceta.com.ec
- [3] www.cabolivia.com

LA BATALLA DE ANDROID

GLADYS VERÓNICA QUISPE LLUTHA

luzyvida.15@hotmail.com



RESUMEN

A falta de un conocimiento podemos decir muchas cosas sobre una batalla legal sobre si el sistema operativo Android de Google que infringe patentes y derechos de autor asociados con la tecnología Java.

Por otra parte Google alega que no viola las patentes de Oracle y que la firma no puede proteger intelectualmente las licencias de Java, de código abierto de manera pública.

Pero el socio de Steve Jobs dice que Android no es competencia para Windows Phone.

También se dice Tizen, es la posible competencia de Android.

PALABRAS CLAVE

Android: sistema operativo; Dispositivos: mecanismo; Tizen: sistema operativo

I. INTRODUCCION

La batalla es parte de la vida cotidiana así como la rivalidad entre varios que compiten por sobre salir y ser el número uno.

El combate entre sistemas operativos es la lucha de Android con otros.

Android lucha por salir adelante frente a todos para decir que es el mejor.

Con el monopolio de los sistemas operativos para móviles y gadgets por parte de Android, Samsung e Intel se han unido para crear un nuevo OS con las capacidades necesarias para hacerle frente y

equilibrar la balanza comercial que ahora Android lidera.

II. OBJETIVOS

Aplicar todos los conocimientos adquiridos sobre el sistema operativo Android y llevar todo lo conocido a la conclusión final de este artículo.

También con el objetivo de llevar a cabo una publicación sobre Android con el beneficio de dar una información diferente para la universidad La Salle.

III. CONTENIDO



Bautizado como Tizen, este nuevo sistema operativo no solo estará disponible para teléfonos de la nueva generación, sino que podrá ser utilizado en televisores, tablets, automóviles y hasta cualquier sistema que utilice Linux.

Samsung ha tomado una decisión de dejar que en sus terminales se instale Android, por lo que ahora quiere tener su propio sistema, el cual venía hace tiempo desarrollándose bajo el nombre de Bada, pero con la reciente unión de Intel este proyecto queda descartado abriendo una nueva puerta para Tizen.

Como si fuera poco, varias compañías han mostrado públicamente su apoyo hacia este nuevo sistema, inclusive las empresas españolas como Telefónica o Vodafone, otras internacionales como Panasonic, las cuales ayudaran a crear un nuevo producto de calidad.

iPhone

Sin duda, la gran competencia de Android y sus terminales estrella es el iPhone.

El iPhone 4 es un terminal excelente que ha tenido un éxito innegable, pero se ha quedado muy retrasado respecto a la competencia.

Los rumores indican que el nuevo iPhone 5 está al caer, pero mientras no sea así, su procesador A4, su cámara de 5 mega píxeles y su pantalla de 3,5 pulgadas se han quedado muy atrás.

Windows Phone 7 y el Samsung Omnia 7 forman el resto de la competencia que puede tener Android y sus terminales de gama alta. Las especificaciones del Omnia 7 no se acercan ni por asomo a lo que los tres gigantes Android ofrecen. Una vez más, estos ganan con mucha ventaja en todos y cada uno de los aspectos posibles.

Windows Phone 7 y el Samsung Omnia 7 forman el resto de la competencia que puede tener Android y sus terminales de gama alta.

LA PELEA POR ANDROID ENTRE LOS JEFES DE GOOGLE Y ORACLE



Larry Page y Larry Ellison se enfrentaron en una corte de los EEUU en un juicio que opone a ambas compañías por violación de patentes por el sistema operativo del buscador. Los CEO de dos gigantes de Silicon Valley se subieron al tribunal de San Francisco en una batalla legal sobre si el sistema operativo Android de Google infringe patentes y derechos de autor asociados con la tecnología Java.

El consejero delegado de Oracle, Larry Ellison, y el CEO de Google, Larry Page, se presentaron ante el jurado que lleva el caso.

En su testimonio, Larry Ellison aseguró que Google no adquirió una licencia para usar Java pese a que sabía que requería una para construir Android. Le dice "Sólo porque algo es de código abierto, no significa que puedes hacer lo que se te ocurra con ello".

Google alega que no viola las patentes de Oracle y que la firma no puede proteger intelectualmente licencias de Java, de código abierto de manera pública.

"Creo que no hemos hecho nada malo", afirmó el CEO de Google en su declaración de 20 minutos, que puso fin al segundo día de juicio.

Robert Van Nest, abogado de Google, admitió que los directivos del mega buscador habían llegado a negociar una asociación potencial con Sun para desarrollar Android.

"Cuando esas negociaciones fracasaron, los ingenieros de Google crearon Android por sí mismos, sin ninguna tecnología de Sun", afirmó Van Nest.

Por su lado, el defensor de Oracle, Michael Jacobs, dijo que Google se había apropiado de diseños protegidos de Java para aprovecharse del potencial creativo de los desarrolladores de ese software y así poder crear apps para Android.

Sin embargo, Google nunca consiguió la licencia apropiada, según afirmó.

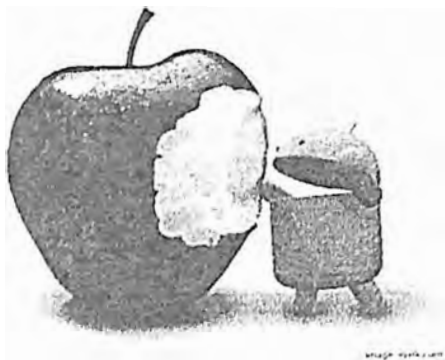
Sin embargo, el 1 de junio de 2012 se celebró el juicio fallando a favor de Google, siendo así que no violaba ninguna patente de Oracle.

