



UNIVERSIDAD TÉCNICA PARTICULAR DE LOJA
La Universidad Católica de Loja

MODALIDAD ABIERTA Y A DISTANCIA
ESCUELA DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN

**"GENERACIONES INTERACTIVAS: ESTUDIO EN NIÑOS Y JOVENES FRENTE A
LAS PANTALLAS, REALIZADO EN LAS INSTITUCIONES EDUCATIVAS:
LICEO LOS ÁLAMOS, UNIDAD EDUCATIVA BILINGUE DANIEL BERNOULLI Y
COLEGIO GUADALUPANO, DE LA CIUDAD DE QUITO,
PROVINCIA DE PICHINCHA, EN EL AÑO 2011"**

TRABAJO DE FIN DE CARRERA
PREVIO A LA OBTENCIÓN DEL
TÍTULO DE LICENCIADA EN
CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN

AUTOR:

María Cristina Ochoa Toral

MENCIÓN

Educación Infantil

DIRECTORA DEL PROYECTO DE INVESTIGACIÓN:

Mgs. María Elvira Aguirre Burneo

DIRECTOR DEL TRABAJO DE FIN DE CARRERA:

Mgs. Wilson René Zaldumbide Andrade

CENTRO UNIVERSITARIO QUITO

2011



UNIVERSIDAD TÉCNICA PARTICULAR DE LOJA

MODALIDAD ABIERTA Y A DISTANCIA

La universidad católica de Loja

CERTIFICACIÓN

Mgs. Wilson René Zaldumbide Andrade

TUTOR DEL INFORME DE TRABAJO DE FIN DE CARRERA

ESCUELA DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN U.T.P.L

CERTIFICA:

Haber revisado el presente Informe de Trabajo de Fin de Carrera, que se ajusta a las normas establecidas por la Escuela de Ciencias de la Educación, Modalidad Abierta, de la Universidad Técnica Particular de Loja; por tanto, autoriza su presentación para los fines legales pertinentes.

(f) _____

Quito, diciembre del 2011



UNIVERSIDAD TÉCNICA PARTICULAR DE LOJA

MODALIDAD ABIERTA Y A DISTANCIA

la universidad católica de Loja

ACTA DE DECLARACIÓN Y CESIÓN DE DERECHOS

Yo, María Cristina Ochoa Toral, declaro ser autora del presente Trabajo de Fin de Carrera y eximo expresamente a la Universidad Técnica Particular de Loja y a sus representantes legales de posibles reclamos o acciones legales.

Adicionalmente declaro conocer y aceptar la disposición del Art. 67 del Estatuto Orgánico de la Universidad la propiedad intelectual de investigaciones, trabajos científicos o técnicos de tesis/trabajos de grado que se realicen a través, o con el apoyo financiero, académico o institucional (operativo) de la Universidad.

(f) _____

0103134003



UNIVERSIDAD TÉCNICA PARTICULAR DE LOJA

MODALIDAD ABIERTA Y A DISTANCIA

La universidad católica de Loja

AUTORÍA

Las ideas y contenidos expuestos en el presente Informe de Trabajo de Fin de Carrera, son de exclusiva responsabilidad de su autor.

(f) _____

María Cristina Ochoa Toral

0103134003

DEDICATORIA

Dedico este trabajo a mis hijas, porque son la razón de querer superarme y ser cada día mejor y a mi esposo, por su apoyo constante y ayuda para culminar mi carrera.

AGRADECIMIENTO

Agradezco a Dios por la vida y la oportunidad de aprovecharla estudiando, a mis padres quienes han hecho de mi lo que soy, a la Universidad Técnica Particular de Loja, por haberme permitido año a año aprovechar de la mejor manera mis estudios y por lograr culminar exitosamente mi carrera y a mi tutor de tesis Magíster René Zaldumbide por su apoyo incondicional en la conducción y consolidación de este trabajo.

INDICE

Portada	i
Certificación	ii
Acta de Cesión de derechos	iii
Autoría	iv
Dedicatoria	v
Agradecimiento	vi
Índice de Contenidos	vii
1. RESUMEN	1
2. INTRODUCCIÓN	2
3. MARCO TEÓRICO	4
3.1 Caracterización Sociodemográfica ecuatoriana, del ámbito escolar y familiar	4
3.1.1 Entorno educativo, la comunidad educativa	8
3.1.2 La demanda de la educación en las TIC's	14
3.2 Niños y adolescentes ante las pantallas	17
3.2.1 Investigaciones sobre las pautas de consumo sobre las pantallas entre los niños y adolescentes de 6 a 18 años	24
3.2.2 Los riesgos que plantean las TIC	30
3.2.3 Las oportunidades que plantean las TIC	33
3.3 Estudios e iniciativas sobre la protección del menor y adolescente en el Entorno de las de las TIC	37
3.3.1 Iniciativas en el ámbito de la regulación	39
3.3.2 Iniciativas en el ámbito de la mediación familiar	41
3.3.3 Alfabetización en las TIC's (iniciativa sobre media literacy)	45
4. METODOLOGÍA.....	48
4.1 Diseño de la investigación	48
4.2 Participantes de la Investigación	48
4.3 Técnicas e instrumentos de investigación	48
4.3.1 Técnicas	48
4.3.2 Instrumentos	48

4.4. Recursos	49
4.4.1. Humano	49
4.4.2. Institucionales	49
4.4.3. Materiales	49
4.4.4. Económicos	50
4.5. Procedimiento	50
5. INTERPRETACIÓN, ANÁLISIS Y DISCUSIÓN DE LOS RESULTADOS	51
5.1 Cuestionario 1.	51
5.1.1. Caracterización sociodemográfica	51
5.1.2. Redes sociales y pantallas	59
5.1.3. Redes sociales y mediación familiar	68
5.1.4. Redes sociales, riesgos y oportunidades	70
5.2. Cuestionario 2.	73
5.2.1. Caracterización sociodemográfica	74
5.2.2. Redes sociales y pantallas	91
5.2.3. Redes sociales y mediación familiar	130
5.2.4. Redes sociales y ámbito escolar	156
5.2.5. Redes sociales, riesgos y oportunidades	181
5.3. Relación de los jóvenes con respecto al ambiente familiar (Cuestionario ILFAM)	200
6. CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES	205
6.1. Conclusiones	205
6.1.1. Redes sociales y pantalla	205
6.1.2. Redes sociales y mediación familiar	205
6.1.3. Redes sociales y ámbito escolar	206
6.1.4. Redes sociales riesgos y oportunidades	206
6.2. Recomendaciones	207
6.2.1. Redes sociales y pantallas	207
6.2.2. Redes sociales y mediación familiar	207
6.2.3. Redes sociales y ámbito escolar	209
6.2.4. Redes sociales, riesgos y oportunidades	210
7. REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS	211

8. ANEXOS	216
8.1 Carta de Ingreso a las Centros Educativos	216
8.1.1 Carta de Ingreso a la Unidad Educativa Bilingüe Daniel Bernoulli	216
8.1.2 Carta de Ingreso al Liceo Los Álamos	217
8.1.3 Carta de Ingreso al Colegio Guadalupano de Quito	218
8.2 Cuestionarios	219
8.2.1 Cuestionario 1ro a 4to de Primaria (6 a 9 años).....	219
8.2.2 Cuestionario de 5to de Primaria en adelante (10 a 18 años).....	226
8.2.3 Cuestionario ILFAM	244
8.3 Fotos	250
8.4 E-Derechos de los niños y niñas 2004	251

1. RESUMEN

Con el aval del Ministerio de Telecomunicaciones, conjuntamente con Fundación Telefónica y la colaboración de la Universidad Técnica Particular de Loja, se ha impulsado el presente estudio en escuelas y colegios a nivel nacional, con el objetivo de conocer a mayor detalle la relación de los niños y adolescentes ecuatorianos de 6 a 18 años con la tecnología y cómo ésta ha modificado su modo de vida, en cuanto a formas de comunicarse, educarse y entretenerse, aplicando para ello encuestas preparadas específicamente para dos grupos de edades comprendidas entre 6 y 9 años el primer cuestionario y 10 a 18 años el segundo cuestionario, que en este caso fueron aplicadas en la parroquia de Nayón, del cantón Quito a los niños de 5to de Educación General Básica del Liceo Los Álamos en edades de 9 años y más, a los adolescentes de Séptimo de Educación General Básica, del Núcleo Educativo Bilingüe Daniel Bernoulli de 11 y 12 años y a los adolescentes de Segundo de Bachillerato del Colegio Guadalupano de Quito en edades comprendidas entre 16,17 y 18 años de edad, en cuyos resultados se demuestra como su relación con la tecnología influye y afecta a los ámbitos escolar y familiar.

En general, la recopilación de la muestra en las tres instituciones educativas permitió comprobar la facilidad de acceso de los niños y adolescentes a cuatro pantallas, ordenador e internet, celular, videojuegos y televisión, que son a su vez, la base sobre la que se fundamenta esta investigación, determinando cuáles son sus gustos y preferencias y como varían según la edad, demostrando como la televisión a pesar de haber sido la reina de las pantallas por muchos años, poco a poco ha sido desplazada por la nueva tecnología que ofrece además de entretenimiento, la posibilidad de interactuar, comunicar, divertirse y aprender.

Se analizó también el control y orientación por parte de los padres y que tanto interviene y aprovecha la escuela el interés de las nuevas generaciones por la tecnología y sus ventajas en el proceso de enseñanza-aprendizaje para potenciar y efectivizar el proceso educativo según las exigencias actuales a nivel mundial.

2. INTRODUCCIÓN

La tecnología en general acompaña a las nuevas generaciones desde su nacimiento, los niños muestran desde sus primeros años de vida, una curiosidad que parece innata por el manejo de cualquiera de las pantallas a las que pueden acceder, y producto de este permanente contacto a cortas edades comienzan ya a procesar mucha más información y con mayor facilidad, llegando a concebir una manera distinta de entender el mundo, modificando su modo de relacionarse, divertirse y comunicarse, lo que muchas veces puede convertirse en un problema, al que los padres de familias y la escuela desconocen cómo enfrentarse, solucionarlo y aprovecharlo adecuadamente.

Así es como actualmente el acceso a la tecnología de la información y comunicación marca la diferencia en cuanto a oportunidad de desarrollo y calidad educativa, surgiendo la necesidad de analizar el impacto que ha producido en las familias y escuelas este permanente contacto de los niños y adolescentes con las pantallas, para conocer a mayor detalle como las utilizan y valoran y partiendo de este análisis, desarrollar medidas destinadas a enseñar a los padres y maestros como orientar, controlar y enseñar a manejar adecuadamente, la internet, videojuegos, celular y televisión cambiando la concepción de que la tecnología solo brinda ocio y diversión a los chicos y así poder aprovecharlas para potenciar su desarrollo en el ámbito escolar y familiar.

Para las nuevas generaciones, saber leer y escribir no es ya suficiente, por eso se trata también de analizar que tanto las escuelas hacen de los jóvenes consumidores de la educación mediática, hasta que punto aprenden a ser críticos y analíticos de la información que consumen en las pantallas, pues cuando las escuelas satisfagan la necesidad de integrarse a la sociedad de la información y del conocimiento podremos decir que su educación es eficaz para la época en que vivimos.

Uno de los objetivos de este estudio, es también determinar cuáles son los riesgos que tienen las nuevas generaciones al acceder a la tecnología, para tomar medidas que busquen evitarlos, prevenirlos y erradicarlos y hacer de las pantallas más seguras y aprovechables; pero el tomar medidas de prevención sobre estos posibles riesgos consecuentes al mal uso de las tecnologías, requiere principalmente la intervención de la familia y la escuela; pues las consecuencias del mal uso de las pantallas, se

originan en el desconocimiento o descuido de los padres y para protegerlos, es necesario primero saber de que se los va a proteger y es ahí cuando la escuela deberá intervenir, orientando a los padres sobre la importancia de compartir el consumo de pantallas con sus hijos, por ser una oportunidad para transmitir valores, normas de convivencia, conversar, interceder y debatir sobre contenidos que les crean dudas y aprovechar los que son beneficiosos para ellos.

Se pretende también indagar en los aspectos de regulación, para determinar la necesidad de crear leyes específicas, mejorar las existentes o hacerlas más efectivas para proteger al menor ante los contenidos de las pantallas, lo que solo se conseguirá cuando los padres de familia, profesores y la sociedad en general se involucren, se capaciten y se eduquen sobre los riesgos y consecuencias que trae consigo el mal manejo de las pantallas, para luego cambiar de ser necesario los hábitos de consumo de los chicos, porque mientras las acciones para protegerlos a nivel internacional y nacional no sean suficientes serán los padres y maestros los responsables de hacerlo.

El manejo de la tecnología, es un tema que nos incumbe a todos, por lo que se pretende concienciar a los centros educativos analizados, sobre la importancia de aprovechar este gusto de los menores por la tecnología en las escuelas y colegios, para lograr una educación globalizadora que integre las TIC al trabajo diario, porque si bien las escuelas y colegios del país van cada día más adquiriendo tecnología para trabajar en las aulas, lo que se hace no es suficiente, se debe capacitar continuamente a los maestros, pues la tecnología avanza y cambia rápidamente y esta, es la única forma de lograr que se la aproveche eficazmente como recurso de aula, si se quiere lograr que sus alumnos se vuelvan partícipes activos de su aprendizaje, investigadores innatos y autodidactas, debiendo para esto los maestros conocer los equipos y herramientas a utilizar y pasar de ser un continuo expositor, a un orientador que facilite aprendizajes significativos. No olvidemos que de la calidad educativa que reciben nuestros niños y adolescentes dependerá su futuro, pues mientras más actualizada sea la educación, mayores serán las oportunidades de desarrollo económico y social y de ser efectivizado en todas las instituciones educativas del país se lograría un desarrollo más justo e incluyente.

Por último, este proyecto pretende concienciar y promover un uso responsable y seguro de las pantallas, a través de la mediación familiar y escolar, se espera que los

resultados además sirvan para desarrollar planes programas y proyectos en cada institución educativa que involucren a la familia y promuevan un uso responsable de las tecnologías.

3. MARCO TEÓRICO

3.1. Caracterización socio-demográfica ecuatoriana, del ámbito escolar y familiar.

El Ecuador es un país pluricultural, multiétnico y según el Instituto Nacional de Estadísticas y Censos (INEC) la población del Ecuador hasta el 5 de diciembre de 2010, se conformaba por 14.306.876 habitantes, siendo Guayas, Pichincha y Manabí las provincias en el mismo orden con mayor población y de la totalidad de la población del Ecuador el 54% vive en zonas urbanas. (utpl.edu.ec realidad-nacional-geográfica-social-política Ing. Ramiro Morocho Agosto 2007- Octubre 2008)

“Los datos generados por el INEC informan que para noviembre de 2010, 14.306.876 personas habitan Ecuador. En lo referente al género de la población, se puede establecer que alrededor del 49,4% son varones, y un 50,6% son mujeres y estas cifras a favor de las mujeres varían aún más en las provincias de la sierra central ecuatoriana.

A aproximadamente el 75% de la población reside en los centros urbanos, mientras el resto se desenvuelve en el medio rural.”

La población del Ecuador es esencialmente joven, está compuesta por mestizos en su mayoría, indígenas y una minoría de población blanca y afro ecuatoriana distribuida en su mayoría en las zonas urbanas debido por lo general a problemas económicos que los obliga a buscar oportunidades en las grandes ciudades, convirtiéndose en uno de los graves problemas que afectan a las familias ecuatorianas, que viven apiñadas en barrios marginales en condiciones muchas veces de insalubridad.

Dentro de estos problemas, están también los inconvenientes en cuanto al acceso escolar, pues crece la demanda de estudiantes en las escuelas y la infraestructura existente no es suficiente para cubrirla. A esto se suman otros problemas que enfrenta la educación en nuestro país, como el predominio de escuelas memoristas y tradicionalistas, la desigualdad existente entre zonas urbanas y rurales en cuanto al

acceso escolar y el idioma en las comunidades indígenas que reciben educación en español y para los niños y maestros se convierte en un problema por la falta de entendimiento en la comunicación verbal.

Temas como, el abandono del estudio sin culminarlos, la repetición de año y los costos que generan al gobierno el mantenimiento de estos alumnos de edades mayores a los años que cursan y que quitan cupo a nuevos estudiantes, la falta de formación por parte del profesorado y el acceso desigual a las escuelas en zonas urbanas y rurales están entre los grandes inconvenientes que enfrenta el sistema educativo.

“Desafortunadamente, muchos ecuatorianos todavía no cumplen con el mínimo de 12 años de educación sugerido por CEPAL¹, ni con los 10 años de educación general básica requeridos en Ecuador. A nivel nacional, el promedio de años de escolaridad de la población de 17 a 65 fue de aproximadamente 9 años en 2008. Esto es mayor que los 7,3 años en 2001.” (Informe de Progreso Educativo Ecuador 2010. ¿Cambio educativo o educación por el cambio?)

Esto impacta negativamente en los logros económicos y sociales del país, pues al no tener educación, no logran tener buenos ingresos económicos que permitan la sustentación de sus familias, surgiendo otro problema por la falta de acceso y culminación educativa que es la migración.

“En el caso de nuestro país, la emigración de ecuatorianos se ha encaminado sobre todo a países ricos y muy poco al mundo en desarrollo. Casi 4 millones de compatriotas viven hoy en Norteamérica y Europa (DESA-ONU).” (Valencia J. , 2011) y sus divisas se han convertido en uno de los más fuertes aportes económicos al país.

Pero el ingreso de divisas que beneficia al Ecuador, ha separado a las familias, la ausencia de los padres, que por buscar un mejor nivel de vida, han migrado dejando a sus hijos abandonados muchas veces al cuidado de algún familiar en donde no reciben la formación moral necesaria ni controlan sus excesos.

“Bajo rendimiento escolar, alcoholismo, drogadicción, delincuencia son varios de los problemas que enfrentan los niños y adolescentes causado por la falta de guías y el

¹ Comisión Económica para América Latina y el Caribe

ejemplo que debe impartirse en el núcleo familiar y que no lo encuentran dentro de sus hogares por la ausencia de sus padres." (Valencia F. , 2011)

Otro gran problema que enfrentan las familias de bajos recursos en nuestro país, es que el acceso a la educación no es equitativo. En áreas rurales y escuelas públicas no se cuenta ni con la infraestructura, ni con la misma tecnología que en las escuelas privadas, por lo que la educación para ellos se convierte en una herramienta de ascenso social y en muchos casos, es la primera forma de contacto de niños y niñas con instituciones que no garantizan su educación, sino más bien un lugar en donde viven a diario situaciones de racismo y la humillación.

Muchos profesores siguen maltratando física y psicológicamente a los niños provenientes de los grupos etnológicos minoritarios o de áreas rurales, generalmente porque la violencia y el maltrato infantil son considerados como algo normal, de ahí la negación social de que cuando un niño es violentado nadie dice ni hace nada.

Cabe destacar que en el Ecuador se evidencia no solo maltrato físico o psicológico sino también maltrato por negligencia que es muy común, padres que no envían a sus hijos a la escuela por justificaciones sin sentido, como el que no se levantan pronto o niños que diariamente son expuestos a peligros graves e innecesarios con el consentimiento de sus padres, como el trabajo en las calles y semáforos y que no son denunciados por temor. Por casos como estos a muchos niños se les quita el derecho a ser educados es decir el derecho a mejorar para lograr en un futuro una vida digna.

Frases como la letra con sangre entra, siguen escuchándose en las aulas, profesores que golpean e insultan a los niños, rompen sus pertenencias e irrespetan sus derechos continúan al mando de una educación retrógrada e ineficiente bajo el consentimiento de directores y conocimiento de autoridades que no castigan este tipo de actos y que permiten que sigan sucediendo, de ahí que muchos de ellos se retiren de la escuela y no quieran continuar estudiando perdiendo el interés por completo en integrarse nuevamente al sistema educativo.

Otra pérdida irreparable que deja el maltrato, es la buena comunicación familiar, la posibilidad de explicar, de enseñar y de aprender mutuamente.

Al entrevistar a 13 niños con sus madres, todos de escuelas públicas, de áreas rurales, de distintas provincias del país, dos de ellos con discapacidad (problemas

auditivos y retraso mental limítrofe² (Pallarés, 2003)) tres niños del sur de Quito, dos de Ricaurte (Provincia del Azuay) y ocho en Malacatos (Loja) sobre cómo era su ambiente educativo y sobre el trato que recibían en escuela, solo tres de ellos manifestaron que los profesores eran buenos y los restantes, manifestaron haber sido víctimas de maltrato físico o psicológico en las aulas.

En la escuela de Ricaurte una madre de familia manifestaba que el director de la escuela tenía como costumbre romper los juguetes de los niños en frente de ellos y golpearlos con una regla, esto a más de los insultos y humillaciones que debían soportar en silencio por las continuas amenazas que recibían del director.

La madre de la niña con problemas auditivos y lenguaje tuvo que luchar durante tres años para que su hija fuera recibida en la escuela local, pues debido a su problema, no querían recibirla, en la actualidad a pesar de haber sido la mejor alumna de su clase y muy querida por sus compañeros y maestra que le presentaba como un ejemplo a seguir (información obtenida de su madre) dejaron de enviarla a la escuela, porque sus padres irresponsablemente no se despertaban temprano, así que decidían que ella y sus dos hermanos debía mejor faltar a la escuela, debiendo repetir el año las dos niñas por faltas que no pudieron justificar; y es que en las zonas rurales, todavía se tiene la idea de que la mujer debe dedicarse al hogar, por lo que solo al varón lograron hacer que apruebe el año escolar, a esto se suma que sus dos hijas mayores abandonaron sus estudios al terminar los siete años de educación básica sin el mayor interés de reincorporarse al sistema educativo.

Otro problema que se vive en las aulas, es la falta de amor por la lectura, así los niños enfrentan las contradicciones entre lo que viven en sus hogares y entorno y lo que aprenden en la escuela. Los niños son lo que viven, repiten lo que ven y escuchan de sus progenitores, si no tienen el ejemplo de sus padres y en su tiempo libre pasan

² Corresponde a una desviación estándar por debajo de la media, y que corresponde a un CI entre 71 y 84.

Las personas con capacidad de inteligencia límite (CIL) no suelen mostrar estigmas físicos que las identifiquen. Para la mayoría no se dispone de pruebas biológicas que permitan un diagnóstico etiológico. Por estos motivos, en los niños con inteligencia límite (IL), pasa muy desapercibida la causa del fracaso escolar que, habitualmente, manifiestan. Ello conlleva que, muchas veces, tengan que afrontar el desconocimiento o incomprensión del problema por parte de educadores, profesionales de la salud y padres.

frente al televisor toda la tarde es muy difícil fomentar el amor por la lectura y la investigación.

Las relaciones entre padres e hijos mejoran con la práctica diaria, el aprendizaje cotidiano obtenido de la convivencia, da la oportunidad de mostrar y compartir amor, respeto, solidaridad, confianza y muchos otros valores y principios morales.

Se necesita un gran esfuerzo para cambiar los problemas en la educación, porque los responsables no solo son ellos sino también quienes no reclamamos el derecho a una educación digna e igualitaria y sin restricciones de cultura, idioma o religión, en la mayoría de escuelas públicas se encuentran profesores desactualizados con muchos años de labor y que ganan sueldo sin buena predisposición para enseñar y planificar sus actividades porque lo único que esperan es poder jubilarse quitando así los cupos para nuevos profesionales actualizados con ganas de impartir sus conocimientos.

Para mejorar el país, necesitamos un cambio en el sistema educativo, valorar las culturas que forman parte de nuestra diversidad, que el sistema educativo se base en el respeto y promoción de los distintos idiomas, costumbres, tradiciones, sistemas de trabajo producción y desarrollo, para en base a eso planificar las clases y adaptar cada currículo indistintamente según la forma de vida de cada etnia, porque los libros con los que trabajan y los currículos, son preparados en idioma español y las enseñanzas que se imparten no les servirá para mejorar su calidad de vida.

Si mejora la educación, mejora el país, por generar mayor desarrollo y producción, pero para eso debemos comenzar conociendo, respetando, promocionando y fomentando nuestra diversidad cultural con una educación digna, equitativa que promueva una igualdad de oportunidades y acceso de cada etnia y en general de todos los niños y adolescentes en el país.

3.1.1. Entorno educativo, la comunidad educativa.

“Se llama comunidad educativa al conjunto de personas que forman parte, influyen y son afectadas por el ámbito educativo.” (Florencia, 2007)

Dentro del entorno educativo están los centros a dónde van los alumnos a recibir educación (escuelas, colegios, universidades, centros de educación infantil, institutos, etc.) los profesores, maestros, autoridades educativas, alumnos, bibliotecas,

comunidad, familia y todos quienes estén involucrados en la función de promover el bienestar estudiantil y el cumplimiento y creación de actividades que hagan de ellos personas útiles para la sociedad dependiendo de las características de cada lugar, preocupándose de llevar al alumno una educación integral, abierta a los cambios tecnológicos que impone el constante desarrollo involucrando a todos los elementos que conforman su entorno como partícipes del proceso acompañando, contribuyendo y apoyando el de aprendizaje estudiantil.

Al hablar de educación en nuestro país, podemos decir que desde 2007 han habido grandes cambios y mejoras en el sistema educativo debido al incremento en la inversión de la educación, siendo la más importante, la evaluación a docentes que tiene como fin reforzar conocimientos y capacitar para lograr nuevos estándares y aumentar su participación en la toma de decisiones.

La evaluación docente varía entre escuelas privadas y públicas, en las primeras son los directores los encargados de evaluar a los docentes, pero en las escuelas municipales se evalúa cada año.

Otro de los beneficios, es la creación de la función de control que se hace en forma de auditorías e inspecciones completas cada cinco años por parte de un supervisor asignado para cada institución, que tiene por objetivo saber cuáles son sus debilidades y revisar continuamente el currículo y el desempeño de los estudiantes para realizar correcciones y tomar medidas a tiempo. (FARO, 2010)

Pero a pesar de todos estos avances, la educación en nuestro país sigue enfrentando grandes obstáculos que se reflejan en el bajo rendimiento estudiantil y en los bajos logros académicos y en que muchos niños en especial los de familias de bajos recursos económicos, al igual que los de etnias con poblaciones pequeñas y los que viven en áreas rurales, no tengan acceso (o si lo tienen es muy bajo) a la educación inicial y según el último informe del Progreso Educativo 2010 realizado por el PREAL³ en asociación con el grupo FARO⁴ y la Fundación Ecuador solo la mitad de los adolescentes ingresan al bachillerato y de estos no todos se gradúan.

³Programa de Promoción de la Reforma Educativa en América Latina y el Caribe

⁴Acción Colectiva por el Bienestar Público

Así, a pesar de las mejoras implementadas por el gobierno, los beneficios no han sido igual para todos, en gran parte por determinantes como, la situación socioeconómica, el lugar de residencia y la edad y a pesar de la medida del gobierno de que la educación sea gratuita las dificultades para el ingreso de estudiantes continúa debido a la falta de infraestructura, oportunidades, recursos y por las importantes diferencias regionales y geográficas que determinan también el desarrollo de las poblaciones del Ecuador, siendo notable que las provincias Amazónicas y de la Sierra Central, sean las de mayor pobreza y menor desarrollo, por lo que la escolarización inicial y bachiller sigue siendo baja, a diferencia de las Provincias del Guayas y Pichincha que son los lugares de mayor productividad y desarrollo industrial y comercial del país, en donde la educación ha permitido un ascenso social por la integración mayoritaria de los sectores medios y populares en las zonas urbanas al sistema educativo; pero existen todavía inconvenientes, como la falta de oferta en infraestructura para la gran demanda estudiantil y un bajo nivel de preparación de los docentes reflejado en los bajos logros académicos; a lo que se suma la falta de participación de los docentes, padres de familia y la comunidad en general en las reformas educativas que son realizadas únicamente por el gobierno central con un deficiente flujo de información, proveniente de las instituciones educativas imprescindible para mejorar la toma de decisiones y hacerlo más participativo.

La meta del gobierno según datos obtenidos del Informe del Progreso Educativo Ecuador 2010, es lograr la universalización de la educación hasta el 2015 y erradicar el analfabetismo de nuestro país que es mayor a un 7%, logrando hasta ahora el ingreso de un mayor número de estudiantes, manteniéndose la matrícula en EGB (Educación General Básica) en un 90%, pero la matrícula del nivel secundario que tiene como meta llegar al 75% aunque ha aumentado, no llega aún ni siquiera al 60%, esto se debe en gran parte a problemas de factor económico, porque muchos a esta edad ya están trabajando y en una encuesta realizada por el INEC en el 2009 uno de cada diez estudiantes no les interesa siquiera continuar sus estudios, esto se debe a la falta de interés por los contenidos, por la forma en que son presentados y por el trato que reciben, lo que demuestra que no se está haciendo un buen trabajo en las aulas, porque la eficacia pedagógica se valora más que en los contenidos en la docencia y preparación de profesores.

Las malas prácticas educativas, como la humillación en las aulas y en sus hogares, los hacen muchas veces sentir incapaces y sin falta de apoyo, tomando el camino fácil que es el desistir de sus estudios, a esto se suma que muchos de ellos al repetir los años corren más riesgo de no culminar sus estudios y a pesar de que el primer paso de lograr cobertura educativa está aumentando mejorar la calidad educativa es clave para el progreso económico del país, pues a mayor instrucción de sus habitantes, mayor será su calidad de vida por tener mayor capacidad de acceder a mejores trabajos y por ende a mejores sueldos y la posibilidad de mantenerse libre de pobreza por ser más competitivos.

El Ecuador sigue siendo uno de los países que invierte poco en educación por alumno (\$268 según datos reportados por el Ecuador para la UNESCO en el 2007) y los fondos destinados a la educación no son eficientemente invertidos, según datos de la UNESCO y el Ministerio de Economía y finanzas del año 2009 se invierte más en Educación Superior que en EGB y aunque la inversión ha aumentado, se necesita eficiencia y participación comunitaria y familiar para alcanzar logros de calidad. La educación debe tomarse como una tarea que involucre y se comparta entre la comunidad, los educadores y la familia, de modo que al trabajar como un equipo se determinen responsabilidades objetivos y acciones que beneficien y potencien las aptitudes de los estudiantes, mejorando la calidad educativa y que la información necesaria para cumplirlos fluya con facilidad entre todos los que son responsables del proceso de formación de los niños.

En la actualidad se está tratando de cambiar la idea de que la escuela se refiera solo al rendimiento escolar del niño, sino también a su formación integral y armónica, con el fin de integrarlo a la sociedad con equilibrio y estabilidad, sin embargo este es un ideal que parece estar lejos de cumplirse, pues lo que se observa comúnmente en las aulas es a padres que responsabilizan a los maestros por la educación de sus hijos y a maestros que reclaman por la participación de los padres en el proceso educativo de sus hijos y a esta falta de participación, se suma el bajo nivel académico de algunos padres que impide su colaboración en su estudio o contrariamente a esto, están los padres preparados pero que por la falta de tiempo no participan o lo hacen de forma rígida y poco flexible en la vida de sus hijos, dificultándose así el vínculo entre padres e hijos necesario para mejorar el rendimiento escolar.

De lograr la participación necesaria, ayudaría a aumentar la cobertura y a retenerlos dentro del sistema educativo, mejorando su asistencia, los vínculos entre las instituciones educativas y la comunidad, que los maestros sean más responsables en sus labores y que la información fluya con mayor facilidad, por eso es importante recalcar que el rendimiento escolar depende en gran parte del ambiente familiar de donde provienen los niños, de ahí la importancia de su participación y de que la escuela los eduque por medio de talleres planificados (que ya se realizan en instituciones educativas del país llamadas “Escuelas para Padres”) para que puedan acompañarlos en su proceso formativo y sobre todo actualizarse en cuanto a nuevas formas de aprendizaje trabajadas en las aulas.

El Plan Decenal de Educación (PDE) implementado por el gobierno aprobado en consulta popular tiene como objetivo priorizar, durante un período de diez años, el diseño y ejecución de estrategias pedagógicas, administrativas, y financieras que incrementen cobertura calidad y equidad educativa. Las nuevas políticas incluyen el Sistema Nacional de Evaluación y Rendición Social de Cuentas (SER)⁵ en el que se evalúa la gestión del Ministerio y sus dependencias, el desempeño docente y estudiantil y el currículo nacional

Pero uno de los problemas en donde se evidencia que la atención al sector educativo en nuestro país no es suficiente, es en la brecha existente entre la educación pública y privada en cuanto al acceso a la tecnología, esto a pesar de que el Ecuador fue uno de los primeros países latinoamericanos en incorporarse a la red mundial de internet, pero su expansión geográfica ha sido lenta en comparación con los demás países de la región, evidenciando que por lo general quienes pueden acceder a este servicio, son personas de estratos medio y alto, pues el sector público por falta de recursos y financiamiento evidencia la falta tecnología como es en el caso de la educación privada en donde se cobra para su acceso.

Para lograr un acceso igualitario a la tecnología, se requiere mejorar la infraestructura de las telecomunicaciones, es decir que esté disponible para todos sin barreras

⁵Con el objeto de iniciar la aplicación del Sistema Nacional de Evaluación, a través de la evaluación del desempeño de los estudiantes, se diseñaron y se elaboraron nuevas pruebas en las áreas básicas del conocimiento: Lenguaje y Comunicación, Matemática, Ciencias Naturales y Estudios Sociales, así como Cuestionarios de Factores Asociados al logro académico.
<http://www.oei.es/noticias/spip.php?article2785>

geográficas y sin distinguir condiciones sociales, económicas, étnicas, lingüísticas o de género en escuelas, universidades, bibliotecas y otras instituciones de servicio público. Todo esto a pesar de que en la actualidad, el gobierno y la comunidad educativa tienen grandes iniciativas orientadas a utilizar las TIC⁶ en las aulas como fuente de oportunidades a gran escala para las nuevas generaciones.

El problema radica en la falta de eficiencia en las políticas públicas que permitan desarrollar capacidades y atiendan la falta de equidad social y cultural respondiendo a las necesidades de toda la comunidad educativa de información, conocimiento y de aprovechamiento de forma práctica y útil de las tecnologías porque solo su acceso no es suficiente para lograr un avance social y aunque se está trabajando en ello, queda mucho trabajo por hacer.

Pero la utilización de las nuevas tecnologías en las aulas evidencia también inconvenientes como el manejo adecuado de la tecnología por parte del alumnado, para el Ing. Marcelo Calle profesor de la Universidad del Azuay (Cuenca) en las carreras de Administración de Empresas y Marketing la utilización de internet⁷ y computadoras en las aulas por parte del alumnado trae consigo también problemas, como es el que los alumnos no solo se dedican a investigar y desarrollar la materia sino a chatear, bajar música, conectarse a redes sociales⁸ y hasta a jugar mientras se da la clase, convirtiéndose en un verdadero problema por la falta de iniciativa y atención por parte del alumnado, que impide muchas veces que los profesores puedan utilizar eficazmente la tecnología para la enseñanza en las aulas.

Estos mismos problemas afectan la vida de los estudiantes jóvenes y niños en su vida diaria y a pesar de que no existan cifras económicas esto demuestra que se dedica demasiado tiempo al internet que podría ser dedicado a otras actividades que van desde el estudio a otras formas de distracción y actividad física e incluso otras formas de relacionarse socialmente.

⁶Tecnologías de la información y la comunicación.

⁷Red informática mundial, descentralizada, formada por la conexión directa entre computadoras u ordenadores mediante un protocolo especial de comunicación.

http://buscon.rae.es/draef/SrvltConsulta?TIPO_BUS=3&LEMA=redes sociales

⁸En el ámbito de Internet, las redes sociales son páginas que permiten a las personas conectarse con sus amigos e incluso realizar nuevas amistades, a fin de compartir contenidos, interactuar y crear comunidades sobre intereses similares: trabajo, lecturas, juegos, amistad, relaciones amorosas, etc. <http://actualidaddeportenoticias.blogspot.com/2010/04/que-son-las-redes-sociales-definicion.html>

3.1.2. La demanda de educación en las TIC

La tecnología ha tenido siempre y tendrá gran importancia por ser un instrumento de desarrollo, ha mejorado incluso la esperanza de vida de la población y la calidad de vida en países desarrollados y en muchos que están en vías de desarrollo. La revolución tecnológica que se vive en la actualidad nos afecta a todos por su interacción con la sociedad, por afectar directamente la economía y por ser una posibilidad de erradicar la pobreza.

Estos avances han permitido un mayor acceso a la información y por lo tanto facilitan el conocimiento especialmente en cuanto a salud y nutrición, pero para lograr este acceso que viven los países desarrollados se requiere de inversión pública para capacitar y educar a la sociedad y crear oportunidades para todos, porque a pesar de que las tecnologías son una herramienta útil, son las políticas que se implementen, las que permitirán lograr beneficios de la globalización de la economía⁹, de ahí la necesidad de que el gobierno nacional invierta recursos que lleven a influir positivamente en la mayoría de los campos, porque el desarrollo de la informática y las telecomunicaciones traen consigo avances técnicos y científicos, pues gracias al internet, se conocen los nuevos descubrimientos en todos los campos y toda la información se difunde rápidamente cambiando y mejorando cada día.

Aprovechar las tecnologías de la información y comunicación para mejorar el proceso de enseñanza-aprendizaje y hacer uso de la red¹⁰ en la actualidad, debería ser obligatoria en el sistema educativo innovando y actualizando la forma de educar.

No se puede negar que en la actualidad las familias y las escuelas buscan de alguna manera contar con acceso a la tecnología, debido al auge que tienen en la vida moderna y los niños y jóvenes son cada vez más ágiles en el manejo de

⁹La globalización económica consiste en la creación de un mercado mundial en el que se suprimen todas las barreras arancelarias para permitir la libre circulación de los capitales: financiero, comercial y productivo.

Disponible en:

http://www.amschool.edu.sv/Paes/civica/la_globalizaci%C3%B3n_econ%C3%B3mica.htm

¹⁰Una red de computadoras, también llamada red de ordenadores o red informática, es un conjunto de equipos informáticos conectados entre sí por medio de dispositivos físicos que envían y reciben impulsos eléctricos, ondas electromagnéticas o cualquier otro medio para el transporte de datos con la finalidad de compartir información y recursos. Este término también engloba aquellos medios técnicos que permiten compartir la información. Disponible en:

http://es.wikipedia.org/wiki/Red_de_computadoras

computadores, internet y sus aplicaciones, video consolas¹¹ y simuladores digitales¹², de ahí la necesidad de que todos estos nuevos sistemas estén a disposición de todos los estudiantes de forma equitativa en todo el país.

Con las nuevas facilidades de adquirir conocimientos a través de las TIC, deben los centros educativos trabajar en los centros educativos de tal manera que los alumnos aprendan y desarrollen su creatividad valiéndose de la tecnología, volviéndose protagonistas de sus aprendizajes y que la escuela sea una guía de control y complemento en la construcción del conocimiento para lo que se debe partir de un cambio en las metas del proceso educativo.

En la actualidad, el proceso de aprendizaje por internet marca la diferencia en cuanto a calidad educativa y oportunidades de desarrollo, por las posibilidades que brindan las comunidades y redes virtuales de aprendizaje, en donde los sujetos llegan a conocerse por gustos y aficiones llegando a establecer relaciones sociales e interpersonales y a configurar un nuevo modelo social igualitario, con información que fluye con facilidad y está a su alcance, así se propicia un ambiente en el que sean los niños y adolescentes los primeros en adueñarse de las nuevas tecnologías y por la posibilidad de facilitar que padres de familia, estudiantes y profesores se involucren en el análisis y mejora de programas, proyectos e incluso el currículo escolar.

Se necesita trabajar de manera que, los alumnos se sientan parte del proceso, con aprendizajes autónomos y pedagogías centradas en ellos aprovechando los múltiples recursos de la multimedia.