LA PELEA ENTRE ANDROID Y APPLE



Según el presidente de Google, Eric Schmidt, la pelea entre Android e iOS “es la batalla definitiva en la industria hoy”, dejando afuera las posibilidades que puedan tener Microsoft o algún otro actor (BlackBerry?) en este enfrentamiento. Los precios están cayendo rápidamente

El ejecutivo de Google señaló también como competidores importantes a su modo de ver a Facebook y Amazon. Consultado sobre si Microsoft debiera estar también en esa lista, Schmidt indicó que “es una empresa bien administrada, pero no crean productos de vanguardia”.



JUSTIFICACION

Es la batalla definitiva en la industria hoy”, dejando afuera las posibilidades que puedan tener Microsoft o algún otro actor (BlackBerry?) en este enfrentamiento.

“No habíamos visto peleas de plataformas en esta escala. Los beneficiarios son ustedes (los consumidores). Los precios están cayendo rápidamente. Esa es una propuesta de valor fantástica”.

IV. CONCLUSIONES

- Android se impone como un Sistema Operativo líder de la tecnología móvil
- A pesar de que sus diseños están realizados en Java, de código abierto, muchas de sus aplicaciones son muy costosas.
- Google ganó la demanda interpuesta por Oracle en el sentido de que Android no ha infringido ni violado ningún patente de Oracle.

V. BIBLIOGRAFIA

- [1] <http://www.xataka.com/moviles/la-batalla-por-el-tercer-puesto-hay-vida-mas-alla-de-android-y-ios>
- [2] <http://www.taringa.net/posts/celulares/15737387/La-batalla-Android-vs-Apple.html>
- [3] <http://www.linux-party.com/index.php/97-android/8267-ha-ganado-android-la-batalla-de-las-plataformas-moviles>

BREVE DESCRIPCIÓN, ALGO MÁS SOBRE CELULARES EN NUESTRO PAÍS

IVÁN E. HUANCA QUISBERT

iehuanca@est.ulasalle.edu.bo

RESUMEN

En nuestro país una de las primeras empresas en traer la tecnología móvil fue Telecel con sede en la ciudad de La Paz, si mis recuerdos no me engañan sus primeras oficinas estuvieron en la plaza Abaroa. Los primeros teléfonos celulares que llegaron fueron de la marca Motorola, los pagos eran de por llamadas entrantes y salientes, así que en esos tiempos tener un celular era un lujo, no es una contradicción como dijimos anteriormente es accesible hoy en día pero no antes.

Ahora describiré y haré una compilación de la evolución de los celulares, tecnologías y términos que a veces no conocemos pero que comúnmente vamos pronunciándolos en el diario vivir, todo ello en relación a este avance en nuestro país y cómo en un corto tiempo los celulares avanzaron en terreno y tecnología hasta nuestros días.

PALABRAS CLAVES: tdma, gsm, cdma, gprs, umts, wap, symbian os, wam, el imei, blackberry os, microsoft windows mobile, google android, iphone os.

I. INTRODUCCION

La presencia de teléfonos celulares se ha multiplicado en estos últimos años como consecuencia del avance tecnológico y por la demanda de estos a raíz de su accesibilidad, en este artículo deseo hacer un breve resumen de la evolución de estos aparatos que fueron volviéndose imprescindibles en el diario vivir de las personas y basado en notas y publicaciones realizadas anteriormente.

La telefonía móvil alcanzó en Bolivia un crecimiento a grandes paso incluyendo el área rural, este servicio se ha convertido en un uso primordial, sin considerar que existen áreas en las cuales la telefonía celular ha puesto de moda y facilitado la vida cotidiana entre ellas, la banca móvil, dinero electrónico, comercio, comunicación, diversión, etc.

Son innumerables las aplicaciones que existen y la utilidad que nos ofrecen, sin considerar que es una herramienta para estar conectados al internet por diferentes temas como negocios, comunicación, diversión, educación etc.

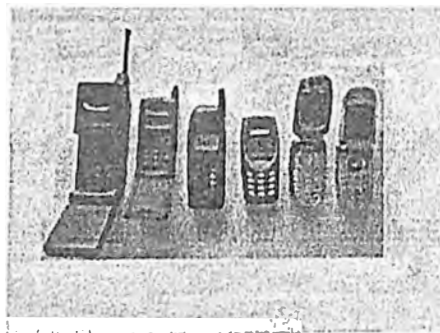
II. OBJETIVOS

Conocer la evolución de la telefonía celular y la llegada de esta tecnología en nuestro país.

III. CONTENIDO

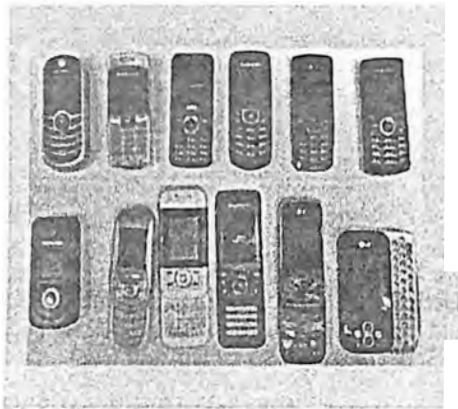
¿Qué es TDMA?

TDMA es una tecnología inalámbrica de segunda generación, que brinda servicios de alta calidad de voz y datos. Corresponde a un sistema Multiplex por División de Tiempo desarrollado para Telefonía Celular.



¿Qué es GSM?

GSM: Global System for Mobile Communications (Sistema Global para las Comunicaciones Móviles), formalmente conocida como "Group Special Mobile" (GSM, Grupo Especial Móvil) es un estándar mundial para teléfonos móviles digitales. El estándar fue creado por la CEPT y posteriormente desarrollado por ETSI como un estándar para los teléfonos móviles europeos, con la intención de desarrollar una normativa que fuera adoptada mundialmente.

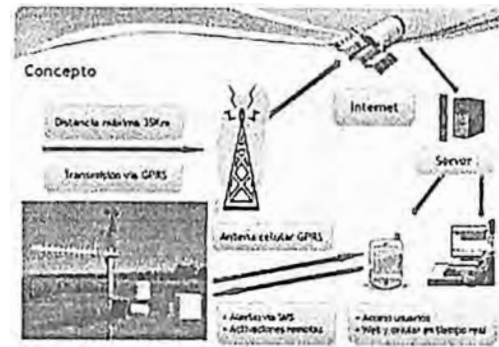


¿Qué es CDMA?

Acceso múltiple por división de código. El espectro ensanchado por secuencia directa (del inglés Direct Sequence Spread Spectrum o DSSS), también conocido en comunicaciones móviles como DS-CDMA (acceso múltiple por división de código en secuencia directa), es uno de los métodos de modulación en espectro ensanchado para transmisión de señales digitales sobre ondas radiofónicas que más se utilizan. Tanto DSSS como FHSS están definidos por la IEEE, en el estándar 802.11 para redes de área local inalámbricas WLAN.

¿Qué es GPRS?

GPRS: General Packet Radio Service, Servicio General de Paquetes de Radio. Estándar de comunicación para teléfonos móviles que transmite la información por grupos significativos o paquetes. Puede transmitir a una velocidad de 114 kbit/s y permite la conexión a Internet. Es una tecnología de transición entre los sistemas GSM y UMTS.



¿Qué es UMTS?

La tecnología UMTS (Universal Mobile Telecommunications System) es el sistema de telecomunicaciones móviles de tercera generación, que evoluciona desde GSM pasando por GPRS hasta que UMTS sea una realidad y tenga un papel principal en las telecomunicaciones multimedia inalámbricas de alta calidad, que alcanzarán a 2000 millones de usuarios en todo el mundo en el año 2010. Tras GPRS la siguiente fase será el estándar UMTS, que en un principio proporcionará tasas de transferencia de hasta 384 Kbps y finalmente hasta 2 Megabits por segundo (2 millones de bits/segundo) transformando "Internet móvil" en "Multimedia móvil".

¿Qué es WAP?

WAP: Wireless Application Protocol, Protocolo de Aplicaciones Inalámbricas es un estándar abierto internacional para aplicaciones que utilizan las comunicaciones inalámbricas, ej. acceso a Internet desde un teléfono móvil.

¿Qué es WML?

Wireless Markup Language. Una versión reducida de HTML, utilizada para crear páginas destinadas a las pantallas de terminales móviles.

¿Qué es El IMEI?

Los teléfonos móviles GSM poseen un código denominado de IMEI (International Mobile Equipment Identity), el cual permite la identificación del terminal dentro de la red. El IMEI consiste de un código de 15 números que se transmite cuando el teléfono celular se conecta a la red. Con este número, la operadora identifica el estado del terminal, dentro de una base de datos, denominada EIR (Equipment ID Register), dentro

de la cual existen dos listas especiales. El EIR determina si el teléfono móvil se puede conectar a la red para hacer / recibir llamadas.

Si el IMEI es válido (se encuentra en la lista dentro del EIR) la operadora puede hacer dos cosas: [1]

- Coloca el código del terminal en la lista “gris”. Todavía es posible utilizar el teléfono móvil, pero éste puede ser monitoreado para descubrir la identidad del operador (a través de la información de las tarjetas SIM).
- Bloquea completamente el uso del teléfono móvil en la red (la denominada lista “negra”). El terminal no puede ser utilizado en cualquier red donde esté listado el EIR.

Algo sobre Sistemas Operativos para Celulares.

Los celulares necesitan de un soporte lógico, como lo es el sistema operativo, aquí se mostrará una breve descripción de sistemas operativos para celulares.

Symbian OS

El sistema operativo Symbian es actualmente uno de los más populares ya que es el más utilizado por la mayoría de los modelos del tipo smartphone, debido a que es uno de los softwares que poseen mayor cantidad de herramientas para este tipo de equipos, fruto de haber nacido como resultado de la alianza de importantes compañías de telefonía celular.

Con los años, la empresa Nokia adquirió el total de las acciones de la compañía, convirtiéndose en el único propietario con el fin de crear la Fundación Symbian para convertir este software en un sistema operativo de código abierto. No es de extrañar que la Serie 60 de Symbian sea actualmente uno de los más utilizados, por supuesto en móviles de la marca Nokia.

No obstante, otras compañías utilizan también este sistema operativo en alguno de sus modelos, tales como Motorola, Samsung, Sony Ericsson, entre otros.

Una de las características más interesantes del sistema operativo Symbian reside en que cuenta con seis interfaces de usuario, opera en ROM y ha sido creado con el fin de ahorrar batería.

Al ser desarrollado exclusivamente para teléfonos móviles, Symbian se caracteriza por ser un sistema operativo extremadamente robusto y ahorrativo de recursos, tanto de la memoria como del procesador, permitiendo de esta manera aumentar la vida útil de la batería.