Pero en nuestro país, la falta de equidad en la educación y la brecha existente entre la educación privada y la pública, no permite que esto sea posible y a pesar de que el gobierno está trabajando en disminuir la falta de tecnología en las escuelas públicas, rurales y en las de difícil acceso, los recursos invertidos no son suficientes, así se evidencia como en estratos medios y altos pueden acceder a las TIC pero las escuelas de bajos recursos como a las que asisten indígenas y demás comunidades étnicas,

¹¹Una consola o videoconsola es un sistema electrónico de entretenimiento para el hogar que ejecuta juegos electrónicos (videojuegos) que están contenidos en cartuchos, discos ópticos, discos magnéticos o tarjetas de memoria. Disponible en: <http://www.consumoteca.com/diccionario/videoconsola>

¹²La simulación digital es una técnica que permite imitar (*o simular*) en un ordenador el comportamiento de un sistema físico o teórico según ciertas condiciones particulares de operación. Disponible en: <http://www.edicionsupc.es/ftppublic/pdfmostra/EE04601M.pdf>

que viven muchas veces en condiciones de extrema pobreza, con carencias sociales y económicas e incluso discriminatorias, no son incorporadas a programas de estudio escolar que utilicen las TIC y es que muchas veces el problema son las barreras geográficas y el reflejo de la inequidad socioeconómica en el país.

Los programas educativos deben actualizar su enseñanza valiéndose de esta revolución tecnológica con la que crecen las nuevas generaciones. Sacar provecho en las aulas es clave para efectivizar su aprendizaje, de tal manera que el objetivo incluya a las TIC no solo como un recurso didáctico, sino más bien un instrumento con el que los alumnos aprendan a buscar, seleccionar, criticar y utilizar adecuadamente la información e incorporarla al programa o proyecto educativo sobre el que se trabaje.

Esta facilidad propia para adaptarse e innovar de las nuevas generaciones, propicia que continuamente que se deban generar cambios en la educación, para lograr su mayor eficiencia y excelencia, tomando en cuenta que por el constante manejo tecnológico de los chicos su conocimiento se afina, por acceder fácilmente a la información, llegando actualmente a jugar un papel muy importante en la sociedad global, por la posibilidad de interactuar en este medio, y mientras que los niños pequeños inician sus aprendizajes ligados a los avances tecnológicos de forma natural, los jóvenes, adolescentes y adultos debemos adaptarnos y avanzar en el manejo de las nuevas tecnologías para no des actualizarnos.

En la actualidad, el objetivo educativo de incorporar las TIC en los centros docentes y contar con tecnología moderna, continúa siendo un ideal, la creación de las Escuelas del milenio¹³ por parte del gobierno provistas de tecnología es lenta y en las aulas, es común observar la carencia de infraestructura y equipamiento tecnológico, además de maestros que aunque la tengan, se niegan a buscar nuevas formas de enseñar por estar completamente desactualizados en cuanto a su uso y por el miedo a experimentar y explorar con nuevas metodologías de trabajo que les lleve a una innovación educativa.

¹³Las Unidades Educativas del Milenio (UEM) son instituciones educativas fiscales, con carácter experimental de alto nivel basado en conceptos técnicos, administrativos, pedagógicos y arquitectónicos innovadores y modernos. Disponible en:
<http://www.educacion.gov.ec/interna.php?txtCodiInfo=149>

El maestro, debe ser quien propicie aprendizajes significativos, valiéndose de las nuevas tecnologías y adoptando nuevos roles y funciones, porque es el profesor, quien puede mejorar las capacidades de expresión en los alumnos para cumplir objetivos de aprendizaje, logrando que pasen de una actitud pasiva, a una actividad en la que su implicación e iniciativa, les permita desarrollar tareas y su propio material de aprendizaje con el apoyo y complemento del maestro.

3.2. Niños y adolescentes frente a las pantallas.

“Señor, esta noche te pido algo especial...

“Señor, esta noche te pido algo especial... Convertirme en un televisor, quisiera ocupar su lugar. Quisiera vivir lo que vive la televisión de mi casa.

Es decir, tener un cuarto especial para mí y reunir a todos los miembros de mi familia a mi alrededor. Ser tomado en serio cuando hablo.

Convertirme en el centro de atención al que todos quieran escuchar sin interrumpir ni cuestionarle. Quisiera sentir el cuidado especial que recibe la tele cuando algo no funciona...

Y tener la compañía de mi papá cuando llega a casa, aunque esté cansado del trabajo. Y que mi mamá me busque cuando esté sola y aburrida, en lugar de ignorarme. Y que mis hermanos se peleen por estar conmigo...

Y que pueda divertirlos a todos, aunque a veces no les diga nada. Quisiera vivir la sensación de que lo dejen todo por pasar unos momentos a mí lado.

Señor no te pido mucho. Sólo vivir lo que vive cualquier televisor...”¹⁴

Uno de los grandes problemas a los que se enfrentan las actuales familias, es al uso del tiempo libre que dan sus hijos completamente distinto a lo que fue hace tan solo unos años, las nuevas tecnologías han impactado en nuestras vidas, evidenciando entre las nuevas generaciones nuevos comportamientos sociales, como la limitación de actividad física por falta de interés y preferir sentarse frente al computador a

¹⁴Disponible en: <http://ptobal.wordpress.com/2008/04/17/la-familia-y-la-television/>

navegar en la red¹⁵, jugar en video consolas o simplemente a pasar su tiempo libre frente al televisor o chateando por medio del teléfono celular tiempos exagerados, cambiando incluso sus horarios de sueño para poder hacerlo, deteriorando a veces hasta su calidad de vida.

Entre los nuevos comportamientos resultantes del contacto con las nuevas tecnologías por parte de las nuevas generaciones, están principalmente el modo distinto de relacionarse y comunicarse y hasta de resolver los problemas.

Las nuevas generaciones son ahora autodidactas, su curiosidad y deseo de aprender les hace pasar frente al computador navegando aprendiendo e indagando por si solos y en muchos hogares, son ellos quienes enseñan a sus padres el manejo de nuevos programas, juegos, correo e incluso hasta a buscar información.

Tienen una nueva forma de entender al mundo, porque procesan mucha más información que reciben por canales auditivos y visuales con mayor facilidad y muchas veces sin analizarla, así los padres y profesores ya no son las únicas fuentes de aprendizaje, están también los servicios que brinda el internet, tales como correo electrónico¹⁶, mensajería, páginas web¹⁷, programas para descargar, videos, foros¹⁸ o blogs¹⁹, juegos en red, redes sociales, que muchas veces los adultos que los rodean, no saben manejarlos.

En el mes de julio, salieron ya los resultados de la investigación Generaciones Interactivas en Ecuador en la que se indica que el “49 por ciento de los niños y niñas

¹⁵También llamado explorar. Navegar (por la web o internet) es la acción de utilizar un navegador web para recorrer la WWW visitando páginas web y saltando entre ellas. En inglés es browsing.

Aquellas personas que son asiduos navegantes son llamadas cibernautas. Disponible en: <http://www.alegsa.com.ar/Dic/navegar.php>

¹⁶El correo electrónico o e mail es un servidor que sirve para enviar y recibir mensajes en forma rápida y segura a través de un canal electrónico o informático.

Disponible en: <http://www.definicionabc.com/tecnologia/correo-electronico.php>

¹⁷Una página web es una fuente de información adaptada para la World Wide Web (WWW) y accesible mediante un navegador de Internet.

Disponible en: <http://www.mitecnologico.com/Main/PaginaWebConceptoYElementos>

¹⁸El foro es el nombre con el que se denomina a un grupo de personas que intercambian en forma online información, opiniones, preguntas y respuestas, archivos y todo tipo de material, sobre diversos temas. Disponible en: <http://www.mastermagazine.info/termino/5050.php>

¹⁹Un blog, o en español también una bitácora, es un sitio web periódicamente actualizado que recopila cronológicamente textos o artículos de uno o varios autores, apareciendo primero el más reciente, donde el autor conserva siempre la libertad de dejar publicado lo que crea pertinente.

Disponible en: <http://es.wikipedia.org/wiki/Blog>

entre 6 y 9 años y el 54 por ciento de los de 10 a 18 afirmaron que en su casa hay una computadora. Otras cifras del estudio revelan que los adolescentes ecuatorianos son usuarios precoces de la tecnología: casi la mitad de niños y niñas antes de los 10 años se declara usuario de internet, mientras que el 85% juega a los videojuegos.” (ANDES/OM, 2011)

En España se realizó un estudio sobre el impacto de las tecnologías en la forma de aprender de los niños a través del proyecto Mátic²⁰ dirigido a niños de tres años, para su realización se separó a un grupo de niños parvularios de La Salle Bonanova en Barcelona. El un grupo, aprendía de manera tradicional y los otros, por medio de ordenadores Tablet PC²¹. Los resultados del estudio demostraron que los niños que habían utilizado ordenadores mejoraron notablemente las calificaciones en matemáticas, la mayoría con sobresaliente. Esto demuestra la eficiencia del aprendizaje cuando se utiliza tecnología apropiada, de ahí la necesidad de implementarlo en todas las áreas de desarrollo posibles para los niños pequeños y en materias de escuelas y colegios.

“El proyecto Mátic demostró además otro aspecto clave de las nuevas tecnologías: casi no hay momentos de pérdida de atención en el aprendizaje. Eso facilitó que los alumnos con ordenador realizaran cuatro veces más ejercicios que los que seguían una educación tradicional sin el uso de las nuevas tecnologías. Además, se acortó, en ocasiones hasta la mitad, el tiempo necesario de exposición por parte de los profesores. Y no sólo eso, los alumnos del proyecto Mátic se hicieron más autónomos, atrevidos y curiosos gracias a las posibilidades que les ofrecía el uso de herramientas digitales en su educación.” (SABATÉ, 2008)

El ordenador, internet, móviles, videojuegos y televisión, están en la vida de las nuevas generaciones desde su nacimiento, la forma como los utilicen depende en gran parte de como las personas adultas o que están a su cuidado les inculcan, el abuso de

²⁰El Parque de Innovación La Salle y Toshiba han desarrollado un estudio sobre el impacto de la tecnología en el aprendizaje de los niños más pequeños en el área de matemáticas de ahí el nombre del proyecto.

Disponible en: <http://www.educdosceros.com/2008/12/proyecto-matic-los-nios-de-3-aos-y-las.html>

²¹Una tableta o tablet PC ('computadora personal en tableta') es una computadora portátil con la que se puede interactuar a través de una pantalla táctil o multitáctil. Para trabajar con la computadora, el usuario puede utilizar una pluma stylus o los dedos, sin necesidad de teclado físico ni mouse y un software específico. Disponible en: http://es.wikipedia.org/wiki/Tablet_PC

cualquiera de estos medios tiene mucho que ver con abandono o descuido por parte de sus padres que no controlan a sus hijos cuando están utilizando cualquiera de estos aparatos o no saben cómo guiarlos, porque no tienen la formación necesaria, ni el tiempo para compartir con ellos frente a las pantallas.

No es raro ver a los niños desde pequeños en su tiempo libre conectados a la red o frente a cualquier pantalla en busca de entretenimiento o contacto social, pero el problema es que los padres cada vez controlan menos su acceso a la tecnología, así muchos niños y jóvenes desde tempranas edades ya tienen televisores, computadores y videoconsolas en sus habitaciones, con una excesiva carga horaria para estas actividades, por lo general sin control ni orientación debida.

Para la Lcda. Aurora Alvarado, profesora de quinto de básica, del Colegio Alemán, en Cuenca, resulta peor el hecho de que los niños, a más de tener teléfonos móviles desde tempranas edades, tengan también conexión a internet, con acceso libre a cualquier página o red social, sin que sus padres se den cuenta del peligro que corren, al acceder sin control a este medio que los puede convertir en víctimas fáciles de los peligros de la red, como el acoso sexual²², bullying²³ (muy común en la actualidad en las escuelas y colegios) o que por accidente accedan a información inadecuada para sus edades.

El uso del teléfono móvil los padres tiene el objetivo de comunicarse y tener siempre contactados a sus hijos en caso de emergencia, porque les hace sentirse seguros, pero para los pequeños es antes que nada, la pantalla que les permite entretenerse, chatear con sus amigos, descargar videos, subir fotos, escuchar música y otras diversas actividades que antes de los doce años son innecesarias, por los riesgos que implica su inmadurez emocional para manejarlas adecuadamente.

El tema es difícil para los padres, porque generalmente no están al tanto del manejo de las redes sociales, videojuegos o internet por parte de sus hijos y en general, no

²² Conducta de naturaleza sexual, y toda otra conducta basada en el sexo y que afecte a la dignidad de mujeres y hombres, que resulte ingrata, irrazonable y ofensiva para quien la recibe Disponible en: http://www.cinterfor.org.uy/mujer/doc/cinter/pacto/cue_gen/aco_sex.htm

²³ El acoso escolar (también conocido como hostigamiento escolar, matonaje escolar o por su término inglés bullying) es cualquier forma de maltrato psicológico, verbal o físico producido entre escolares de forma reiterada a lo largo de un tiempo determinado. Estadísticamente, el tipo de violencia dominante es el emocional y se da mayoritariamente en el aula y patio de los centros escolares. http://es.wikipedia.org/wiki/Acoso_escolar

conocen los peligros a los que los exponen por la falta de orientación, pudiendo incluso, debido a su mal manejo afectar su rendimiento escolar, o la posibilidad de sufrir acoso, al facilitar información a desconocidos y la atracción por navegar largas horas, disminuye además la posibilidad de realizar otras actividades y relacionarse con sus familiares, así la lectura de un buen libro o practicar deporte van siendo olvidadas por no parecerles atractivas ni interesantes.

El estar solos aprendiendo a navegar y manejar la internet, puede hacerlos considerarse expertos en relación con sus progenitores, exponiéndose a riesgos latentes en la red, como el exponer públicamente sus datos personales en redes sociales, en las que muchos tienen amigos virtuales que no conocen y que pudieran ser hasta peligrosos.

A pesar de esto, es imposible negar la utilidad y las ventajas de la internet en el ámbito educativo, por ser una forma entretenida de aprender, conocer y desarrollar su pensamiento y el utilizarla en actividades conjuntas entre padres e hijos, aprovechando responsable y creativamente es la mejor fuente de auto formación.

En el caso de los videojuegos es también responsabilidad de los padres y educadores, controlar su uso, pues si bien algunos permiten el desarrollo de habilidades intelectuales y motrices, otros pueden ser peligrosos por sus contenidos nocivos, debiendo los padres estar al tanto de los contenidos y la edad mínima requerida para jugarlos, además de acordar el acceso y tiempo para jugarlos, de manera que no afecte su vida social, estudios y hasta su cuidado personal.

Los video juegos, permiten sumergirse en un mundo ficticio que evade la realidad, desatando emociones, el estar frente a un reto continuo, estimulando la imaginación, ayudando al desarrollo cognitivo²⁴ al tener que tomar decisiones para afrontar continuamente retos y al desarrollo motriz²⁵ por tener que realizar movimientos específicos para cumplir los objetivos.

²⁴ Se centra en los procesos del pensamiento y la conducta que refleja estos procesos. Este desarrollo que es producto de los esfuerzos del niño por comprender y actuar en el mundo, aparece como una capacidad innata de adaptación al ambiente. Disponible en: <http://definicion.de/cognitivo/>

²⁵ Usamos desarrollo motor como concepto general para designar la formación de las capacidades determinadas por el control y regulación que muestran en los procesos de aprendizaje y coordinación o regulación del movimiento. (Noth, 1994,pag. 94) Disponible en: http://www.paidotribo-ebooks.com/fi_por/88_capitulo_portada_1916.pdf

El consumo de videojuegos crece cada día y según el informe publicado en julio por andes.info.ec sobre La Generaciones Interactivas en nuestro país, el 85 por ciento de niños juegan a los videojuegos. Esto se debe a que son muy atractivos no solo para los menores, sino también para los adultos, pues no se necesita ser un experto para comenzar a jugar, las habilidades mejoran con la práctica, lo que hace que aumenten las ganas de persistir para llegar a una meta y al lograrlo, mejora la autoestima y hasta se llega a un reconocimiento social.

Todo esto puede llevar a pasar tiempo desproporcionado jugando descuidando otros aspectos de su vida y en caso de haber algún desorden psicológico puede enredarlos en un mundo ficticio que desate algún trastorno de personalidad ²⁶y conducta,²⁷ por eso, es importante estar atento a situaciones de riesgo por su uso indebido, como el bajo rendimiento escolar, cambios bruscos de humor o la falta de contacto social y tener siempre el control debido, en el tipo de juegos que utilizan y el tiempo que pasan frente a las pantallas jugando.

Para el catedrático pedagogo Felix Etxeberria, en una charla realizada en Bilbao, organizada por el Centro de Formación en Consumo del Gobierno Vasco, sobre los Videojuegos y prevención en internet, el estar frente a juegos violentos produce una insensibilización a la violencia, pues permite que los chicos acepten que todo el mundo pega o que todo el mundo es asesino; para él, esto baja las defensas para comportarse en sociedad, para ser empático, más ahora, con los videojuegos de última generación que son cada vez más reales.

La televisión, al igual que las otras pantallas puede traer consigo problemas por su mal uso, este artefacto que es el que más acompaña a los hogares en el mundo, sin distinguir a ricos de pobres, ha llegado a ser en un hábito en la vida de casi todas las

²⁶Livesley 1998 "Trastorno caracterizado por un fallo triple que afecta a tres campos distintos pero interrelacionados del sujeto: el autoestima (o el sistema self), las relaciones familiares y de parentesco y, las relaciones grupales o sociales". (p. 141). (Bender, 2007)

²⁷El trastorno de conducta es un desorden infantil emocional y del comportamiento caracterizado por comportamiento negativo. Los niños con trastorno de conducta tienen dificultad para seguir reglas y comportarse en una manera socialmente aceptable.

Disponible en: <http://healthlibrary.epnet.com/GetContent.aspx?token=0a1af489-5b4c-4f2d-978e-3930be13b1f6&chunkid=231251>

familias porque a través de ella obtenemos entretenimiento, información y comunicación.

No es raro encontrarse con hogares con televisores en la cocina, que son encendidos durante las horas de comidas, momentos claves y cortos con los que cuentan las familias actuales para compartir sus experiencias diarias, o televisores encendidos mientras los jóvenes o niños realizan las tareas disminuyendo la capacidad de atención en su trabajo educativo y aunque en la actualidad es aceptado y conocido el hecho de que el televisor es un medio de aprendizajes sociales inconscientes y sin control, el tener televisores en los dormitorios de los menores se vuelve cada vez una costumbre más común en los hogares, lo que puede resultar perjudicial, pues el pasar solos frente a esta pantalla, por un lado no les permite aprovechar por completo los programas que dejan enseñanzas y que valen la pena y por otro, el tener la posibilidad de escoger libremente que mirar y a qué hora mirar, hará que la lista de programas aumente paulatinamente, pudiendo enfrentarlos a programas inadecuados que afecten su desarrollo afectivo al no tener alguien a su lado que los oriente frente a imágenes perturbadoras.

“Los niños también pueden aprender cosas en la televisión que son inapropiadas o incorrectas. Muchas veces no saben diferenciar entre la fantasía presentada en la televisión y la realidad. Están bajo la influencia de miles de anuncios comerciales que ven al año, muchos de los cuales son de bebidas alcohólicas, comidas malsanas (caramelos y cereales cubiertos de azúcar), comidas de preparación rápida y juguetes.” (Psychiatry, copyright 1996-2011)

La televisión es además muchas veces inculcada por los mismos padres, que la usan como niñera para poder ellos realizar actividades, que por lo general ni siquiera son prioritarias, pero que como no quieren ser molestados, les encienden la televisión sin pensar en las consecuencias, pudiendo los chicos pasar horas en ella, por la facilidad que dan algunos canales de televisión pagada al transmitir las 24 horas programas infantiles, series o películas.

Los padres por lo general desconocen que el uso excesivo de la televisión en los niños pequeños puede desencadenar déficit de atención en los niños, con consecuencias de largo plazo; según un estudio realizado por el Hospital Infantil de Seattle “por cada hora de televisión diaria que consuman estos menores, de 1 a 3 años de edad, tienen

un incremento del 10 por ciento en el riesgo de presentar trastornos de atención a la edad de 7 años.” (Castells, 2011)²⁸

Los menores además aceptan como normal los comportamientos que miran en la televisión y no critican la información que perciben como cierta, convirtiéndose la televisión en un agente socializador que amerita que sus padres pongan límites, horarios, conozcan los programas que ven y los compartan en familia para poder orientarlos para que su uso sea educativo y enriquecedor y evitar el descuido académico, físico y social por pasar frente al televisor más tiempo del debido.

"La televisión puede enriquecer a la familia, puede unir más estrechamente a sus miembros, promover la solidaridad hacia otras familias y hacia la comunidad universal, puede acrecentar conocimientos...

Pero la televisión puede también perjudicar a la familia y a la vida familiar, al difundir valores y modelos de comportamiento falseados y degradantes, al lanzar a la pantalla programas e imágenes de brutal violencia, al presentar relaciones falseadas..."

(J. Pablo II).

3.2.1. Investigaciones sobre las pautas de consumo sobre las pantallas entre los niños y adolescentes de 6 a 18 años.

A nivel mundial se realizan ya investigaciones sobre el consumo de pantallas en niños y adolescentes, se busca determinar el acceso que tienen los menores a las pantallas, el tiempo frente a éstas y si tienen algún tipo de control en cuanto a horarios y tipo de información a la que acceden, así la mayoría de estudios consideran como variables importantes el género, la edad, el nivel educativo y el contexto social e incluso el factor sociodemográfico “en Bélgica por ejemplo, parte de la investigación se ha centrado en relacionar el uso de internet entre los jóvenes con sus características

²⁸ Paulino Castells. Psiquiatra de familia. 03-05-2011. <http://www.hoymujer.com/ser-Madre/blog-educando/Television-trastorno-deficit-atencion-628243052011.html>

sociodemográficas, lo que supone tener en cuenta variables como el nivel educacional.” (Xavier Bringué Sala, 2009)

El objetivo de estos tipos de estudio, es determinar los comportamientos de los niños y jóvenes frente a las TIC, sus tendencias y los riesgos y beneficios que éstas implican para guiar a padres y maestros.

El proyecto “Generaciones interactivas en Iberoamérica. Niños y adolescentes frente a las pantallas. Retos educativos y sociales”²⁹ ha sido aplicado en países como México, Guatemala, Venezuela, Colombia, Perú, Chile, Argentina y Brasil, en nuestro país como en los otros este estudio busca determinar el uso de las TIC en relación al contexto familiar y escolar en donde se aplica.

Las investigaciones en los países en donde ya se aplicó el estudio, arrojaron algunos resultados que demuestran la importancia de realizarlo en el Ecuador, por no haber un estudio de esta magnitud sobre el tema, que sirva como referencia de la importancia de que las nuevas generaciones ecuatorianas accedan a la tecnología por ser parte de la vida de la mayoría de los menores y por estar comprobado que potencia su capacidad de aprender.

Participaron en las encuestas 1900 colegios, de manera que los resultados permitirán guiarlos e innovar los procesos educativos para brindar calidad educativa y para el gobierno se convierte en el punto de partida sobre el que se crearán nuevas políticas de acceso y control.

“Cifras del estudio revelan que los adolescentes ecuatorianos son usuarios precoces de la tecnología: casi la mitad de niños y niñas antes de los 10 años se declara usuario de internet, mientras que el 85 por ciento juega a los videojuegos.” (ANDES/OM, 2011).

²⁹ El estudio “Generaciones interactivas en Iberoamérica. Niños y adolescentes frente a las pantallas. Retos educativos y sociales” está impulsado por Telefónica y desarrollado por la Universidad de Navarra y Educared, y ha encuestado en la primera fase a 21.774 escolares de entre 6 y 18 años procedentes de Argentina, Guatemala, Colombia, México, Brasil, Chile, Perú y Venezuela. Hasta la fecha, el proyecto constituye el mayor estudio realizado en la región.

Disponible en: <http://www.generacionesinteractivas.org/upload/prensa/generaciones-interactivas-en-iberoamerica-1.pdf>

Las nuevas generaciones tienen acceso a todo tipo de pantallas, especialmente internet, televisión y videojuegos, por lo que es necesario educarlos inteligentemente para que conozcan su potencial y los riesgos que presentan.

Este tipo de estudios pretenden demostrar también la importancia de recibir el apoyo familiar y escolar, pues al ser las TIC parte de sus vida y de las de sus amigos también, es necesario que aprendan a ser críticos de la información o del medio al que acceden para que comprendan su realidad y se desenvuelvan dentro de esta nueva era cada vez más comunicada siempre con una orientación adecuada.

La universidad la Laguna (Tenerife) realizó un estudio centrado en la preocupación y control por parte de los padres sobre los contenidos en las pantallas a los que acceden sus hijos denominado: "Modos de intervención de los padres en el conflicto que supone el consumo de pantallas" (Gabelas Barroso J.A. y Marta Lazo, 2008). Los resultados demostraron que a todos los padres les preocupa los contenidos a los que acceden por medio de las pantallas sus hijos; prefieren de entre todas las pantallas para sus hijos, por mantenerles entretenidos a la televisión, pero al mismo tiempo era la que más preocupaba en cuanto a contenidos que pudieran ser perjudiciales para los menores, esto se debe a que es el la pantalla con la que más se relacionan, y por tanto la de mayor mediación, en cuanto a contenidos y horarios.

La pantalla que menos les gusta para sus hijos son los videojuegos, aunque también evidenciaban mediación acceso previa al juego, pero debido a la falta de conocimiento en cuanto a acceso y contenidos en internet y teléfonos móviles, se sentían más desconfiados, porque es difícil saber que podían ver, escuchar, con quienes se relacionan, para que los usen y cuáles son sus gustos.

Es común todavía en los hogares ver a padres que consumen más televisión y a hijos más videoconsolas y ordenadores pues sus gustos diferentes, jóvenes y niños comienzan a consumir más tiempo en internet antes que en el televisor, pues este medio no ha tenido mayores cambios desde su creación, mientras que la opción interactiva, de socialización, la capacidad creativa y de auto informarse, en las miles de opciones que ofrece la internet para distraerse y decidir en cuanto a contenidos hace de los chicos su pantalla favorita.

La mayoría de estudios que se realizan sobre el consumo de pantallas en niños y adolescentes, también pretenden determinar que tanto puede afectar al desarrollo de los chicos el tener libre acceso a contenidos de internet y videojuegos, cuáles son sus preferencias y gustos, que riesgos corren y que beneficios existen.

Para prevenir el uso inadecuado de videojuegos por los menores, la Unión Europea creó un código de conducta para la industria de software interactivo, llamado PEGI³⁰; es un código referente a la clasificación de juegos por edades, para regular a la industria del entretenimiento, limitar la exposición a los niños a contenidos inadecuados y guiar a los padres en el momento de comprar o acceder a un juego; contiene íconos que muestran los contenidos que pudieran ser riesgosos como violencia, desnudos, discriminación, etc., y una escala por edades.

Pero de acuerdo a investigaciones realizadas por la asociación Protégeles³¹ a niños y jóvenes de 10 a 17 años que acceden al internet en España “Al menos uno de cada cuatro menores encuestados accede a páginas de contenido pornográfico durante su navegación por internet (28%). Y por otro, lado el porcentaje de ellos que accede a contenidos violentos alcanza el 38%. Un 16% ha accedido también a páginas de contenido racista o xenófobo. Así pues vemos que entre el 28% y el 38% de los menores que navega por internet accede a contenidos inconvenientes o nocivos para su formación, porcentaje que evidentemente va aumentando con la edad.” (PROTEGELES, 2002)

En otro estudio realizado también por Protégeles llamado: “Videojuegos, menores y responsabilidad de los padres” (La organización de protección de la infancia en Tecnologías de la Información y la Comunicación: PROTEGELES, 2005) informan que el 57% de los menores reconoce jugar o haber jugado con juegos en donde se mata, tortura o hace daño a personas, el 20% juega con videojuegos con violencia hacia la mujer y un 15% utiliza juegos en donde sus personajes consumen drogas.

³⁰ Pan European Game Information. Disponible en: www.pegionline.eu

³¹ Asociación sin fines de lucro que surge como organización en el año 2002. El trabajo de la Línea de Denuncia PROTEGELES en internet tiene un doble objetivo: Facilitar a la Policía y a la Guardia Civil en mayor número de informaciones verificables, que permitan la eliminación de páginas de pornografía infantil en internet, así como la localización de sus autores y desarrollar acciones, campañas y trabajos de prevención, con el fin de mejorar la seguridad de los menores en internet. Disponible en: http://www.protegeles.com/es_que_es1.asp

La Universidad de Saint Leo, en Saint, Estados Unidos, realizó un estudio que indica que los videojuegos violentos si afectan a los menores (Nature, 2005) y fue expuesto en el encuentro anual de la APA³² en el que llamó la atención un estudio realizado a niños menores de 10 años que jugaban menos de 10 minutos y luego se les aplicaba un test de valoración de humor calificándose con rasgos y acciones agresivas; así mismo profesores de 600 niños de edades de entre 13 y 15 años decían que quienes pasaban más tiempo con videojuegos eran más hostiles que otros, por lo que la APA recomienda a padres y educadores informar a los chicos sobre los juegos que eligen para jugar.

Y es que, debido muchas veces a la falta de conocimiento por parte de los padres y familiares sobre lo que hacen los chicos en su tiempo libre, se deben (partiendo de los resultados de las investigaciones que se vienen haciendo), crear campañas de concienciación a padres y maestros para trabajar conjuntamente en la guía y orientación de estudiantes, previniendo cualquier posible daño en los menores por el consumo indebido de pantallas y hacer un control permanente por medio de este tipo de investigaciones sobre si se está mejorando o no la situación de los menores frente a las pantallas y si su consumo es o no indebido o excesivo.

Pero así como existen detractores en cuanto al uso de videojuegos, existen también un sin número de estudios que indican el potencial de aprendizaje y desarrollo en niños por el uso de videojuegos, desarrollando habilidades como creatividad, atención, concentración, coordinación ojo mano, solución de problemas, además de permitir desarrollar estrategias de conocimiento, estimular los reflejos, darles mayor confianza en sí mismos, mejorar su autoestima aumentar la precisión y reacción, y así como en hospitales se comienza incentiva a jugar a los pequeños pacientes videojuegos por su capacidad de distraerlos y hacerlos olvidar del dolor, se recomienda en escuelas y colegios, incluirlos como recurso educativo para motivar el aprendizaje de las distintas materias de una forma activa y estimulante.

Esto demuestra la necesidad de dar a conocer los efectos positivos y negativos de las pantallas, para prevenir a familias y a instituciones educativas sobre sus riesgos y para aprovechar las ventajas en beneficio de las nuevas generaciones, y mientras las leyes no garanticen seguridad para los menores ante las pantallas, son los padres de familia

³² American Psychological Association.

los responsables de guiar a sus hijos y de estar continuamente informados sobre sus actividades para orientarlos adecuadamente.

El acceso a la tecnología es que es cada vez mayor en los menores, “En el caso de la Generación Interactiva es casi universal en cuanto al uso: entre los más pequeños (6-9 años) ocho de cada diez son internautas; en el caso de los más mayores (10-18 años) el 95% se declara usuario de Internet.” (Educared. Telefónica Internacional y Universidad de Navarra , 2008), por eso, generalizar su uso como un medio de conocimiento tanto en la escuela, para incentivar y potenciar el aprendizaje con tecnología planificada y programas creados para este fin como en los hogares como un soporte escolar y para fomentar su autoformación, es necesario, porque según el pedagogo Felix Etxeberria “La educación formal evoluciona a ritmo muy lento y el software educativo creado para ser utilizado como recurso en el aula ha seguido más la pauta del libro texto que la del videojuego. Se ha centrado más en el contenido transmitido de forma lineal y poco imaginativa. El resultado es que los diseños instruccionales resultan aburridos y repetitivos. ” (Etxeberria, 2008)

La mayoría de investigaciones realizadas hasta la fecha, concluyen en la importancia de acompañar a los menores cuando navegan en internet o están frente a cualquier pantalla, para guiarlos cuando sea necesario y para que los padres conozcan los riesgos y beneficios de cada videojuego antes de comprarlo, pues así como existen juegos violentos también hay los que potencian el aprendizaje y creatividad, además de limitar el tiempo de consumo diario de pantallas, evitar que lo utilicen en la noche y contar con filtros de seguridad que impidan o disminuyan la facilidad de acceso a páginas indebidas.

El ordenador no debe estar en el dormitorio de los niños o jóvenes, porque mientras los padres lo hacen para facilitar su estudio, los niños pueden aprovechar para pasar mayor tiempo usándolo para jugar, comunicarse o acceder a información nociva para ellos. Es muy importante que los padres sepan utilizar el ordenador al mismo nivel que ellos y que investiguen cuáles son sus sitios de visita, redes sociales, juegos y demás actividades que realizan en la internet y por último, no se debe conectar internet en los móviles de los menores, pues el acceso libre las 24 horas del día a internet, incluso en horas de escuela, puede desviar su atención y disminuir su rendimiento entre otros

riesgos como hacerlos víctimas o partícipes del bullying electrónico cada vez más común en las escuelas.

Las nuevas generaciones tienen otro estilo de vida, el tiempo de ocio en los niños ha cambiado, al igual que su manera de aprender y comunicarse, el tiempo dedicado a estos aparatos va en aumento y como consecuencia, la sociedad está cambiando, su uso se va generalizando, siendo necesario acoplar sus beneficios en las aulas con previa preparación de los docentes para efectivizar la enseñanza.

3.2.2. Los riesgos que plantean las TIC.

En el Ecuador, no se tiene todavía mayor información acerca de cuáles son los riesgos que corren los niños y adolescentes ante las pantallas, por lo que uno de los objetivos de este estudio, es identificarlos para prevenirlos, evitarlos y erradicarlos, tratando de que las pantallas para los chicos sean seguras y sus ventajas cien por ciento aprovechables.

Los padres de familia muestran preocupación sobre el tiempo que sus hijos están frente a los videojuegos, internet, teléfono móvil y la televisión, pero desconocen exactamente cuáles son las consecuencias de usarlas indebidamente.

El conectar internet a los móviles de los menores, se debe muchas veces a que los padres de familia, no están al tanto de las posibilidades que ofrece la internet y su desactualización, es a su vez, consecuencia de la falta de interés por las actividades que sus hijos realizan en la red, esto a más de que los chicos desconocen los riesgos que corren al navegar.

El riesgo de crear dependencia a cualquiera de estas pantallas, radica no solo en el tiempo que pasan los chicos frente a ellas, sino también en las actividades que realizan cuando las usan, por ejemplo en videojuegos, si estos son violentos; en internet, la información a la que acceden; en televisión cuáles son los programas que miran y en el móvil, como utilizan sus servicios como el chat, juegos o la internet.

El internet que está siendo en la actualidad la pantalla favorita por las nuevas generaciones trae consigo riesgos como:

- El chatear con desconocidos
- Citarse a solas con extraños
- Ser víctimas de acoso sexual, grooming³³ o cyber bullying
- Fraudes o engaños
- Facilitar sus datos personales como direcciones o teléfonos a extraños
- Dependencia o adicción
- Descargas ilegales de propiedad intelectual
- Adicción al juego en red
- Exposición a juegos de azar, casinos y apuestas
- Difundir imágenes
- SPAM³⁴ y correos inadecuados
- Pérdida o robo de información
- Virus
- Ser abusivo o protagonista de conductas delictivas
- Ser víctima de amenazas sexuales, racistas o sexistas o acceder a información de este tipo
- Desconocimiento de normas básicas de seguridad
- Difusión de imágenes inadecuadas
- Acceso a contenidos peligrosos como sectas, terrorismo páginas o chats para adultos
- Aparición de desorden de adicción al internet o conductas desadaptadas
- Participación en juegos que requieran dinero como casinos o loterías virtuales
- Aceptar a desconocidos potencialmente peligrosos en sus redes sociales
- Publicidad de todo tipo de servicio

De igual manera, el uso indebido del teléfono móvil, puede ocasionar dependencia y puede ser potencialmente más peligroso que las otras pantallas, porque este pequeño

³³ El grooming es el ciberacoso de carácter erótico a menores de edad. Es un delito preparatorio a otro de tipo sexual. Una nueva táctica de contacto de pedófilos. Disponible en:

<http://bloglegal.bcn.cl/content/view/216442/Nueva-tactica-de-contacto-de-pedofilos-Grooming.html>

³⁴ Se llama *spam*, correo basura o mensaje basura a los mensajes no solicitados, no deseados o de remitente no conocido, habitualmente de tipo publicitario, generalmente enviados en grandes cantidades (incluso masivas) que perjudican de alguna o varias maneras al receptor. Disponible en: <http://es.wikipedia.org/wiki/Spam>

terminal, permite acceder a videojuegos, internet e incluso televisión y su uso va siendo cada día más generalizado, no solo como herramienta para la comunicación, sino también para el ocio y entretenimiento, así vemos como cada vez es más común entre niños y adolescentes contar con modernos modelos teléfonos móviles y la misma dependencia que algún día generó el llevar siempre consigo un reloj en los adultos, hoy genera el móvil a los niños y adolescentes, con la diferencia de que el móvil puede desencadenar conductas inadecuadas cuando su uso no tiene control y orientación por parte de los padres que con la intención de ubicarlos, terminan exponiéndolos a sus hijos a un sin número de peligros que ni siquiera conocen.

En una publicación del estudio realizado por generaciones interactivas denominada, Nacidos Interactivos aplicado en otros países sobre el teléfono móvil, la mayoría de menores lo tiene operando las 24 horas del día, y se sienten intranquilos y ansiosos cuando se ven obligados a prescindir de él, muchos de ellos, facilitan su número a desconocidos, algunos han sido víctimas de acoso sexual o bullying electrónico y por lo general, no son conscientes del gasto que supone su uso, porque no son ellos quienes lo mantienen, todo esto a más de los riesgos que trae consigo el uso indebido de internet.

En el caso de los videojuegos violentos, sus riesgos han sido muy estudiados para determinar el grado de afección a los jugadores, como desencadenar agresividad o prejuicios de género, que pudieran repercutir en su vida, así mismo, varios estudios hablan de que su uso excesivo, pudiera llevar a remplazar diarias y su utilización desmedida a producir cansancio físico y mental.

La violencia en los juegos de guerra, destrucción o de contenidos racistas o sexistas puede desencadenar comportamientos inadecuados en los niños, porque su personalidad está aun en formación y su desarrollo, depende en gran medida de modelos a seguir, de ahí que la psicóloga Elizabeth Carll, ayudante en la dirección del Comité de Violencia en Videojuegos y Medios Interactivos, indica que, “mostrando actos violentos sin consecuencias enseñan a los jóvenes que la violencia es una manera efectiva de resolver conflictos” (Nature, Noticias AXXON, 2005).

El dedicar demasiado tiempo a esta actividad, trae consigo consecuencias como, menos tiempo para compartir con la familia o para estudiar, bajo rendimiento escolar,

falta de actividad física, que los hace ganar peso y comportamientos y pensamientos agresivos dependiendo de la temática del juego.

Así mismo, la televisión en los niños y adolescentes usada sin control de tiempo, ha hecho que llegue a ser uno de los principales recursos de ocio e información, con programas, escenas y mensajes muchas veces perjudiciales para los menores, emitidas sin advertencia de su contenido, pudiendo afectar su desarrollo moral y emocional, haciéndolos vulnerables, ante imágenes o mensajes inadecuados que influyen negativamente en los menores, porque el consumir solos las pantallas sin compañía, no les permite reflexionar sobre los contenidos, además de aumentar la posibilidad de acceder a programas para adultos o de contenidos violentos.