En su última versión lanzada, Symbian OS permite la conectividad con diferentes dispositivos a través de Bluetooth, además ha mejorado la calidad de sus gráficos 3D, incorpora nuevas funciones de seguridad para sus usuarios y ha agregado compatibilidad con otros sistemas de diversas cámaras digitales que posean hasta 2 megapíxeles.

BlackBerry OS

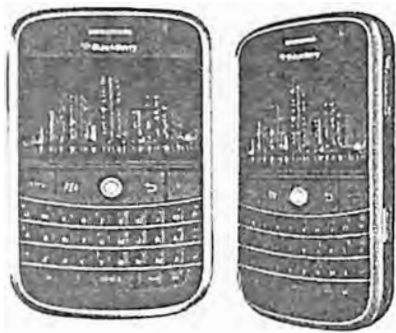
El sistema operativo Blackberry OS fue desarrollado por la compañía Research in Motion (RIM), en función de los equipos del tipo Handheld, y cuya característica principal se centra en ser un software diseñado fundamentalmente para un uso profesional, gracias a sus herramientas para correo electrónico y agenda.

En la actualidad existen gran cantidad de móviles que utilizan este sistema operativo en diferentes modelos que poseen teclado QWERTY completo, entre los que se destacan marcas tales como Nokia, HTC, Siemens, Sony Ericsson, entre otras.

Como mencionamos Blackberry es un sistema operativo que brinda una gran funcionalidad en el ámbito empresarial debido a una serie de características que lo hacen más que útil para este sector.

Además de permitir la utilización del teclado QWERTY completo, facilitando así el tipeo de textos, Blackberry OS brinda la posibilidad de tener acceso a las cuentas de correo electrónico y navegación por Internet en tiempo real.

Entre otras características principales de este sistema operativo, cabe destacar que permite la sincronización con herramientas tales como Novell GroupWise, Microsoft Exchange Server y Lotus Notes.

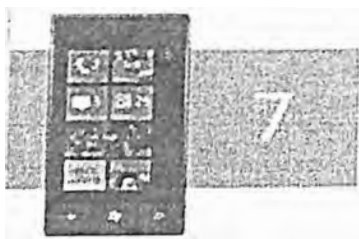


Microsoft Windows Mobile

El sistema operativo Windows Mobile fue desarrollado por la compañía Microsoft con el fin de ofrecer un software similar al conocido Windows OS, incluyendo una suite de aplicaciones que fuera de uso exclusivo para dispositivos móviles, tales como teléfonos celulares, PDA y otros.

En sus comienzos fue denominado Windows CE y Pocket PC y se encontraba en una escasa cantidad de celulares disponibles en el mercado, aunque con el paso de los años Windows Mobile supo ganarse un lugar de prestigio entre los fabricantes y usuarios de telefonía celular.

Entre las características principales de Windows Mobile, cabe destacar que se trata de un sistema operativo similar en su forma de uso al Windows que se utiliza en las PC, lo que lo convierte en un software con una interfaz gráfica familiar para el usuario.



De acuerdo a los anuncios oficiales, la próxima versión denominada Windows Mobile 7, está creada en base al estilo de Windows Vista, e incorporará importantes funciones tales como soporte para pantallas táctiles.

Lo más apreciado por los usuarios de móviles que incluyen el sistema operativo de Microsoft ha sido hasta el momento la posibilidad de utilizar importantes herramientas pertenecientes a las suites Office Mobile, Outlook Mobile e Internet Explorer.

iPhone OS

El sistema operativo iPhone OS es de uso exclusivo de los dispositivos iPod y iPhone, ya que fue desarrollado por la compañía Apple para ser utilizado en sus productos, para lo cual fue diseñado en base a una variante del kernel de MacOS X.

Una de las características que destacan al iPhone OS, en la cual han trabajado arduamente sus desarrolladores, radica en ofrecer la sensación de velocidad durante su uso, mediante algunos trucos de programación.

Obviamente iPhone OS permite la utilización de una serie de aplicaciones que se utilizan en los sistemas Mac, hecho por el cual ha logrado ganarse una gran popularidad entre aquellos usuarios fanáticos de la firma Apple.



Google Android

El sistema operativo para móviles Android fue creado por la compañía Google en base al kernel Linux, con el fin de ofrecer un software gratuito de código abierto, por lo que permite la utilización de gran cantidad de aplicaciones y una importante posibilidad para customizar nuestro equipo.

Google Android permite la utilización de gráficos 2D y 3D, posee soporte multimedia para imágenes, audio y video, como así también para pantallas táctiles, además de ofrecer una serie de herramientas de código abierto, como por ejemplo su navegador web integrado basado en WebKit.
[2]



Algunos comandos y trucos para tu celular

Para conocer el IMEI de un celular debemos consultar la parte de atrás del terminal, o digitar el código: `*#06#` Un código IMEI se encuentra dividido en cuatro partes. En el ejemplo de un IMEI nº 544905 33 095674 0 sería:

`#31#` Número a seguir y llamar Hace una llamada con número privado

`*#62#` Luego llamar muestra el número de tu celular (solo funciona para los operadores de Tigo y Entel)

`*>*<*<*` Ó `*derecha*izquierda`
`izquierda*izquierda*` muestra los servicios básicos de Sony Ericsson (info. Del servicio, ajuste de servicio, prueba de servicio, etiquetas de texto)

`*#0000#` ó `*#9999#` muestra el modelo y el software del celular Nokia

`1809##` ó `1809#*70001#` muestra servicios básicos de LG (solo para algunos modelos)

Solo para android

`***#4636#**` con este código se obtiene un menú que indica, los servicios básicos.

`***#273283*255*663282***` con este código se nos abre una pantalla que te permite copiar tus archivos multimedia

`***#197328640#**` con este código sirve para acceder al modo servicio para poder realizar diferentes test. [3]

IV. CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

Este artículo presenta información de la tecnología celular, la evolución y algunas aplicaciones para celulares. Así como una explicación breve del sistema operativo.

Además como aporte se presenta algunos trucos para manipular su información de servicios que presenta su teléfono móvil y/o características de las empresas que prestan el servicio.

V. BIBLIOGRAFÍA

[1] Ing. Horacio Daniel Vallejos

www.todomovil.com

[2] Graciela Marker

www.Informática-Hoy.com

[3] Texto INFOCAL, Tecnología Celular

Ing. Juan Huasco

LA REALIDAD AUMENTADA

CONRADI OVANDO ERICK PABLO

RESUMEN

La Realidad Aumentada es una tecnología que consiste en sobreponer imágenes virtuales sobre la realidad que vemos a través de una pantalla. De esta manera, y gracias a que sus aplicaciones son infinitas, difumina la frontera entre el mundo real y el virtual abriendo una nueva dimensión en la manera en la que interactuamos con lo que nos rodea.

PALABRAS CLAVE

Realidad Aumentada, virtual.

I. INTRODUCCION

La realidad aumentada (RA) es el término que se usa para definir una visión directa o indirecta de un entorno físico del mundo real, cuyos elementos se combinan con elementos virtuales para la creación de una realidad mixta en tiempo real.

Consiste en un conjunto de dispositivos que añaden información virtual a la información física ya existente, es decir, añadir una parte sintética virtual a lo real. Esta es la principal diferencia con la realidad virtual, puesto que no sustituye la realidad física, sino que sobreimprime los datos informáticos al mundo real.

Con la ayuda de la tecnología (por ejemplo, añadiendo la visión por computador y reconocimiento de objetos) la información sobre el mundo real alrededor del usuario se convierte en interactiva y digital. La información artificial sobre el medio ambiente y los objetos pueden ser almacenados y recuperados como una capa de información en la parte superior de la visión del mundo real.

II. OBJETIVO

Analizar que es la realidad aumentada y comprender el funcionamiento de esta nueva tecnología.

III. CONTENIDO

QUE ES LA REALIDAD AUMENTADA

En resumen la idea básica de la realidad aumentada es la superposición de imágenes, gráficos y sonido en el mundo real en un tiempo real. Aunque hace bastante tiempo las cadenas televisivas ya lo estaban haciendo pero sobre superficies estáticas las cuales no se ajustan al movimiento de la cámara ya que nos da una posición de observación mientras con la realidad aumentada se esta imagen se la llegaría a ver en diferentes ángulos.

La realidad aumentada es mejor que lo que se está trabajando en televisión, si bien se está trabajando con algunos elementos de realidad aumentada en programas deportivos como efectos para mostrar la información más importante de estos eventos en la pantalla, como los nombres de los jugadores de los equipos ya sea su alineación el logotipo de su equipo, o un resumen de las estadísticas de este, las repeticiones de las jugadas más polémicas, para su posterior análisis, o en su defecto solo para desplegar las tandas publicitarias entre tiempo y tiempo, estos efectos se despliegan desde un solo punto de vista y no así la perspectiva para cada uno de los espectadores que se encuentran a su alrededor.

El punto de la realidad aumentada es permitir al espectador tener un seguimiento de los gráficos, haciendo un seguimiento de lo que hará esta por lo cual la Realidad Aumentada utiliza marcadores dentro del campo de visión de los espectadores, lo

cual le sirve para que los ordenadores tengan un punto de referencia para superponer las imágenes, estos marcadores son predefinidos por el usuario los cuales son pictogramas exclusivos, para cada imagen a ser superpuesta, o formas simples como marcos de cuadros o simplemente texturas dentro el campo de visión de los espectadores, a medida del transcurso de los años esto ha ido evolucionando cada vez en favor de la Realidad Aumentada, al no tener que trabajar con tarjetas u otras cosas extrañas, los sistemas computacionales son mucho más inteligentes que antes estos son capaces de percibir y reconocer formas simples, como lo que está a nuestro alrededor como ser el piso las sillas, mesas formas geométricas sencillas, tenemos como ejemplo el celular apoyado en una mesa y la silueta humana.

Pudiendo el sistema captar el puño cerrado de una persona para añadirle una flor, o un sable láser virtual.



La nueva RA es capaz de reconocer la silueta humana.

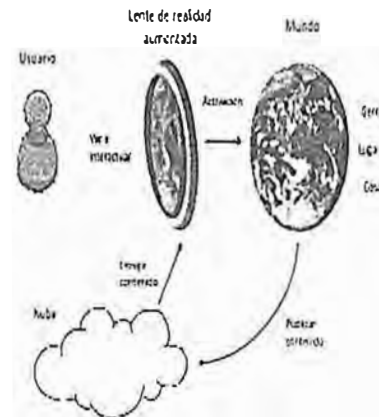


La misma escena con la flor virtual superpuesta

COMO FUNCIONA LA REALIDAD AUMENTADA.