El exceso de tiempo los lleva a una inactividad física y mental que podría ser contraproducente para su desarrollo, pues está comprobado que el déficit de atención se relaciona directamente por el uso excesivo de esta pantalla "Los que vieron más de dos horas y especialmente los que vieron más de tres horas de televisión diaria durante su infancia tenían síntomas de problemas de atención en la adolescencia por encima de la media", escribió en su informe Carl Landhuis, de la Universidad de Otago, en Dunedin. (Reuters, 2007)

El acceso a las TIC va creciendo día a día en nuestra sociedad, por lo que es básico que padres de familia, escuelas y autoridades estén actualizados en su manejo y conozcan sus riesgos para poder guiar a los niños y adolescentes al uso adecuado de las nuevas tecnologías debiendo ser conscientes de todo lo que está pasando en el mundo de los niños y adolescentes cuando acceden a la tecnología y tomar acciones preventivas en caso de notar cualquier desviación por su uso inadecuado.

3.2.3. Las oportunidades que plantean las TIC.

Vivimos en una sociedad de información y conocimiento, por lo que en la actualidad el currículo educativo, debe tener como principal objetivo, el preparar a los alumnos para una educación globalizadora, integrando las TIC al trabajo diario en las aulas, aportando un cambio educativo, que permita a los alumnos ser más creativos e imaginativos, investigadores innatos y activos en su aprendizaje.

Al mejorar la calidad educativa a través de las TIC, la educación se dinamiza, pues motivar el uso de la multimedia, permite a los alumnos aprovechar su capacidad de

auto aprendizaje y generar una cultura tecnológica, en la que los alumnos aprenden a utilizar la información y aprovechar sus posibilidades, volviéndose partícipes activos en la búsqueda y planteamiento de contenidos y programas, logrando aprendizajes significativos de por vida.

Los recursos que ofrece la tecnología desarrollan en los estudiantes la iniciativa de tomar decisiones, pues aprenden a filtrar la información, buscarla, procesarla correctamente, seleccionarla analizar su calidad y veracidad y enriquecer sus concepciones mentales para luego ponerlas en práctica en su vida diaria.

El trabajo en la red, rompe toda frontera y obstáculos de tiempo para investigar, navegar, realizar tareas o proyectos, así alumnos y maestros pueden trabajar juntos desde el mismo o distintos centros y hasta en distintos países o comunidades en un mismo tema, participar, debatir, compartir experiencias e información y hasta debatirla para tomar decisiones.

Otro de los beneficios que se obtienen al integrar las TIC en las aulas, es el hecho de que al poder acceder a la información con mayor facilidad a través del internet, el maestro pasa a ser un orientador y facilitador del proceso de aprendizaje planificando de tal manera que pueda guiar y propiciar los recursos para buscar por ellos mismos la información que complementa su aprendizaje.

Innovar y mejorar la experimentación de los alumnos a través de las TIC en los centros educativos y saber utilizar las herramientas que ofrece la internet y la adaptación de nuevos sistemas de trabajo con tecnología, incluye el conocimiento de los equipos, el uso preciso de la información y de las distintas herramientas de internet para aplicarlas correctamente.

Disponer de tecnología en las aulas, favorece además el trabajo grupal, facilita la comunicación de ideas y el apoyo entre compañeros, permite el intercambio de información importante, razonar sobre la misma, manejar responsablemente la información, intercambiar ideas y generar discusiones que lleguen a la toma de decisiones en común.

Los dispositivos electrónicos³⁵ y el uso de nuevas herramientas para Internet (por ejemplo el correo electrónico o el uso apropiado de un antivirus) son imprescindibles para un eficaz proceso de enseñanza-aprendizaje, pero es básico en la utilización de dichas herramientas, que los pedagogos conozcan específicamente sus usos y alcances para lograr para integrarlas a sus materias, como el simplificar la búsqueda del material en internet, investigando y seleccionando los mejores sitios, para que los estudiantes investiguen, hagan sus tareas, trabajen e incluso para que aprendan jugando.

La Pizarra Interactiva Digital³⁶ es un nuevo elemento que poco a poco va ingresando en las aulas de nuestro país y que debería tener la mejor acogida, por ser uno de los instrumentos de enseñanza más poderosos disponibles que permite interactuar cuando es instalado en el computador.

Las TIC como el mejor recurso para formar a los alumnos en educación global, ameritan un ambiente interactivo y tecnológico, con infraestructura y equipamiento, que incluya computadoras con internet de banda ancha y programas preparados según la edad y las etapas de aprendizaje, por ejemplo diseñar páginas web³⁷, ejercitarse en el manejo de varios sistemas operativos y en el manejo del lenguaje de programación.

Los profesores deben saber estimular desde tempranas edades las habilidades necesarias para aprovechar al máximo las ventajas de manejar nuevas herramientas como el internet, pues el crecer inmersos en una educación globalizadora incrementa su capacidad creativa y la de solucionar problemas.

³⁵ Un producto, dispositivo, artefacto o aparato electrónico (todos sinónimos), es una combinación de componentes electrónicos organizados en circuitos, destinados a controlar y aprovechar las señales eléctricas. Disponible en: <http://www.alegsa.com.ar/Dic/dispositivo%20electronico.php>

³⁶ "Sistema tecnológico, generalmente integrado por un ordenador, un videoproector y un dispositivo de control de puntero, que permite proyectar en una superficie interactiva contenidos digitales en un formato idóneo para visualización en grupo. Se puede interactuar directamente sobre la superficie de proyección".

isponible en: <http://peremarques.blogspot.com/2007/05/definiciones-sobre-pizarra-digital.html>

³⁷ Una página web es un documento o información electrónica adaptada para la *World Wide Web* y que generalmente forma parte de un sitio web. Su principal característica son los hipervínculos de una página, siendo esto el fundamento de la WWW.

Disponible en: http://es.wikipedia.org/wiki/P%C3%A1gina_web

A los niños y jóvenes por su curiosidad innata, les gusta el aprender aprovechando los recurso de la tecnología, por lo que aprender por este medio, aumenta el interés en las materias, favorece el trabajo en grupo, la comunicación de ideas y la confianza en sí mismo, por eso de la capacidad de desempeño del maestro con las TIC, dependerá la preparación de alumnos, cuyo nuevo rol en esta nueva era es el de participar en la transformación de sus conocimientos.

Correo electrónico, redes sociales y de profesores, foros, chats, aulas virtuales³⁸, educación on-line con video conferencias, buscadores web, publicaciones electrónicas, revistas digitales, bibliotecas virtuales, bases de datos³⁹, listas de distribución⁴⁰, boletines de noticias, manejo de un software, pizarra digital, reproductores de música y video, son herramientas que deben usar los maestros para preparar sus clases y los estudiantes para sus tareas y autoaprendizaje.

Los contenidos por este medio se presentan de forma variada e interactiva, la presentación simultanea de texto, sonido e imágenes variadas, favorece el aprendizaje por ser más activo y menos expositivo, pero siempre el maestro debe evaluar qué contenidos son aptos y cuáles no.

Las TIC benefician también la organización administrativa así, en los centros educativos facilitan su funcionamiento a través de programas, como informes de horarios, reuniones de padres de familia, cronograma de actividades, etc., al igual que con programas de información útil para profesores y directivos de los centros educativos, por ejemplo con datos del personal, de los alumnos y sus familias, datos sobre rendimiento académico y fichas psicológicas y médicas.

³⁸ Un aula virtual es un sitio de encuentro privado en Internet en el que los profesores pueden intercambiar información con sus alumnos, llevar a cabo discusiones en línea, crear ejercicios de práctica, hacer grupos de trabajo, etc. Disponible en: http://www.colegiovirtual.org/aulas_page.html

³⁹ Una base de datos es una colección de información organizada de forma que un programa de ordenador pueda seleccionar rápidamente los fragmentos de datos que necesite. Una base de datos es un sistema de archivos electrónico. <http://www.masadelante.com/faqs/base-de-datos>

⁴⁰ Una lista de distribución es un conjunto de direcciones de correo electrónico asociadas a una única dirección de correo. De forma que cuando mandamos un mensaje a esta dirección de correo la distribuimos a todas las demás.

Disponible en: <http://www.unav.es/SI/servicios/correo/listasdistribucion.html>

Conforme la tecnología avanza y se vayan reduciendo los costos del hardware⁴¹ y del acceso a la Red, se espera que las Escuelas del Ecuador se incorporen paulatinamente a la red y a todos los beneficios del internet para añadirla como un recurso diario de enseñanza-aprendizaje en todas las áreas de trabajo, porque los tradicionales métodos, ya no se ajustan al modo de vida que llevan ahora los jóvenes, por ello es necesario orientarnos, actualizarnos y buscar sacar el mayor provecho de los beneficios que nos brindan las TIC.

3.3. Estudios e iniciativas sobre la protección del menor y del adolescente en el entorno de las TIC.

Las iniciativas de proteger al menor en torno a las TIC surgen de la preocupación social por el avance y gran acogida de las TIC en las nuevas generaciones.

La facilidad para familiarizarse con el uso de las nuevas tecnologías por parte de las nuevas generaciones y el tiempo consumido frente a las pantallas es cada vez mayor, de ahí la necesidad de crear productos, servicios, recomendaciones y herramientas seguras que en el país, ofrezcan a los usuarios la oportunidad de integrarlas para trabajar en escuelas y colegios con responsabilidad compartida y activa entre padres de familia, profesores y alumnos.

La capacitación e información continua permitirían suprimir el analfabetismo digital de nuestro país, una educación de calidad, ayudaría a disminuir la brecha digital existente entre escuelas públicas y privadas y entre generaciones, permitiendo un acceso equitativo a la información y al conocimiento, con igualdad de oportunidades para todos los sectores del país.

Es además obvia la responsabilidad de los medios de comunicación, empresas e Instituciones encargadas de emitir programas y vender videojuegos a los menores, su colaboración en proteger al menor es fundamental para proteger a los niños y adolescentes.

⁴¹ Hardware son los dispositivos físicos como la placa base, la CPU o el monitor. Software es todo el conjunto intangible de datos y programas de la computadora. La interacción entre el Software y el Hardware hace operativa la máquina, es decir, el Software envía instrucciones al Hardware haciendo posible su funcionamiento. Disponible en: <http://www.masadelante.com/faqs/software-hardware>

Conocer los medios de comunicación e información con los que están familiarizados los menores no es suficiente, padres de familia y maestros, deben tener un buen nivel en el manejo de ordenadores, internet, videojuegos e incluso móviles, habiendo en el mercado y en la red, varias publicaciones sobre como guiar para manejo adecuado de todas estas herramientas de comunicación, porque para protegerlos, es necesario primero conocer de que se los va a proteger, establecer primero cuáles son sus gustos e intereses para poder orientar su buen uso.

La legislación de las TIC debe actuar conforme la tecnología avanza, pues la rapidez de su evolución dificulta una regulación adecuada, por lo que en el Ecuador las investigaciones del proyecto Generaciones Interactivas tienen como principal objetivo entender a las nuevas generaciones y promover un uso responsable y seguro de las pantallas. Sus resultados serán una herramienta para desarrollar planes, programas y políticas a nivel de estado para proteger a los niños y adolescentes a través de la orientación del uso responsable de las nuevas tecnologías tratando además, de lograr un desarrollo social más equitativo, justo e incluyente.

La información obtenida del estudio aplicado en cada institución educativa, se podrá también utilizar para integrar proyectos internos con maestros, alumnos y sus familias con el objetivo de que la comunidad aproveche los beneficios de las TIC, para efectivizar el aprendizaje y desarrollo estudiantil, al mismo tiempo que se proteja en medida de lo que sea posible a niños y adolescentes de los potenciales riesgos.

Unicef en febrero de 2004, en el día de la celebración del internet segura, planteó los e-derechos de los niños y las niñas⁴², demostrando como la sociedad se preocupa por la necesidad de regular y proteger a los menores en la red.

En Europa la Asociación Protégeles, fue creada sin fines de lucro explícitamente para proteger al menor contra la pornografía infantil, incitación al odio racial, el cierre páginas con contenidos pro anorexia y pro bulimia, páginas con contenidos terroristas, o tráfico de drogas, con líneas de denuncia y ayuda en casos como bullying y cyberbullying, adicción a videojuegos y sensibilización a las familias sobre los mismos y una línea denominada ciberfamilia para los padres, educadores y para todos a quienes les interese la seguridad de los menores de edad en internet.

⁴² Anexo 4.

Pero a pesar del trabajo que se viene realizando en varios países para proteger al menor, existen dificultades para lograrlo de manera eficaz debido a la globalización, que hace que quienes son amenazados, no sean necesariamente del mismo lugar, cultura o nivel económico que los que amenazan. Además no existe regulación efectiva y si existe, es difícil hacerla cumplir porque las leyes cambian en cada país.

Por eso, mientras las acciones para proteger a niños y adolescentes ante las pantallas no sean suficientes, son los padres los responsables de hacerlo, con filtros de seguridad para que naveguen seguros por la red, conociendo sus gustos e intereses, páginas que visitan, juegos en la red, etc., pero para lograrlo se necesita también que tengan el mismo nivel de conocimiento que tienen sus hijos, acompañarles, guiarles y orientarles, limitando el tiempo de uso de las pantallas a horas en las que puedan acceder acompañados, no colocando los ordenadores en los dormitorios de sus hijos, no dándoles teléfonos con conexión a internet, conociendo que redes sociales utilizan y estar continuamente vigilando que sus contactos no sean extraños, ni que reciban mensajes de desconocidos, nocivos o amenazantes o que no sean ellos los protagonistas de dichos mensajes.

3.3.1. Iniciativas en el ámbito de la regulación.

En el Ecuador como en muchos otros países del mundo, la regulación o legislación para la protección del menor entorno a las TIC, no es suficiente o es muy difícil hacerla cumplir, por lo que se trata con los resultados de la aplicación de este estudio, medir las necesidades de los niños y adolescentes en cuanto a la urgencia de crear políticas más eficaces a nivel local, regional y nacional, que regulen el acceso a internet, la venta de videojuegos y todas las nuevas tecnologías que no cuentan con legislación, como se está haciendo ya en otros países en base a estudios previos que demuestran esta necesidad como los realizados por Protégeles en España.

En una entrevista con el Dr. En Jurisprudencia Carlo Ruiz Giraldo, quien fue Asesor de la Asambleísta María Paula Romo, presidenta de la Comisión de Legislación y Fiscalización de la Asamblea Constituyente, explica que si existe en nuestro país legislación para proteger a los menores ante los medios de comunicación, pero no una legislación específica sobre internet, aunque algunas de las normas que se aplican al tema de medios de comunicación, se aplican también para internet, por ejemplo, las restricciones para dar nombre y fotos de menores de edad en cualquier medio como

los periódicos o televisión, se aplican también a la internet y a estas leyes explica, deben sumarse también la de los delitos que están en el código penal, que se aplican en cualquier caso de abuso a menores y pornografía. (Giraldo, 2011).

La solución a este problema no está solo en la creación de más leyes, sino también en que los sistemas de investigación policial trabajen conjuntamente en todos los países posibles del mundo, que se sigan haciendo operativos coordinados, como se hizo recientemente en los Estados Unidos, en donde se arrestó a gente de varios lugares del mundo, incluido el Ecuador por delitos en la red. Combatir los delitos de abuso contra menores de edad en internet es muy difícil; por eso, más que ser un tema de entrega de recursos, se requiere capacitación policial para controlarlo y crear campañas que concienticen a la gente para denunciar estos casos.

El que los niños puedan acceder a sitios web indebidos para su edad, no es un tema de ley, el Dr. Ruiz sostiene que la ley, no está para prohibir cosas y en estos casos acceso a información de la tecnología. Tanto la computadora como la televisión permiten a los padres controlar los sitios a los que acceden sus hijos y no se puede prohibir acceder a la información por eso.

Es responsabilidad de todos, autoridades públicas, medios de comunicación, familia y escuela, capacitar y capacitarnos sobre el uso responsable y los efectos que su uso desmedido pueden ocasionar en niños y jóvenes

Varios organismos, investigaciones y estudios alrededor del mundo, trabajan para proteger a niños y adolescentes ante la creciente preocupación global por el consumo de pantallas a tempranas edades que demuestran la necesidad de crear leyes, entre ellos están Safer Internet Plus en Europa⁴³, Protégeles, Eurobarómetro⁴⁴, el código

⁴³ Creado con el objetivo de fomentar la seguridad en el uso de las TIC, educar a los usuarios especialmente niños, padres, cuidadores, profesores y educadores para luchar contra contenidos ilícitos y comportamientos nocivos en la red, al igual que Protégeles que además cuenta con varias líneas de denuncia y ayuda para familias y educadores.

Disponible en: http://europa.eu/legislation_summaries/information_society/internet/l24190b_es.htm

⁴⁴ Servicio de la Comisión Europea que mide y analiza por medio de estudios de opinión y grupos de muestra realizados anualmente la opinión pública en todos los Estados miembros y en los países candidatos para conocer lo que piensan los ciudadanos con el objetivo de crear propuestas legislativas, tomar decisiones y evaluar su trabajo.

Disponible en: <http://diccionario.babylon.com/eurobar%C3%B3metro/>

PEGI, Mediappro⁴⁵, The Youth Protection Roundtable (YPRT)⁴⁶ y Estudios como Expresiones de Violencia Interpersonal y Social en el Ciberespacio desde la Vivencia Adolescente: Estado del Arte de la Investigación⁴⁷ entre otros que son prueba de que en el Ecuador se necesitan también crear organismos de control y protección con líneas de investigación, orientación, ayuda y denuncias que ayuden a las familias y educadores ante el tema.

La legislación ecuatoriana, debe ir a la par de los avances tecnológicos, expedir normas que permitan argumentar con estudios previos, la relación que tiene la audiencia con las pantallas es una necesidad obligatoria.

3.3.2. Iniciativas en el ámbito de la mediación familiar.

En la actualidad los padres de familia nos enfrentamos a una época distinta, en la que el entorno de nuestros hijos cambia tan rápidamente, que nos asusta el hecho de no conocer cuáles serán los peligros a los que se enfrentarán por la velocidad con la que avanza la tecnología y la facilidad de los pequeños para relacionarse con ella.

Las fronteras entre lo legal y lo ilegal se rompen en las pantallas a las que los chicos acceden para actividades como aprender, jugar o simplemente explorar, produciéndonos la incertidumbre sobre como transmitirles pautas de comportamiento

⁴⁵ "Apropiación mediática". Estudio realizado entre enero de 2005 y junio de 2006 entre universidades, ministerios, asociaciones y fundaciones de nueve países europeos para explorar la relación entre jóvenes de 12 a 18 años con los medios digitales incluidas redes sociales y medios portátiles, como teléfonos móviles y videojuegos.

Disponible en:

http://translate.google.com.ec/translate?hl=es&sl=en&u=http://www.mediappro.org/&ei=KJPTqnIJMiDtgepgemmBw&sa=X&oi=translate&ct=result&resnum=1&ved=0CB8Q7gEwAA&prev=/search%3Fq%3DMediappro%26hl%3Des%26rlz%3D1R2GGHP_esEC431%26biw%3D1024%26bih%3D442%26prmd%3Divnsb

⁴⁶ "Youth Protection Roundtable" (Mesa Redonda para la Protección de la Juventud) es un Proyecto fundado en el marco del Programa de la Comisión Europea 'Safer Internet Action Plan de noviembre de 2006 a abril de 2009. YPRT tiene como misión establecer una aproximación socio- técnica, interactiva entre ambos enfoques, a la protección de la juventud.

Disponible en: <http://www.yprt.eu/ypert/content/sections/index.cfm/secid.59/secid2.65>

⁴⁷ Estudio realizado por Milena Grillo Rivera, Jeannette Durán Alemán y Walter Esquivel Gutiérrez en un esfuerzo conjunto entre el Instituto de Investigación para la Justicia (IJ) con sede en Argentina, y la Fundación Paniamor de Costa Rica. Esta investigación parte del reconocimiento del Derecho que tienen niños, niñas y adolescentes (NNA) a los beneficios que ofrece la Sociedad de la Información y el Conocimiento (SIC), y al uso seguro y responsable de las Tecnologías de Información y Comunicación (TIC). Disponible en: http://clicseguro.sep.gob.mx/archivos/Informe_Costa_Rica.pdf

adecuadas que les permita reflexionar ante la información que reciben y los lugares que visitan para que no se corrompan los valores inculcados.

Los padres somos quienes debemos transmitir seguridad a nuestros hijos para que se sientan complementados con nuestro apoyo y que nuestra confianza, les permita dialogar, recibir orientación y pedir ayuda, en casos como el buylling electrónico, imágenes o información que los asuste o les haga sentirse amenazados.

El acceso irresponsable y sin control por parte de niños y adolescentes, hace que nos encontremos ante un nuevo tipo de desadaptaciones de conducta y por tanto con cambios sociales que influyen especialmente en las nuevas generaciones impactando en su desarrollo psicosocial.

Es nuestra obligación como padres el establecer medidas de prevención, protección y ayuda para que nuestros hijos aprovechen saludablemente los beneficios de las TIC.

Ordenadores, Internet, videojuegos y teléfonos móviles son productos que al usarlos a edades indebidas o con un consumo exagerado y sin orientación de sus padres, pueden resultar en terribles consecuencias para su desarrollo, por ejemplo en el caso de los videojuegos, solo algunos son adecuados para ser usados por los menores de edad o las redes sociales que pueden convertirse, sin que sus progenitores se enteren, en herramientas para cometer abusos o bullying.

La Magíster en salud del adolescente María Cristina Proaño afirma que en la ciudad de Cuenca este tipo de cosas suceden no solo en el bachillerato, sino también en educación básica y que el buylling electrónico es común entre estudiantes.

En una de las mejores escuelas de la ciudad, cuyo nombre queda reservado, se dio a conocer un caso que sirve como ejemplo de la necesidad de que los padres orienten a sus hijos sobre manejo de internet y pantallas, de vetar su uso a tempranas edades y de reforzar la educación en valores como el respeto.

La magíster cuenta, que uno de los chicos de octavo de básica de dicha escuela, abrió una página en red la social facebook con el título ¿quién quiere que su compañero de clase (con nombre y apellido) se suicide? y que muchos de sus compañeros votaron no solo que sí querían, sino que además dejaron comentarios como: ¡si que se mate!

Dice también, que son más comunes las agresiones a las adolescentes por parte de los muchachos y que para agredir a un compañero o compañera, siempre buscan su punto débil y que esto, puede incluso incluir a sus familiares. En este tipo de agresiones participan la víctima, el victimario y la audiencia y son evidencia de que los chicos no tienen claras las normas de convivencia.

El problema dice la magíster, es que los padres por lo general no tienen mayor conocimiento sobre el manejo de la tecnología y que sus hijos los superan muchas veces en conocimiento del manejo de internet, por lo que no pueden ponerles límites y que es por eso que los padres de familia, esperan que las escuelas y colegios incluyan en su pensum orientaciones sobre lo bueno y malo, no solo de las redes sociales sino de la red en general y las pantallas, para que así los chicos tengan claro, cuáles son las consecuencias de sus actitudes y comportamientos dentro de las instituciones en donde estudian.

Evidentemente, es la familia quien tiene protagonismo en cuanto a educación y protección de sus hijos, pero el problema de la falta de conocimiento, hace necesario que autoridades y educadores instruyan a los padres sobre riesgos y beneficios de las TIC, sobre tiempo, contenido y estrategias de control para que las apliquen con sus hijos y que conozcan también, lo importante que es mantener una buena comunicación con ellos para interpretar contenidos y cómo evitar los que pudieran ser potencialmente nocivos.

Los padres deben compartir el consumo de pantallas con sus hijos, por ser una oportunidad de transmitir valores y permitirles desarrollar su espíritu crítico, conversar, interceder y debatir sobre lo que ven y aprovechar los beneficios educativos e informáticos.

Existen varias páginas creadas específicamente para consultar y aprender sobre protección y orientación familiar en cuanto al manejo adecuado de pantallas que los padres de familia y educadores deberían visitar continuamente para mantenerse informados, como por ejemplo:

- <http://www.protegeles.com/>
- <http://chaval.red.es/>
- <https://www.gdt.guardiacivil.es/webgdt/consejos.php>

- <http://www.asociacion-acpi.org/normasbasicasnoininternet.htm>
- <http://www.37seis.org/>
- <http://www.laredytu.com/>
- http://desdeloalto.com/peligrosinternet_archivos/peligros.html
- <http://www.cibercentinelas.org/>
- http://www.policia.es/org_central/judicial/udef/bit_conse_segurid.html
- <http://www.portaldelmenor.es/>

Este tipo de páginas, nos enseñan a prevenir peligros, con consejos para toda la familia que permiten a los chicos navegar de forma segura, además de informarnos sobre las campañas de prevención, estudios e investigaciones que se vienen realizando, líneas de denuncia y ayuda familiar para problemas y situaciones de riesgo.

Es importante mantenernos al tanto de este tipo de información, porque los padres que no tienen el mismo nivel tecnológico de sus hijos para navegar en la red, ni siquiera sienten temor de la información a la que sus hijos pueden acceder, no saben lo que hacen cuando navegan, cuáles son sus hábitos, sus gustos, qué les interesa ver, qué sitios visitan, quiénes son sus amigos en las redes sociales, por lo que ni siquiera se imaginan a los peligros que pueden estar expuestos.

“Lo que para la mayoría de padres es motivo de orgullo cuando dicen: “Mi hijo es un genio para las computadoras y pasa largas horas estudiando e investigando”, o cuando expresan: “A mí la tecnología me embiste, yo se lo dejo todo a mis hijos” ahora debe convertirse en un reto, para conocer y verificar el manejo que se le está dando a esta poderosa, pero peligrosa herramienta de información.” (Carvajal, 2010)

Son todavía pocos los padres que acompañan a sus hijos cuando están ante cualquier pantalla, lo que evidencia la necesidad crear campañas masivas sobre la importancia de la mediación familiar en el manejo de pantallas por los menores de edad, debiendo participar autoridades, medios de comunicación, escuelas y familia.

Educar a la sociedad es permitir que los chicos tengan un ambiente sano y beneficioso para desarrollar sus capacidades.

Pero que los padres intervengan en el consumo de pantallas, sean videojuegos, televisión, móviles o internet, no se refiere a restringir su uso, al contrario, se trata de guiarlos en sus actividades, compartiendo con ellos de manera coherente y organizada, aprovechando en familia los beneficios de las TIC para potenciar su desarrollo sin perjudicarlos.

3.3.3. Alfabetización en las TIC's (iniciativa sobre media literacy)

No existe una traducción específica para media literacy, pero los términos más comunes son: educación para la comunicación, educomunicación, alfabetización en los medios, alfabetización en la comunicación, que se refieren a “la habilidad de una persona para acceder, analizar, evaluar y producir medios impresos y electrónicos. El concepto hace referencia a un amplio abanico de medios y tecnologías: desde un periódico a internet, pasando por la televisión y la radio”. (Sádaba, 2009)

Capacitación y actualización docente continua, aulas con equipos de última tecnología, interacción en redes académicas, son exigencias educativas de nuestra época, porque para las nuevas generaciones, saber leer y escribir ya no es suficientes.

Es un reto y una necesidad que en el Ecuador los alumnos aprendan computación, manejo de internet, a investigar en la red, procesar datos y programas de uso general, así como a manejar herramientas digitales, redes sociales y a interactuar con respeto en la web desde pequeños.

Al consultar vía mail a varias madres de familia cuyos hijos están en educación básica de las ciudades de Quito, Guayaquil, Cuenca, Loja y la Troncal sobre la edad en que se imparte computación como materia, la mayoría ellas responden que desde Pre Básica, demostrando que las escuelas privadas ya son conscientes de la necesidad de que sus alumnos desde pequeños aprendan alfabetización digital.

Pero en las escuelas públicas, es otra la realidad, el manejo de la tecnología en las aulas es todavía precario, a pesar de los esfuerzos que hace el gobierno a través de proyectos como las Escuelas del Milenio o Ecuador Digital⁴⁸ no se cubren las

⁴⁸ El Ministro de Telecomunicaciones, Jaime Guerrero, anunció las metas del Plan Nacional de Banda Ancha, que forma parte de Estrategia Ecuador Digital 2.0. Disponible en: http://www.elcomercio.com/negocios/Ministro_de_Telecomunicaciones-internet-banda_ancha_0_538146249.html

necesidades de acceso igualitario en todo el país y esto, no solo se debe a que la capacitación docente no es todavía suficiente, sino también a la falta de iniciativa de los mismos maestros para aprovechar los beneficios de las TIC.

El gobierno, según publicó diario El Comercio en días anteriores, planifica que hasta el 2017 el 75% de la población tendrá banda ancha (Negocios, 2011); pero la tecnología continúa avanzando y las nuevas generaciones de todo el mundo se apropian de ella como un modo de vida, pues en ella se aprende, se socializa, se trabaja, se invierte, se hacen negocios, se compra, se vende, entre otras miles de actividades que son ya parte de la era digital y de la que se privan nuestros niños de escasos recursos.

Es necesario evaluar, que tanto las escuelas hacen de los jóvenes consumidores de la educación mediática, hasta qué punto aprenden a ser críticos y analíticos de la información que consumen. Si la escuela apoya, ayuda o aporta con conocimientos que los permita integrarse a la sociedad de la información y la comunicación, en la que aprovechar los beneficios de las TIC, les permita satisfacer la necesidad de conocimiento y socialización de las nuevas generaciones, se puede decir que la educación ecuatoriana es eficaz ante la nueva era digital, mientras tanto, el objetivo de llegar a una alfabetización digital de las nuevas generaciones ecuatorianas seguirá siendo una utopía.

La nueva Constitución del Ecuador en los artículos 16 y 17, se compromete a permitir el acceso universal a las TIC, en especial en lugares que carecen de ellas y en lugares en donde se accede de forma limitada. Pero programas para proveer de tecnología no son suficientes sino van de la mano de la capacitación continua a maestros de escuelas y colegios.

“Datos de la Unicef señalan que sólo 1 de cada 10 personas tiene acceso a Internet en Ecuador. (11,54 de cada 100 personas, según datos más recientes). El costo de este servicio (factor para el acceso equitativo) tiene un promedio de \$0,80 ctvs. la hora, pero según estadísticas también de Unicef, 18% de nuestra población vive con menos de un dólar diario, la pregunta es ¿se está generando el acceso para todos? Sin embargo, es oportuno mencionar los acertados esfuerzos del Gobierno por bajar los costos de Internet durante el 2008 y 2009.” (Visión, 2009)

Para la Magíster en Docencia Integral en Educación Especial y Licenciada en Psicología Educativa Ana Lucía Toral, Profesora universitaria, en la ciudad de Cuenca, la brecha digital por falta de acceso a tecnología entre gente de escasos recursos económicos y la gente que si puede acceder a ella es todavía evidente. En la universidad en donde labora, recientemente se exige al alumnado que los trabajos sean todos presentados a computadora, esto debido a la imposibilidad económica de los alumnos para acceder a la tecnología, es también muy consciente de que si el maestro no está preparado para trabajar con las TIC, los alumnos tampoco sabrán aprovecharla adecuadamente, porque de su capacidad de manejar la tecnología dependerá el éxito de los alumnos, es por esto que los docentes universitarios reciben continuamente capacitación para incluir a la tecnología como recurso de común manejo en el aula, lo que piensa, se debería hacer también en escuelas y colegios, afirma que, para llegar a una inclusión digital equitativa en el país, se requiere, que el pensum escolar incluya a las TIC, como parte del diario trabajo en las aulas y en todas las materias posibles para llegar a una alfabetización digital efectiva.

La tecnología manejada correctamente, favorece los procesos de enseñanza y aprendizaje, facilita el trabajo tanto del alumno como del maestro. La media literacy, forma parte de la educación de esta nueva era digital y debe ser incluida en el sistema educativo para romper con la brecha digital que trae consigo, la pobreza informativa existente en escuelas públicas con acceso limitado a la tecnología, en las que los alumnos son excluidos de sus beneficios, a diferencia de las escuelas privadas en donde los alumnos, tienen cada vez más conocimientos informáticos por poder financiarla con las pensiones aportadas por los padres de familia

Se requiere intervenir en esta nueva realidad compleja a la que nos enfrentamos, educar y redistribuir recursos de equipamiento con asistencia y soporte para llegar a una igualdad educativa, que permita aprovechar esa capacidad receptiva y de mayor aprendizaje de las nuevas generaciones cuando se relacionan con las TIC.

4. METODOLOGÍA

4.1 Diseño de la investigación

El presente estudio, es una investigación no experimental, por analizar la manipulación deliberada de variables, partiendo de la observación de los fenómenos en su ambiente natural; transversal, porque recopila datos en un momento único; exploratoria, por realizar una exploración inicial en un momento específico y descriptiva, por indagar en la incidencia de las modalidades de las variables de la población analizada para luego describirlos y se complementa con un diseño de investigación mixto, porque recolecta, analiza y vincula datos cuantitativos y cualitativos en el mismo estudio para responder al planteamiento del problema y con un análisis descriptivo – explicativo, por describir los fenómenos y su dinámica e identificar aspectos relevantes de su realidad y explicativo por buscar explicar el comportamiento de las variables.

4.2 Participantes de la investigación

En el presente proceso investigativo participan niños y jóvenes ecuatorianos de Educación General Básica y Bachillerato, distribuidos en tres grupos:

- 1er. Grupo: Niños de 5to de Educación General Gásica del Liceo Los Álamos.
- 2do. Grupo: Adolescentes de 7mo de Educación General Básica del Educativo Bilingüe Daniel Bernoulli.
- 3er. Grupo: Jóvenes de Segundo de Bachillerato del Colegio Guadalupano de Quito.

4.3 Técnicas e instrumentos de investigación

4.3.1 Técnicas

- Técnica de campo
- Encuestas
- Entrevista
- Observación Directa

4.3.2 Instrumentos

- Cuestionario dirigido a niños de 6 a 9 años, tomado del estudio realizado en España sobre Generaciones Interactivas.

- Cuestionario dirigido a niños y adolescentes de 10 a 18 años, tomado del estudio realizado en España sobre Generaciones Interactivas.
- Cuestionario dirigido a niños y adolescentes, elaborado por el ILFAM (Instituto Latinoamericano de la Familia).

4.4 Recursos

4.4.1 Humanos

- Directores de las Instituciones Educativas
- Maestras de aula
- 17 alumnos del 5to de EGB del Liceo Los Álamos
- 11 alumnos del 7mo de EGB del Núcleo Educativo Bilingue Daniel Bernoulli
- 16 alumnos del segundo de bachillerato del Colegio Guadalupano de Quito

4.4.2 Institucionales

- Universidad Técnica Particular de Loja
- Liceo Los Álamos
- Núcleo Educativo Bilingue Daniel Bernoulli
- Colegio Guadalupano de Quito

4.4.3 Materiales

- Cuestionario 1, grupo de niños de 6 a 9 años de edad
- Cuestionario 2, grupos de adolescentes de 10 a 18 años
- Cuestionario del ILFAM
- Ordenador
- Internet
- Flash memory
- Documentos de internet
- Textos
- Libros
- Revistas
- Periódicos

4.4.4 Económicos

- Copias de 44 cuestionarios de 9 hojas impresas a doble cara 39.60centavos
- Transporte 5 dólares
- Impresión de borradores de tesis 45 dólares
- Anillado 2 dólares

4.5 Procedimiento

Para la realización de este estudio se elaboraron dos cuestionarios, el primero, para niños en edades de 6 a 9 años con 31 preguntas, y el segundo cuestionario de 126 preguntas, que fueron aplicados a niños y adolescentes de 10 a 18 años, en tres instituciones educativas distintas, todas cercanas a mi lugar de residencia actual en la parroquia de Nayón del Cantón Quito visitando primero al Liceo Los Álamos, ubicado en el Barrio San Francisco de Tanda, luego al Núcleo Educativo Bilingue Daniel Bernoulli, ubicado en el barrio Las Palmas y por último, al Colegio Guadalupano de Quito, ubicado en el Sector la Pirámide, también de la parroquia de Nayón, en donde luego del ingreso a cada institución me entrevisté con las respectivas autoridades, debiendo decir que en las tres instituciones educativas me recibieron de la manera más amable, mostrándose muy interesados en la investigación, por lo que no tuvieron problema en autorizar mi solicitud de ingreso, para proceder luego a asignarme cada colegio el grupo de alumnos con los que debía trabajar, además de acordar distintos días y horas para aplicar los cuestionarios, correspondiendo el 25 de mayo a las once de la mañana al Liceo Los Álamos, el 26 de junio a medio día al Colegio Guadalupano y por último el martes 31 de mayo a las ocho de la mañana al Núcleo Educativo Bilingue Daniel Bernoulli.

El primer grupo, el de los más pequeños, fue el de la escuela Los Álamos, aplicado a niños de quinto de educación general básica, con los que por su corta edad, los cuestionarios se prepararon resaltando con color naranja las preguntas que de no ser contestadas debían saltarse a otras más adelante y con color verde aquellas que permitían más de una respuesta, facilitando su trabajo y evitando que los niños cometan errores, desarrollando además con ellos el cuestionario pregunta por pregunta contando todo el tiempo con el apoyo y colaboración de la maestra de aula y las autoridades de la escuela quienes de manera muy cordial autorizaron mi ingreso y permitieron la aplicación del cuestionario en un período de tiempo aproximado de 45

minutos, tiempo en el que los niños se mostraron muy entusiasmados y gustosos de hacerlo.

El segundo y el tercer grupo correspondieron a los chicos de séptimo de educación general básica del Núcleo Educativo Bilingüe Daniel Bernoulli y a los adolescentes de segundo de bachillerato del Colegio Guadalupano de Quito, los que por su edad respondieron solos a las preguntas, sin necesidad de mayor ayuda, en un período de tiempo aproximado de una hora en el que maestros y directores también con mucha amabilidad facultaron mi ingreso cediendo su tiempo de trabajo para aplicar los cuestionarios, logrando en las tres instituciones educativas, sin mayor inconveniente recopilarlas las muestras que permitieron la realización de este estudio.

5. ANÁLISIS, INTERPRETACIÓN Y DISCUSIÓN DE LOS RESULTADOS

5.1. CUESTIONARIO 1

GRUPO 1: NIÑOS DE 6-9 AÑOS DE EDAD (2DO-5TO DE EGB)

El presente estudio fue realizado durante el año lectivo 2010-2011 en el Liceo Los Álamos, ubicado en la parroquia de Tanda, sector Miravalle del Cantón Quito, a 17 alumnos de Quinto de Educación General Básica en edades de 9 años o más.

La escuela funciona en horario matutino, con alumnos de clase social media, a quienes se les aplicó los cuestionarios con el fin de conocer el acceso y el grado de relación con las tecnologías de la información y comunicación.

5.1.1. Caracterización socio demográfica.

TABLA 1.

¿A qué curso vas?		
Opción	Frecuencia	%
No Contesta	0	0
1ro de primaria	0	0
2do de primaria	0	0
3ro de primaria	0	0
4to de primaria	17	100
TOTAL	17	100

Autor: Cristina Ochoa Toral

Fuente: Cuestionario 1 aplicado al grupo 1 (6–9 años de edad)

Todos los estudiantes a pesar de haber respondido 4to de primaria, cursan el 5to de Educación General Básica, debido a que la modalidad correspondiente al Ecuador es distinta a la planteada en los cuestionarios.

TABLA 2.

¿Cuántos años tienes?		
Opción	Frecuencia	%
No Contesta	0	0
6 años o menos	0	0
7 años	0	0
8 años	0	0
9 años omás	17	100
TOTAL	17	100

Autor: Cristina Ochoa Toral

Fuente: Cuestionario 1 aplicado al grupo 1 (6–9 años de edad)

Todos los niños encuestados de 5to de EGB tienen más de nueve años, correspondiendo a la edad adecuada para cursarlo.

Según estudios, los niños que rinden mejor en la escuela evidencian que sus padres, también alcanzaron un buen nivel de estudios “La cultura de la escuela es la cultura de la sociedad, por lo que los niños y las niñas que pertenecen a una familia con un status cultural medio o alto tienen ya ventaja en la Escuela sobre aquellos otros que pertenecen a un status cultural bajo”. (Arcos Domínguez Pilar, 1999)

TABLA 3.