Esta tecnología trabaja como un lente a través del cual se ven el mundo físico, como ser gente lugares objetos la gran capacidad de este lente es el de superponer sobre el entorno físico información digital con personas las cuales están observando esto dicha información a ser vista por el espectador se encuentra normalmente en la nube,

Esquema general del concepto de realidad aumentada



En resumen para disponer de la Realidad Aumentada se requieren 4 componentes:

Un Elemento que capture las imágenes de la realidad.

Es decir lo que están mirando las personas involucradas, esta puede ser una cámara web o una cámara de los celulares.

Un Elemento sobre el que proyectar la mezcla de las imágenes reales con las imágenes virtuales.

En este caso se pueden utilizar una consola de video juegos la pantalla de un celular, o un monitor de una computadora.

Un elemento de respaldo o procesamiento

Estos pueden ser las computadoras y los dispositivos móviles los cuales pueden llegar ser varios de estos se conjuncionan en el trabajo, interpretan la información del entorno real, y

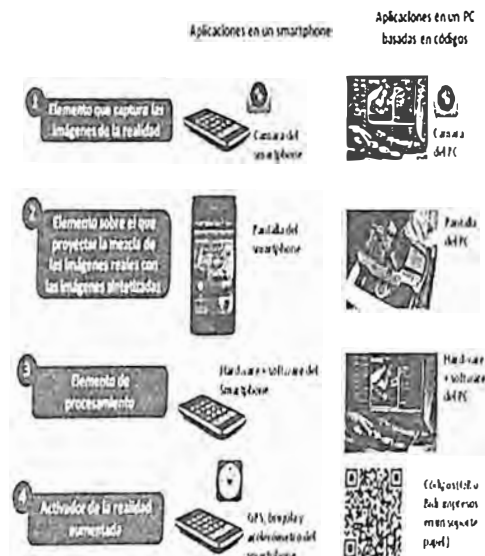
generan la información virtual requerida para cada necesidad y la mezclan de forma adecuada con el entorno.

Elementos activadores de la Realidad Aumentada

Los activadores serían lo que están observando las personas ya que al observar estarían activando la relación del mundo real con el virtual para lo cual se tendría que tener un elemento GPS los cuales en la actualidad se integran en la mayoría de los dispositivos móviles así también como se cuenta con brújulas y acelerómetros, los cuales nos permiten identificar la posición y orientación de dichos dispositivos si también como las etiquetas de código bidimensional, o cualquier elemento que pueda suministrar información equivalente.

Esto se realizara de forma que se pueda proyectar la información referente y que el ojo humano sea capaz de distinguir, bien utilizando gafas o mediante la retina del ojo, o mediante un holograma.

Elementos básicos para la Realidad Aumentada



El uso del Smartphone y la PCs en la generación del código QR

IV. CONCLUSIONES

Es necesario afianzar varios aspectos para que la Realidad Aumentada sea parte de nuestra vida diaria, lo primero que nada sería tener a mano un sistema computacional inteligente y las herramientas de desarrollo de calidad las cuales proporcionen a los programadores libertad para crear, las tecnologías adaptables sobre todo en los dispositivos móviles ya que para trabajar con realidad aumentada se requieren displays personalizados, sistemas livianos transparentes y de poco consumo, los costos de estos tienen que ser reducidos, para que el uso de la realidad aumentada sea relevante en nuestra sociedad, así como el uso cotidiano de los teléfonos celulares.

V. BIBLIOGRAFIA

- [1] "Augmented Reality", Beyond 2000, Discovery Channel.
- [2] "Total immersion", www.t-immersion.com.
- [3] "The invisible Train, A Multi-player Handheld Augmented Reality Game", Daniel Wagner, Thomas Pintaric and Dieter Schmalstieg. http://studierstube.icg.tugraz.at/invisible_train/
- [4] "ARtag", www.artag.net
- [5] "Playmotion", www.playmotion.com
- [6] "Howstuffworks: How Augmented Reality Will Work", "How Stuff Works", www.howstuffworks.com.
- [7] "Augmented Reality", Wikipedia, the free encyclopedia, www.wikipedia.org
- [8] "Augmented Reality", Youtube, www.youtube.com
- [9] "Augmented Reality", Popular Science, www.pop-sci.com

CIBERBULLYING

Autores

COLLQUEHUANCA JAVIERI MIJAEL mcolquehuanca@est.ulasalle.edu.bo
CONDORI VENTURA YOLI ycondori@est.ulasalle.edu.bo
CHURA SILL SENaida schura@est.ulasalle.edu.bo
CERON CERON JEANETH jceron@est.ulasalle.edu.bo
MELENDREZ ALARO CINTIA cmelendrez@est.ulasalle.edu.bo
QUISPE LLUTHA GLADYS VERÓNICA gvquispe@est.ulasalle.edu.bo

Tutores

ING. ALEJANDRO ZAMBRANA amzambrana@doc.ulasalle.edu.bo
LIC. DINDO VALDEZ dvaldez@doc.ulasalle.edu.bo

RESUMEN

Hemos escuchado mucho acerca de este suceso, lamentablemente este está ocasionando que muchos niños y jóvenes se salgan por la puerta falsa, así es el suicidio, pero aquí te damos una información un poco más detallada del llamado bullying.

El bullying informático es el uso de información electrónica y medios de comunicación, como lo es el mail, las redes sociales en estas se encuentran el popular Facebook y Twitter, los blogs, los mensajes de texto de teléfonos móviles, y sitios web difamatorios para acosar a un individuo o grupo, mediante ataques personales u otros medios.

PALABRAS CLAVES:

Bullying informático, Ciberacoso, Ciberacoso simple, Cyberbullying, Grooming, Child grooming, sexting, happy slapping y acoso por celular.

I. INTRODUCCION

1.1 Problemática:

¿Cómo se manifiesta actualmente el cyberbullying y cuantos en nuestro entorno estamos informados?

Hoy en día, lamentablemente, se escucha muchos de estos casos; algunos lo hacen por dinero, otros por venganza, otros solo por querer enamorar, y algunos simplemente por saciar una necesidad sexual.

Se presentan por el mal uso de las nuevas tecnologías como ser redes sociales, celulares, etc.,

por lo cual las personas no ven las consecuencias que pueden causar.

Lo cierto es que los ciberacosadores ya operan en nuestro país, este problema se presenta en los colegios de enseñanza básica y media, así como en la universidad e incluso en el ámbito laboral.

II. OBJETIVOS

1.2.1 Objetivo General:

Tener un control estadístico para así proceder, con la creación y aplicación de medidas preventivas contra el cyberbullying.

1.2.2 Objetivos Específico:

- Concientizar la problemática del ciberbullying.
- Conocer las principales manifestaciones del ciberbullying.
- Conocer las características del ciberbullying en escolares o en otras personas.

1.3 Justificación:

Es un problema que está entre nosotros, podemos tener amistades, familiares o menores de edad sufriendo este grave problema, incluso nosotros mismos podemos estar padeciendo como víctimas o victimarios.

Cada día hay más acceso a la tecnología y eso es bueno pero hay que estar atentos en cómo se lo utiliza.

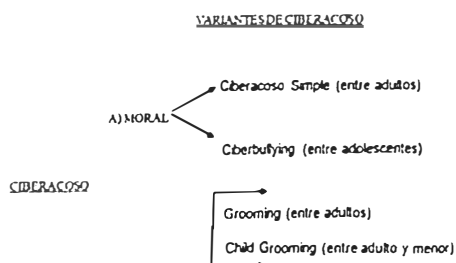
1.4 Alcances

La encuesta que está disponible en la página web de la universidad La Salle, puede ser consultada a través de internet, eso significa que está disponible para todo el mundo. Sin embargo las personas que acceden a la página son de nuestro entorno inmediato, en su mayoría son estudiantes y profesionales.

Entonces nuestro alcance de estudio temporalmente es la universidad La Salle, esto se irá ampliando dependiendo de las personas que ingresen, pero en su mayoría serán miembros de la comunidad La Salle.

Nuestro alcance es llegar a todas las personas y que estas se informen del peligro que existe por el mal uso de las nuevas tecnologías. A través del portal web de la universidad.

III. CONTENIDO



Con los avances de la tecnología electrónica, ha surgido una nueva variedad de violencia escolar

utilizando tecnología de comunicación e información (TICS). El uso de celulares e internet a tenido acogida universal entre todas las personas pero sobre todo en adolescentes. El uso incorrecto de estos medios informáticos es manifestado por molestias, agresión o acoso es llamado ciberbullying o ciberacoso.

Se define ciberbullying o ciberacoso como todo acto agresivo e intencionado llevado a cabo de manera repetida y constante a lo largo del tiempo, mediante el uso de formas de contacto electrónicas por parte de un grupo o individuo, contra la víctima que no puede defenderse fácilmente.

Dentro de los variados tipos de ciberacoso mencionaremos lo siguiente:

Sexting. Consiste en el envío de contenidos de tipo sexual (principalmente fotografías y/o videos) producida por el ciberacosador, a otras personas por medio de teléfonos móviles, a través de SMS sexual. Es una práctica común entre jóvenes y adolescentes.

Grooming. Podemos definirlo de manera sencilla como el conjunto de estrategias que una persona adulta desarrolla para *ganarse la confianza* del menor a través de Internet, en acciones deliberadas por parte de un adulto a establecer lazos de amistad con adolescentes en Internet con engaños que luego pasan al chantaje para seguir obteniendo más imágenes comprometidas, con el objetivo de obtener una satisfacción sexual mediante imágenes eróticas, pornográficas o incluso como preparación para un encuentro sexual. Los daños psicológicos que sufren adolescentes atrapados en estas circunstancias son enormes y pueden producir incluso el suicidio.

Happy Slapping. Es una nueva forma de violencia asociada a jóvenes que graban videos de golpizas para luego subirlas a Internet, en el que alguien asalta una víctima involuntaria, mientras que otros registran el asalto. Aunque el nombre usualmente se refiere a los actos de violencia relativamente menores, tales como golpear o abofetear a la víctima, los delitos más graves, como homicidio, la violación y el asalto sexual han sido clasificados como "happy slapping" por los medios de comunicación.

Acoso por celular. Esta modalidad de cyberbullying adopta diversas formas, la más tradicional son las llamadas, múltiples llamadas silenciosas, llamadas a horarios inadecuados, lanzar amenazas, insultar, gritar, mensajes aterrizantes, llamadas con alto contenido sexual, llamar y colgar sucesivamente interrumpiendo

constantemente. Otras formas de acoso son los mensajes de texto, mensajes hipertexto con imágenes, grabaciones de video o mensajes de voz, que pueden dar lugar a diversas, creativas, nuevas e insospechadas formas de agredir.

2.1 DESARROLLO

Para estar más informados y saber cuántas personas han sido y son víctimas del ciberbullying en nuestra sociedad, se elaboró una página web donde se da a conocer una descripción del ciberbullying, además de encontrar una encuesta virtual que nos brindara información sobre cuántas personas han sido víctimas.