Sexo		
Opción	Frecuencia	%
No Contesta	0	0
Masculino	9	52,9411765
Femenino	8	47,0588235
TOTAL	17	100

Autor: Cristina Ochoa Toral

Fuente: Cuestionario 1 aplicado al grupo 1 (6–9 años de edad)

Como se puede ver en el gráfico, no existen diferencias significativas en cuanto al ingreso de varones o mujeres a este centro educativo cosa que también sucede en la

mayoría de los centros educativos del Ecuador desde hace ya algunos años atrás. “En la actualidad no existen diferencias significativas en las matrículas de hombres y mujeres en todos los niveles de educación pero, hay un rezago histórico que afecta la educación de las mujeres. Indicadores como los años promedio de escolaridad o la tasa de analfabetismo muestran diferencias significativas en contra de las mujeres respecto de los hombres”. (Centro de Investigaciones del Milenio, 2006).

TABLA 4.

¿Qué personas viven contigo?, sin contarte a ti mismo (Es posible más de una respuesta)		
Opción	Frecuencia	%
Padre	14	25,4545455
Madre	15	27,2727273
Un hermano o hermana	9	16,3636364
2 herm	5	9,09090909
3 herm	1	1,81818182
4 herm	0	0
5 herm	0	0
Mi abuelo/la	6	10,9090909
Otras personas	5	9,09090909
TOTAL	55	100

Autor: Cristina Ochoa Toral/

Fuente: Cuestionario 1 aplicado al grupo 1 (6–9 años de edad)

La mayoría de los niños viven en familias nucleares, siendo el porcentaje de niños que viven con su madre ligeramente mayor con 27,2% a quienes viven con su padre con 25,4%, el mayor porcentaje de números de hermanos corresponde a quienes tienen solo uno con 16,3% y es común en el 11% de los niños vivir con los abuelos y en el 9% vivir con otras personas. El tener un solo hermano, puede deberse a que la situación económica familiar actual para muchos, no permite sustentar un mayor número de hijos si se quiere darles buena calidad de vida y estudios. Según datos del CEPAL, la tasa de crecimiento intercensal se viene reduciendo. Es decir, la población del país está aumentando pero a una velocidad cada vez menor” (ANDES/OM, ANDES, 2011).

TABLA 5.

¿Qué es lo que más te gustaría hacer hoy después de cenar?		
Opción	Frecuencia	%
No contesta	0	0
Irme a mi habitación	3	17,6470588
Navegar	13	76,4705882
Leer, estudiar	0	0
Hablar con mi familia	1	5,88235294
TOTAL	17	100

Autor: Cristina Ochoa Toral

Fuente: Cuestionario 1 aplicado al grupo 1 (6–9 años de edad)

Al 76,4% de los niños le gustaría para después de cenar navegar en la red, al 17,6% ir a su habitación y solo al 5,8% le gustaría hablar con su familia, demostrando que el acceso a la tecnología afecta a las familias disminuyendo su comunicación, básica para establecer un clima de confianza que permita conocer los gustos e intereses de los niños al navegar dificultando a los padres orientarles cuando acceden a la red.

TABLA 6.

¿Tienes ordenador en casa?		
Opción	Frecuencia	%
No contesta	0	0
No	0	0
Si	17	100
TOTAL	17	100

Autor: Cristina Ochoa Toral

Fuente: Cuestionario 1 aplicado al grupo 1 (6–9 años de edad)

Aunque las estadísticas del INEC indican que solo el 27% de familias tienen ordenadores, las respuestas de los niños a esta pregunta demuestran que cada vez es mayor el acceso de las familias ecuatorianas a esta pantalla, así tenemos que el 100% de los alumnos tienen ordenador en casa, que puede relacionarse con su capacidad económica para acceder a la tecnología o a que esta es una herramienta clave para trabajar y estudiar utilizándola padres e hijos para la realización de trabajos y tareas escolares.

TABLA 7.

¿Dónde está el ordenador que más utilizas en tu casa?		
Opción	Frecuencia	%
No contesta	0	0
En mi habitación	10	58,8235294
Habitación de un hermano	1	5,88235294
Habitación de mis padres	0	0
En la sala de estar	0	0
En un cuarto de trabajo	3	17,6470588
Es portátil	3	17,6470588
TOTAL	17	100

Autor: Cristina Ochoa Toral

Fuente: Cuestionario 1 aplicado al grupo 1 (6–9 años de edad)

TABLA 8.

¿Hay conexión a Internet en tu casa?		
Opción	Frecuencia	%
No contesta	0	0
No	1	5,88235294
Si	16	94,1176471
TOTAL	17	100

Autor: Cristina Ochoa Toral

Fuente: Cuestionario 1 aplicado al grupo 1 (6–9 años de edad)

El 58% de niños a esta edad ya tienen ordenadores en sus dormitorios; el 5% en la habitación de un hermano y el 17,6%, en un cuarto de trabajo o son portátiles, el 94%, de hogares de los niños, cuentan con conexión a internet, lo que si bien demuestra, que los alumnos están relacionados con las ella, evidencia también el desconocimiento de los padres de familia sobre los riesgos que implica el que sus hijos tengan sus habitaciones equipadas con tecnología, por la facilidad de acceder a ella sin control de tiempo o contenidos y que sus padres desconozcan las actividades que realizan cuando están frente a ella y es que erróneamente se piensa que al equipar sus habitaciones, facilitan la realización de tareas escolares.

TABLA 11.

¿En qué lugar sueles usar Internet (para navegar, chat, e-mail)? (Es posible más de una respuesta)		
Opción	Frecuencia	%
En casa	16	47,0588235
En el colegio	4	11,7647059
En un ciber café	1	2,94117647
En un lugar público	3	8,82352941
En casa de un amigo	3	8,82352941
En casa de un familiar	7	20,5882353
TOTAL	34	100

Autor: Cristina Ochoa Toral

Fuente: Cuestionario 1 aplicado al grupo 1 (6–9 años de edad)

El acceso a internet es generalizado, el 47% navegan sea desde sus hogares, el 20,5% desde la casa de algún familiar, pero solo el 11,7% navega desde la escuela y desde la casa de un amigo o algún lugar público el 8,8%, evidenciando como los niños acceden a este servicio necesario para estudiar, entretenerse o relacionarse.

Según el Director del Instituto Nacional de Estadística y Censo (INEC) Byron Villacís, las nuevas generaciones demuestran conocimiento sobre tecnología, asegura que el acceso de personas al internet en el Ecuador ha aumentado; según datos del censo, en los últimos 6 meses el 26% de la población entró al menos en una ocasión al internet, pero a pesar de este aumento existe todavía un 29,4% de analfabetos en términos digitales (INEC, 2011)

TABLA 12.

La mayoría de las veces que utilizas Internet sueles estar... (Es posible más de una respuesta)		
Opción	Frecuencia	%
Solo	13	27,6595745
Con amigos/as	4	8,5106383
Con hermanos/as	6	12,7659574
Con mi padre	5	10,6382979
Con mi madre	9	19,1489362
Con otros familiares	7	14,893617
Con un profesor/ra	3	6,38297872
TOTAL	47	100

Autor: Cristina Ochoa Toral

Fuente: Cuestionario 1 aplicado al grupo 1 (6–9 años de edad)

El 27% de niños de 5to de EGB de la escuela Los Álamos, prefieren navegar solos en la red, al 19% les suele acompañar su madre, al 12,7% otros familiares y solo al 6,3% les acompañan los maestros cuando acceden a la internet.

A tan corta edad, los niños necesitan que esta actividad sea atendida y guiada por sus padres y maestros. Las escuelas incluyen programas de computación y manejo de internet cada vez a más tempranas edades y los padres en cambio por lo general han estancado su aprendizaje sobre el manejo de las nuevas tecnologías, les falta información sobre las herramientas existentes para prevenir y monitorear riesgos como amenazas o acoso. La tutela permanente y establecer una buena comunicación y confianza con nuestros hijos es la clave del éxito para el manejo de las nuevas tecnologías, por lo que uno de los objetivos de este estudio es concienciar en general a padres, maestros y menores sobre los riesgos, para prevenirlos y también sobre los beneficios del uso adecuado de la tecnología por parte de niños y adolescentes, para potenciarlos y aprovecharlos para su desarrollo.

TABLA 13.

¿Utilizas algún teléfono móvil?		
Opción	Frecuencia	%
No contesta	0	0
No	0	0
Si, el mío	12	70,5882353
Sí, el de otras personas	5	29,4117647
TOTAL	17	100

Autor: Cristina Ochoa Toral

Fuente: Cuestionario 1 aplicado al grupo 1 (6–9 años de edad)

El 70,5% de los niños utiliza su propio móvil y el restante 29,4% utiliza el de otras personas, es decir todos lo utilizan, pues esta herramienta de comunicación es la más aceptada socialmente, sin considerar los riesgos para los menores de edad y es que los padres sienten la necesidad de mantener por seguridad, un contacto permanente con sus hijos, especialmente por si se diera un caso de emergencia, cosa que no siempre ocurre con los chicos que lo utilizan más con fines de socializar y divertirse.

Los adultos debemos estar alertas, pues prohibir su uso no es la solución, sino más bien debemos reflexionar con ellos, si es en verdad necesario que tengan esta herramienta de comunicación y de ser necesario, establecer reglas específicas para su correcto uso como horarios, formas de hacerlos responsables del gasto que implica y con quienes puede comunicarse.

TABLA 14.

¿Cómo conseguiste el teléfono móvil?		
Opción	Frecuencia	%
No contesta	0	0
Pedí que me lo compraran	3	17,6470588
Fue un regalo	4	23,5294118
Me lo dieron mis padres	10	58,8235294
TOTAL	17	100

Autor: Cristina Ochoa Toral

Fuente: Cuestionario 1 aplicado al grupo 1 (6–9 años de edad)

Todos los alumnos están relacionados de alguna manera con el manejo de teléfonos celulares, el 70% de ellos utiliza el suyo y el 29% restante el de otras personas, demostrando que el móvil se ha convertido en una necesidad social con la que los

padres se sienten tranquilos por poder ubicar a sus hijos a cualquier hora y en cualquier momento, siendo común que el 58,8% de los niños hayan recibido un móvil sin haberlo pedido, solo el 17% pidieron a sus padres que se lo compren y el 23,5% lo recibieron como un regalo, que puede ser en ocasiones especiales o por coincidir con la adquisición de nuevos modelos de algún miembro de la familia y que por no desechar los viejos se los regalan a los chicos, porque lo piden o por la misma necesidad de ubicarles de los padres.

5.1.2. Redes sociales y pantallas

TABLA 9.

¿Tengas o no internet en casa, sueles utilizarlo?		
Opción	Frecuencia	%
No contesta	0	0
No	1	5,88235294
Si	16	94,1176471
TOTAL	17	100

Autor: Cristina Ochoa Toral

Fuente: Cuestionario 1 aplicado al grupo 1 (6–9 años de edad)

El uso de internet es casi generalizado por los niños de este centro educativo con un 94% de ellos que lo utilizan, porcentaje que coincide con el hecho de que todos los hogares de este grupo cuenten con este servicio y a que un buen número de ellos cuentan con ordenadores en sus habitaciones.

TABLA 10.

¿Para qué sueles usar Internet? (Es posible más de una respuesta)		
Op	Fr	%
Pag Web	15	21,7391304
Videos	11	15,942029
E-mail	12	17,3913043
Descargas	10	14,4927536
Chatear	12	17,3913043
Red Social	9	13,0434783
TOTAL	69	100

Autor: Cristina Ochoa Toral

Fuente: Cuestionario 1 aplicado al grupo 1 (6–9 años de edad)

Visitar páginas web, es la actividad favorita para los chicos cuando están en internet con un 21,7 % seguido del e-mail y el chat ambos con un 17,3% luego están los videos y las descargas con 15% y 14% respectivamente y último, las redes sociales con un 13% y aunque es el porcentaje más bajo, son más de la mitad de los chicos los que acceden a ellas y el contar con ordenadores en sus habitaciones puede facilitar que naveguen más tiempo del que los padres imaginan, aumentando el riesgo de exposición a contenidos nocivos y acostumbrarse a visitarlos, o de conocer a desconocidos potencialmente peligrosos, por lo que se necesita, concienciar a los padres sobre la importancia de retirar equipos tecnológicos de las habitaciones de los menores y mantenerse al tanto de las actividades que realizan cuando navegan, para buscar formas efectivas de protegerlos según su edad.

TABLA 18.

¿Con qué aparatos juegas? (Es posible más de una respuesta)		
Opción	Frecuencia	%
PlayStation2	11	14,1025641
PlayStation 3	7	8,97435897
Xbox 360	8	10,2564103
Wii	14	17,9487179
PSP	8	10,2564103
Nintendo DS	10	12,8205128
Game Boy	6	7,69230769
Ordenador	14	17,9487179
TOTAL	78	100

Autor: Cristina Ochoa Toral

Fuente: Cuestionario 1 aplicado al grupo 1 (6–9 años de edad)

TABLA 19.

¿Y cuál de ellas tienes? (Es posible seleccionar más de una respuesta)		
Opción	Frecuencia	%
PlayStation2	8	21,0526316
PlayStation 3	2	5,26315789
Xbox 360	2	5,26315789
Wii	10	26,3157895
PSP	5	13,1578947
Nintendo DS	4	10,5263158
Game Boy	3	7,89473684
Ninguna de las anteriores	4	10,5263158
TOTAL	38	100

Autor: Cristina Ochoa Toral

Fuente: Cuestionario 1 aplicado al grupo 1 (6–9 años de edad)

En la pregunta 18 se puede ver que las videoconsolas más utilizadas por los niños son el Nintendo Wii y los juegos de ordenador con un 17,9% seguidos de Playstation 2 con un 14,1% y el Nintendo DS con un 12,8%, coincidiendo con la pregunta 19 en la que un 26% de alumnos tienen Nintendo Wii y un 21% tienen PlayStation 2.

Lo importante en este punto, no es que consola utilizan los niños o cual de ellas prefieren, sino más bien que los padres sepan que son los responsables de saber y enseñar a usarlas a sus hijos, para que no sufran las consecuencias por su mal uso o por falta de orientación; es su obligación, estar informados de los riesgos y beneficios que trae consigo cada videojuego, seguir constantemente los anuncios y consejos publicados, sea en los mismos videojuegos o en páginas de internet de consejería familiar que orientan sobre cómo elegir adecuadamente los videojuegos según la edad.

TABLA 22.

Televisores ¿Dónde están? (Es posible más de una respuesta)		
Opción	Frecuencia	%
Mi habitación	8	16,3265306
La habitación de un hermano	8	16,3265306
El salón o cuarto de estar	5	10,2040816
La habitación de mis padres	13	26,5306122
En la cocina	5	10,2040816
En un cuarto de juegos	5	10,2040816
Otros sitios	5	10,2040816
TOTAL	49	100

Autor: Cristina Ochoa Toral

Fuente: Cuestionario 1 aplicado al grupo 1 (6–9 años de edad)

El 26,5% de los televisores están ubicados en las habitaciones de los padres, el 16,3% en su habitación y tan solo un 10,2% de televisores están en el salón o cuarto de estar, en la cocina, en el cuarto de juegos u otros sitios.

La televisión en los dormitorios de los niños no permite a los padres controlar los contenidos que miran sus hijos, ni el tiempo que pasan solos frente a esta pantalla y son los padres los que muchas veces por facilismo, utilizan la televisión como niñera, incluso para ayudarlos a dormir, lo que pudiera desencadenar dificultad para conciliar el sueño y bajo rendimiento escolar.

El Ministerio de Sanidad Francés en un aviso a los padres de familia, afirmó que los niños menores de tres años no deberían ver televisión, porque esta afecta negativamente a su desarrollo, con fundamentos científicos han demostrado que los programas infantiles no ayudan a su aprendizaje ni desarrollo, pues los niños para desarrollar sus capacidades físicas, psicomotrices, cognitivas y afectivas, deben utilizar constantemente sus cinco sentidos y relacionarse con los adultos.

La BBC de Londres también advierte sobre el impacto negativo en el desempeño escolar y los hábitos de salud de los niños, al publicar una investigación realizada a 1.300 niños de Estados Unidos y Canadá, por científicos de las universidades de Michigan, (Estados Unidos), en la que concluyen que, mientras más vean televisión los

niños de dos años, mayores serán las probabilidades de sufrir bajo desempeño escolar y mala salud cuando lleguen a los 10 años.

La Doctora Linda Pagani directora de la investigación dice que esperaba que el efecto negativo del abuso televisivo en niños pequeños desapareciera cuando cumplieran siete años, pero que los resultados negativos se evidencian hasta los diez años.

"Encontramos que cada hora adicional de exposición a la TV entre niños pequeños correspondía con una futura reducción en la participación escolar y el éxito en matemática, un incremento en el acoso por parte de los compañeros, una vida más sedentaria, un alto consumo de productos chatarra y eventualmente un mayor índice de masa corporal, explica la doctora Linda Pagani, quien dirigió la investigación". (Pagani, 2010)

Si bien el estudio de Generaciones Interactivas se realizó en niños de 6 a 9 años, creo que es muy importante que estos datos se den a conocer porque las consecuencias de mirar la televisión desde tempranas edades afectan hasta los 10 años y el alto porcentaje de televisión en sus dormitorios y también de sus hermanos, puede hacerlos víctimas de estos efectos negativos de los que sus padres seguramente desconocen, por lo que partiendo de esta investigación, el colegio puede mediar entre padres de familia y alumnos concienciando sobre los efectos mencionados, pues el estar informados les permitirá tomar decisiones acertadas.

TABLA 25.

¿Cómo consigues tu propio dinero? (Es posible más de una respuesta)		
Opción	Frecuencia	%
Paga semanal	7	19,44444444
Cuando necesito algo pido y me dan	6	16,6666667
En cumpleaños, fiestas, Navidad	14	38,8888889
Hago algún trabajo en casa	6	16,6666667
Hago algún trabajo fuera de casa	2	5,55555556
No me dan dinero	1	2,77777778
TOTAL	36	100

Autor: Cristina Ochoa Toral

Fuente: Cuestionario 1 aplicado al grupo 1 (6–9 años de edad)

El 36,8% de alumnos recibe dinero en cumpleaños, fiestas o navidad, el 19,4% semanalmente, el 16,6% reciben dinero cuando lo necesitan o realizan algún trabajo en casa y un 5,5% realiza un trabajo fuera de casa, pero la escuela Los Álamos es un centro educativo con niños de clase social media y el bajo porcentaje de niños que reciben dinero cuando realizan un trabajo fuera de casa, puede deberse a trabajos esporádicos dados por sus padres como un mérito para obtener dinero, más no por un trabajo regular, como es en el caso de muchos niños de bajos recursos económicos.

Para todos los niños que laboran sea en tareas del hogar o fuera de casa las consecuencias según el INFA⁴⁹ son la baja autoestima, además de que por su trabajo es más probable que vivan condiciones de violencia o abusos sexuales y que no cubran sus necesidades de alimentación y descanso y el hecho de que muchos de ellos no terminen sus estudios los excluye económica y socialmente porque la falta de estudio les impedirá conseguir un trabajo estable cuando sean adultos.

TABLA 26.

¿Con cuáles de estas frases estás de acuerdo?		
Opción	Frecuencia	%
No contesta	0	0
Tengo más dinero del que necesito	0	0
Tengo el dinero suficiente para mis necesidades	13	76,4705882
Tengo menos dinero del que necesito	4	23,5294118
TOTAL	17	100

Autor: Cristina Ochoa Toral

Fuente: Cuestionario 1 aplicado al grupo 1 (6–9 años de edad)

El 76,4% de los niños, tiene dinero suficiente para cubrir sus necesidades y el 23,5% restante tienen menos dinero del que necesita, porcentaje que puede corresponder a quienes hacen un trabajo en casa, fuera de ella o al 2,7% que en la pregunta anterior contestó que no recibe dinero de sus padres, pero por su acceso a la tecnología, los niños deben tener todas sus necesidades cubiertas, lo que no sucede en niños de escuelas o de familias de bajos recursos económicos, en las que según datos del MIES⁵⁰ el 68% de niños que trabajan, están en zonas rurales, el 60% de ellos viven en

⁴⁹ Instituto de la Niñez y la familia

⁵⁰ Ministerio de Inclusión Económica y Social

pobreza y el 25% en la indigencia y la pobreza es la principal razón para que los padres los hagan trabajar incluso en condiciones muchas veces desconocidas por los padres.

TABLA 27.

Si tuvieras que elegir ¿con que te quedarías?		
Opción	Frecuencia	%
No contesta	0	0
Internet	9	52,9411765
Televisión	2	11,7647059
No lo sé	6	35,2941176
TOTAL	17	100

Autor: Cristina Ochoa Toral

Fuente: Cuestionario 1 aplicado al grupo 1 (6–9 años de edad)

El 52,9% de niños que prefieren el internet, supera con mucha diferencia al 11,7% que prefieren la televisión y el 35,2% de niños no saben cuál de las dos pantallas elegirían, esto indica como la televisión ha dejado de la su pantalla favorita, pues las nuevas generaciones prefieren la internet, lo que puede deberse a que esta pantalla a diferencia de la televisión les permite realizar un sinnúmero de actividades, como realizar su tarea, relacionarse, bajar música y programas, jugar o simplemente navegar en la red en busca de información o diversión; mientras que la televisión no ha tenido mayores cambios desde su invención permitiéndoles únicamente mirar las imágenes sin opción de decidir en ellas ni interactuar como el internet.

TABLA 28.

Si tuvieras que elegir ¿con que te quedarías?		
Opción	Frecuencia	%
No contesta	0	0
Internet	2	11,7647059
Teléfono móvil	9	52,9411765
No lo sé	6	35,2941176
TOTAL	17	100

Autor: Cristina Ochoa Toral

Fuente: Cuestionario 1 aplicado al grupo 1 (6–9 años de edad)

En este punto la diferencia es incluso mayor, con un 52,9% de niños que prefieren el teléfono móvil a la internet que solo lo prefieren un 11,7% y el mismo porcentaje de duda de 35,2%, de la pregunta anterior duda también al momento de elegir en esta pregunta, resultados que pudieran deberse al valor que dan los adultos al teléfono móvil, a que su uso se ha convertido en una costumbre social y a que son ellos, quienes por lo general les dan a sus hijos, llegando a convertirse entre los chicos en símbolo de prestigio, pues el modelo más actualizado, marca la diferencia entre sus amigos y es que este terminal completo con el que se comunican, tiene todas las demás opciones que ofrecen las otras pantallas, así pueden bajar e intercambiar música, hacer y subir a la red fotos y videos, mandar SMS, navegar en internet, bajar videojuegos, acceder a redes sociales, etc., y por lo general los niños no necesitan tenerlos, porque la mayor parte del tiempo están con sus padres o en el colegio, pudiendo prescindir de esta pantalla cuya edad recomendada para tenerla es a partir de los 13 años, edad en que comienzan a independizarse.

TABLA 29.

Si tuvieras que elegir ¿con que te quedarías?		
Opción	Frecuencia	%
No contesta	0	0
Videojuegos	9	52,9411765
Televisión	5	29,4117647
No lo sé	3	17,6470588
TOTAL	17	100

Autor: Cristina Ochoa Toral

Fuente: Cuestionario 1 aplicado al grupo 1 (6–9 años de edad)

En este caso como en el del internet, los videojuegos son preferidos con un 52,9% antes que la televisión que tiene un porcentaje de 29,4% y solo un porcentaje de 17,6% dudan, lo que puede deberse también a la posibilidad que dan los videojuegos de no solo escoger el tipo de juego que quieren jugar sino de participar activamente en ellos, mientras que en la televisión solo pueden ver pasivamente las imágenes que emite.

TABLA 30.

Si tuvieras que elegir ¿con que te quedarías?		
Opción	Frecuencia	%
No contesta	0	0
Teléfono móvil	6	35,2941176
Televisión	6	35,2941176
No lo sé	5	29,4117647
TOTAL	17	100

Autor: Cristina Ochoa Toral

Fuente: Cuestionario 1 aplicado al grupo 1 (6–9 años de edad)

Llama la atención en las respuestas anteriores que los chicos eligen los videojuegos y el internet antes que la televisión y que sus respuestas marcaron mucha diferencia a favor del teléfono móvil antes que la internet, pero en esta pregunta la televisión y el teléfono móvil tienen igual porcentaje de preferencia con un 35,2% para cada uno frente a un alto porcentaje de 29,4% de niños que no saben cuál de las dos elegiría, lo que puede deberse a que la televisión es la pantalla de mayor acogida en los hogares y si bien el teléfono es una pantalla con muchas opciones para divertirse, la televisión es una costumbre arraigada en sus hogares para acceder en su tiempo libre, además de poder hacerlo conjuntamente con el teléfono móvil.

TABLA 31.

Si tuvieras que elegir ¿con que te quedarías?		
Opción	Frecuencia	%
No contesta	0	0
Teléfono móvil	7	41,1764706
Videojuegos	6	35,2941176
No lo sé	4	23,5294118
TOTAL	17	100

Autor: Cristina Ochoa Toral

Fuente: Cuestionario 1 aplicado al grupo 1 (6–9 años de edad)

El 41% elige al teléfono móvil y el 35,2% eligen los videojuegos y un 23,5% de niños no saben cuál de los dos elegir, la preferencia de las niñas en esta pregunta es mayor por el teléfono móvil con 5 de las 8 que lo elegirían, a diferencia de los niños que 5 de los 9 prefieren los videojuegos, coincidiendo con el análisis realizado por PlayScience

a 417 niños y niñas de entre 6 y 14 años en una encuesta online, en el que con el objetivo era comprobar las diferencias entre ellos y ellas en cuanto a preferencias de videojuegos y lo que esperan de la tecnología, indicando los resultados que, a las niñas les gusta más hacer uso social de la tecnología, mientras que los niños prefieren los videojuegos. Según la Dra. J. Alison Bryant, “Las niñas tienden a ser multitarea o a cambiar rápidamente entre actividades diferentes en una misma sentada, como charlar, jugar, descargar música y compartir fotos en un mismo rato. Los niños, sin embargo, tienden a priorizar los juegos por encima del resto de actividades.” (Meix, 2011).

5.1.3. Redes sociales y mediación familiar.

TABLA 17.

¿Juegas con videojuegos o juegos de ordenador?		
Opción	Frecuencia	%
No contesta	0	0
No	0	0
Si	17	100
TOTAL	17	100

Autor: Cristina Ochoa Toral

Fuente: Cuestionario 1 aplicado al grupo 1 (6–9 años de edad)

El 100% juega con videojuegos o juegos de ordenador, indicador de que esta, es una de las actividades que más disfrutan las nuevas generaciones y aunque estudios demuestran que el acceder a videojuegos de contenidos violentos es perjudicial para su desarrollo, son los padres los responsables de estar informados y conocer todo sobre los videojuegos a los que acceden los niños y con quienes juegan, además de procurar jugar con ellos, porque esto afianza su relación y confianza facilitando escoger juegos propios para su edad y pactar el tiempo y horario de juego para aprovechar sus beneficios, pues así como los de contenidos violentos pueden ser perjudiciales, los videojuegos bien escogidos estimulan habilidades como creatividad, establecer estrategias, solución de problemas, coordinación ojo-mano, como los videojuegos de deportes interactivos benefician su desarrollo motriz en general y evitan el sedentarismo.

TABLA 21.

¿Cuántos televisores que funcionen hay en tu casa?		
Opción	Frecuencia	%
No contesta	0	0
Ninguno	0	0
Uno	3	17,6470588
Dos	5	29,4117647
Tres	2	11,7647059
Cuatro o más	7	41,1764706
TOTAL	17	100

Autor: Cristina Ochoa Toral

Fuente: Cuestionario 1 aplicado al grupo 1 (6–9 años de edad)

Los mayores porcentajes corresponden al 41% de niños que tienen cuatro o más televisores en sus hogares y al 29,4% que tienen dos televisores, coincidiendo con las estadísticas del INEC sobre equipamiento de hogares en las que se afirma que el 85,1% tienen televisión.

Un dato curioso es que según las mismas estadísticas del INEC, los ecuatorianos pasan una hora y media diarias frente al televisor y dedican tanto hombres como mujeres tan solo 22 minutos a compartir con la familia, lo que indica la necesidad de cambiar nuestras costumbres y priorizar la vida familiar, siendo los adultos quienes deben enseñar con el ejemplo.

TABLA 23.

Cuando ves la tele, sueles estar con... (Es posible más de una respuesta)		
Opción	Frecuencia	%
Solo	13	17,5675676
Mi padre	10	13,5135135
Mi madre	12	16,2162162
Algún hermano/a	14	18,9189189
Otro familiar	10	13,5135135
Un amigo/a	10	13,5135135
Otras personas	5	6,75675676
TOTAL	74	100

Autor: Cristina Ochoa Toral

Fuente: Cuestionario 1 aplicado al grupo 1 (6–9 años de edad)

Si bien la mayoría de los niños miran la televisión acompañados de sus padres como se observa en esta tabla en la que el 16,2% la mira con su madre y el 13,5% con su padre, es inquietante que los porcentajes más altos correspondan a quienes la miran acompañados de un hermano con 19% o solos 17,5% que pueden coincidir con el tiempo en el que los niños están solos en casa por las distintas actividades diarias que realizan sus padres fuera del hogar, sean de trabajo, estudio o cualquier otra. Pero estas respuestas evidencian también la falta de control de los padres y la desinformación sobre riesgos y consecuencias de que los niños estén solos frente al televisor, por el tiempo y contenidos a los que pueden acceder como escenas de violencia, terror o sexo.

5.1.4. Redes sociales riesgos y oportunidades.

TABLA 15.

Con el móvil sueles (Es posible más de una respuesta)		
Opción	Frecuencia	%
Hablar	16	25,3968254
Enviar mensajes	14	22,2222222
Jugar	15	23,8095238
Navegar	8	12,6984127
Otras cosas	10	15,8730159
TOTAL	63	100

Autor: Cristina Ochoa Toral

Fuente: Cuestionario 1 aplicado al grupo 1 (6–9 años de edad)

Los mayores porcentajes corresponden a quienes lo utilizan para comunicarse con el 25,3%, para jugar el 23,8% y para enviar mensajes el 22,2%.

Los padres que facilitan móviles a sus niños, deben de controlar continuamente como lo usan, reflexionar sobre si su hijo tiene conciencia y madurez suficiente para usarlo adecuadamente, por los gastos que implica, por el tiempo de uso, por las actividades que realizan en él, por el riesgo de usarlo indebidamente y especialmente por el potencial peligro que genera el internet en sus teléfonos celulares, pues como se observa en esta tabla el 12,6% navega a través del celular y aunque la solución no es prohibir el acceso a la tecnología a los pequeños, lo importante es educarse como padres para enseñarles como hacer productivo el uso de las pantallas

TABLA 16.

¿Con quién sueles comunicarte? (Es posible más de una respuesta)		
Opción	Frecuencia	%
Con mi madre	15	24,5901639
Con mi padre	15	24,5901639
Con mis hermanos	7	11,4754098
Con otros familiares	14	22,9508197
Con los amigos/as	10	16,3934426
TOTAL	61	100

Autor: Cristina Ochoa Toral

Fuente: Cuestionario 1 aplicado al grupo 1 (6–9 años de edad)

El 24,5% de los niños de los niños utiliza su móvil para comunicarse por igual con su papá y mamá, el 23% se comunica con otros familiares, el 16,3% con sus amigos y un porcentaje bajo 11,4% se comunica con sus hermanos lo que indica que la necesidad de los padres de mantenerse en contacto con sus hijos si se facilita con el uso del móvil.

TABLA 20.

¿Con quién sueles jugar? (Es posible más de una respuesta)		
Opción	Frecuencia	%
Solo	15	30
Con mi madre	5	10
Con mi padre	5	10
Con mis hermanos	9	18
Con los amigos	11	22
Con otras personas distintas	5	10
TOTAL	50	100

Autor: Cristina Ochoa Toral

Fuente: Cuestionario 1 aplicado al grupo 1 (6–9 años de edad)

Los mayores porcentajes en esta pregunta corresponden al 30% de niños que juegan solos, al 22% que juega con un amigo y al 18% que lo hace con un hermano, evidenciando que, así como juegan solos, también les gusta jugar acompañados

coincidiendo con el Catedrático Etxeberria, para quien los videojuegos no deterioran las relaciones sociales de los jugadores, al contrario, afirma que esta afición se relaciona con actitudes positivas de socialización, lo que se comprueba con el alto número de niños encuestados que juegan con sus amigos, hermanos, familiares o con otras personas.

TABLA 24.

De la siguiente lista de cosas selecciona todas aquellas que tengas en casa:		
Opción	Frecuencia	%
Ordenador portátil	15	9,14634146
Impresora	12	7,31707317
Scáner	8	4,87804878
Web cam	10	6,09756098
MP3/MP4/iPod	12	7,31707317
Cámara de fotos digital	17	10,3658537
Cámara de video digital	16	9,75609756
Televisión de pago	16	9,75609756
Equipo de música	16	9,75609756
Teléfono fijo	17	10,3658537
DVD	16	9,75609756
Disco duro multimedia	9	5,48780488
Ninguna de estas, tengo otras	0	0
TOTAL	164	100

Autor: Cristina Ochoa Toral

Fuente: Cuestionario 1 aplicado al grupo 1 (6–9 años de edad)

En general los hogares de los niños de la escuela Los Álamos se encuentran muy bien equipados en cuanto a tecnología se refiere, con el 9,1% de niños que tienen ordenador portátil, todos poseen telefonía fija y cámara digital, un 9,7% tienen equipo de música, televisión de pago, cámara de video digital y DVD y en general, se observa como más de la mitad de ellos acceden a casi todos los equipos electrónicos de este punto, lo que puede ser un indicador de que sus hogares cuentan con buen nivel de vida, consecuencia de sus ingresos económicos, que facilitan su relación con la tecnología.

Las nuevas generaciones nacen rodeadas de tecnología y desde muy cortas edades, se interesan en conocer y manejar toda clase de aparatos electrónicos disponibles en

sus hogares, sea por diversión, juego o para realizar sus tareas escolares, debiendo las escuelas aprovechar este interés incorporándola a sus clases, pues si los niños desarrollan las destrezas necesarias para utilizar toda esta tecnología, con el apoyo y orientación necesarios de la escuela y del hogar, estarán preparados para desenvolverse en el futuro con más éxito.

5.2. CUESTIONARIO 2.

GRUPO 2: ADOLESCENTES DE 10 A 14 AÑOS

Y

GRUPO 3: JÓVENES DE 15 A 18 AÑOS

BREVE INTRODUCCIÓN.

El presente estudio fue realizado con alumnos de sexto de primaria (Séptimo de básica) en edades comprendidas entre 11 y 12 años del Núcleo Educativo Bilingüe Daniel Bernoulli y con alumnos de segundo de bachillerato de la Unidad Educativa Experimental Guadalupano de Quito, ambos colegios ubicados en la parroquia de Nayón, del cantón Quito, provincia de Pichincha. Los dos colegios funcionan en horario matutino, y reciben a alumnos de clase social media.

El Núcleo Educativo Bilingüe Daniel Bernoulli durante el año lectivo 2010-2011 laboró con once niños en el 7mo de EGB y el Colegio Guadalupano de Quito con 16 alumnos en el Segundo de Bachillerato; en ambos niveles se aplicó el cuestionario preparado específicamente para su edad, con el objetivo de conocer y analizar su relación con las TIC.

5.2.1 Caracterización socio demográfica.

TABLA 1.

¿En qué curso estás?				
Opción	Grupo 2: 10-14 años (Aplicado a 9no de EGB)		Grupo 3: 15-18 años (Aplicado a 2do de bachillerato)	
	Frecuencia	%	Frecuencia	%
No contesta	0	0	0	0
5to de primaria	0	0	0	0
6to. De primaria	11	100	0	0
1ro. De ESO	0	0	0	0
2do. De ESO	0	0	0	0
3ro. De ESO	0	0	0	0
4to. De ESO	0	0	0	0
1ro. Bachillerato	0	0	16	100
2do. Bach.	0	0	0	0
1ro. De formación	0	0	0	0
2do. De formación	0	0	0	0
TOTAL	11	100	16	100

Autor: Cristina Ochoa Toral

Fuente: Cuestionario 2 aplicado al grupo 2 y 3 (10–18 años de edad)

La modalidad educativa del Ecuador es distinta a la planteada en los cuestionarios aplicados, y las respuestas de los niños del Núcleo Educativo Bilingüe Daniel Bernoulli como sexto de primaria, corresponden al Séptimo de Educación General Básica de nuestro país y en los estudiantes del Colegio Guadalupano de Quito, quienes respondieron Primero de Bachillerato, corresponde al Segundo de Bachillerato en la modalidad educativa ecuatoriana.

TABLA 2.

¿Cuántos años tienes?				
Opción	Grupo 2: 10-14 años (Aplicado a 7mo de EGB)		Grupo 3: 15-18 años (Aplicado a 2do de bachillerato)	
	Frecuencia	%	Frecuencia	%
No contesta	0	0	0	0
11 años	8	72,7272727	0	0
12 años	3	27,2727273	0	0
13 años	0	0	0	0
14 años	0	0	0	0
15 años	0	0	0	0
16 años	0	0	9	56,25
17 años	0	0	6	37,5
18 años o más	0	0	1	6,25
TOTAL	11	100	16	100

Autor: Cristina Ochoa Toral

Fuente: Cuestionario 2 aplicado al grupo 2 y 3 (10–18 años de edad)

El 72,7% de los alumnos del Séptimo de EGB del Núcleo Educativo Bilingüe Daniel Bernoulli tienen 11 años y un 27,2% de ellos 12 años, es decir sus edades corresponden a las respectivas para cursar este nivel educativo, mientras que en el Colegio Guadalupano encontramos en su mayoría a jóvenes de 16 años con un 56,2%, adolescentes de 17 años un 37,5% y de 18 años un 6,2%, que pueden corresponder a alumnos que por cualquier motivo están repitiendo el año.

Según las estadísticas del Informe de Progreso Educativo Ecuador 2010 ¿Cambio educativo o educación por el cambio? publicado por el PREAL⁵¹, Fundación Ecuador y el Grupo Faro, los problemas de repetición en el nivel secundario, son mayores al nivel escolar y mientras la repetición de años en la escuela ha disminuido, en la secundaria prácticamente no ha cambiado desde el 2001 y hasta el 2007 se mantuvo en 4,1% y solo el 65% de los alumnos ha logrado culminar sus estudios en el tiempo previsto.

⁵¹ Programa de Promoción de la República Educativa en América Latina y el Caribe

TABLA 3.

Sexo				
Opción	Grupo 2: 10-14 años (Aplicado a 7mo de EGB)		Grupo 3: 15-18 años (Aplicado a 2do de bachillerato)	
	Frecuencia	%	Frecuencia	%
No contesta	0	0	0	0
Masculino	8	72,7272727	7	43,75
Femenino	3	27,2727273	9	56,25
TOTAL	11	100	16	100

Autor: Cristina Ochoa Toral

Fuente: Cuestionario 2 aplicado al grupo 2 y 3 (10–18 años de edad)

En el Núcleo Educativo Bilingüe Daniel Bernoulli el número de niños es mucho mayor al de las niñas con un porcentaje del 72,7% frente al 27,2% de mujeres, a diferencia del Colegio Guadalupano en donde es mayor el porcentaje de alumnado femenino con un 56,2% de señoritas frente a un 43,7% de muchachos. En el Ecuador en general, los años promedio de escolaridad son menos en las mujeres y la tasa de analfabetismo es también más alta en este género, con mayor desigualdad entre hombres y mujeres con respecto a la educación en la Sierra y Amazonía que en la costa en donde es menor la desigualdad en educación de géneros, por lo que la meta del gobierno actual es garantizar educación igualitaria para hombres y mujeres, lo que permitirá al mismo tiempo cumplir con otras metas planteadas, como la de eliminar la desnutrición, pues según los resultados presentados del estudio hecho por CISMIL⁵² por cantones para determinar la desnutrición entre el IDEGE⁵³ y la desnutrición crónica se encontró que los “Cantones con mayores niveles de desigualdad en educación entre hombres y mujeres se caracterizan por tener altos niveles de desnutrición infantil” (Centro de Investigaciones del Milenio, Los ODM en el Ecuador, Indicadores y Disparidades Cantonales, 2006).

⁵² Centro de Investigaciones Sociales del Milenio

⁵³ Índice de Disparidades de Género en Educación

Tabla 4.

Sin contarte a ti mismo, ¿qué personas viven contigo? (Es posible más de una respuesta)				
Opción	Grupo 2: 10-14 años (Aplicado a 7mo de EGB)		Grupo 3: 15-18 años (Aplicado a 2do de bachillerato)	
	Frecuencia	%	Frecuencia	%
Mi padre	8	29,6296296	14	34,1463415
Mi madre	11	40,7407407	14	34,1463415
Un hermano/a	4	14,8148148	7	17,0731707
2 Hermanos/as	1	3,7037037	5	12,195122
3 Hermanos/as	1	3,7037037	1	2,43902439
4 Hermanos/as	0	0	0	0
5 Hermanos/as o más	0	0	0	0
Mi abuelo/a	1	3,7037037	0	0
Otras personas	1	3,7037037	0	0
Total	27	100	41	100

Autor: Cristina Ochoa Toral

Fuente: Cuestionario 2 aplicado al grupo 2 y 3 (10–18 años de edad)

El 40,7%, es decir todos niños del Núcleo Educativo Daniel Bernoulli, viven con su madre y el 29,6% con su padre, a diferencia de los jóvenes del colegio Guadalupano, en donde es igual el porcentaje de adolescentes que viven con su papá y con su mamá con un 34% siendo un total de 4 hogares en donde faltan uno de ellos, que puede deberse a divorcios, separaciones, migraciones o muerte de uno de sus progenitores. El porcentaje más alto en el número de hermanos, es para quienes tienen uno solo con 14,8% para el primer grupo y 17% para el segundo grupo, y solo en el Núcleo Educativo Bilingüe Daniel Bernoulli hay alumnos que viven bien con uno de sus abuelos u otras personas con porcentajes de 3,7% para cada uno. Como se observa, la mayoría de los jóvenes viven en familias nucleares, pudiendo los que no, estar dentro de las estadísticas de divorcios publicadas por el INEC, que indican que en el 2010 se registraron 18.000 divorcios.

TABLA 5.

¿Cuál es la profesión de tu padre?				
Opción	Grupo 2: 10-14 años (Aplicado a 7mo de EGB)		Grupo 3: 15-18 años (Aplicado a 2do de bachillerato)	
	Frecuencia	%	Frecuencia	%
No contesta	2	18,1818182	0	0
Está desempleado	0	0	0	0
Es jubilado	0	0	1	6,25
Trabaja en el hogar	0	0	2	12,5
Desempeña un oficio	4	36,3636364	0	0
Realiza un trabajo técnico	0	0	3	18,75
Realiza un trabajo de grado universitario	3	27,2727273	5	31,25
No lo sé/otro	2	18,1818182	5	31,25
TOTAL	11	100	16	100

Autor: Cristina Ochoa Toral

Fuente: Cuestionario 2 aplicado al grupo 2 y 3 (10–18 años de edad)

El 18% de los adolescentes del Núcleo Educativo Bilingüe Daniel Bernoulli no contestaron a esta pregunta, lo que puede deberse a desinformación de los chicos o tal vez porque son los que no viven con ellos. El porcentaje más alto corresponde al 36% de padres que desempeñan un oficio, seguido del 27,2% que desempeña un trabajo de grado universitario, a diferencia del los padres del Colegio Guadalupano, en donde el 31,2% realiza un trabajo de grado universitario y con este mismo porcentaje están los que no saben cuál es su profesión, seguido de los que realizan un trabajo técnico con un 18,7%.

Ninguno de los padres de los dos grupos está desempleado, lo que pudiera guardar relación con los resultados del Instituto Nacional de Estadística y Censo que en un informe publicado en el mes de septiembre del presente año, indica que la cifra de empleo subió de 41,9% a 45,6% disminuyendo la tasa de desempleo y la de subempleo y que la creación de empleos también aumentó en un 20% en el sector público y en el privado un 80%.

TABLA 6.

¿Cuál es la profesión de tu madre?				
Opción	Grupo 2: 10-14 años (Aplicado a 7mo de EGB)		Grupo 3: 15-18 años (Aplicado a 2do de bachillerato)	
	Frecuencia	%	Frecuencia	%
No contesta	0	0	1	6,25
Está desempleada	1	9,09090909	0	0
Es jubilada	0	0	0	0
Trabaja en el hogar	4	36,3636364	2	12,5
Desempeña un oficio	4	36,3636364	0	0
Realiza un trabajo técnico	1	9,09090909	7	43,75
Realiza un trabajo de nivel universitario	1	9,09090909	6	37,5
No lo sé/otro	0	0	0	0
TOTAL	11	100	16	100

Autor: Cristina Ochoa Toral

Fuente: Cuestionario 2 aplicado al grupo 2 y 3 (10–18 años de edad)

La mayor parte de las madres de los niños del Núcleo Educativo Bilingüe Daniel Bernoulli trabajan en el hogar o desempeñan un oficio con un porcentaje de 36,3%, el índice de desempleo, trabajo técnico y trabajo de nivel universitario es de 9%, a diferencia de las madres del Colegio Guadalupano en donde el 43,7% realizan un trabajo técnico, seguido del 37,5% de madres que realizan un trabajo de nivel universitario y en este caso todos conocen la profesión de su madre.

Según los datos del INEC de áreas urbanas, solo el 13,7% de las mujeres a escala nacional tienen educación superior y el 33,5% tienen formación secundaria. El mismo estudio realizado en el 2010 indica que el ingreso mensual promedio de las mujeres es de 257,75 dólares mensuales frente a los 386,1 dólares que reciben los hombres; solo el 33,4% de mujeres ecuatorianas que están en edad de trabajar lo hacen y de ellas el 8% son jefes de hogar.

TABLA 54.

¿Tienes móvil propio?				
Opción	Grupo 2: 10-14 años (Aplicado a 7mo de EGB)		Grupo 3: 15-18 años (Aplicado a 2do de bachillerato)	
	Frecuencia	%	Frecuencia	%
No contesta	0	0	0	0
No	2	18,1818182	0	0
Sí	8	72,7272727	16	100
No, pero uso el de otras personas.	1	9,09090909	0	0
TOTAL	11	100	16	100

Autor: Cristina Ochoa Toral

Fuente: Cuestionario 2 aplicado al grupo 2 y 3 (10–18 años de edad)

El 72,7% de niños del Núcleo Educativo Bilingüe Daniel Benoulli, tiene su propio teléfono móvil, el 18% no tiene y el 9% no tienen, pero usan el de otras personas, a diferencia del Guadalupano en el que todos los alumnos tienen su propio teléfono móvil, que puede deberse a que su uso, se va generalizando con la edad y el gran porcentaje de niños y adolescentes que acceden a esta pantalla, concuerda con las estadísticas del INEC, en las que el teléfono móvil es la segunda pantalla de mayor acceso en los hogares ecuatorianos con un 80%, luego de la televisión cuyo porcentaje de acceso es de 85%.

TABLA 55.

¿A qué edad tuviste tu primer teléfono móvil?				
Opción	Grupo 2: 10-14 años (Aplicado a 7mo de EGB)		Grupo 3: 15-18 años (Aplicado a 2do de bachillerato)	
	Frecuencia	%	Frecuencia	%
No contesta	2	18,1818182	0	0
A los 8 años o menos	3	27,2727273	0	0
A los 9 años	2	18,1818182	1	6,25
A los 10 años	3	27,2727273	2	12,5
A los 11 años	0	0	3	18,75
A los 12 años	1	9,09090909	5	31,25
A los 13 años	0	0	4	25
A los 14 años	0	0	0	0
A los 15 años	0	0	0	0
Con más de 15 años	0	0	1	6,25
TOTAL	11	100	16	100

Autor: Cristina Ochoa Toral

Fuente: Cuestionario 2 aplicado al grupo 2 y 3 (10–18 años de edad)

Con las respuestas de los jóvenes a esta pregunta se comprueba que el acceso a esta pantalla es cada vez a menores edades, así tenemos que la mayoría de los niños del Núcleo Educativo Bilingüe Daniel Bernoulli han adquirido su móvil a los 8 años o menos y a los 10 años, ambos con un porcentaje de 27%, a diferencia de los jóvenes del Colegio Guadalupano en donde el 31% lo tiene desde a los 12 años y el 25% desde 11 años. Así vemos como las nuevas generaciones van adquiriendo su teléfono móvil cada vez a más temprana edad y según los resultados de las Generaciones Interactivas Ecuador publicado el 25 de febrero de 2011 “El 28% de los niños y niñas,

6 a 9 años, afirma tener un celular propio. Entre los de 10 a 18 el porcentaje es casi el doble: 58%. A partir de los 16 años, el dato supera el 70%” (Interactivas, 2011) y en esta misma publicación informan que el 56% usan celular antes de los 10 años.

TABLA 56.

¿Cómo conseguiste tu primer teléfono móvil?				
Opción	Grupo 2: 10-14 años (Aplicado a 7mo de EGB)		Grupo 3: 15-18 años (Aplicado a 2do de bachillerato)	
	Frecuencia	%	Frecuencia	%
No contesta	2	18,1818182	0	0
Me lo compraron mis padres sin pedirlo	3	27,2727273	6	37,5
Me lo compraron mis padres porque se lo pedí	0	0	6	37,5
Me los compraron otros familiares	1	9,09090909	1	6,25
Me lo compré yo mismo	0	0	1	6,25
Fue un regalo de cumpleaños, Navidad, comunión...	2	18,1818182	1	6,25
Lo heredé de otra persona	3	27,2727273	1	6,25
TOTAL	11	100	16	100

Autor: Cristina Ochoa Toral

Fuente: Cuestionario 2 aplicado al grupo 2 y 3 (10–18 años de edad)

Al 27,2% de los niños del primer grupo se lo compraron sus padres sin pedirlo o lo heredaron de otra persona y para el 18% fue un regalo, en el segundo grupo en cambio los más altos porcentajes corresponden a quienes se lo dieron sus padres sin pedirlo y a quienes les compraron por pedirlo con 37,5%; resultados que pueden deberse a la tranquilidad y seguridad que brinda el teléfono móvil a los padres al mantenerlos ubicados y aunque esto ha reforzado la comunicación entre padres e hijos, la calidad de su relación no necesariamente mejora, pues a veces el control, puede hacer sentir a los chicos, que sus padres no respetan su privacidad, porque

parte de su tranquilidad, incluye revisar sus llamadas y mensajes lo que puede ser muy molesto para los menores.

TABLA 57.

¿Qué tipo de teléfono tienes actualmente?				
Opción	Grupo 2: 10-14 años (Aplicado a 7mo de EGB)		Grupo 3: 15-18 años (Aplicado a 2do de bachillerato)	
	Frecuencia	%	Frecuencia	%
No contesta	2	18,1818182	0	0
Comprado nuevo	4	36,3636364	13	81,25
De segunda mano	5	45,4545455	3	18,75
TOTAL	11	100	16	100

Autor: Cristina Ochoa Toral

Fuente: Cuestionario 2 aplicado al grupo 2 y 3 (10–18 años de edad)

El 45% de niños del primer grupo tienen un celular de segunda mano y el 36% utilizan un celular nuevo. En el colegio Guadalupano la situación es distinta, los chicos en su mayoría usan celulares nuevos con un porcentaje de 81% y los que utilizan celulares usados son el 18,7%, lo que puede relacionarse con la edad, pues es más común que los padres den a los niños teléfonos que ya no usan por no tener ellos todavía la necesidad social de presumir modelos actualizados de celular, en cambio para los adolescentes, el tener un teléfono móvil nuevo marca la diferencia entre sus amigos, además de poder acceder a la variedad de funciones y servicios con los que cuentan los modelos actualizados.

TABLA 58.

¿Quién paga habitualmente el gasto del móvil?				
Opción	Grupo 2: 10-14 años (Aplicado a 7mo de EGB)		Grupo 3: 15-18 años (Aplicado a 2do de bachillerato)	
	Frecuencia	%	Frecuencia	%
No contesta	2	18,1818182	0	0
Yo mismo	0	0	4	25
Mis padres	8	72,7272727	11	68,75
Otros	1	9,09090909	1	6,25
TOTAL	11	100	16	100

Autor: Cristina Ochoa Toral

Fuente: Cuestionario 2 aplicado al grupo 2 y 3 (10–18 años de edad)

Los padres son quienes en mayor porcentaje financian el uso del celular en los dos grupos con un 72,7% en el caso de los niños del Núcleo Educativo Bilingüe Daniel Bernoulli y con un 68,7% en el Colegio Guadalupano y los chicos que cubren los gastos de su móvil son el 25% de adolescentes del segundo grupo.

A los menores les beneficia ser responsables del uso que dan al teléfono móvil, por hacerlos conscientes de lo que implica mantenerlo y por evitar abusos de consumo y aunque en los dos colegios encuestados sus padres son los que cubren su gasto, no necesariamente representa un problema, pues hay planes de pago de bajo costo y opciones prepago, que permiten a los padres controlar la cantidad mensual que quieren que sus hijos consuman; el problema se da, cuando los chicos no son conscientes de lo que sus padres deben gastar o cuando no tienen límites establecidos para consumirlo.

TABLA 59.

¿Qué tipo de medio de pago tienes para el teléfono?				
Opción	Grupo 2: 10-14 años (Aplicado a 7mo de EGB)		Grupo 3: 15-18 años (Aplicado a 2do de bachillerato)	
	Frecuencia	%	Frecuencia	%
No contesta	2	18,1818182	0	0
Es de tarjeta	3	27,2727273	10	62,5
Es de contrato	0	0	4	25
No lo sé	6	54,5454545	2	12,5
TOTAL	11	100	16	100

Autor: Cristina Ochoa Toral

Fuente: Cuestionario 2 aplicado al grupo 2 y 3 (10–18 años de edad)

El 54,5% de niños del Núcleo Educativo Bilingüe Daniel Bernoulli no saben cuál es el medio de pago de su teléfono móvil, el 27% lo pagan con tarjeta, mientras que en el Colegio Guadalupano, el 62,5% de adolescentes utilizan la tarjeta para pagarlo, y el 25% tienen contrato y la razón por la que la mayoría de los niños no saben como pagan el mantenimiento de sus celulares, puede deberse a que son sus padres quienes cubren el gasto.

TABLA 60.

¿Sabes cuánto gastas mensualmente en el teléfono móvil?				
Opción	Grupo 2: 10-14 años (Aplicado a 7mo de EGB)		Grupo 3: 15-18 años (Aplicado a 2do de bachillerato)	
	Frecuencia	%	Frecuencia	%
No contesta	2	18,1818182	0	0
No lo sé	4	36,3636364	2	12,5
5 dólares o menos	4	36,3636364	2	12,5
Entre 5 a 10 dólares	1	9,09090909	3	18,75
Entre 10 y 20 dólares	0	0	6	37,5
Entre 20 y 30 dólares	0	0	2	12,5
Más de 30 dólares	0	0	1	6,25
TOTAL	11	100	16	100

Autor: Cristina Ochoa Toral

Fuente: Cuestionario 2 aplicado al grupo 2 y 3 (10–18 años de edad)

Los mayores porcentajes en los niños del Núcleo Educativo Bilingüe Daniel Bernoulli corresponden a quienes gastan 5 dólares o menos o a los que no saben cuánto gastan con un 36,3%, a diferencia del Colegio Guadalupano en donde el 37,5% gastan entre 10 y 20 dólares seguido del 18,7% que gasta entre 5 y 10 dólares, esta diferencia sobre el gasto en los dos colegios puede relacionarse con la edad y el uso que dan a su móvil, pues mientras los más jóvenes utilizan el celular para comunicarse básicamente con sus padres y familiares, mientras que los chicos del segundo grupo quienes tienen ya mayor independencia, le dan un uso más social que familiar.

TABLA 101.

¿Dónde está el televisor o televisores en tu casa? (Es posible más de una respuesta)				
Opción	Grupo 2: 10-14 años (Aplicado a 7mo de EGB)		Grupo 3: 15-18 años (Aplicado a 2do de bachillerato)	
	Frecuencia	%	Frecuencia	%
En mi habitación	3	15	11	22,9166667
En la habitación de un hermano/a.	1	5	9	18,75
En la habitación de mis padres	7	35	15	31,25
En la sala de estar	4	20	7	14,5833333
En la cocina	3	15	6	12,5
En un cuarto de juegos	2	10	0	0
TOTAL	20	100	48	100

Autor: Cristina Ochoa Toral

Fuente: Cuestionario 2 aplicado al grupo 2 y 3 (10–18 años de edad)

El 35% de televisores en los hogares de los menores del primer grupo están ubicados en las habitaciones de sus padres y el 15% en sus habitaciones, los demás con bajos porcentajes, están repartidos en otras áreas del hogar, a diferencia del segundo grupo en donde el 31,2% se ubican en las habitaciones de sus padres y el 23% en sus habitaciones y con menores porcentajes los que se ubican en otros lugares, así vemos como esta pantalla sigue siendo la de mayor acogida coincidiendo con las estadísticas del INEC del 2010 la que indica que el 85% de hogares ecuatorianos está equipado con esta pantalla.

TABLA 115.

¿De la siguiente lista de cosas selecciona todas aquellas que tengas en casa?				
Opción	Grupo 2: 10-14 años (Aplicado a 7mo de EGB)		Grupo 3: 15-18 años (Aplicado a 2do de bachillerato)	
	Frecuencia	%	Frecuencia	%
Ordenador portátil	5	6,66666667	13	7,97546012
Impresora	8	10,66666667	14	8,58895706
Scanner	4	5,33333333	11	6,74846626
Webcam	5	6,66666667	12	7,36196319
USB o disco duro externo	3	4	10	6,13496933
Mp3/ Mp4/iPod	5	6,66666667	14	8,58895706
Cámara de fotos digital	10	13,33333333	16	9,81595092
Cámara de video digital	5	6,66666667	8	4,90797546
Televisión de pago (Digital o por cable Digital Plus, ONO, Imagenio, etc.)	3	4	13	7,97546012
Equipo de música	7	9,33333333	16	9,81595092
Teléfono fijo	7	9,33333333	16	9,81595092
DVD	9	12	16	9,81595092
Disco duro multimedia (para bajar películas y verlas en la televisión)	4	5,33333333	4	2,45398773
Ninguna de estas tengo otras.	0	0	0	0
TOTAL	75	100	163	100

Autor: Cristina Ochoa Toral

Fuente: Cuestionario 2 aplicado al grupo 2 y 3 (10–18 años de edad)

Las nuevas generaciones están cada vez más equipadas en cuanto a pantallas, lo que resulta positivo para su desarrollo en esta época en la que cada día van apareciendo nuevos y más novedosos aparatos con los que las nuevas generaciones se relacionan con la mayor facilidad.

Al establecer una comparación sobre el acceso a equipos y pantallas entre los dos colegios, vemos que los adolescentes del Colegio Guadalupano acceden más a la tecnología que los niños del Núcleo Educativo Bilingüe Daniel Bernoulli, lo que puede relacionarse con la capacidad económica de sus familias, así tenemos que en el Colegio Guadalupano todos los hogares tienen cámara de fotos digital, equipo de música, teléfono fijo y DVD con 9,8%, le siguen los hogares que tienen Mp3/ Mp4/Ipod e impresora con 8,5% y en general se observa como a casi todos los equipos

electrónicos mencionados acceden la mayoría de alumnos, a diferencia de los niños del Núcleo Educativo Bilingüe Daniel Bernoulli, en donde los mayor porcentajes corresponden a la cámara digital con 13,3% DVD con 12% y a la impresora con 10,6% y los más bajos porcentajes son para los hogares equipados con USB o disco duro externo y televisión de 4%.

El conocer la tecnología con la que se relacionan los niños y jóvenes, permite determinar cómo afectan a su realidad ellos son los primeros en aprender a aprovecharlas y construir su conocimiento, desarrollar capacidades como creatividad, comunicación y razonamiento y lejos de aislarlos, más bien les permiten interactuar y estrechar sus relaciones sociales cuando son bien utilizadas.

Su interés por las nuevas tecnologías que aparecen en el mercado, ha hecho incluso que la publicidad de las empresas vendedoras se dirija a las nuevas generaciones, que aunque no son quienes tienen dinero, los encargados de venderlas saben que su opinión influye a la hora de comprar, más ahora que son ellos los que lo general conocen y la manejan mejor que sus progenitores.

TABLA 116.

¿Cómo consigues tu propio dinero? (Es posible seleccionar más de una respuesta)				
Opción	Grupo 2: 10-14 años (Aplicado a 7mo de EGB)		Grupo 3: 15-18 años (Aplicado a 2do de bachillerato)	
	Frecuencia	%	Frecuencia	%
Paga semanal	5	29,4117647	6	21,4285714
Cuando necesito algo pido y me dan	2	11,7647059	11	39,2857143
En tu cumpleaños, fiestas, Navidad o días especiales.	5	29,4117647	5	17,8571429
Hago algún trabajo en casa.	1	5,88235294	3	10,7142857
Hago algún trabajo fuera de casa	3	17,6470588	3	10,7142857
No me dan dinero	1	5,88235294	0	0
TOTAL	17	100	28	100

Autor: Cristina Ochoa Toral

Fuente: Cuestionario 2 aplicado al grupo 2 y 3 (10–18 años de edad)

En las respuestas a esta pregunta también se observan diferencias entre los dos grupos, pues mientras que los niños del primer grupo reciben dinero por paga semanal o cumpleaños, fiestas, navidad o días especiales con un porcentaje de 29,4%, los chicos del Colegio Guadalupeño en su mayoría reciben dinero cuando lo necesitan y lo piden con un porcentaje de 39,2%, y los que lo reciben por realizar un trabajo en casa o fuera de ella llevan los porcentajes más bajos con 5,8% y 17,6% respectivamente para los niños del primer grupo y con 10,7% para ambos casos del segundo grupo

La forma como los chicos consiguen dinero es importante para crear conciencia de cómo manejarlo adecuadamente, sería importante que los padres comprendan que el enseñarles a manejar dinero sus hijos desde pequeños, será una base para que lo hagan solos cuando sean adultos, pues resulta positivo que aprendan a vivir con un presupuesto, que tengan el hábito de ahorrar y conocimientos básicos de cómo invertir.

TABLA 117.

¿Con cuál de estas frases estás de acuerdo?				
Opción	Grupo 2: 10-14 años (Aplicado a 7mo de EGB)		Grupo 3: 15-18 años (Aplicado a 2do de bachillerato)	
	Frecuencia	%	Frecuencia	%
No contesta	0	0	0	0
Tengo más dinero del que necesito	4	36,3636364	1	6,25
Tengo el dinero suficiente para mis necesidades	4	36,3636364	6	37,5
Tengo menos dinero del que necesito	3	27,2727273	9	56,25
TOTAL	11	100	16	100

Autor: Cristina Ochoa Toral

Fuente: Cuestionario 2 aplicado al grupo 2 y 3 (10–18 años de edad)

El 36,3% de niños del Núcleo Educativo Bilingüe Daniel Bernoulli, están conformes con el dinero que reciben de sus padres, el mismo porcentaje afirman tener más dinero del que necesitan y el 27,2% creen tener menos dinero del que necesitan, a diferencia del Colegio Guadalupeño, en donde el mayor porcentaje corresponde a los

jóvenes que afirman tener menos dinero del que necesitan con 56%, el 37,5% están conformes con lo que reciben y solo 6% dice tener más dinero del que necesita, lo que puede deberse a que conforme avanzan en edad, aparecen nuevas necesidades consecuencia de su mayor independencia y vida social, pero son los padres quienes deben determinar la cantidad de dinero que necesitan según sus posibilidades económicas, por ser una forma de enseñarles a priorizar en cuanto a consumo y gasto de su presupuesto.

5.2.2. REDES SOCIALES Y PANTALLAS

TABLA 7.

¿Qué es lo que más te gustaría hacer hoy después de cenar?				
Opción	Grupo 2: 10-14 años (Aplicado a 7mo de EGB)		Grupo 3: 15-18 años (Aplicado a 2do de bachillerato)	
	Frecuencia	%	Frecuencia	%
No contesta	0	0	0	0
Irme a mi habitación a leer, navegar	4	36,3636364	10	62,5
Navegar, jugar, ver la tele con mi familia	3	27,2727273	4	25
Leer, estudiar, irme a dormir	2	18,1818182	1	6,25
Hablar con mi familia	2	18,1818182	1	6,25
TOTAL	11	100	16	100

Autor: Cristina Ochoa Toral

Fuente: Cuestionario 2 aplicado al grupo 2 y 3 (10–18 años de edad)

En este punto los chicos de los dos colegios coinciden en que luego de cenar lo que más les gustaría es ir a su habitación a leer, navegar, jugar o escuchar música solos, con un 36% para el primer grupo y un 62,5% para el segundo, seguido en ambos casos de navegar, jugar y ver la tele con la familia con 27,2% en el Núcleo Educativo Bilingüe Daniel Bernoulli y un 25% en el Colegio Guadalupano, lo que concuerda con las estadísticas del INEC, que indican que en el Ecuador, los jóvenes de 12 a 19 años “Se ocupan más en leer, ver televisión o navegar (13,41 horas), aficiones (16 horas) y relajación (7,36 horas). La prioridad, también en esa franja, es estudiar con 32 horas semanales.” (Fernández, 2011).

TABLA 8.

¿Qué lees?				
Opción	Grupo 2: 10-14 años (Aplicado a 7mo de EGB)		Grupo 3: 15-18 años (Aplicado a 2do de bachillerato)	
	Frecuencia	%	Frecuencia	%
No contesta	1	9,09090909	0	0
Nada	0	0	0	0
Sólo las lecturas obligatorias del colegio	1	9,09090909	5	31,25
Otras lecturas: libros, revistas o comics	9	81,8181818	11	68,75
TOTAL	11	100	16	100

Autor: Cristina Ochoa Toral

Fuente: Cuestionario 2 aplicado al grupo 2 y 3 (10–18 años de edad)

Aunque en la pregunta anterior el porcentaje de jóvenes que prefiere después de cenar actividades como leer fue bajo, en esta pregunta el porcentaje de muchachos que leen libros, revistas o cómics es alto en los dos grupos con un 81,8% de niños del Núcleo Educativo Bilingüe Daniel Bernoulli lo hace y un 68,7% en el Colegio Guadalupano, aunque en este colegio es mayor el porcentaje de muchachos que solo leen lecturas obligatorias del colegio con un 31%, lo que es muy interesante pues demuestra que en la escuela y en sus hogares propician en los muchachos el gusto por la lectura

“El interés por el libro y la lectura surge en los hogares, en la escuela, en las ciudades con la presencia material del libro y la existencia de bibliotecas. Se alimenta con la animación a la lectura, la acertada selección de los libros de acuerdo con la edad, formación y madurez de los escolares y el descubrimiento de la lectura como una acción placentera y de desarrollo y enriquecimiento interno de niños y jóvenes”. (Hoy, 2010)

TABLA 9.

¿Cuántas horas al día estudias o haces la tarea entre semana?				
Opción	Grupo 2: 10-14 años (Aplicado a 7mo de EGB)		Grupo 3: 15-18 años (Aplicado a 2do de bachillerato)	
	Frecuencia	%	Frecuencia	%
No contesta	0	0	0	0
Nada	0	0	0	0
30 minutos	1	9,09090909	1	6,25
Entre 30 minutos y una hora	5	45,4545455	3	18,75
Entre una y dos horas	2	18,1818182	6	37,5
Entre dos y tres horas	0	0	3	18,75
Más de tres horas	3	27,2727273	3	18,75
TOTAL	11	100	16	100

Autor: Cristina Ochoa Toral

Fuente: Cuestionario 2 aplicado al grupo 2 y 3 (10–18 años de edad)

TABLA 10.

¿Cuántas horas al día estudias o haces la tarea los fines de semana?				
Opción	Grupo 2: 10-14 años (Aplicado a 7mo de EGB)		Grupo 3: 15-18 años (Aplicado a 2do de bachillerato)	
	Frecuencia	%	Frecuencia	%
No contesta	0	0	0	0
Nada	2	18,1818182	0	0
30 minutos	1	9,09090909	0	0
Entre 30 minutos y una hora	4	36,3636364	3	18,75
Entre una y dos horas	3	27,2727273	4	25
Entre dos y tres horas	1	9,09090909	6	37,5
Más de tres horas	0	0	3	18,75
TOTAL	11	100	16	100

Autor: Cristina Ochoa Toral

Fuente: Cuestionario 2 aplicado al grupo 2 y 3 (10–18 años de edad)

El porcentaje más alto de niños del Núcleo Educativo Bilingüe Daniel Bernoulli, dedican entre 30 minutos y una hora para estudiar entre semana con un 45,4% y los

fines de semana con un 36,3%, mientras que el tiempo de estudio para los adolescentes del Colegio Guadalupano aumenta con un 37,5% de chicos que dedican entre una y dos horas para estudiar entre semana y un 37,5% que estudian entre dos y tres horas los fines de semana, lo que puede deberse a que conforme avanzan los años de estudios, los chicos requieren dedicar más tiempo a esta actividad.

Las estadísticas del INEC afirman que en el Ecuador los jóvenes dedican 29 horas y 19 minutos a la semana al estudio, siendo un dato interesante que conforme avanza la edad los ecuatorianos estudian menos.

TABLA 14.

¿Te ayudas del ordenador o internet para realizar los deberes o estudiar?				
Opción	Grupo 2: 10-14 años (Aplicado a 7mo de EGB)		Grupo 3: 15-18 años (Aplicado a 2do de bachillerato)	
	Frecuencia	%	Frecuencia	%
No contesta	0	0	0	0
No contesta	3	27,2727273	0	0
Si	8	72,7272727	16	100
TOTAL	11	100	16	100

Autor: Cristina Ochoa Toral

Fuente: Cuestionario 2 aplicado al grupo 2 y 3 (10–18 años de edad)

El 72,7% de niños del Núcleo Educativo Bilingüe Daniel Bernoulli se ayudan con el ordenador para realizar sus tareas, mientras que el 27% no contestaron, debiendo corresponder a los niños que no tienen esta pantalla en sus hogares, a diferencia del Colegio Guadalupano en el que todos se ayudan del ordenador para realizar sus tareas, lo que puede deberse a que a mayor edad aumenta su necesidad de acceder a la tecnología, por las ventajas para investigar, realizar sus tareas y aprender, pues optimiza el uso del tiempo acortando distancias, facilitando su trabajo, además de darles autonomía y una variedad de maneras para acceder a la información.

TABLA 15.

¿Qué tipo de herramientas utilizas para ello? (Es posible más de una respuesta)				
Opción	Grupo 2: 10-14 años (Aplicado a 7mo de EGB)		Grupo 3: 15-18 años (Aplicado a 2do de bachillerato)	
	Frecuencia	%	Frecuencia	%
Internet: Buscadores y páginas web	4	40	16	44,44444444
CD interactivo	0	0	0	0
Enciclopedias digitales	4	40	4	11,11111111
Word, Power Point, Excel, etc.	2	20	16	44,44444444
TOTAL	10	100	36	100

Autor: Cristina Ochoa Toral

Fuente: Cuestionario 2 aplicado al grupo 2 y 3 (10–18 años de edad)

El 40% de los niños del primer grupo utilizan internet y enciclopedias digitales y solo un 20% ocupan programas como Word, Power Point, Excel, etc., a diferencia de los adolescentes del Colegio Guadalupano en donde el 44,4% ocupan tanto Internet (buscadores y páginas web) y programas como Word, Power Point, Excel, etc. Las diferencias en los porcentajes entre las dos instituciones educativas puede deberse a que conforme avanza la instrucción educativa avanza también la complejidad de trabajos y tareas para lo que necesitan acceder a este tipo de tecnología o también puede deberse a las exigencias y motivación de cada colegio para ocuparlas.

Las nuevas generaciones tienen mayor capacidad para investigar y la internet es la herramienta que lo permite, pues el aprender frente a un computador hace más atractivo, estimulante e interesante su aprendizaje; Xavier Bringué, presentador del programa para Fundación Telefónica La Generación Interactiva en Ecuador indica que los estudiantes usan las TIC “para realizar tareas escolares o resolver sus dudas durante el estudio personal, donde predomina el acceso a Internet, mediante buscadores o páginas web. Además ya utilizan programas para procesar textos y gráficos” (Quito, 2011).

TABLA 39.

¿Sueles utilizar redes sociales (Tuenti, Facebook, etc.)?				
Opción	Grupo 2: 10-14 años (Aplicado a 7mo de EGB)		Grupo 3: 15-18 años (Aplicado a 2do de bachillerato)	
	Frecuencia	%	Frecuencia	%
No contesta	0	0	0	0
No	3	27,2727273	2	12,5
Si	8	72,7272727	14	87,5
TOTAL	11	100	16	100

Autor: Cristina Ochoa Toral

Fuente: Cuestionario 2 aplicado al grupo 2 (10-18 años de edad)

TABLA 40.

¿Puedes indicarnos qué redes sociales sueles utilizar? (Es posible más de una respuesta).				
Opción	Grupo 2: 10-14 años (Aplicado a 7mo de EGB)		Grupo 3: 15-18 años (Aplicado a 2do de bachillerato)	
	Frecuencia	%	Frecuencia	%
Facebook	6	37,5	12	70,582353
Orkut	1	6,25	0	0
Hi5	0	0	0	0
Tuenti	0	0	0	0
MySpace	0	0	1	5,88235294
WindowsLiveSpace	3	18,75	1	5,88235294
LinkedIn	0	0	0	0
Sónico	1	6,25	2	11,7647059
Otras redes sociales	5	31,25	1	5,88235294
TOTAL	16	100	17	100

Autor: Cristina Ochoa Toral

Fuente: Cuestionario 2 aplicado al grupo 2 (10-18 años de edad)

Como se puede ver en estos dos puntos, la mayoría de adolescentes de los dos grupos tienen acceso a redes sociales, con 72,7% en el Núcleo Educativo Bilingüe Daniel Bernoulli y el 87,5% en el Colegio Guadalupano siendo la favorita en los dos colegios el Facebook con 37,5% para el primer grupo y con 70,5% para el segundo grupo, y es que las redes sociales se han convertido hoy en día, en la mejor forma de interactuar y estar informado sobre la vida de amigos y conocidos, su buen uso fortalece su vida social por el permanente contacto con los miembros de su red, pero este acceso y manejo debe ser orientado por los padres, pues el intercambio de información personal como fotos, videos, estados de ánimo, datos personales, gustos,

preferencias, etc., los puede hacer víctimas de gente inescrupulosa que utiliza estos medios para perjudicar y hacer daño a otros y muchas veces son los mismos jóvenes quienes acosan a sus amigos sin tener idea del daño que pueden causar sus actitudes por ejemplo con el buylling electrónico, muy común actualmente entre estudiantes de colegios, a esto se suma el riesgo de aceptar como amigos a extraños que al acceder a su información, fotos y videos pueden llegar a hacer de los chicos sus víctimas para acosos, secuestros y hasta violaciones, situaciones que sus padres por lo general desconocen, pues no son por lo general quienes les enseñan cómo usar adecuadamente las redes sociales, por eso es necesario que autoridades, directores de escuela y maestros intervengan para concienciar a padres e hijos sobre la importancia de respetar su privacidad y la de otros en las redes sociales y de estar al tanto de los riesgos que implican su mal manejo, que sepan que existen límites que no pueden cruzar y que el respeto debe ser la base sobre la cual se manejen las relaciones con sus amigos.

Es importante recalcar que son los padres los responsables de informarse, conocerlas, poner límites, enseñar a sus hijos a manejarlas adecuadamente e identificar los riesgos que implican su mal uso, porque entre los riesgos está también el exceso de tiempo que pueden llegar a emplear los jóvenes para entretenerse en las variadas opciones de entretenimiento que estas ofrecen y dejar de lado otras importantes actividades como el estudio o el compartir en familia.

TABLA 61.

El móvil te sirve principalmente para... (Es posible más de una respuesta)				
Opción	Grupo 2: 10-14 años (Aplicado a 7mo de EGB)		Grupo 3: 15-18 años (Aplicado a 2do de bachillerato)	
	Frecuencia	%	Frecuencia	%
Hablar	9	15,5172414	15	12,605042
Enviar mensajes	7	12,0689655	16	13,4453782
Chatear	1	1,72413793	8	6,72268908
Navegar por Internet	2	3,44827586	7	5,88235294
Jugar	4	6,89655172	8	6,72268908
Como reloj o como despertador	5	8,62068966	9	7,56302521
Ver fotos y /o vídeos	4	6,89655172	7	5,88235294
Hacer fotos	3	5,17241379	9	7,56302521
Grabar vídeos	5	8,62068966	8	6,72268908
Como agenda	3	5,17241379	8	6,72268908
Como calculadora	5	8,62068966	10	8,40336134
Escuchar música o la radio	6	10,3448276	12	10,0840336
Ver la televisión	0	0	0	0
Descargar (fotos, juegos, fondos, tonos, etc.)	4	6,89655172	2	1,68067227
TOTAL	58	100	119	100

Autor: Cristina Ochoa Toral

Fuente: Cuestionario 2 aplicado al grupo 2 y 3 (10–18 años de edad)

Mientras que los niños del Núcleo Educativo Bilingüe Daniel Bernoulli ocupan principalmente el celular para hablar con 15,5%, enviar mensajes con 12% y para

escuchar música o radio con 10,3% la mayoría de los chicos del Colegio Guadalupano ocupan casi todos los servicios del teléfono móvil, coincidiendo con el otro grupo en que los más utilizados son el envío de mensajes con 13,4%, hablar con 12,6% y el escuchar música o radio con 10%, resultados que comprueban como el celular por su diversidad de servicios tiene cada vez mayor acogida entre los adolescentes, pues además de haber generado una nueva forma de sociabilidad, se ha convertido en su compañero que va con ellos a todos lados permitiéndoles poder comunicarse y divertirse las 24 horas del día cuando crean necesario, además de que sus funciones como reloj, agenda, calculadora, organiza y facilita sus vidas.

TABLA 62.

¿Con qué personas sueles comunicarte más con el móvil? (Es posible más de una respuesta)				
Opción	Grupo 2: 10-14 años (Aplicado a 7mo de EGB)		Grupo 3: 15-18 años (Aplicado a 2do de bachillerato)	
	Frecuencia	%	Frecuencia	%
Con mi padre	9	36	9	17,3076923
Con mi madre	8	32	11	21,1538462
Con mis hermanos/as	3	12	5	9,61538462
Con mis familiares	3	12	4	7,69230769
Con mis amigos/as	1	4	15	28,8461538
Con mi novio/a	1	4	8	15,3846154
TOTAL	25	100	52	100

Autor: Cristina Ochoa Toral

Fuente: Cuestionario 2 aplicado al grupo 2 y 3 (10–18 años de edad)

El 36% de niños del primer grupo utilizan el celular para comunicarse con su padre en y el 32% con su madre, a diferencia de los chicos del segundo grupo quienes se comunican más con sus amigos con 28,8% que con sus padres, un 21% de ellos hablan con su mamá, un 17,3% con su papá y con sus novios es el 15,3%, así se

puede ver como la prioridad en cuanto a comunicación con el celular cambia con la edad, que puede deberse a que en la adolescencia adquieren mayor independencia y su punto de vista ya no es siempre el mismo que el de sus padres, por lo se sienten más afines con sus amigos con quienes por lo general comparten los mismos gustos e intereses, sintiendo la necesidad d estar más en contacto con ellos.

TABLA 70.