La página web fue desarrollada bajo un lenguaje de desarrollo web, un sistema gestor de base de datos:

HTML (Lenguaje Modelado de Hipertexto): este archivo se encarga del diseño y estructura de la página.

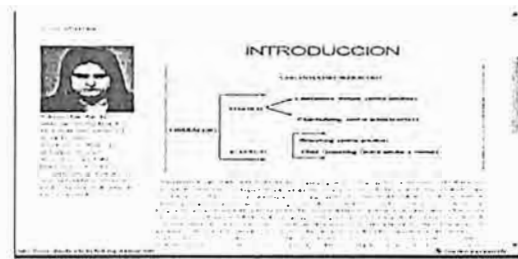
PHP (Lenguaje de Programación): es el encargado de procesar y almacenar datos.

MYSQL (Administrador de Base de Datos): se encarga de gestar, almacenar los datos.

2.2 Procedimiento:



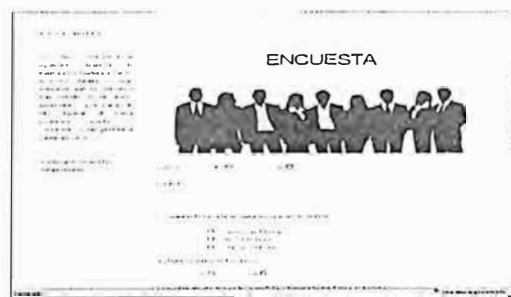
Esta es la pantalla principal (inicio), donde se presenta la encuesta acerca del bullying informática que tiene los enlaces de encuesta, introducción, objetivos y acerca de.



En introducción tenemos la información del ciberacoso donde la persona se pobra informar acerca del tema, como también de sus consecuencias.



En los objetivos tenemos lo que se quiere lograr como ser: informar a las personas e informarnos acerca del ciberacoso.



En encuesta se muestra las preguntas donde serán respondidas por las personas y por la cual nos informaremos de cuanto está afectando el ciberbullying a las personas.

2.3 Resultados preliminares

ATRIBUTO	MASCULINO	FEMENINO
SEXO	37,9	62,1
ACOSADOS	41,4	58,6
AMENAZADOS	33,3	54,5
INFORMACION	50,4	54,6

Como muestra la tabla, los resultados preliminares de las encuestas tomadas a través de la página web de la universidad son los siguientes:

El 62% de personas indican haber sufrido algún tipo de cyberbullying son mujeres, el 37% son varones.

El 58% de personas indican que han sido mujeres acosadas, el 41% son varones.

El 54% de personas indican que han sido mujeres amenazadas, el 33% son varones.

El 54% de personas han sido mujeres informadas, el 50% son varones.

En resumen más del 50% de las personas que han completado la encuesta de ciberacoso de la página web de la UNIVERSIDAD LA SALLE aseguran de tener conocimiento sobre las formas y maneras de este problema de la sociedad.

IV. CONCLUSIONES

La presencia del cyberbullying resulto muy alta, por lo que debe ser considerado un problema de salud pública, es más frecuente en adolescentes.

La información creciente y la escasa publicación del tema motivo nuestro interés de investigación sobre el tema.

A lo largo de este trabajo creemos haber descripto de manera breve y clara una cuestión que está ganando cada vez más espacio entre nosotros día a día. Somos de la idea que la misma debe ser abordada desde un punto de vista interdisciplinario y fundamentalmente por la comunidad toda (padres, maestros, directivos, ONGs, profesionales).

V. RECOMENDACIONES

4.1 Cuidad con nuestros hijos

Si bien es cierto que vivimos tiempos difíciles en lo económico y en lo social, los padres deben pasar

más tiempo con sus hijos, saber quiénes son sus amigos físicos y virtuales, en que ocupan su tiempo, cuáles son sus necesidades, que sitios visitan en la Internet, cuáles son sus miedos y sus deseos. Como padres se debe recuperar diálogo y confianza. De esta manera entendemos que comunicándonos podemos controlar este flagelo antes de que se nos escape de las manos.

4.2 Para los Jóvenes y Adultos

Piensa bien lo que vas a enviar o publicar por la red social o móvil.

El hecho de contar con una imagen o video en tu móvil no significa que hagas con ella lo que quieras son cosas diferentes porque si te dieron permiso para tomar la imagen no significa que envíes a terceros.

Preste atención a la gravedad y frecuencia del acoso para tratar de calibrar su magnitud, cuando se dan amenazas graves de daño físico o psicológico, moral, el tema debe tomarse muy en serio, máxime si nos consta quien acosa dispone de información precisa sobre el o la menor, como la dirección del domicilio o centro escolar recurrir a la policía no está de más en estos casos.

VI. BIBLIOGRAFÍA

- <http://bytesandlaws.blogspot.com/2009/10/cyber-bullying-o-ciberacoso-una-nueva.html>
- http://www.scielo.org.pe/scielo.php?pid=S1025-5583201200010003&script=sci_arttext
- http://www.la-razon.com/sociedad/Identifican-acoso-escolar-cibernetico-Bolivia_0_1718228162.html
- <http://www.sexting.es/>
- <http://www.internautas.org/html/5349.html>
- <http://www.muyinteresante.es/ique-es-el-grooming>
- http://www.bcn.cl/tribuna_ciudadana/tribuna-jose-antonio-kast
- http://en.wikipedia.org/wiki/Happy_slapping
- <http://www.piensa.edu.sv/index.php/riesgos-en-internet/2-los-peligros-en-el-internet/58-acosan-por-celular>