Habitualmente ¿Sueles jugar con videojuegos o juegos de ordenador?				
Opción	Grupo 2: 10-14 años (Aplicado a 7mo de EGB)		Grupo 3: 15-18 años (Aplicado a 2do de bachillerato)	
	Frecuencia	%	Frecuencia	%
No contesta	0	0	0	0
No	2	18,1818182	8	50
Si	9	81,8181818	8	50
TOTAL	11	100	16	100

Autor: Cristina Ochoa Toral

Fuente: Cuestionario 2 aplicado al grupo 2 y 3 (10–18 años de edad)

La tendencia a jugar videojuegos en los adolescentes también varía según su edad así vemos que son los chicos del Núcleo Educativo Bilingue Daniel Bernoulli quienes los prefieren con un porcentaje de 81% frente a los del Colegio Guadalupano en el que el 50% juegan, diferencia que puede deberse a que tienen otros intereses que por lo general incluyen una vida social más activa, en cambio los menores del primer grupo por su edad pasan más tiempo en sus hogares en donde es más fácil que esta se convierta en una de las actividades favoritas para su tiempo libre.

TABLA 71.

De la siguiente lista, selecciona la consola que tengas (Es posible más de una respuesta)				
Opción	Grupo 2: 10-14 años (Aplicado a 7mo de EGB)		Grupo 3: 15-18 años (Aplicado a 2do de bachillerato)	
	Frecuencia	%	Frecuencia	%
PlayStation 2	6	37,5	4	33,333333
PlayStation 3 ⁵⁴	0	0	1	8,33333333
XBox 360 ⁵⁵	2	12,5	3	25
Wii	3	18,75	3	25
PSP ⁵⁶	0	0	0	0
Nintendo DS ⁵⁷	1	6,25	0	0
Game Boy	2	12,5	0	0
No tengo ninguna	2	12,5	1	8,33333333
TOTAL	16	100	12	100

Autor: Cristina Ochoa Toral

Fuente: Cuestionario 2 aplicado al grupo 2 y 3 (10–18 años de edad)

Las consolas favoritas para los niños del primer grupo son PlayStation 2 con 37,5% y Nintendo Wii con 18,7% coincidiendo con el segundo grupo en donde el PlayStation 2 es la favorita con 33,3%, Nintendo Wii y la Xbox 360 con 25%.

La preferencia de los adolescentes de los dos colegios por el PlayStation 2 coincide con la publicación de Wikipedia de ser una de las consolas más vendidas en el mundo con 160 millones de unidades aproximadamente.

⁵⁴ PlayStation 3 (conocida también como **PS3**) Videoconsola de sobremesa, puede reproducir música en CD o reproducir películas en DVD o películas de alta definición. También la consola puede reproducir otros formatos de disco, la consola se puede conectar algunos dispositivos de multimedia como reproductores MP3, cámaras digitales, celulares, y etc. El contenido de multimedia almacenado en la PlayStation 3 puede ser compartido en la consola portátil PSP. Al disponer disco duro en la PlayStation 3 se pueden grabar videos, programas de televisión o almacenar algunos contenidos.

⁵⁵ Video consola de sobremesa, lanzada en el 2005 y 2006, permite a los jugadores competir en línea y descargar contenidos como juegos, programa de televisión y películas.

⁵⁶ PlayStation Portable, Videoconsola portátil para videojuegos y multimedia

⁵⁷ Video consola portátil para videojuegos y multimedia, consola tiene dos pantallas que se complementan y permiten dos puntos de vista de un mismo lugar, acceder a mapas y menús de forma rápida y fácil.

Una conexión inalámbrica entre consolas, que permite jugar a ciertos juegos que sean compatibles con el servicio Nintendo Wi-Fi o acceder a páginas web con el navegador incluido en los modelos recientes o en anteriores

Los chicos del Colegio Guadalupano tienen menos videoconsolas que los del Núcleo Educativo Bilingüe Daniel Bernoulli, variante que puede deberse como se dijo antes, a que cada grupo por sus edades, tienen gustos distintos para sus actividades de ocio y por su edad, los chicos del primer grupo son quienes están más en casa centrando sus intereses todavía en actividades lúdicas como esta, a diferencia del segundo grupo que por ser mayores tienen mayor independencia, autonomía y necesidad de compartir con sus amigos variando sus intereses y actividades

TABLA 72.

¿Juegas con Playstation 2?				
Opción	Grupo 2: 10-14 años (Aplicado a 7mo de EGB)		Grupo 3: 15-18 años (Aplicado a 2do de bachillerato)	
	Frecuencia	%	Frecuencia	%
No contesta	2	18,1818182	8	50
No	3	27,2727273	5	31,25
Si	6	54,5454545	3	18,75
TOTAL	11	100	16	100

Autor: Cristina Ochoa Toral

Fuente: Cuestionario 2 aplicado al grupo 2 y 3 (10–18 años de edad)

TABLA 73.

PlayStation 2 ¿Tienes alguno de estos juegos? (Es posible más de una respuesta).				
Opción	Grupo 2: 10-14 años (Aplicado a 7mo de EGB)		Grupo 3: 15-18 años (Aplicado a 2do de bachillerato)	
	Frecuencia	%	Frecuencia	%
Pro Evolution Soccer 2008	2	7,40740741	0	0
Fifa 08	2	7,40740741	0	0
Need of speed: Pro Street	3	11,11111111	0	0
Pro Evolution Soccer 2009	4	14,8148148	1	25
Fifa 09	5	18,5185185	0	0
Grand Theft Auto: San Andreas Platinum	3	11,11111111	0	0
God of War II Platinum	5	18,5185185	2	50
Los Simpson: el videojuego	2	7,40740741	1	25
Singstar: canciones Disney	0	0	0	0
Ninguno	1	3,7037037	0	0
TOTAL	27	100	4	100

Autor: Cristina Ochoa Toral

Fuente: Cuestionario 2 aplicado al grupo 2 y 3 (10–18 años de edad)

Es significativa la variación en los porcentajes de chicos encuestados de los dos colegios que juegan PlayStation 2, así tenemos que el 54,5% de los niños del Núcleo Educativo Bilingüe Daniel Bernoulli afirman jugarlo, frente al 18% de adolescentes del Colegio Guadalupano y al ser los alumnos del Núcleo Educativo Bilingüe Daniel Bernoulli los que más juegan, son también los que más juegos tienen, con un total de 27 videojuegos repartidos entre los 6 jugadores, siendo los favoritos: Fifa 09 y God War II Platinum ambos con porcentaje de 18,5 y Pro Evolution Soccer 2009 con 14,8%, mientras que los jóvenes del Colegio Guadalupano tienen tan solo 4 juegos repartidos entre los 3 jugadores siendo también el favorito en este grupo, God War II Platinum con 50% y seguido de Need of speed Prostreet y Los Simpson el videojuego ambos con 25%.

De los juegos que tienen los adolescentes, la mitad no son violentos, pero aunque God of war II Platinum es uno de los preferidos en los dos grupos, es también un juego de combate y violencia, debiendo sus padres determinar luego de conocer su contenidos, si conviene o no exponerlos a este videojuego ya que según un estudio presentado en Discovery Home and Health, está comprobado que la exposición por tan solo 20 minutos a juegos violentos hace a los muchachos menos empáticos e insensibles a circunstancias ajenas.

TABLA 74.

¿Juegas con Playstation 3?				
Opción	Grupo 2: 10-14 años (Aplicado a 7mo de EGB)		Grupo 3: 15-18 años (Aplicado a 2do de bachillerato)	
	Frecuencia	%	Frecuencia	%
No contesta	2	18,1818182	8	50
No	7	63,6363636	7	43,75
Si	2	18,1818182	1	6,25
TOTAL	11	100	16	100

Autor: Cristina Ochoa Toral

Fuente: Cuestionario 2 aplicado al grupo 2 y 3 (10–18 años de edad)

TABLA 75.

PlayStation 3 ¿Tienes alguno de estos juegos? (Es posible más de una respuesta).				
Opción	Grupo 2: 10-14 años (Aplicado a 7mo de EGB)		Grupo 3: 15-18 años (Aplicado a 2do de bachillerato)	
	Frecuencia	%	Frecuencia	%
Pro Evolution Soccer 2009	0	0	0	0
Call of Duty: Modern Warfare ⁵⁸	0	0	1	25
Beijing 2008: juegos olímpicos	0	0	0	0
FIFA 09	0	0	0	0
Assasins Creed	0	0	1	25
Grand turismo 5 prologue	1	50	1	25
Prince of Persia	0	0	0	0
Metal gear solid 4: guns of the patriots	0	0	0	0
Pro Evolution Soccer 2008	0	0	1	25
Grand Theft Auto IV	1	50	0	0
Fifa 08	0	0	0	0
Ninguno	0	0	0	0
TOTAL	2	100	4	100

Autor: Cristina Ochoa Toral

Fuente: Cuestionario 2 aplicado al grupo 2 y 3 (10–18 años de edad)

El porcentaje de alumnos que juega PlayStation 3 es bajísimo en los dos colegios, así tenemos que solo el 18% de niños del Núcleo Educativo Bilingue Daniel Bernoulli utiliza esta consola y en el Colegio Guadalupano el porcentaje es mínimo con 6%. En cuanto a juegos tenemos que en el primer grupo se juegan solo dos juegos cada uno con porcentaje de 50% y son: Grand turismo 5 prologue y Grand theft Auto IV y en el Colegio Guadalupano son 4 juegos para un solo alumno y son: Call of Duty Modern Warfare, Assasins Creed, Pro evolution soccer 2008 y Grand turismo 5 prologue.

⁵⁸ Es un videojuego de disparos en primera persona de estilo bélico. Juego de guerra basado en la invasión de USA a Medio Oriente. El jugador asume el papel de varios personajes durante la campaña para un jugador. La participación de los personajes ocurre simultáneamente y de forma supe posicionada. Por lo tanto, cambia la perspectiva del jugador desde uno a otro personaje entre las misiones. Disponible en: www.wikipedia.com

La preferencia para esta consola es más por juegos de carreras y futbol y solo un alumno del Colegio Guadalupano tiene un juego violento, Assasins Creed, en el que el objetivo es asesinar por encargo del líder de su hermandad, reuniendo primero información sobre los blancos, para lo que debe interrogar, robar, fisgonear y cumplir tareas de información, sus compañeros asesinos le dan información a cambio de asesinar ciertos blancos o recolectar estandartes,⁵⁹ pudiendo por sus contenidos, ser una mala influencia para sus jugadores.

TABLA 76.

¿Juegas con la Xbox 360?				
Opción	Grupo 2: 10-14 años (Aplicado a 7mo de EGB)		Grupo 3: 15-18 años (Aplicado a 2do de bachillerato)	
	Frecuencia	%	Frecuencia	%
No contesta	2	18,1818182	8	50
No	6	54,5454545	5	31,25
Si	3	27,2727273	3	18,75
TOTAL	11	100	16	100

Autor: Cristina Ochoa Toral

Fuente: Cuestionario 2 aplicado al grupo 2 y 3 (10–18 años de edad)

⁵⁹ Banderines, banderas o trofeos.

TABLA 77.

Xbox 360: ¿Tienes alguno de estos juegos? (Es posible más de una respuesta).				
Opción	Grupo 2: 10-14 años (Aplicado a 7mo de EGB)		Grupo 3: 15-18 años (Aplicado a 2do de bachillerato)	
	Frecuencia	%	Frecuencia	%
Grand Theft Auto IV	2	28,5714286	0	0
Gears of war classics ⁶⁰	0	0	1	14,2857143
Halo 3	0	0	1	14,2857143
Pro Evolution Soccer 2009	1	14,2857143	0	0
FIFA 08	1	14,2857143	0	0
Call of duty: modern warfare	1	14,2857143	1	14,2857143
Assasin's creed	1	14,2857143	1	14,2857143
Lost Odyssey	0	0	0	0
Soul Calibur IV ⁶¹	0	0	1	14,2857143
Ninja Gaiden II	0	0	0	0
Ninguno	1	14,2857143	2	28,5714286
TOTAL	7	100	7	100

Autor: Cristina Ochoa Toral

Fuente: Cuestionario 2 aplicado al grupo 2 y 3 (10–18 años de edad)

El porcentaje de jugadores para esta videoconsola es de 27,2% para el primer grupo y 18,7% para el segundo grupo, con 6 videojuegos repartidos entre los 3 jugadores en el caso del Núcleo Educativo Bilingue Daniel Bernoulli y 5 videojuegos repartidos entre los 3 jugadores del Colegio Guadalupano, siendo los siguientes los preferidos para el primer grupo: Grand Theft Auto IV con 28%, seguido de Pro Evolution Soccer 2009, Fifa 08 y Call of duty: modern warfare y Assasins Creed todos con porcentaje de 14,2% y en el segundo grupo los que juegan son: Gears of wars classics, Halo 3, Call of duty: Modern warfare, Assasin's creed y Soul Calibur IV, todos con porcentajes de 14,2%.

⁶⁰ Gears of War, un título exclusivo de Xbox 360 que combina acción táctica y terror por sobrevivir, sumergirá a los jugadores en una intensa y desgarradora batalla en la que la humanidad se juega su suerte contra la Locust Horde, una raza de criaturas de pesadilla surgida de las entrañas del planeta. Dirige a nuestro héroe, Marcus Fenix, y a su grupo en su defensa contra el ataque de despiadados e implacables guerreros. Disponible en: <http://www.game.es/Product/Default.aspx?SKU=053832>

⁶¹ El nuevo modo de juego de Soulcalibur IV se trata de una torre con 60 niveles de "Ascenso" y pisos ilimitados en "Descenso" (modo Survival). Cada nivel presenta cualidades únicas y efectos diferentes, como variaciones en el modo de ganar y bonus si se completa cierto objetivo durante los combates. En algunos niveles se pueden aliar hasta 3 diferentes personajes (o el mismo con diferentes trajes) para pasar por el nivel.

Como se puede ver a diferencia de las otras consolas esta incluye entre las opciones de adquisición de los chicos mayor porcentaje videojuegos violentos que puede deberse a que sus padres no están completamente al tanto de su contenido y a que los estudios sobre la influencia negativa de los videojuegos violentos en los niños y adolescentes son recientes y que sus padres no están al tanto de los riesgos que produce el exponerlos a este tipo de contenidos.

TABLA 78.

¿Juegas con Nintendo Wii?				
Opción	Grupo 2: 10-14 años (Aplicado a 7mo de EGB)		Grupo 3: 15-18 años (Aplicado a 2do de bachillerato)	
	Frecuencia	%	Frecuencia	%
No contesta	2	18,1818182	8	50
No	4	36,3636364	4	25
Si	5	45,4545455	4	25
TOTAL	11	100	16	100

Autor: Cristina Ochoa Toral

Fuente: Cuestionario 2 aplicado al grupo 2 y 3 (10–18 años de edad)

TABLA 79.

Nintendo Wii: ¿Tienes algunos de estos juegos? (Es posible más de una respuesta).				
Opción	Grupo 2: 10-14 años (Aplicado a 7mo de EGB)		Grupo 3: 15-18 años (Aplicado a 2do de bachillerato)	
	Frecuencia	%	Frecuencia	%
Wii Play	2	9,52380952	2	13,33333333
Mario Kart	4	19,047619	3	20
Wii Fit	1	4,76190476	1	6,66666667
Super Mario galaxy	4	19,047619	2	13,33333333
Super smash bros brawl	3	14,2857143	2	13,33333333
Mario y Snic en los juegos Olímpicos.	3	14,2857143	2	13,33333333
Big Brain academy	0	0	0	0
Triiivial	1	4,76190476	0	0
Link's crossbow training + Wii Zapper	1	4,76190476	0	0
Mario Party 8	1	4,76190476	2	13,33333333
Ninguno	1	4,76190476	1	6,66666667
TOTAL	21	100	15	100

Autor: Cristina Ochoa Toral

Fuente: Cuestionario 2 aplicado al grupo 2 y 3 (10–18 años de edad)

Entre las videoconsolas favoritas de los alumnos de los dos colegios, esta es una de las que mayor acogida tiene en sus hogares, con el 45,4% de niños en el Núcleo Educativo Bilingüe Daniel Bernoulli que juega con ella y el 25% en el Colegio Guadalupano y en el caso de los niños, solo el PlayStation 2 le gana en número de jugadores a esta videoconsola que tiene 21 juegos repartidos entre los 5 niños que juegan, y en el Colegio Guadalupano, en donde ésta es la consola de mayor acogida, tenemos 15 juegos repartidos entre los 4 jugadores y la razón de la variedad de videojuegos, puede deberse a que es una consola familiar, porque entre sus juegos incluyen variedades para todos los gustos, como juegos de deportes, de competencia, para aprender a tocar instrumentos, etc., además de poder participar varias personas simultáneamente en ellos.

TABLA 80.

¿Juegas con el PSP?				
Opción	Grupo 2: 10-14 años (Aplicado a 7mo de EGB)		Grupo 3: 15-18 años (Aplicado a 2do de bachillerato)	
	Frecuencia	%	Frecuencia	%
No contesta	2	18,1818182	8	50
No	9	81,8181818	8	50
Si	0	0	0	0
TOTAL	11	100	16	100

Autor: Cristina Ochoa Toral

Fuente: Cuestionario 2 aplicado al grupo 2 y 3 (10–18 años de edad)

TABLA 81.

PSP: ¿Tienes algunos de estos juegos? (Es posible más de una respuesta)				
Opción	Grupo 2: 10-14 años (Aplicado a 7mo de EGB)		Grupo 3: 15-18 años (Aplicado a 2do de bachillerato)	
	Frecuencia	%	Frecuencia	%
Pro evolution Soccer 2008	0	0	0	0
FIFA 08	0	0	0	0
Grand Theft Auto: Vice City Stories Platinum	0	0	0	0
Tekken: Dark Resurrection Platinum	0	0	0	0
WWE Smackdown! vs Raw 2008	0	0	0	0
Final Fantasy VII: Crisis Core	0	0	0	0
FIFA 09	0	0	0	0
Los Simpsons – el videojuego	0	0	0	0
God of war: Chains of Olympus	0	0	0	0
Buzz! Concurso de bolsillo	0	0	0	0
Ninguno	1	100	0	0
TOTAL	1	100	0	0

Autor: Cristina Ochoa Toral

Fuente: Cuestionario 2 aplicado al grupo 2 y 3 (10–18 años de edad)

El PSP es la única videoconsola que no juegan ninguno de los alumnos de los dos colegios, por lo tanto tampoco existen porcentajes para sus videojuegos lo que coincide con las estadísticas de venta de videoconsolas a nivel mundial que indican que el PSP estuvo entre las videoconsolas menos vendidas en el 2010 en América, con 2,01 millones, frente al Nintendo DS que fue el más vendido con 8,78 millones (Gallego, 2010)

TABLA 82.

¿Juegas con el Nintendo DS?				
Opción	Grupo 2: 10-14 años (Aplicado a 7mo de EGB)		Grupo 3: 15-18 años (Aplicado a 2do de bachillerato)	
	Frecuencia	%	Frecuencia	%
No contesta	2	18,1818182	8	50
No	7	63,6363636	8	50
Si	2	18,1818182	0	0
TOTAL	11	100	16	100

Autor: Cristina Ochoa Toral

Fuente: Cuestionario 2 aplicado al grupo 2 y 3 (10–18 años de edad)

TABLA 83.

Nintendo DS: ¿Tienes alguno de estos juegos? (Es posible más de una respuesta).				
Opción	Grupo 2: 10-14 años (Aplicado a 7mo de EGB)		Grupo 3: 15-18 años (Aplicado a 2do de bachillerato)	
	Frecuencia	%	Frecuencia	%
New Súper Mario Bross	1	16,6666667	0	0
Cocina conmigo	0	0	0	0
Magia en acción	0	0	0	0
42 juegos de siempre	0	0	0	0
Brain Training del Dr. Kawashima	0	0	0	0
Mario y Sónico en los juegos Olímpicos	1	16,6666667	0	0
Mario Kart DS	1	16,6666667	0	0
Más Brain Training	0	0	0	0
Guitar Hero: On Tour	1	16,6666667	0	0
Imagina ser mamá	0	0	0	0
Ninguno	2	33,3333333	0	0
TOTAL	6	100	0	0

Autor: Cristina Ochoa Toral

Fuente: Cuestionario 2 aplicado al grupo 2 y 3 (10–18 años de edad)

La consola más vendida en América en el 2010 no tiene mayor acogida entre los adolescentes de los colegios encuestados, pues solo un 18% de alumnos del primer grupo la juegan, con 4 videojuegos repartidos entre ellos:: New Súper Mario Bros, Mario y Sónico en los juegos olímpicos, Mario Kart DS y Guitar Hero: On tour, cada uno con un porcentaje de 16,6% y en general los videojuegos que los chicos señalaron tener no son juegos violentos y Guitar Hero: On Tour es incluso un juego que estimula en los a aprender a tocar la guitarra de una forma divertida.

TABLA 84.

¿Juegas con los Game Boy?				
Opción	Grupo 2: 10-14 años (Aplicado a 7mo de EGB)		Grupo 3: 15-18 años (Aplicado a 2do de bachillerato)	
	Frecuencia	%	Frecuencia	%
No contesta	2	18,1818182	8	50
No	5	45,4545455	8	50
Si	4	36,3636364	0	0
TOTAL	11	100	16	100

Autor: Cristina Ochoa Toral

Fuente: Cuestionario 2 aplicado al grupo 2 y 3 (10–18 años de edad)

TABLA 85.

Game Boy: ¿Tienes alguno de estos juegos? (Es posible más de una respuesta).				
Opción	Grupo 2: 10-14 años (Aplicado a 7mo de EGB)		Grupo 3: 15-18 años (Aplicado a 2do de bachillerato)	
	Frecuencia	%	Frecuencia	%
Súper Mario Bros	1	14,2857143	0	0
Boktai: The Sun Is Your Hand ⁶²	0	0	0	0
PoKémon Yellow ⁶³	1	14,2857143	0	0
Final Fantasy Tactics Advance	0	0	0	0
Legend of Zelda: DX ⁶⁴	1	14,2857143	0	0
Mario Tennis	0	0	0	0
Dragon Ball Z ⁶⁵	1	14,2857143	0	0
Asterix y Olbelix	0	0	0	0
Los Sims toman la calle	0	0	0	0
Pokémon Esmeralda ⁶⁶	2	28,5714286	0	0
Ninguno	1	14,2857143	0	0
TOTAL	7	100	0	0

Autor: Cristina Ochoa Toral

Fuente: Cuestionario 2 aplicado al grupo 2 y 3 (10–18 años de edad)

Los alumnos del Colegio Guadalupano no utilizan esta videoconsola, lo que si sucede con los niños del Núcleo Educativo Bilingüe Daniel Bernoulli en donde el 36% la utiliza, con 6 videojuegos repartidos entre los 4 jugadores, con los siguientes porcentajes: Pokemon Esmeralda con 28,5% y los demás Súper Mario Bros, Pokemon Yellow, Legend of Zelda: DX y Dragon Ball Z con mínimo porcentaje de 14,2% y el que los adolescentes del segundo grupo no accedan a ella a pesar de ser una de las

⁶² El jugador toma el papel de Django, un cazador de vampiros, que utiliza un arma especializada, la Gun Del Sol, que dispara luz solar a sus enemigos. Con el fin de cargar el arma, el jugador debe estar fuera durante el día. Si el arma se queda sin reservas de la luz, se tendrá que evitar los enemigos. Disponible en: http://es.wikipedia.org/wiki/Boktai:_The_Sun_is_in_Your_Hand

⁶³ Sistema de juego, historias y aventuras. Peleas tipo callejeras. Disponible en: www.wikipedia.com

⁶⁴ Juego de aventura, pelea, conquistas basados en historias. Disponible en: www.wikipedia.com

⁶⁵ La trama sigue las aventuras de Son Gokū desde su infancia hasta su edad adulta, período en el que básicamente se somete a un entrenamiento de artes marciales, y explora el mundo en búsqueda de siete objetos. Disponible en: www.wikipedia.com

⁶⁶ El jugador controla un Entrenador Pokemon, cuya meta general es atravesar toda la región de Hoenn y capturar todos los Pokemon. Disponible en: http://www.pokeyplay.com/juegos_esmeralda.php

consolas más vendidas en el mundo, puede deberse a que esta es una consola antigua prefiriendo el Nintendo Wii y los juegos de ordenador por permitirles jugar conjuntamente con otras personas y participar de manera más activa en sus juegos

TABLA 86.

¿Juegas con el ordenador?				
Opción	Grupo 2: 10-14 años (Aplicado a 7mo de EGB)		Grupo 3: 15-18 años (Aplicado a 2do de bachillerato)	
	Frecuencia	%	Frecuencia	%
No contesta	1	9,09090909	8	50
No	2	18,1818182	2	12,5
Si	8	72,7272727	6	37,5
TOTAL	11	100	16	100

Autor: Cristina Ochoa Toral

Fuente: Cuestionario 2 aplicado al grupo 2 y 3 (10–18 años de edad)

TABLA 87.

Ordenador: ¿Tienes alguno de estos juegos? (Es posible más de una respuesta).				
Opción	Grupo 2: 10-14 años (Aplicado a 7mo de EGB)		Grupo 3: 15-18 años (Aplicado a 2do de bachillerato)	
	Frecuencia	%	Frecuencia	%
Los Sims 2 y sus hobbies	2	15,3846154	1	11,1111111
Los Sims megaluxe	2	15,3846154	1	11,1111111
World of Warcraft ⁶⁷	2	15,3846154	1	11,1111111
World of Warcraft - the Burning Crusade	0	0	2	22,2222222
Los Sims: cocina baño-accesorios	2	15,3846154	1	11,1111111
Call of Duty: Modern Warfare ⁶⁸	2	15,3846154	1	11,1111111
Activa tu mente	0	0	0	0
Sacred 2: Fallen Angel	0	0	0	0
Brain Trainer 2	0	0	0	0
World of Warcraft- Battle Chest	1	7,69230769	0	0
Ninguno	2	15,3846154	2	22,2222222
TOTAL	13	100	9	100

Autor: Cristina Ochoa Toral

Fuente: Cuestionario 2 aplicado al grupo 2 y 3 (10–18 años de edad)

Los juegos de ordenador son los favoritos para los jóvenes de los dos colegios, con 37,5% de adolescentes que los juegan en el Colegio Guadalupano y 72,7% en el Núcleo Educativo Bilingüe Daniel Bernoulli, pero en cuanto a porcentajes de acceso a juegos, son los alumnos del Núcleo Educativo Bilingüe Daniel Bernoulli los que acceden a más juegos, así tenemos que Los Sims 2 y sus hobbies, Los Sims megaluxe, World of Warcraft, Los Sims: cocina baño-accesorios y Call of Duty: Modern Warfare cada uno con porcentaje de 15,3%, mientras que el porcentaje para los

⁶⁷ La Alianza y la Nueva Horda viven en un estado de guerra fría, manteniendo una frágil y quebradiza paz, mientras reconstruyen sus reinos y tratan de recuperar su prosperidad. Hacer misiones es la principal herramienta del jugador para progresar en el juego.

Disponible en: www.wikipedia.com

⁶⁸ Es un videojuego de disparos en primera persona de estilo bélico, Juego de guerra basado en la invasión de USA a Medio Oriente.

mismos juegos en el Colegio Guadalupano es de 11%, excepto para World of Warcraft-the Burning Crusade con 22%.

El acceder a videojuegos desde sus ordenadores, les permite de cierto modo escapar al control de sus padres, por poder realizar varias actividades a la vez y el que la mitad de ellos sea violento, puede ser un indicador de que sus padres no están al tanto de los videojuegos a los que acceden y que desconocen como en las otras videoconsolas los riesgos de exponerlos a contenidos no aptos para su desarrollo emocional.

TABLA 88.

De lunes a viernes ¿Cuánto tiempo utilizas diariamente los videojuegos?				
Opción	Grupo 2: 10-14 años (Aplicado a 7mo de EGB)		Grupo 3: 15-18 años (Aplicado a 2do de bachillerato)	
	Frecuencia	%	Frecuencia	%
No contesta	1	9,09090909	8	50
Menos de una hora	5	45,4545455	2	12,5
Entre una hora y dos	4	36,3636364	5	31,25
Más de dos horas	1	9,09090909	1	6,25
No lo se	0	0	0	0
Nada	0	0	0	0
TOTAL	11	100	16	100

Autor: Cristina Ochoa Toral

Fuente: Cuestionario 2 aplicado al grupo 2 y 3 (10–18 años de edad)

TABLA 89.

El sábado y el domingo ¿Cuánto tiempo utilizas diariamente los videojuegos?				
Opción	Grupo 2: 10-14 años (Aplicado a 7mo de EGB)		Grupo 3: 15-18 años (Aplicado a 2do de bachillerato)	
	Frecuencia	%	Frecuencia	%
No contesta	1	9,09090909	8	50
Menos de una hora	1	9,09090909	2	12,5
Entre una hora y dos	6	54,5454545	2	12,5
Más de dos horas	3	27,2727273	3	18,75
No lo se	0	0	0	0
Nada	0	0	1	6,25
TOTAL	11	100	16	100

Autor: Cristina Ochoa Toral

Fuente: Cuestionario 2 aplicado al grupo 2 y 3 (10–18 años de edad)

Aunque es mayor el número de adolescentes del Núcleo Educativo Bilingüe Daniel Bernoulli que juegan videojuegos y que tienen más variedad para sus consolas, el tiempo que dedican a ellos entre semana, es menor al de los jóvenes del Colegio Guadalupano con un porcentaje de 45,4% de niños que juegan menos de una hora, frente al 31,25% de adolescentes del segundo grupo que juegan entre una y dos horas diarias de lunes a viernes, mientras que los fines de semana, vemos como el porcentaje de tiempo aumenta considerablemente en los dos grupos, con 54,4% de niños del Núcleo Educativo Bilingüe Daniel Bernoulli que juegan entre una y dos horas y un 18,7% de adolescentes del Colegio Guadalupano que dedican los fines de semana a esta actividad más de dos horas.

Son los padres quienes deben estar informados sobre los posibles riesgos y consecuencias del uso excesivo de videojuegos y asumir el control sobre el tiempo que sus hijos dedican a esta actividad, estableciendo primero un vínculo que les permita comunicarse adecuadamente para llegar a acuerdos mutuos sobre horarios y tipo de juegos que pueden jugar. La escuela también puede ayudarlos mediando entre padres e hijos con charlas informativas, pues el uso excesivo afecta también al rendimiento escolar.

Incentivarles a realizar otras actividades, poner límites en cuanto a horarios, determinar cuando su uso es excesivo, es obligación de los padres, según las

circunstancias individuales de los chicos, en cuanto costumbres y cumplimiento de obligaciones, pues el que los adolescentes jueguen más tiempo los fines de semana, puede deberse a que disponen de este tiempo luego de haber cumplido sus obligaciones y al estar entre sus actividades de ocio preferidas ocupan su tiempo en ellas, además hay que considerar que los fines de semana los chicos comparten también con familia y amigos y esta puede convertirse en una actividad social.

TABLA 90.

¿Tienes juegos pirateados?				
Opción	Grupo 2: 10-14 años (Aplicado a 7mo de EGB)		Grupo 3: 15-18 años (Aplicado a 2do de bachillerato)	
	Frecuencia	%	Frecuencia	%
No contesta	1	9,09090909	8	50
No, Ninguno (pasa a la pregunta 92)	3	27,2727273	2	12,5
Sí, tengo alguno	6	54,5454545	5	31,25
Sí, casi todos los que tengo	1	9,09090909	1	6,25
TOTAL	11	100	16	100

Autor: Cristina Ochoa Toral

Fuente: Cuestionario 2 aplicado al grupo 2 y 3 (10–18 años de edad)

Los mayores porcentajes corresponden al 54,5% de niños que tiene algún juego pirateado frente al 31,2% de adolescentes del Colegio Guadalupano que también tiene alguno, situación que evidencia la facilidad con la que se puede acceder a videojuegos pirateados en el Ecuador por su bajo costo y al comparar con los resultados de La Generación Interactiva de Ecuador, el 41% de los jóvenes estudiantes reconocen tener videojuegos piratas y el 11% afirma que todos sus juegos tienen esta procedencia.

Los videojuegos falsos se han convertido en un gran negocio que cada día crece más en el país, ocasionando problemas para los almacenes de videojuegos originales y pesar de que su calidad no es buena, el bajo costo hace que clientes de toda clase social los compren hasta en internet, pongo como ejemplo este anuncio encontrado en una página de compra y venta de artículos en la red: “Alguien que quiera cambiar juegos de ps3 piratas para no estar comprando a cada rato”, el anuncio continúa de esta manera “tengo mi ps3 con juegos grabados en el disco duro alguien que quiera

intercambiar para no estar comprando a cada rato mas fácil intercambiamos juegos me llamo jonathan tengo 18 años vivo en cuenca”⁶⁹. Con esto podemos comprobar cómo la compra, venta y copia de videojuegos pirateados entre los adolescentes, es percibida como algo normal con un desconocimiento total de su ilegalidad por la mayoría de ellos y es que la solución no está en culpar a los vendedores, sino a quienes se dedican a piratear los videojuegos y a los compradores que hacen de este un negocio rentable.

TABLA 100.

¿Cuántos televisores que funcionen hay en tu casa?				
Opción	Grupo 2: 10-14 años (Aplicado a 7mo de EGB)		Grupo 3: 15-18 años (Aplicado a 2do de bachillerato)	
	Frecuencia	%	Frecuencia	%
No contesta	0	0	0	0
Ninguno (pasa a la pregunta 115)	0	0	0	0
1	4	36,3636364	1	6,25
2	6	54,5454545	6	37,5
3	0	0	2	12,5
Más de tres 3	1	9,09090909	7	43,75
TOTAL	11	100	16	100

Autor: Cristina Ochoa Toral

Fuente: Cuestionario 2 aplicado al grupo 2 y 3 (10–18 años de edad)

Todos los hogares de los alumnos encuestados cuentan con esta pantalla, así vemos que el 43,7% de los adolescentes del Colegio Guadalupano tienen más de 3 televisores que funcionan en sus hogares, seguido de. 37,5% que tienen 2 televisiones, a diferencia de los niños del Núcleo Educativo Bilingüe Daniel Bernoulli, en donde el 54,5% tienen dos televisores y el 36,3% solo uno, resultados que coinciden con las estadísticas del INEC que indican que el 85,1% de hogares ecuatorianos acceden a esta pantalla.

El hecho de que existan tantos televisores en las familias ecuatorianas permite a los niños y jóvenes consumirla diariamente, a veces más tiempo del recomendado y aunque a los padres les preocupa que sus hijos estén expuestos a contenidos nocivos,

⁶⁹ Disponible en: <http://cuenca.olx.com.ec/alguien-que-quiera-cambiar-juegos-de-ps3-piratas-para-no-estar-comprando-a-cada-rato-iid-194524923>

se han llegado a aceptar con la mayor de la normalidad los programas que se emiten en horarios en que los chicos son más propensos a verla y los canales nacionales, que en la tarde antes emitían programas infantiles, ahora lo común es encontrarse con telenovelas o programas inadecuados para niños y adolescentes que establecen estereotipos sociales en cuanto a actitud y apariencia física, además de la publicidad que influye en los hábitos de consumo.

TABLA 118.

De cada pareja de cosas que te presentamos a continuación ¿Qué te gusta más?				
Opción	Grupo 2: 10-14 años (Aplicado a 7mo de EGB)		Grupo 3: 15-18 años (Aplicado a 2do de bachillerato)	
	Frecuencia	%	Frecuencia	%
No contesta	0	0	0	0
Internet	7	63,6363636	10	62,5
Televisión	2	18,1818182	5	31,25
No lo se	2	18,1818182	1	6,25
TOTAL	11	100	16	100

Autor: Cristina Ochoa Toral

Fuente: Cuestionario 2 aplicado al grupo 2 y 3 (10–18 años de edad)

A pesar de que la televisión es la que más se encuentra en los hogares de los jóvenes, ha dejado de ser su pantalla favorita, prefiriendo el 63,6% de los alumnos del Núcleo Educativo Bilingüe Daniel Bernoulli internet frente a un 18% que prefieren la televisión, en el Colegio Guadalupano también gana el internet con 62,5% frente al 31% que prefiere la televisión,

El hecho de que la televisión ya no sea la preferida entre los adolescentes de los dos colegios no es de extrañar, las nuevas generaciones viven rodeadas de tecnología y el internet a diferencia de la televisión, les ofrece un sin número de actividades como poder mirar la televisión también desde la red, interactuar, acceder a información y crear contenidos, bajar o subir música y videos, chatear, acceder al mail, redes sociales, jugar o simplemente navegar en la red, entre otras muchas posibilidades a diferencia de la televisión que como pantalla no ha evolucionado ni ha tenido grandes cambios desde su invención, no les permite interactuar, cambiar los contenidos o evitar la publicidad emitida.

TABLA 119.

De cada pareja de cosas que te presentamos a continuación ¿Qué te gusta más?				
Opción	Grupo 2: 10-14 años (Aplicado a 7mo de EGB)		Grupo 3: 15-18 años (Aplicado a 2do de bachillerato)	
	Frecuencia	%	Frecuencia	%
No contesta	0	0	0	0
Internet	6	54,5454545	6	37,5
Teléfono móvil	4	36,3636364	8	50
No lo se	1	9,09090909	2	12,5
TOTAL	11	100	16	100

Autor: Cristina Ochoa Toral

Fuente: Cuestionario 2 aplicado al grupo 2 y 3 (10–18 años de edad)

La preferencia entre estas dos pantallas difiere en los dos grupos, pudiendo deberse a la diferencia de edades de los chicos, así tenemos que el 54,5% de los niños del Núcleo Educativo Bilingue Daniel Bernoulli, prefieren el internet, frente al 36% que prefieren el teléfono móvil, a diferencia del Colegio Guadalupano en donde el 50% prefiere el teléfono móvil y el 37,5% el internet, resultados que pueden deberse a que el teléfono móvil les permiten interactuar con amigos y familiares con mayor facilidad que el internet, pues el celular está con ellos las 24 horas del día, mientras que si no tienen conexión a internet en sus móviles, su servicio se limita al tiempo que pueden pasar frente al ordenador y el que los menores prefieran el internet, puede deberse a las varias posibilidades que les ofrece esta pantalla para entretenerlos como el poder acceder a juegos que son una de sus actividades preferidas y porque a esta edad todavía no es una prioridad contactarse con sus amigos tanto como en la adolescencia.

TABLA 120.

De cada pareja de cosas que te presentamos a continuación ¿Qué te gusta más?				
Opción	Grupo 2: 10-14 años (Aplicado a 7mo de EGB)		Grupo 3: 15-18 años (Aplicado a 2do de bachillerato)	
	Frecuencia	%	Frecuencia	%
No contesta	0	0	0	0
Internet	5	45,4545455	11	68,75
Video juegos	6	54,5454545	3	18,75
No lo se	0	0	2	12,5
TOTAL	11	100	16	100

Autor: Cristina Ochoa Toral

Fuente: Cuestionario 2 aplicado al grupo 2 y 3 (10–18 años de edad)

Es poca la diferencia entre la preferencia de los niños por una de estas dos pantallas, así tenemos que el 54,5% prefieren los videojuegos mientras que el 45,4%, mientras que los adolescentes del Colegio Guadalupano prefieren el 67,7% internet con gran porcentaje de diferencia al 18,7% de adolescentes que prefieren videojuegos, que solo la mitad de los adolescentes juegue videojuegos puede ser la razón para que ellos prefieran internet, pues además de que esta pantalla incluya entre su variedad de opciones el acceder a videojuegos, les permite también mantener contacto con sus amigos a través del chat, mail o redes sociales que en su edad es común que las manejen, especialmente las chicas que son a quienes les gusta más hacer un uso social de las pantallas. Los resultados de este grupo además, coinciden con los de La Generación Interactiva de Ecuador, en donde el 49% prefieren internet al 32% que prefieren videojuegos.

TABLA 121.

De cada pareja de cosas que te presentamos a continuación ¿Qué te gusta más?				
Opción	Grupo 2: 10-14 años (Aplicado a 7mo de EGB)		Grupo 3: 15-18 años (Aplicado a 2do de bachillerato)	
	Frecuencia	%	Frecuencia	%
No contesta	0	0	0	0
Video juegos	8	72,7272727	3	18,75
Televisión	3	27,2727273	12	75
No lo se	0	0	1	6,25
TOTAL	11	100	16	100

Autor: Cristina Ochoa Toral

Fuente: Cuestionario 2 aplicado al grupo 2 y 3 (10–18 años de edad)

Para el 72,7% de niños los videojuegos son su pantalla preferida, frente al 27% que prefieren la televisión, situación contraria a los jóvenes del Colegio Guadalupano en donde el 75% prefieren la televisión y solo el 18,75% prefieren los videojuegos, y en este caso como en los anteriores el gusto por los videojuegos implica el hecho de poder con ellos divertirse, ser los protagonistas de la acción, superar retos, crear estrategias, (lo que les da más confianza en sí mismos) escoger el juego, cambiarlo cuando desean, e incluso compartir con sus compañeros la diversión jugando, mientras que la televisión no ofrece ninguna de estas posibilidades más que mirar las imágenes que transmite y a lo mucho cambiar de canal para buscar otra opción.

En cambio para los adolescentes la situación es distinta porque la mitad de ellos no juegan con videojuegos y el gusto por la televisión puede deberse a que es una pantalla que los ha acompañado a muchos de ellos desde , incluso cuando realizan otras actividades como comer o estudiar y el hecho de que sus hogares cuenten con varias de ellas los hace más propensos a consumirla.

TABLA 122.

De cada pareja de cosas que te presentamos a continuación ¿Qué te gusta más?				
Opción	Grupo 2: 10-14 años (Aplicado a 7mo de EGB)		Grupo 3: 15-18 años (Aplicado a 2do de bachillerato)	
	Frecuencia	%	Frecuencia	%
No contesta	0	0	0	0
1. Teléfono móvil	7	63,6363636	11	68,75
2. Televisión	4	36,3636364	5	31,25
No lo se	0	0	0	0
TOTAL	11	100	16	100

Autor: Cristina Ochoa Toral

Fuente: Cuestionario 2 aplicado al grupo 2 y 3 (10–18 años de edad)

Los dos grupos prefieren el teléfono móvil a la televisión, así vemos como el 63,6% de niños del primer grupo lo prefiere frente al 36,3% que prefieren la televisión y en el Colegio Guadalupano porcentaje a favor del móvil aumenta con 68,75%, frente al 31,25% que prefieren la televisión, porcentajes que concuerdan con los resultados de la Generación Interactiva de Ecuador que indican que la preferencia por el celular entre jóvenes de 10 a 18 años es bastante notoria con 53% a favor del celular y 33% a favor de la televisión y como ya se dijo antes, la televisión ha dejado de ser para la mayoría su pantalla favorita pues, el teléfono móvil además de acompañarles las 24 horas del día y permitirles estar en contacto con familia y amigos, es también una pantalla en la que pueden jugar, escuchar música, además de ocupar sus múltiples funciones como el reloj, alarma, agenda, calculadora, etc., mientras que la televisión solo pueden disfrutarla de forma pasiva cuando están frente a ella.

TABLA 123.

De cada pareja de cosas que te presentamos a continuación ¿Qué te gusta más?				
Opción	Grupo 2: 10-14 años (Aplicado a 7mo de EGB)		Grupo 3: 15-18 años (Aplicado a 2do de bachillerato)	
	Frecuencia	%	Frecuencia	%
No contesta	0	0	0	0
Teléfono móvil	5	45,4545455	9	56,25
Mp3/ Mp4/ iPod	6	54,5454545	3	18,75
No lo se	0	0	4	25
TOTAL	11	100	16	100

Autor: Cristina Ochoa Toral

Fuente: Cuestionario 2 aplicado al grupo 2 y 3 (10–18 años de edad)

Al tener que escoger entre estas dos opciones, los niños del Núcleo Educativo Bilingüe Daniel Bernoulli tienen similares porcentajes de preferencia por las dos pantallas con 54,5% de alumnos que prefieren al Mp3/Mp4/iPod, frente al 45,4% que prefieren el teléfono móvil, en cambio los alumnos del Colegio Guadalupano la diferencia a favor del celular es mucho más marcada con 56% frente al 18,7% que prefieren la otra opción, así se comprueba que para los adolescentes del segundo grupo, es el teléfono móvil su pantalla favorita, a diferencia de los niños del Núcleo Educativo Bilingüe Daniel Bernoulli quienes prefieren las pantallas para divertirse antes que para darles un uso social.

TABLA 124.

De cada pareja de cosas que te presentamos a continuación ¿Qué te gusta más?				
Opción	Grupo 2: 10-14 años (Aplicado a 7mo de EGB)		Grupo 3: 15-18 años (Aplicado a 2do de bachillerato)	
	Frecuencia	%	Frecuencia	%
No contesta	0	0	0	0
Teléfono móvil	2	18,1818182	13	81,25
Video juegos	8	72,7272727	3	18,75
No lo se	1	9,09090909	0	0
TOTAL	11	100	16	100

Autor: Cristina Ochoa Toral

Fuente: Cuestionario 2 aplicado al grupo 2 y 3 (10–18 años de edad)

En las respuestas a esta pregunta se comprueba que así como el celular es la pantalla favorita para los adolescentes del Colegio Guadalupano con 81,2% que lo prefieren frente al 18,7% escogen los videojuegos, un 72,7% de niños del Núcleo Educativo Bilingüe Daniel Bernoulli prefieren los videojuegos, frente al 18% que escogen teléfono móvil, evidenciando una vez más como los adolescentes prefieren tener la opción de poder estar comunicados las 24 horas del día con amigos y familia, mientras que los niños prefieren todavía por su edad divertirse jugando, además de que con sus padres pasan la mayor parte del tiempo y su vida social todavía está enfocada a este tipo de diversión, por lo que no sienten la necesidad de utilizar tanto el teléfono móvil como los adolescentes.

TABLA 125.

De cada pareja de cosas que te presentamos a continuación ¿Qué te gusta más?				
Opción	Grupo 2: 10-14 años (Aplicado a 7mo de EGB)		Grupo 3: 15-18 años (Aplicado a 2do de bachillerato)	
	Frecuencia	%	Frecuencia	%
No contesta	0	0	0	0
Wii	4	36,3636364	7	43,75
PlayStation 3	5	45,4545455	5	31,25
No lo se	2	18,1818182	4	25
TOTAL	11	100	16	100

Autor: Cristina Ochoa Toral

Fuente: Cuestionario 2 aplicado al grupo 2 y 3 (10–18 años de edad)

Cuando se trata de elegir entre consolas para jugar, los alumnos del Núcleo Educativo Bilingüe Daniel Bernoulli prefieren no con mucha diferencia, al PlayStation 3 con 45,4% frente al 36,3% que prefiere el Wii, a diferencia del Colegio Guadalupano en donde el mayor porcentaje corresponde al Nintendo Wii con 43,7% frente al 31% que prefiere el PlayStation 3 resultados que pudieran relacionarse con la consola a la que más acceso tienen.

TABLA 126.

De cada pareja de cosas que te presentamos a continuación ¿Qué te gusta más?				
Opción	Grupo 2: 10-14 años (Aplicado a 7mo de EGB)		Grupo 3: 15-18 años (Aplicado a 2do de bachillerato)	
	Frecuencia	%	Frecuencia	%
No contesta	0	0	1	6,25
PSP	4	36,3636364	3	18,75
Nintendo DS	5	45,4545455	2	12,5
No lo se	2	18,1818182	10	62,5
TOTAL	11	100	16	100

Autor: Cristina Ochoa Toral

Fuente: Cuestionario 2 aplicado al grupo 2 y 3 (10–18 años de edad)

Cuando les toca escoger entre estas dos consolas, vemos que la preferencia por una de ellas no es muy marcada en ninguno de los dos grupos, así tenemos que en el Núcleo Educativo Bilingüe Daniel Bernoulli el 45,4% prefieren el Nintendo DS, frente al 36,3% que prefieren el PSP y en el Colegio Guadalupano al contrario del primer grupo prefieren el PSP con 18,7% frente al 12,5% que escogen el Nintendo DS, pero el 62,5% de este grupo dudan al momento de elegir, lo que puede deberse a que los videojuegos no son su pantalla preferida y a que solo la mitad de adolescentes de este grupo los juegan.

Según datos obtenidos de Wikipedia, el Nintendo DS ha vendido 147.86 millones de unidades, es decir es la consola más vendida, mientras que la PSP ha vendido 72,43 millones unidades, el PlayStation 3,53 millones de unidades y el Nintendo Wii 150 millones de unidades vendidas aproximadamente, datos que sirven de referencia para conocer cuáles son las favoritas a nivel mundial.

5.2.3. REDES SOCIALES Y MEDIACIÓN FAMILIAR

TABLA 11.

¿Tienes algún tipo de ayuda a la hora de hacer la tarea?				
Opción	Grupo 2: 10-14 años (Aplicado a 7mo de EGB)		Grupo 3: 15-18 años (Aplicado a 2do de bachillerato)	
	Frecuencia	%	Frecuencia	%
No contesta	0	0	0	0
No	5	45,4545455	15	93,75
Si	6	54,5454545	1	6,25
TOTAL	11	100	16	100

Autor: Cristina Ochoa Toral

Fuente: Cuestionario 2 aplicado al grupo 2 y 3 (10–18 años de edad)

TABLA 12.

¿Qué ayudas recibes a la hora de hacer la tarea? (es posible mas de una respuesta)				
Opción	Grupo 2: 10-14 años (Aplicado a 7mo de EGB)		Grupo 3: 15-18 años (Aplicado a 2do de bachillerato)	
	Frecuencia	%	Frecuencia	%
Voy a una academia	0	0	0	0
Tengo un profesor particular	0	0	0	0
Me ayudan mis hermanos/as	2	22,2222222	0	0
Me ayuda mi padre	2	22,2222222	1	50
Me ayuda mi madre	5	55,5555556	1	50
TOTAL	9	100	2	100

Autor: Cristina Ochoa Toral

Fuente: Cuestionario 2 aplicado al grupo 2 y 3 (10–18 años de edad)

Las respuestas a la pregunta 11 indican que el 54,5% de niños del Núcleo Educativo Bilingüe Daniel Bernoulli que reciben ayuda para realizar sus tareas y de ellos, el 55,5% la reciben de su mamá y el 22,2% de su padre y hermanos, a diferencia de los adolescentes del Colegio Guadalupano en donde el 93% realizan sus tareas sin ayuda y solo el 6,2% recibe ayuda de su padre y su madre con porcentaje de 50% para cada uno en la pregunta 12.

Esta diferencia en los porcentajes de uno a otro colegio, puede deberse a que la participación de los padres es todavía necesaria con el primer grupo por su edad, mientras a los adolescentes, es más probable que sus padres les releguen mayor control sobre horarios y tareas escolares, por ser más independientes, es decir su participación se relaciona con la edad de su hijos y el hecho de que sean los hermanos también quienes ayudan a los niños puede corresponder a quienes comparten más tiempo con ellos, que con sus padres, que por ocupaciones como el trabajo se les dificulta el poder ayudarles y porque los chicos tienden a ver a sus hermanos como a compañeros, porque se sienten más afines con ellos y porque los consideran más aptos para ayudarles.

“Ellos creen que toma mucho tiempo explicarle a los padres toda la información necesaria para resolver el problema. Los compañeros de clase son los que conocen con seguridad qué necesitan los adolescentes. Los adolescentes acuden a los padres por ayuda con situaciones tales como ética, decisiones escolares y la vida diaria. Aunque los adolescentes reconocen el conocimiento de sus compañeros de clase en asuntos de la adolescencia, ellos saben que los adultos saben más acerca de la vida en general”. (Illinois, 2011)

TABLA 13.

Cuando haces la tarea en casa ¿en qué lugar la haces habitualmente?				
Opción	Grupo 2: 10-14 años (Aplicado a 7mo de EGB)		Grupo 3: 15-18 años (Aplicado a 2do de bachillerato)	
	Frecuencia	%	Frecuencia	%
No contesta	0	0	1	6,25
En mi habitación	2	18,1818182	9	56,25
En la habitación de un hermano/a	0	0	0	0
En una sala de estudio	4	36,3636364	4	25
En la sala de estar	5	45,4545455	2	12,5
En la cocina	0	0	0	0
TOTAL	11	100	16	100

Autor: Cristina Ochoa Toral

Fuente: Cuestionario 2 aplicado al grupo 2 y 3 (10–18 años de edad)

El 45,4% de niños del Núcleo Educativo Bilingüe Daniel Bernoulli realizan su tarea en la sala de estar y el 36,3% en una sala de estudio y solo el 18% lo hacen en su habitación, a diferencia de los chicos del Colegio Guadalupano, en donde el 56,2% realizan su tarea en la habitación, el 25% en una sala de estudio y el 12,5% en la sala de estar, resultados que deben corresponder a la rutina de estudio en sus hogares por contar con los implementos necesarios para realizarlas como el ordenador, implemento con el que la mayoría de alumnos se ayudan para realizar sus tareas y que los adolescentes cuenten muchos de ellos con ordenadores portátiles facilita que realicen sus tareas en sus habitaciones.

TABLA 18.

¿Tienes ordenador en casa?				
Opción	Grupo 2: 10-14 años (Aplicado a 7mo de EGB)		Grupo 3: 15-18 años (Aplicado a 2do de bachillerato)	
	Frecuencia	%	Frecuencia	%
No contesta	0	0	0	0
No	3	27,2727273	1	6,25
Si	8	72,7272727	15	93,75
TOTAL	11	100	16	100

Autor: Cristina Ochoa Toral

Fuente: Cuestionario 2 aplicado al grupo 2 y 3 (10–18 años de edad)

El 72,7% de niños tienen ordenador en casa coincidiendo con el 72,7% de ellos que respondieron a la pregunta 14 ayudarse de esta pantalla para hacer las tareas, en cambio en el Colegio Guadalupano el 93,7% tienen ordenador en casa, pero todos los adolescentes se ayudan del ordenador para la realizar sus tareas.

Las estadísticas del INEC indican que el equipamiento con computadores en los hogares este año aumentó en las zonas urbanas de un 31,7% a un 35,9% y a nivel nacional de un 23,4 a un 27%, así vemos como las familias ecuatorianas van accediendo a la tecnología por ser una necesidad básica en esta época para educar a sus hijos.

TABLA 19.

¿Dónde está el ordenador que más utilizas en tu casa?				
Opción	Grupo 2: 10-14 años (Aplicado a 7mo de EGB)		Grupo 3: 15-18 años (Aplicado a 2do de bachillerato)	
	Frecuencia	%	Frecuencia	%
No contesta	3	27,2727273	1	6,25
En mi habitación	2	18,1818182	2	12,5
En la habitación de un hermano/a	1	9,09090909	1	6,25
En la habitación de mis padres	0	0	0	0
En la sala de estar	3	27,2727273	2	12,5
En un cuarto de trabajo, estudio o similar	2	18,1818182	3	18,75
Es portátil	0	0	7	43,75
TOTAL	11	100	16	100

Autor: Cristina Ochoa Toral

Fuente: Cuestionario 2 aplicado al grupo 2 y 3 (10–18 años de edad)

A diferencia de los niños de la escuela Los Álamos en donde el mayor porcentaje de ordenadores están en sus habitaciones, en los hogares de los niños del Núcleo Educativo Bilingüe Daniel Bernoulli solo el 18% de ordenadores están en sus habitaciones o en el cuarto de trabajo, estudio o similar, mientras que el 27,2% están en la sala de estar, en cambio en el Colegio Guadalupano el 43% de los ordenadores son portátiles y el 18,7% están en un cuarto de trabajo, estudio o similar y solo 12,5% están en la sala de estar o la habitación de los chicos, lo que puede deberse a que los padres de los adolescentes son más conscientes de los riesgos de tener ordenador en sus dormitorios pues al estar ubicados en áreas de acceso para toda la familia es más fácil controlar si acceden a información que pudiera ser peligrosa para ellos y estar pendientes sobre uso que le dan a esta pantalla, especialmente cuando acceden a internet, pues es más común que los muchachos quieran pasar más tiempo del debido en el computador por ser una de las actividades favoritas para muchos de ellos.

TABLA 20.

¿Tienes internet en tu casa?				
Opción	Grupo 2: 10-14 años (Aplicado a 7mo de EGB)		Grupo 3: 15-18 años (Aplicado a 2do de bachillerato)	
	Frecuencia	%	Frecuencia	%
No contesta	2	18,1818182	1	6,25
No	2	18,1818182	1	6,25
Si	7	63,6363636	14	87,5
TOTAL	11	100	16	100

Autor: Cristina Ochoa Toral

Fuente: Cuestionario 2 aplicado al grupo 2 y 3 (10–18 años de edad)

Como se observa en las respuestas a esta pregunta, el acceso a internet por parte de los chicos de los dos colegios es alto, con un porcentaje de 63,6% para el Núcleo Educativo Bilingüe Daniel Bernoulli y un 87,5% en el Colegio Guadalupano. Según estadísticas las últimas estadísticas del INEC sobre equipamiento en el hogar a nivel urbano un 16,7% tienen acceso a internet desde sus hogares, a diferencia del año anterior en el que el porcentaje fue del 11%, demostrando así que el acceso en los hogares ecuatorianos va aumentando, que puede deberse a que los ecuatorianos son conscientes de que el internet es el complemento que permite realizar las tareas además de brindar otros varios beneficios, como ahorrar tiempo al acortar distancias, relacionarse con otras personas potenciar el auto aprendizaje, y la capacidad de investigar y crear, entre otros.

TABLA 21.

¿Tienes instalado algún sistema de protección cuando navegas por internet en casa (antivirus, filtro de contenidos)? (Es posible más de una respuesta)				
Opción	Grupo 2: 10-14 años (Aplicado a 7mo de EGB)		Grupo 3: 15-18 años (Aplicado a 2do de bachillerato)	
	Frecuencia	%	Frecuencia	%
No	0	0	1	6,66666667
No lo sé	3	33,33333333	3	20
Sí, tengo un filtro	3	33,33333333	2	13,33333333
Sí, tengo un antivirus	3	33,33333333	9	60
Sí, pero no sé lo que es	0	0	0	0
TOTAL	9	100	15	100

Autor: Cristina Ochoa Toral

Fuente: Cuestionario 2 aplicado al grupo 2 y 3 (10–18 años de edad)

El porcentaje de alumnos con filtro de contenidos es bajo en el Colegio Guadalupano con un 13,3% a diferencia 60% de los alumnos que cuentan con antivirus y en el Núcleo Educativo Bilingüe Daniel Bernoulli tenemos con el mismo porcentaje de 33,3% para los que tienen antivirus o filtro y para los que no saben si tienen o no.

En el caso de La Generación Interactiva de Ecuador el 15% de adolescentes de 10 a 18 años tiene filtro de contenidos y el 61% antivirus, así vemos que es más común en los hogares tener un antivirus antes que un filtro de contenidos, aunque este segundo debería ser una prioridad para la seguridad de los niños y adolescentes en la red, por ser la forma más efectiva de evitar que los menores accedan a contenidos potencialmente peligrosos para su desarrollo, desde publicidad, juegos de azar, pornografía, sectas religiosas, páginas con contenidos racistas, etc., a los que muchas veces acceden sin intención al buscar información de su interés o para realizar sus tareas escolares.

TABLA 22.

Tengas o no internet en casa ¿sueles utilizarlo?				
Opción	Grupo 2: 10-14 años (Aplicado a 7mo de EGB)		Grupo 3: 15-18 años (Aplicado a 2do de bachillerato)	
	Frecuencia	%	Frecuencia	%
No contesta	0	0	1	6,25
No	0	0	0	0
Si	11	100	15	93,75
TOTAL	11	100	16	100

Autor: Cristina Ochoa Toral

Fuente: Cuestionario 2 aplicado al grupo 2 y 3 (10–18 años de edad)

El uso de internet por los alumnos de los dos colegios es casi generalizado, así tenemos que el 100% de los niños del Núcleo Educativo Bilingüe Daniel Bernoulli y el 93,7% de adolescentes del Colegio Guadalupano lo utilizan, comprobando como los alumnos de los dos grupos acceden y manejan esta herramienta, sea para divertirse, estudiar, investigar o interactuar con sus amigos y conocidos y muchas veces, son ellos quienes tienen más destreza y facilidad de acceso a contenidos que sus padres y maestros, para quienes la tecnología se convierte en un desafío que les obliga a instruirse y con ella para poder enseñar a los chicos a manejarla adecuadamente.

TABLA 28.

¿A qué le has quitado tiempo desde que utilizas internet? (Es posible más de una respuesta)				
Opción	Grupo 2: 10-14 años (Aplicado a 7mo de EGB)		Grupo 3: 15-18 años (Aplicado a 2do de bachillerato)	
	Frecuencia	%	Frecuencia	%
Familia	3	16,6666667	4	9,09090909
Amigos/as	1	5,55555556	2	4,54545455
Estudios	1	5,55555556	4	9,09090909
Deporte	3	16,6666667	3	6,81818182
Lectura	3	16,6666667	7	15,9090909
Televisión	1	5,55555556	8	18,1818182
Videojuegos	2	11,1111111	6	13,6363636
Hablar por teléfono	2	11,1111111	6	13,6363636
A nada	2	11,1111111	4	9,09090909
TOTAL	18	100	44	100

Autor: Cristina Ochoa Toral

Fuente: Cuestionario 2 aplicado al grupo 2 y 3 (10–18 años de edad)

Por lo menos la mitad de los alumnos del Colegio Guadalupano piensan haber quitado tiempo a algo por usar internet, así tenemos que los más altos porcentajes corresponden al 18% de adolescentes que creen haber dejado de lado a la televisión por el internet, al 16% que dejó de lado la lectura y al 13,6% que quitó tiempo al hablar por teléfono y en el caso de los alumnos del Núcleo Educativo Bilingüe Daniel Bernoulli los mayores porcentajes corresponden a quienes creen haber quitado tiempo a su familia, deporte y lectura todos con 16,6% lo que pudiera deberse a la falta de mediación de los padres de familia en cuanto a horarios y tiempo de uso y mientras que los porcentajes de alumnos que han quitado tiempo a la lectura en este grupo son

bajos, en el Colegio Guadalupeño a pesar de que los porcentajes para quienes han quitado tiempo a la familia, amigos, estudios y deporte son también bajos, vemos como la mitad de ellos han quitado tiempo a la lectura por el internet, que puede deberse a que la lectura no ha sido motivada adecuadamente en el hogar y el colegio y porque el internet al permitirles realizar varias actividades a la vez es más fácil que los enganche por más tiempo del que incluso pudieron haber pensado, pues en la red pueden investigar, conocer y leer temas de su interés, el problema con este tipo de lectura, es que no siempre la información a la que acceden puede ser veraz o tener buena ortografía y gramática como se garantiza en los libros.

TABLA 44.

¿Estás de acuerdo con alguna de las siguientes situaciones? (Es posible más de una respuesta)				
Opción	Grupo 2: 10-14 años (Aplicado a 7mo de EGB)		Grupo 3: 15-18 años (Aplicado a 2do de bachillerato)	
	Frecuencia	%	Frecuencia	%
Me pongo nervioso o me enfado cuando no puedo o no me dejan navegar	3	27,2727273	2	12,5
Creo que puedo poner cualquier foto/video mía en internet	3	27,2727273	0	0
Creo que puedo poner cualquier foto/video de mis amigos o familiares en internet	0	0	0	0
No hay ningún problema porque desconocidos sepan sobre mis aficiones o vida personal	0	0	0	0
No me importaría agregar a desconocidos a mi Messenger	0	0	0	0
Es divertido hablar con desconocidos a través de internet	0	0	1	6,25
He utilizado internet para perjudicar a alguien (envío de fotos, videos, comentarios, etc.)	0	0	1	6,25
Alguien me ha perjudicado a través de internet (envío de fotos, videos, comentarios, etc.)	0	0	1	6,25
No estoy de acuerdo con ninguna	5	45,4545455	11	68,75
TOTAL	11	100	16	100

Autor: Cristina Ochoa Toral

Fuente: Cuestionario 2 aplicado al grupo 2 y 3 (10–18 años de edad)

Sobre estar de acuerdo con estas frases, tenemos que el 27% de niños de la Unidad Educativa Bilingüe Daniel Bernoulli se sienten enfadados o nerviosos cuando no

pueden o no les dejan navegar, porcentaje que baja al 12,5% en los alumnos del Colegio Guadalupano.

El creer que pueden poner cualquier foto suya o videos en internet sucede en el 27,2%, del primer grupo, y en el segundo grupo en cambio el 6% piensa que es divertido hablar con desconocidos a través de la red, han utilizado la internet para perjudicar a alguien o alguien les ha perjudicado en la red.

En general los alumnos de los dos grupos demuestran hacer un buen uso de la red, pero un bajo porcentaje de ellos, refleja la necesidad de enseñarles que el manejo de internet requiere límites que protejan su privacidad y la de los demás, así como que se apliquen los mismos valores de la vida diaria, como el respeto, responsabilidad, sensibilidad, tolerancia y la prudencia, siendo conveniente que la escuela intervenga con charlas educativas a padres y alumnos sobre la importancia de manejar adecuadamente la red.

TABLA 45.

¿Discutes con tus padres por el uso de internet?				
Opción	Grupo 2: 10-14 años (Aplicado a 7mo de EGB)		Grupo 3: 15-18 años (Aplicado a 2do de bachillerato)	
	Frecuencia	%	Frecuencia	%
No contesta	0	0	0	0
No	5	45,4545455	13	81,25
Si	6	54,5454545	3	18,75
TOTAL	11	100	16	100

Autor: Cristina Ochoa Toral

Fuente: Cuestionario 2 aplicado al grupo 2 y 3 (10–18 años de edad)

TABLA 46.

¿Porqué motivos? (Es posible más de una respuesta)				
Opción	Grupo 2: 10-14 años (Aplicado a 7mo de EGB)		Grupo 3: 15-18 años (Aplicado a 2do de bachillerato)	
	Frecuencia	%	Frecuencia	%
Por el tiempo que paso conectado/a	4	66,6666667	3	60
Por el momento del día en que me conecto	2	33,3333333	0	0
Por lo que hago mientras estoy conectado/a	0	0	2	40
TOTAL	6	100	5	100

Autor: Cristina Ochoa Toral

Fuente: Cuestionario 2 aplicado al grupo 2 y 3 (10–18 años de edad)

El 54,5% de niños del Núcleo Educativo Bilingüe Daniel Bernoulli discuten con sus padres, a diferencia del Colegio Guadalupano en donde solo 18,7% lo hacen, y la razón más común es por el tiempo que pasan conectados con un 66,6% en el primer grupo y un 60% en el segundo, mientras que el 33% de niños del primer grupo discuten también por por el momento del día en que se conectan, situaciones que pueden ser consecuencia de la falta de reglas claras para usar internet y por la falta control por parte de los padres, la mejor solución sería establecer con ellos reglas de tiempo y horarios para conectarse, evitando problemas y mejorando la confianza mutua, pues así sabrán que esperan sus padres de ellos y estarán anticipados a las consecuencias de su incumplimiento.

TABLA 47.

¿Te premian o te castigan con el uso de internet?				
Opción	Grupo 2: 10-14 años (Aplicado a 7mo de EGB)		Grupo 3: 15-18 años (Aplicado a 2do de bachillerato)	
	Frecuencia	%	Frecuencia	%
No contesta	0	0	0	0
No	8	72,7272727	15	93,75
Si	3	27,2727273	1	6,25
TOTAL	11	100	16	100

Autor: Cristina Ochoa Toral

Fuente: Cuestionario 2 aplicado al grupo 2 y 3 (10–18 años de edad)

En la mayoría de los hogares de los adolescentes, el internet no es un motivo de premio o castigo, así vemos como el porcentaje negativo supera en los dos colegios con 72,7% para el Núcleo Educativo Bilingüe Daniel Bernoulli, frente al 93,7% del Colegio Guadalupano. El utilizar al internet como premio o castigo debe darse en las situaciones en las que los padres aprovechan su gusto exagerado por esta actividad para presionarlos a cumplir con obligaciones que dejan de lado por navegar, especialmente cuando se trata de estudio; pero el utilizar este o cualquier tipo de castigo, debe servir para fomentar en los muchachos el sentido de la responsabilidad y que reflexionen sobre las consecuencias de sus actos.

TABLA 48.

¿Qué hacen tus padres mientras estás conectado/a a internet? (Es posible más de una respuesta)				
Opción	Grupo 2: 10-14 años (Aplicado a 7mo de EGB)		Grupo 3: 15-18 años (Aplicado a 2do de bachillerato)	
	Frecuencia	%	Frecuencia	%
Me preguntan qué hago	9	32,1428571	8	33,3333333
Echan un vistazo	7	25	5	20,8333333
Me ayudan, se sientan conmigo	2	7,14285714	0	0
Están en la misma habitación	1	3,57142857	3	12,5
Comprueban después por dónde he navegado	3	10,7142857	1	4,16666667
Miran mi correo electrónico	1	3,57142857	1	4,16666667
Hacemos algo juntos: compras, organizar viajes, escribir a la familia, etc.	2	7,14285714	2	8,33333333
Me recomienda sitios para navegar o cómo acceder a Internet	2	7,14285714	0	0
No hace nada	1	3,57142857	4	16,6666667
TOTAL	28	100	24	100

Autor: Cristina Ochoa Toral

Fuente: Cuestionario 2 aplicado al grupo 2 y 3 (10–18 años de edad)

Los niños del Núcleo Educativo Bilingüe Daniel Bernoulli tienen mayor control y compañía cuando se conectan a internet, así vemos como al 32% de ellos sus padres les preguntan que hacen, el 25% de padres echan un vistazo y al 10,7% sus padres comprueban después por donde han navegado y el 3,5% de los padres no hacen nada, evidenciando con estos resultados que en general los padres de los alumnos de este colegio en su mayoría ejercen algún tipo de control cuando sus hijos navegan en internet.

La situación en el Colegio Guadalupano es similar a la del primer grupo con un 33% de padres que preguntan a sus hijos que hacen, un 20% que echan un vistazo cuando navegan, un 12,5% que están en la misma habitación y con el más bajo porcentaje un 4,6% de padres que no ejercen ningún tipo de control. En los resultados se observa como los padres del primer grupo controlan más a sus hijos que los del segundo, pudiendo deberse a la diferencia de edades de los chicos, pues a menor edad los niños necesitan más ayuda, apoyo y control de sus padres, mientras que los chicos del segundo grupo por tener mayor independencia y madurez sus padres controlan menos sus actividades, lo que no sería negativo si los límites y las reglas son claras y respetadas por los chicos.

TABLA 49.

Quando navegas por internet según tus padres ¿Qué cosa no puedes hacer? (Es posible más de una respuesta). Señala que cosas te prohíben tus padres				
Opción	Grupo 2: 10-14 años (Aplicado a 7mo de EGB)		Grupo 3: 15-18 años (Aplicado a 2do de bachillerato)	
	Frecuencia	%	Frecuencia	%
Comprar algo	9	30	4	17,3913043
Chatear o usar el Messenger	1	3,33333333	0	0
Dar información personal	8	26,6666667	9	39,1304348
Suscribirme en algún boletín o lista de correo	4	13,3333333	2	8,69565217
Acceder a una red social (tipo Facebook) o a una comunidad virtual (tipo Habbo)	1	3,33333333	0	0
Descargar archivos (programas, música, películas, etc.)	1	3,33333333	1	4,34782609
Ver vídeos o fotos	1	3,33333333	0	0
Colgar videos o fotos	1	3,33333333	0	0
Enviar mensajes a teléfonos móviles	4	13,3333333	0	0
Enviar correos electrónicos	0	0	0	0
Jugar	0	0	0	0
No me prohíben nada	0	0	7	30,4347826
TOTAL	30	100	23	100

Autor: Cristina Ochoa Toral

Fuente: Cuestionario 2 aplicado al grupo 2 y 3 (10–18 años de edad)

Es a los niños del Núcleo Educativo Daniel Bernoulli a quienes sus padres prohíben más actividades en la red, con un 30% de ellos a quienes no les dejan comprar en internet, un 26,6% que no les permiten dar información personal, y en el Colegio

Guadalupano al 39% les prohíben dar información personal, lo que indica que son conscientes de los potenciales riesgos que esto implica, pero es también alto el porcentaje en este grupo de padres que no les prohíben nada con 30,4% y es que actividades como enviar mensajes a teléfonos móviles, acceder a una red social o comunidad virtual chatear, usar el Messenger, colgar y ver fotos y videos, son sitios a los que los chicos acostumbran a acceder, pues en ellos interactúan y fortalecen sus relaciones sociales, además de que la solución no está en prohibirles, sino más bien enseñarles a usar adecuadamente, aunque pudiera también corresponder a la falta de interés y desinformación de los padres sobre los riesgos por no estar pendientes de lo que hacen sus hijos cuando acceden a internet y por no poner límites, ni reglas, para protegerlos comprobando así, la necesidad de concienciar a los padres los beneficios de manejar la internet para poder enseñar, orientar y controlar el uso que le dan los chicos, pues como padres, son los responsables su cuidado al acceder a las TIC.

Los padres de los niños del Núcleo Educativo Bilingüe Daniel Bernoulli reflejan en los resultados un mayor control sobre sus hijos en varias de las actividades que realizan en la red, así vemos como el 30%, les prohíben enviar mensajes a teléfonos móviles y suscribirse en algún boletín o lista de correo, que puede deberse a que consideran que todavía no tienen la madurez necesaria para usar este tipo de servicios.

TABLA 98.

¿A qué le has quitado tiempo por usar los videojuegos? (Es posible más de una respuesta).				
Opción	Grupo 2: 10-14 años (Aplicado a 7mo de EGB)		Grupo 3: 15-18 años (Aplicado a 2do de bachillerato)	
	Frecuencia	%	Frecuencia	%
Familia	4	23,5294118	3	20
Amigos/as	3	17,6470588	2	13,3333333
Estudios	0	0	0	0
Deporte	6	35,2941176	2	13,3333333
Lectura	1	5,88235294	3	20
Televisión	1	5,88235294	1	6,6666667
Hablar por teléfono	1	5,88235294	0	0
A nada	1	5,88235294	4	26,6666667
TOTAL	17	100	15	100

Autor: Cristina Ochoa Toral

Fuente: Cuestionario 2 aplicado al grupo 2 y 3 (10–18 años de edad)

Aunque en esta pregunta los porcentajes del relego de actividades por los videojuegos es mayor en el caso de los niños del Núcleo Educativo Bilingüe Daniel Bernoulli, es positivo saber que en ninguno de los dos colegios los chicos han quitado tiempo al estudio, pero el usar videojuegos arroja también aspectos preocupantes como son el dejar de lado a la familia, entre los más altos porcentajes de 23,5% para el primer grupo y 20% para el segundo grupo, quienes con el mismo porcentaje han quitado tiempo a la lectura, a diferencia del primer grupo en donde el 35,2% de los niños han quitado tiempo al deporte, situación que debería preocupar a los padres y maestros, pues el quitar tiempo a la familia, influye negativamente en las relaciones, y ambiente familiar, la falta de deporte puede afectar a su salud, y lectura es uno de los mejores medios de aprendizaje para los chicos por lo que debería tener mayor motivación especialmente en el segundo grupo.

TABLA 104.

¿Cuándo ves la tele sueles hacerlo?... (Es posible más de una respuesta).				
Opción	Grupo 2: 10-14 años (Aplicado a 7mo de EGB)		Grupo 3: 15-18 años (Aplicado a 2do de bachillerato)	
	Frecuencia	%	Frecuencia	%
En mi habitación	3	18,75	10	32,2580645
En la habitación de un hermano/a.	0	0	3	9,67741935
En la habitación de mis padres	5	31,25	8	25,8064516
En la sala de estar	3	18,75	7	22,5806452
En la cocina	3	18,75	3	9,67741935
En un cuarto de juegos	2	12,5	0	0
TOTAL	16	100	31	100

Autor: Cristina Ochoa Toral

Fuente: Cuestionario 2 aplicado al grupo 2 y 3 (10–18 años de edad)

TABLA 105.

¿Cuándo ves la tele sueles hacerlo?... (Es posible más de una respuesta).				
Opción	Grupo 2: 10-14 años (Aplicado a 7mo de EGB)		Grupo 3: 15-18 años (Aplicado a 2do de bachillerato)	
	Frecuencia	%	Frecuencia	%
Solo	5	25	16	36,3636364
Con mi padre	3	15	7	15,9090909
Con mi madre	7	35	8	18,1818182
Con algún hermano/a	3	15	5	11,3636364
Con otro familiar	2	10	3	6,81818182
Con un amigo/a	0	0	5	11,3636364
TOTAL	20	100	44	100

Autor: Cristina Ochoa Toral

Fuente: Cuestionario 2 aplicado al grupo 2 y 3 (10–18 años de edad)

El 31,25% de niños del Núcleo Educativo Bilingüe Daniel Bernoulli miran la televisión en la habitación de sus padres y el 18,7% en su habitación, sala de estar o cocina, acompañados el 35% de ellos de su madre, el 25% de solos y en menor porcentaje están el 15% de niños a quienes acompaña su padre o hermano/a, a diferencia de los chicos del Colegio Guadalupano en donde los mayores porcentajes corresponden al 36,3% de adolescentes que miran solos la televisión, a la mitad de ellos a quienes

acompaña su madre con 18% y al 16% que los acompaña su padre y los lugares más habituales para mirarla son en las habitaciones del 32,2% de los adolescentes, en la habitación de sus padres con 25,5% y en la sala de estar el 22,5%.

Los padres son los responsables de que los chicos no abusen del consumo de esta pantalla con la que cuentan la mayoría de los hogares ecuatorianos, es su responsabilidad establecer horarios y determinar cuáles son los programas adecuados según la edad de sus hijos y el acompañarlos para ayudarlos a reflexionar frente a las imágenes que pudieran perturbarlos, siendo esta la razón más importante de no ubicar la televisión en sus habitaciones sino en un lugar en donde puedan compartir en familia los programas y supervisados.

TABLA 106.

¿Realizas alguna de esas actividades mientras ves la tele? (Es posible más de una respuesta)				
Opción	Grupo 2: 10-14 años (Aplicado a 7mo de EGB)		Grupo 3: 15-18 años (Aplicado a 2do de bachillerato)	
	Frecuencia	%	Frecuencia	%
Estudiar o hacer la tarea del colegio	2	11,11111111	5	14,2857143
Comer	4	22,2222222	10	28,5714286
Navegar por internet	1	5,55555556	4	11,4285714
Hablar por teléfono	1	5,55555556	9	25,7142857
Leer	1	5,55555556	0	0
Dormir	0	0	3	8,57142857
Charlar con mi familia	3	16,6666667	2	5,71428571
Jugar	6	33,3333333	2	5,71428571
TOTAL	18	100	35	100

Autor: Cristina Ochoa Toral

Fuente: Cuestionario 2 aplicado al grupo 2 y 3 (10–18 años de edad)

A pesar de que la hora de la comida debería ser aprovechada para compartir con la familia, los mayores porcentajes en este punto para los chicos del Colegio Guadalupano, corresponden al 28,5% de chicos que comen mientras miran la televisión, pero el tener esta pantalla encendida, roba la atención disminuyendo la posibilidad de compartir experiencias diarias que fortalezcan la relación familiar, en

este mismo grupo el 25,7% hablan por teléfono en compañía de la televisión y el 14,2% estudian o hacen la tarea mientras ven televisión, lo que puede afectar su rendimiento, pues mirar la televisión y estudiar al mismo tiempo puede disminuir su atención y concentración disminuyendo su capacidad de trabajo, en cambio en los niños del Núcleo Educativo Bilingüe Daniel Bernoulli un 33,3% de ellos juegan mientras ven televisión, lo que resulta positivo pues les permite estar estimulados y activos evitando una postura estática y pasiva sin actividad ni protagonismo como cuando solo miran televisión, un 22,2% comen en compañía de la televisión y un 16,6% charla con la familia mientras miran televisión, que también resulta positivo pues indica que están aprovechando este tiempo para compartir en familia, además de ser una oportunidad para orientarlos en los programas que ven.

TABLA 107.

¿Discutes con tus padres por el uso que haces de la TV?				
Opción	Grupo 2: 10-14 años (Aplicado a 7mo de EGB)		Grupo 3: 15-18 años (Aplicado a 2do de bachillerato)	
	Frecuencia	%	Frecuencia	%
No contesta	0	0	0	0
No	4	36,3636364	15	93,75
Si	7	63,6363636	1	6,25
TOTAL	11	100	16	100

Autor: Cristina Ochoa Toral

Fuente: Cuestionario 2 aplicado al grupo 2 y 3 (10–18 años de edad)

TABLA 108.

¿Porqué motivos? (Es posible más de una respuesta)				
Opción	Grupo 2: 10-14 años (Aplicado a 7mo de EGB)		Grupo 3: 15-18 años (Aplicado a 2do de bachillerato)	
	Frecuencia	%	Frecuencia	%
Por el tiempo que paso viendo la tele	5	71,4285714	1	100
Por el momento del día en el veo la tele.	1	14,2857143	0	0
Por los programas que veo	1	14,2857143	0	0
TOTAL	7	100	1	100

Autor: Cristina Ochoa Toral

Fuente: Cuestionario 2 aplicado al grupo 2 y 3 (10–18 años de edad)

A la hora de mirar televisión son el 63,6% de los niños de séptimo de EGB quienes discuten más con sus padres con un 71,4% de ellos que discuten por el tiempo que la miran y un 14,2% por el momento del día en que ven televisión y por los programas que ven, resultados que pueden deberse, a que a los adolescentes, los padres dan mayor libertad y confianza adquiriendo mayor autonomía para decidir sobre la programación y horarios para mirarla, mientras que a los niños del primer grupo, sus padres controlan más para evitar excesos y descuido de otras actividades importantes como el estudio, siendo necesario establecer reglas sobre tiempo, horarios y sobre qué programas pueden y cuáles no deben mirar.

TABLA 109.

¿Te castigan o premian con la tele?				
Opción	Grupo 2: 10-14 años (Aplicado a 7mo de EGB)		Grupo 3: 15-18 años (Aplicado a 2do de bachillerato)	
	Frecuencia	%	Frecuencia	%
No contesta	0	0	0	0
No	6	54,5454545	15	93,75
Si	5	45,4545455	1	6,25
TOTAL	11	100	16	100

Autor: Cristina Ochoa Toral

Fuente: Cuestionario 2 aplicado al grupo 2 y 3 (10–18 años de edad)

El utilizar la televisión como premio o castigo según las respuestas de los jóvenes no es en su mayoría un recurso utilizado por los padres de los adolescentes del Colegio Guadalupano a diferencia de los Niños del Núcleo Educativo Bilingüe Daniel Bernoulli en donde un 45,4% de padres si lo hacen, lo que puede deberse a que son los padres de los niños quienes aprovechan el gusto por esta pantalla para lograr comportamientos y actitudes deseadas y en cambio en el Colegio Guadalupano, por su edad son más maduros e independientes por lo que sus padres no recurren a este tipo de castigos, además de no que al no ser su pantalla favorita, el utilizarla como castigo no daría tal vez los resultados esperados en caso de requerirlos.

TABLA 110.

Cuando ves la televisión en familia ¿Quién decide que programa mirar?				
Opción	Grupo 2: 10-14 años (Aplicado a 7mo de EGB)		Grupo 3: 15-18 años (Aplicado a 2do de bachillerato)	
	Frecuencia	%	Frecuencia	%
No contesta	0	0	0	0
Yo mismo	2	18,1818182	3	18,75
Mis hermanos/as	1	9,09090909	0	0
Mi padre	2	18,1818182	2	12,5
Mi madre	3	27,2727273	0	0
Entre todos, lo negociamos	3	27,2727273	11	68,75
TOTAL	11	100	16	100

Autor: Cristina Ochoa Toral

Fuente: Cuestionario 2 aplicado al grupo 2 y 3 (10–18 años de edad)

El mayor porcentaje en este punto, corresponde al 68,7% de adolescentes del segundo grupo que negocian entre todos el programa de televisión que van a mirar, mientras que en el primer grupo, el 27,2% negocian entre todos, o su madre es la que decide, que puede deberse a que con los adolescentes es más fácil llegar a un acuerdo sobre los programas que pueden mirar porque su madurez les permite ya reflexionar sobre las imágenes que miran, mientras que los niños, muchas veces no tienen la madurez necesaria para reflexionar sobre las imágenes emitidas, siendo necesario que sus padres decidan qué programas son convenientes para ellos y cuáles no. Tan solo el 18% de niños del primer grupo y el 18,7% del segundo grupo deciden ellos mismos que programa de televisión mirar que puede guardar relación con los alumnos que cuentan con televisores en sus habitaciones

Entre los límites y reglas que los padres deben poner para el consumo de pantallas deben incluir, el limitar el tiempo que están frente a ellas a máximo dos horas al día, no ubicarlas en sus habitaciones y consensuar de acuerdo a su edad que programas se ven y cuáles no, de tal manera que se encienda cuando comience y se apague en cuanto termine, pues es muy fácil que la televisión se convierta en un hábito para los menores, por lo que los padres son quienes deben ayudarlos a entretenerse con otras actividades y sobre todo ser un buen ejemplo para ellos limitando su propio tiempo de consumo y eligiendo programas adecuados.

TABLA 112.

¿Hay algún programa que tus padres no te dejen ver?				
Opción	Grupo 2: 10-14 años (Aplicado a 7mo de EGB)		Grupo 3: 15-18 años (Aplicado a 2do de bachillerato)	
	Frecuencia	%	Frecuencia	%
No contesta	0	0	0	0
Me dejan ver todos los programas (Pasar a la pregunta 114)	3	27,2727273	13	81,25
Si hay programas que no me dejan ver	8	72,7272727	3	18,75
TOTAL	11	100	16	100

Autor: Cristina Ochoa Toral

Fuente: Cuestionario 2 aplicado al grupo 2 y 3 (10–18 años de edad)

TABLA 113.

¿De qué tipo? (Es posible más de una respuesta)				
Opción	Grupo 2: 10-14 años (Aplicado a 7mo de EGB)		Grupo 3: 15-18 años (Aplicado a 2do de bachillerato)	
	Frecuencia	%	Frecuencia	%
Películas	3	27,2727273	2	66,6666667
Dibujos animados	0	0	0	0
Deportes	1	9,09090909	0	0
Series	1	9,09090909	0	0
Concursos	0	0	1	33,3333333
Documentales	0	0	0	0
Noticias	0	0	0	0
Programas del corazón	6	54,5454545	0	0
Reality Shows	0	0	0	0
TOTAL	11	100	3	100

Autor: Cristina Ochoa Toral

Fuente: Cuestionario 2 aplicado al grupo 2 y 3 (10–18 años de edad)

Es a los menores de 7mo de EGB a quienes sus padres controlan más sobre los programas de televisión que no pueden ver y mientras que en el Colegio Guadalupano al 81,2% les dejan ver todos, al 18,7% les prohíben algún programa, en su mayoría películas con un 66,6% y concursos con un 33,3%, y en el Núcleo Educativo Bilingüe Daniel Bernoulli en cambio, el porcentaje es completamente distinto, con un 72,7% de niños a quienes sus padres limitan algún programa, de ellos el 54,5% son programas del corazón, el 27,2% películas y el 9% deportes o series y es que a veces las imágenes emitidas pueden perturbar y confundir a los niños y al igual que en el internet y los videojuegos el acceder a ellas sin compañía que controle y les oriente, puede ser nocivo para su desarrollo emocional, por eso se recomienda que en medida de lo que les sea posible a los padres les acompañen y comenten con ellos cualquier imagen que pudiera desconcertarlos, más aún con la publicidad que ser muy influyente necesitando que los padres les expliquen que su propósito es hacer comprar a la gente cosas que muchas veces no son necesarias o cosas de las que se puede prescindir.

5.2.4. REDES SOCIALES Y ÁMBITO ESCOLAR

TABLA 16.

La última vez que te dieron las notas, ¿cuáles de estas asignaturas aprobaste?				
Opción	Grupo 2: 10-14 años (Aplicado a 7mo de EGB)		Grupo 3: 15-18 años (Aplicado a 2do de bachillerato)	
	Frecuencia	%	Frecuencia	%
No contesta	0	0	0	0
Todas	7	63,6363636	14	87,5
Matemáticas	0	0	1	6,25
Lengua y Literatura	2	18,1818182	0	0
Historia/ Geografía	1	9,09090909	0	0
Idiomas	0	0	0	0
Conocimiento del Medio Ciencias	1	9,09090909	1	6,25
Otra	0	0	0	0
TOTAL	11	100	16	100

Autor: Cristina Ochoa Toral/Fuente:

Cuestionario 2 aplicado al grupo 2 y 3 (10–18 años de edad)

Un 63% de los niños del Núcleo Educativo Bilingüe Daniel Bernoulli y un 87,4% de adolescentes del Colegio Guadalupano han aprobado todas las materias y los que respondieron otras opciones, pueden referirse a una última evaluación, prueba o examen, más no a las que rinden para aprobar el año en donde se necesita aprobar todas las materias como es la respuesta de la mayoría de chicos.

TABLA 17.

¿Tienes algún profesor que usa internet para explicar su materia?				
Opción	Grupo 2: 10-14 años (Aplicado a 7mo de EGB)		Grupo 3: 15-18 años (Aplicado a 2do de bachillerato)	
	Frecuencia	%	Frecuencia	%
No contesta	0	0	0	0
No, ninguno	7	63,6363636	7	43,75
Si, algunos (menos de la mitad)	3	27,2727273	8	50
Si, casi todos (más de la mitad)	1	9,09090909	1	6,25
Sí, todos	0	0	0	0
TOTAL	11	100	16	100

Autor: Cristina Ochoa Toral

Fuente: Cuestionario 2 aplicado al grupo 2 y 3 (10–18 años de edad)

El porcentaje de maestros que utilizan internet para dar sus clases es bajo en los dos grupos, así vemos como el 63,6% de niños del Núcleo Educativo Bilingüe Daniel Bernoulli contestaron que no, el 27,2% afirman que algunos y tan solo un 9% contestó que casi todos (más de la mitad) y en el Colegio Guadalupano el 50% de los adolescentes afirman que algunos de los profesores sí utilizan internet para dar la clase, el 43,7% contestó que ninguno de sus maestros utilizan esta herramienta para dar su clase y solo el 6,2% dicen que todos la utilizan, esto a pesar de que actualmente las TIC son una base para desarrollo educativo a nivel mundial y aunque según El Semanario de Economía y Negocios Líderes, en su informe semanal del 5 de septiembre del presente año afirman que cada vez más se evidencia el uso de las TIC en los colegios públicos con el Plan Decenal de Educación Básica a través de su proyecto Unidades Educativas y en los privados, para Xavier Bringué “el grado de penetración de la tecnología en las aulas del país alcanza un nivel medio. Sin embargo, añade el autor, “en términos absolutos, algo más de la mitad de los niños y adolescentes declara que ninguno de sus profesores utiliza Internet como recurso

didáctico. Sin duda este dato nos indica que queda mucho por mejorar” (Quito, La Tecnología genera una nueva educación, 2011)

TABLA 23.

De lunes a viernes ¿Cuánto tiempo utilizas diariamente internet?				
Opción	Grupo 2: 10-14 años (Aplicado a 7mo de EGB)		Grupo 3: 15-18 años (Aplicado a 2do de bachillerato)	
	Frecuencia	%	Frecuencia	%
No contesta	0	0	0	0
Menos de una hora	5	45,4545455	3	18,75
Entre una y dos horas	4	36,3636364	1	6,25
Más de dos horas	2	18,1818182	11	68,75
Nada	0	0	0	0
No lo sé	0	0	1	6,25
TOTAL	11	100	16	100

Autor: Cristina Ochoa Toral

Fuente: Cuestionario 2 aplicado al grupo 2 y 3 (10–18 años de edad)

TABLA 24.

El sábado o el domingo ¿cuánto tiempo utilizas diariamente internet?				
Opción	Grupo 2: 10-14 años (Aplicado a 7mo de EGB)		Grupo 3: 15-18 años (Aplicado a 2do de bachillerato)	
	Frecuencia	%	Frecuencia	%
No contesta	0	0	0	0
Entre una y dos horas	5	45,4545455	4	25
Más de dos horas	4	36,3636364	8	50
Nada	1	9,09090909	2	12,5
No lo sé	1	9,09090909	2	12,5
TOTAL	11	100	16	100

Autor: Cristina Ochoa Toral

Fuente: Cuestionario 2 aplicado al grupo 2 y 3 (10–18 años de edad)

El 68,7% de adolescentes del Segundo de Bachillerato utilizan internet entre semana más de dos horas y los fines de semana el 50% más de dos horas, mientras que en el Séptimo de EGB el 45,4% de los niños utilizan menos de una hora y el 36,6% entre una hora y dos todos los días de la semana y es que el hecho de que los adolescentes pasen más tiempo frente al ordenador puede relacionarse con el tiempo dedicado al estudio, pues muchos de los adolescentes ocupan más de una hora o dos para estudiar y todos se ayudan de la internet para realizar sus tareas, además de que cuando se conectan a internet los adolescentes dedican también tiempo a otras actividades en la red como interactuar, a través de las redes sociales, chat o Messenger, descargar programas, música y videos o a subir fotos y videos, entre otras actividades todas realizadas muchas veces de manera simultánea.

“Los jóvenes han integrado Internet a su cotidianidad a partir de los parámetros culturales ya existentes y que marcan sus intereses como grupo, su relación con las tecnologías de la comunicación y su actitud respecto a los contenidos escolares.” (Albero, 2001-2002)

TABLA 25.

¿En qué lugar sueles usar internet (para navegar, chat, e-mail)? (Es posible más de una respuesta).				
Opción	Grupo 2: 10-14 años (Aplicado a 7mo de EGB)		Grupo 3: 15-18 años (Aplicado a 2do de bachillerato)	
	Frecuencia	%	Frecuencia	%
En mi casa	7	38,8888889	14	51,8518519
En el colegio	0	0	4	14,8148148
En un ciber	2	11,1111111	1	3,7037037
En un lugar público	2	11,1111111	0	0
En casa de un amigo	2	11,1111111	5	18,5185185
En casa de un familiar	5	27,7777778	3	11,1111111
TOTAL	18	100	27	100

Autor: Cristina Ochoa Toral

Fuente: Cuestionario 2 aplicado al grupo 2 y 3 (10–18 años de edad)

En el Colegio Guadalupano los más altos porcentajes corresponden al 51,8% que navegan desde sus hogares y al 11% desde la casa de un amigo y los niños del Núcleo Educativo Bilingüe Daniel Bernoulli el 38,8% también navegan desde sus hogares y el 27,7% desde la casa de un familiar y el navegar desde el colegio es solo opción para el 14,8% de alumnos del Colegio Guadalupano, demostrando que en los dos grupos falta que sus instituciones educativa integren y garanticen el acceso a esta gran herramienta educativa capaz de potenciar y mejorar su aprendizaje cuando se la usa adecuadamente.

Los más bajos porcentajes son para los lugares públicos y los cibercafés con 11% para los dos en el primer grupo y 3,7% para los que lo hacen desde un cibercafé en el segundo grupo, porcentajes positivos si se tiene en cuenta que la mayoría de niños y adolescentes navegan solos como se verá en la siguiente pregunta y de hacerlo en

lugares públicos estarían más propensos a acceder a páginas e información indebida, pues estos lugares por lo general no cuentan filtros de seguridad para contenidos.

TABLA 26.

La mayoría de las veces que utilizas internet sueles estar... (Es posible más de una respuesta).				
Opción	Grupo 2: 10-14 años (Aplicado a 7mo de EGB)		Grupo 3: 15-18 años (Aplicado a 2do de bachillerato)	
	Frecuencia	%	Frecuencia	%
Sólo	9	40,9090909	16	55,1724138
Con amigos	4	18,1818182	5	17,2413793
Con hermanos	3	13,6363636	4	13,7931034
Con mi padre	3	13,6363636	0	0
Con mi madre	3	13,6363636	1	3,44827586
Con mi novio/a	0	0	3	10,3448276
Con un profesor/a	0	0	0	0
TOTAL	22	100	29	100

Autor: Cristina Ochoa Toral

Fuente: Cuestionario 2 aplicado al grupo 2 y 3 (10–18 años de edad)

Con las respuestas a esta pregunta comprobamos como los padres en su mayoría desconocen sobre los riesgos de que sus hijos naveguen en internet sin mediación, con un 55% de adolescentes del Colegio Guadalupano que navegan solos y en el Núcleo Educativo Bilingüe Daniel Bernoulli a pesar de su corta edad el 40,9% también lo hacen y tan solo el 13,6% de padres y madres de este colegio les acompañan cuando navegan y en el Colegio Guadalupano solo el 3,4% de madres suelen estar junto a ellos al utilizar internet, siendo más común en los dos colegios la compañía de un hermano con similares porcentajes de 13,6% para el primer grupo y 13,7% para el segundo y en ninguno de los dos colegios los profesores son compañía al momento de navegar, lo que confirma que el uso del internet como recurso didáctico todavía no es

aplicado en la educación como se debería lo que puede deberse a falta de iniciativa o capacitación de los maestros para incluir esta poderosa herramienta de aprendizaje en las aulas.

El internet es ahora una necesidad social e imprescindible para el progreso de las nuevas generaciones, por ello se necesita que autoridades y profesores encaminen la educación al uso de la tecnología pero no solo a la función de los aparatos, sino más a incorporarla como un recurso de investigación y consulta como cualquier libro o texto, utilizando programas creados para cada edad y materia, haciendo del aprendizaje no solo más atractivo sino más eficaz y actualizado.

TABLA 27.

¿Quién te ha enseñado a manejar internet? (Es posible más de una respuesta).				
Opción	Grupo 2: 10-14 años (Aplicado a 7mo de EGB)		Grupo 3: 15-18 años (Aplicado a 2do de bachillerato)	
	Frecuencia	%	Frecuencia	%
Nadie, he aprendido yo solo	5	29,4117647	15	71,4285714
Algún hermano/a	4	23,5294118	1	4,76190476
Mi novio/a	0	0	0	0
Algún amigo	1	5,88235294	0	0
Mi padre	2	11,7647059	1	4,76190476
Mi madre	3	17,6470588	0	0
Algún profesor/a del colegio	2	11,7647059	4	19,047619
TOTAL	17	100	21	100

Autor: Cristina Ochoa Toral

Fuente: Cuestionario 2 aplicado al grupo 2 y 3 (10–18 años de edad)

Como se puede ver en estas respuestas un gran porcentaje de niños y adolescentes han sido autodidactas en el manejo de internet, especialmente en el caso de los chicos

del Colegio Guadalupano en donde el 71,4% han aprendido solos y en el Núcleo Educativo Bilingüe Daniel Bernoulli el 29,4% de niños también lo han hecho, porcentajes que pueden relacionarse con los que navegan solos. Al 23,5% de niños les han enseñado un hermano y al 17,6% su madre y es que al no ser los padres compañía cuando navegan, puede ser esta la razón para que la mayoría de ellos no hayan aprendido a utilizar la internet con ellos llegando a ser más común el recurrir a un hermano para aprender y únicamente al 11,7% de niños del primer grupo y al 19% de adolescentes del segundo grupo les han enseñado algún profesor del Colegio y como en otras respuestas relacionadas al tema, vemos que este recurso no está todavía incluido como medio de aprendizaje como debería en los colegios a pesar de que en estos últimos años, la tecnología está revolucionando las aulas escolares de nuestro país, pues según una publicación del diario Líderes del 5 de septiembre del presente años cuyos datos han sido obtenidos de la publicación de La Generación Interactiva en Ecuador (10 a 18 años) el 53% de profesores ya utilizan internet en el aula, mientras que el 84% de adolescentes utiliza este recurso para su estudio personal.

TABLA 29.

¿Para qué sueles usar internet? (Es posible más de una respuesta).				
Opción	Grupo 2: 10-14 años (Aplicado a 7mo de EGB)		Grupo 3: 15-18 años (Aplicado a 2do de bachillerato)	
	Frecuencia	%	Frecuencia	%
Para visitar páginas web	8	24,2424242	10	11,2359551
Envío de SMS	2	6,06060606	9	10,1123596
Compartir videos, fotos. Presentaciones, etcétera	4	12,1212121	8	8,98876404
Para usar el correo electrónico (e-mail)	3	9,09090909	16	17,9775281
Televisión digital	1	3,03030303	1	1,12359551
Radio digital	1	3,03030303	0	0
Para usar programas	6	18,1818182	11	12,3595506
Para descargar música, películas o programas	4	12,1212121	14	15,7303371
Comprar o vender	0	0	2	2,24719101
Foros o listas de correo	0	0	0	0
Blogs	1	3,03030303	4	4,49438202
Fotologs	2	6,06060606	2	2,24719101
Hablar por teléfono	1	3,03030303	12	13,4831461
TOTAL	33	100	89	100

Autor: Cristina Ochoa Toral

Fuente: Cuestionario 2 aplicado al grupo 2 y 3 (10–18 años de edad)

Los mayores porcentajes en el Colegio Guadalupano son para el 18% que se conecta para usar su correo electrónico, para el 15,7% que descargan música, películas o programas, para el 13,4% que utilizan internet para hablar por teléfono, el 12,3% para

usar programas y el 11,2% para visitar páginas web, mientras que en el Núcleo Educativo Bilingüe Daniel Bernoulli el 24,2% se conectan para revisar páginas web, el 18% para usar programas y el 12% para compartir videos, fotos, presentaciones, etc., y para quienes descargan música programas o películas, así vemos como a los niños y adolescentes la internet les permite realizar actividades de ocio, socializar y buscar información al acceder a páginas web, lo que puede relacionarse con la realización de sus tareas escolares y es que en el internet se encuentra más fácilmente información que en los libros, aunque no sea siempre confiable, además de que al poder realizar simultáneamente varias actividades a la vez, les permite a los chicos hacer deberes del colegio mientras aprovechan para hablar, bajar música o programas, revisar su correo, acceder a redes sociales, visitar páginas web, chatear y consultarse entre compañeros por este medio que aunque les quita concentración y tardan más tiempo en terminar sus tareas, el estar en permanente contacto con sus amigos y conocidos les permite desarrollar nuevas habilidades sociales y el acceder a páginas web y al correo electrónico les vuelve autodidactas, porque les gusta investigar sobre temas de su interés y compartirlos.

TABLA 30.

Cuando visitas páginas web ¿Cuáles de los siguientes contenidos acostumbrar a consultar? (Es posible más de una respuesta).				
Opción	Grupo 2: 10-14 años (Aplicado a 7mo de EGB)		Grupo 3: 15-18 años (Aplicado a 2do de bachillerato)	
	Frecuencia	%	Frecuencia	%
Deportes	6	15,7894737	4	7,84313725
Software e informática	4	10,5263158	4	7,84313725
Programación de televisión	1	2,63157895	2	3,92156863
Noticias	3	7,89473684	6	11,7647059
Educativos	4	10,5263158	4	7,84313725
Culturales	1	2,63157895	0	0
Juegos	9	23,6842105	9	17,6470588
Música	5	13,1578947	15	29,4117647
Humor	3	7,89473684	6	11,7647059
Concursos	2	5,26315789	1	1,96078431
Adultos	0	0	0	0
TOTAL	38	100	51	100

Autor: Cristina Ochoa Toral

Fuente: Cuestionario 2 aplicado al grupo 2 y 3 (10–18 años de edad)

Mientras que los contenidos preferidos para visitar en internet para los niños del primer grupo son para el 23,6%, los juegos, para el 15,7% los deportes y para el 13% la música, para los adolescentes del Colegio Guadalupano en cambio son para el 29,4% la música, para el 17,6% los juegos y para el 11,7% noticias y humor

A los chicos no les interesa acceder a páginas para adultos, lo que resulta positivo si se toma en cuenta que en general ellos utilizan internet sin compañía y el que los porcentajes de consulta sobre temas de cultura sean tan bajo puede relacionarse con la falta de motivación en los hogares y colegios para que los chicos investiguen más sobre estos temas, pues ellos consultan lo que les parece interesante, y si padres y maestros no están capacitados ni dedican un tiempo a orientar sobre el acceso a información que les pudiera ser útil, los chicos seguirán viendo a esta pantalla como herramienta para divertirse y relacionarse, aumentando la brecha existente en cuanto a competencia escolar, porque como ya se dijo el internet es una necesidad imprescindible para el futuro de las nuevas generaciones, que no depende solo de disponer de los equipos, sino de darles un adecuado manejo, motivar el interés y apoyar a los menores para obtener resultados positivos en cuanto a costumbres de acceso y manejo de la red.

TABLA 31.

¿Te sueles comunicar por alguno de estos medios a través de internet?				
Opción	Grupo 2: 10-14 años (Aplicado a 7mo de EGB)		Grupo 3: 15-18 años (Aplicado a 2do de bachillerato)	
	Frecuencia	%	Frecuencia	%
No contesta	1	9,09090909	1	6,25
Con chat	2	18,1818182	0	0
Con Messenger	2	18,1818182	6	37,5
Con las dos anteriores	3	27,2727273	7	43,75
Con ninguna de las anteriores	3	27,2727273	2	12,5
TOTAL	11	100	16	100

Autor: Cristina Ochoa Toral

Fuente: Cuestionario 2 aplicado al grupo 2 y 3 (10–18 años de edad)

El 27,2% de niños del Núcleo Educativo Bilingüe Daniel Bernoulli utilizan el chat y Messenger y el mismo porcentaje de niños no utilizan ninguna de las dos, mientras que en el Colegio Guadalupano el 43,7% de adolescentes utilizan el chat y Messenger

y el 37,5% el Messenger, así vemos que un buen porcentaje de alumnos se comunica y relaciona utilizando estos medios y es que es común que los adolescentes al acceder a internet por cualquier motivo, inicien también su sesión de Messenger, porque es una forma de comunicación directa a través de los mensajes escritos con sus amigos con los que se ven siempre, con los que viven lejos y con sus conocidos, que de no tener esta forma de contacto su amistad incluso terminaría, especialmente con los que viven en otra ciudad o país, por lo que el chat y Messenger se convierten en un lugar de encuentro con sus pares que estrecha y refuerza sus relaciones sociales.

TABLA 32.

Mientras chateas o estás en el Messenger...				
Opción	Grupo 2: 10-14 años (Aplicado a 7mo de EGB)		Grupo 3: 15-18 años (Aplicado a 2do de bachillerato)	
	Frecuencia	%	Frecuencia	%
No contesta	4	36,3636364	2	12,5
Siempre me muestro como soy	6	54,5454545	14	87,5
A veces finjo ser otra persona	0	0	0	0
Siempre finjo ser otra persona	1	9,09090909	0	0
TOTAL	11	100	16	100

Autor: Cristina Ochoa

Fuente: Cuestionario 2 aplicado al grupo 2 (10-18 años de edad)

El 54.5% de niños del Núcleo Educativo Bilingüe Daniel Bernoulli y el 87,5% de adolescentes del Colegio Guadalupano se muestran como son en el chat o Messenger y fingir siempre ser otra persona, es solo opción el 9% en el primer grupo, que puede ser consecuencia de facilitar el uso de internet sin enseñar primero como usarlo adecuadamente y es que si bien el internet es una herramienta que les permite relacionarse, también puede convertirse en una forma de engañar y hasta de estafar, por eso es muy importante que los padres conozcan con quienes se comunican sus hijos cuando acceden a este tipo de páginas pues, el relacionarse con desconocidos, puede ocultar a pedófilos que se esconden detrás del ordenador para aprovecharse de

ellos, de ahí la mejor forma de controlar sus actividades y de evitar este tipo de riesgos, es no ubicando los ordenadores en sus habitaciones, sino que al igual que la televisión o cualquier pantalla deben estar en un lugar destinado para el uso familiar.

TABLA 33.

Mientras chateas o estás en el Messenger ¿usas webcam?				
Opción	Grupo 2: 10-14 años (Aplicado a 7mo de EGB)		Grupo 3: 15-18 años (Aplicado a 2do de bachillerato)	
	Frecuencia	%	Frecuencia	%
No contesta	3	27,2727273	2	12,5
Nunca	4	36,3636364	5	31,25
A veces	4	36,3636364	9	56,25
Siempre	0	0	0	0
TOTAL	11	100	16	100

Autor: Cristina Ochoa Toral

Fuente: Cuestionario 2 aplicado al grupo 2 y 3 (10–18 años de edad)

El uso de webcam por parte de los alumnos de los dos colegios en donde se aplicó la encuesta es solo ocasional para el 56,2% de los chicos del Colegio Guadalupano y para el 36% de los niños del Núcleo Educativo Bilingue Daniel Bernoulli y el que el mismo porcentaje de niños y el 31,2% de adolescentes del segundo grupo no la usan, que puede deberse a que el estar frente a una cámara disminuye su privacidad prefiriendo una comunicación escrita o solo hablada o a que no tienen acceso permanente a este accesorio electrónico.

TABLA 34.

Mientras chateas o estás en el Messenger ¿Con quién sueles hablar? (Es posible más de una respuesta).				
Opción	Grupo 2: 10-14 años (Aplicado a 7mo de EGB)		Grupo 3: 15-18 años (Aplicado a 2do de bachillerato)	
	Frecuencia	%	Frecuencia	%
Con mis amigos	6	46,1538462	14	66,6666667
Con mi familia	6	46,1538462	6	28,5714286
Con amigos virtuales	1	7,69230769	1	4,76190476
TOTAL	13	100	21	100

Autor: Cristina Ochoa Toral

Fuente: Cuestionario 2 aplicado al grupo 2 y 3 (10–18 años de edad)

El Messenger y el chat son los que sirven por igual al 46% de niños del Núcleo Educativo Bilingüe Daniel Bernoulli para comunicarse con sus amigos y familiares, mientras que los adolescentes le dan un uso más social que familiar con un 66,6% de ellos que hablan con sus amigos frente al 28,5% que se comunican con su familia y aunque el porcentaje en los dos grupos de niños y adolescentes que tiene amigos virtuales es mínimo, lo importante en este punto, es que tanto saben padres e hijos sobre seguridad en internet y especialmente en las páginas que utilizan los chicos para comunicarse, que tanto conocen sobre los amigos con los que suelen comunicarse y las costumbres que tienen sus hijos cuando están en internet.

En definitiva, sino existe un clima familiar de confianza, comunicación, apoyo y orientación los padres estarían arriesgando a sus hijos a que accedan a contenidos desagradables y peligrosos para ellos.

Los padres son los responsables de controlar lo que sus hijos hacen en internet, supervisar con quienes se comunican y los datos personales que comparten, poner límites, vigilar que se cumplan y darles la confianza suficiente como para que los chicos cuenten sus experiencias en la red, sean positivas o negativas, es decir que sepan que cuentan con ellos para juntos buscar una solución cuando sea necesario,

"Cuando la comunicación con los padres es deficiente, los niños tienden a considerar su experiencia en línea como un aspecto privado de su vida. La educación adecuada de los niños, padres y maestros es necesaria para promover el uso seguro, consciente y responsable de Internet". (Giudice, 2008).

TABLA 35.

¿Has conocido en persona a algunos de tus amigos virtuales?				
Opción	Grupo 2: 10-14 años (Aplicado a 7mo de EGB)		Grupo 3: 15-18 años (Aplicado a 2do de bachillerato)	
	Frecuencia	%	Frecuencia	%
No contesta	4	36,3636364	1	6,25
No tengo ninguno	3	27,2727273	8	50
Tengo, pero no los conozco	0	0	0	0
Tengo y he conocido alguno	4	36,3636364	7	43,75
TOTAL	11	100	16	100

Autor: Cristina Ochoa Toral

Fuente: Cuestionario 2 aplicado al grupo 2 y 3 (10–18 años de edad)

El 36,3% de los niños del Núcleo Educativo Bilingüe y el 43,7% de adolescentes del Colegio Guadalupano tienen y han conocido a alguno de sus amigos virtuales a pesar de que en la pregunta anterior los alumnos que chatean con amigos virtuales tienen un mínimo porcentaje en cada grupo.

La amistad virtual les da el beneficio del anonimato, que para algunos es un beneficio, pues el chatear con personas desconocidas suele ser preferencia de los adolescentes introvertidos, tímidos y antisociales, pero lamentablemente por su acceso masivo, anónimo y global es también el preferido para gente con trastornos mentales, perversos, psicópatas, enfermos sexuales, estafadores, narcotraficantes, o muchas otras personas que solo buscan a niños, adolescentes y personas en general vulnerables para aprovecharse de ellos, manipulándolos, acosándolos y amenazándolos cuando no lo logran, pues este tipo de gente se toma mucho tiempo

para ganase la confianza de sus víctimas hasta llegar poco a poco a cumplir sus objetivos enfermizos, llegando a simpatizar lo suficiente para obtener sus datos personales, fotografías y hasta direcciones para intimidarles, chantajearles y conseguir que sus víctimas hagan lo que ellos desean.

TABLA 36.

¿Sueles usar internet para jugar en red?				
Opción	Grupo 2: 10-14 años (Aplicado a 7mo de EGB)		Grupo 3: 15-18 años (Aplicado a 2do de bachillerato)	
	Frecuencia	%	Frecuencia	%
No contesta	0	0	0	0
No	2	18,1818182	5	31,25
Si	9	81,8181818	11	68,75
TOTAL	11	100	16	100

Autor: Cristina Ochoa Toral

Fuente: Cuestionario 2 aplicado al grupo 2 y 3 (10–18 años de edad)

Son los niños del Núcleo Educativo Bilingüe Daniel Bernoulli quienes en mayor porcentaje utilizan el internet para jugar, con un 81% de ellos frente a un 68,7% de adolescentes del Colegio Guadalupano que también juegan en internet y es que en los niños no es raro que su porcentaje sea más alto porque esta es de entre todas las pantallas su actividad preferida, mientras que para los adolescentes del segundo grupo, que no son en su mayoría jugadores de videojuegos de consolas, en la internet la situación cambia, lo que puede deberse a que prefieren esta pantalla por la posibilidad de divertirse jugando en línea, al mismo tiempo que realizan otras actividades como interactuar en las redes sociales o chats, investigar, escuchar música o hacer uso de cualquier otro servicio, y al comparar con la Generación Interactiva de Ecuador, vemos como el porcentaje de los chicos encuestados coincide con la alta preferencia por esta forma de ocio de los adolescentes ecuatorianos con un 57% ellos que juegan en línea.

TABLA 37.

¿A qué tipo de juegos en red has jugado últimamente? (Es posible más de una respuesta).				
Opción	Grupo 2: 10-14 años (Aplicado a 7mo de EGB)		Grupo 3: 15-18 años (Aplicado a 2do de bachillerato)	
	Frecuencia	%	Frecuencia	%
Juegos de comunidad virtual (The Sims, etcétera)	3	14,2857143	6	30
Juegos de carreras (Need for Speed, Death Race, Shangay Street Racer, etcétera)	5	23,8095238	4	20
Juegos de estrategias y batalla (Teeken, Counter Strike, etcétera)	5	23,8095238	4	20
Juegos de Deporte (FIFA 2008, etcétera)	3	14,2857143	2	10
Juegos de mesa y cartas (póquer, parchís, Trivial, Pictionary, etcétera)	2	9,52380952	2	10
Casinos (Casino Mónaco, Casino Tropez)	1	4,76190476	0	0
Juegos de rol (Virtual Galaxy, Guild Wars, Solaris, etcétera)	1	4,76190476	0	0
A ninguno	1	4,76190476	2	10
TOTAL	21	100	20	100

Autor: Cristina Ochoa Toral

Fuente: Cuestionario 2 aplicado al grupo 2 (10-18 años de edad)

Mientras que los videojuegos en línea preferidos para el 30% de adolescentes del Colegio Guadalupano son los de comunidad virtual y para el 20% los juegos de carreras y los de estrategia y batalla, el 23,8% de los niños del Núcleo Educativo Bilingüe Daniel Bernoulli prefieren los de carreras, estrategias y batallas.

Los juegos en línea al igual que los videojuegos de consolas son una forma de divertirse para las nuevas generaciones y al igual que los otros el usarlos de manera adecuada beneficia su desarrollo, pero también el usarlos sin control, límites, ni

orientación tiene su riesgo, por la exposición a contenidos indebidos o a juegos para adultos como los de casinos, juegos de mesa y cartas en donde los chicos pudieran al realizar todo tipo de apuestas que no pueden hacer en los casinos reales que por su edad les son prohibidas, pues la mayoría de estos casinos en línea no piden identificarse sino solo digitar el número de una tarjeta de crédito para acceder a los juegos y es que cuando esto sucede por lo general los padres no se enteran porque la mayoría de chicos juegan en horarios en que saben que sus padres no les van controlar, facilitándose aún más esta actividad para quienes tienen ordenadores en sus dormitorios, sin darse cuenta de que este tipo de juegos generan la misma adicción que en las salas reales.

TABLA 38.

Si utilizas los juegos en red donde puedes jugar con otras personas a través del internet ¿Estás de acuerdo con algunas de las siguientes frases? (Es posible más de una respuesta).				
Opción	Grupo 2: 10-14 años (Aplicado a 7mo de EGB)		Grupo 3: 15-18 años (Aplicado a 2do de bachillerato)	
	Frecuencia	%	Frecuencia	%
Juego en red con mi grupo de amigos	5	41,6666667	4	28,5714286
Jugar en red te permite hacer amigos	2	16,6666667	4	28,5714286
No estoy de acuerdo con ninguna	5	41,6666667	6	42,8571429
TOTAL	12	100	14	100

Autor: Cristina Ochoa Toral

Fuente: Cuestionario 2 aplicado al grupo 2 (10-18 años de edad)

A pesar de que en el primer grupo el 41,6%, de alumnos está de acuerdo con la frase “juego en red con mi grupo de amigos”, el mismo porcentaje de niños no está de acuerdo con ninguna y solo el 16,6% cree que jugar en la red les permite hacer amigos, a diferencia del Colegio Guadalupano en donde el 42% de jóvenes no está de acuerdo con ninguna, el 28,5% cree que jugar en la red les permite hacer amigos y con el mismo porcentaje tenemos a los chicos que están de acuerdo con la frase “juego en red con mi grupo de amigos” y el responder afirmativo al primero y segundo

punto de esta pregunta, hace suponer que tienen amigos virtuales con los que comparten los mismos gustos e intereses a la hora de jugar videojuegos, que no necesariamente puede ser negativo si sus padres controlan sus amistades en la red y los videojuegos que acostumbran jugar, pero por lo general esto no sucede y la única forma de enfrentar los riesgos que pueden producir el tener amigos virtuales y el jugar videojuegos indebidos para los chicos es involucrando a sus padres al consumo de pantallas de sus hijos, mantener una fluida comunicación desde pequeños para lograr confianza en caso de que algún tema los aqueje y lograr también en ellos un pensamiento crítico de sus acciones, poniendo límites y reglas claras y ubicando los ordenadores que tienen conexión a internet en un lugar de uso común para toda la familia.

TABLA 41.

Has hecho alguna página web o algún blog?				
Opción	Grupo 2: 10-14 años (Aplicado a 7mo de EGB)		Grupo 3: 15-18 años (Aplicado a 2do de bachillerato)	
	Frecuencia	%	Frecuencia	%
No contesta	1	9,09090909	0	0
No	8	72,7272727	11	68,75
Si	2	18,1818182	5	31,25
TOTAL	11	100	16	100

Autor: Cristina Ochoa Toral

Fuente: Cuestionario 2 aplicado al grupo 2 y 3 (10–18 años de edad)

TABLA 42.

¿Con qué contenido? (Es posible más de una respuesta).				
Opción	Grupo 2: 10-14 años (Aplicado a 7mo de EGB)		Grupo 3: 15-18 años (Aplicado a 2do de bachillerato)	
	Frecuencia	%	Frecuencia	%
Deportes	1	33,3333333	0	0
Software e informática	0	0	0	0
Programación de televisión	0	0	0	0
Noticias	0	0	1	8,33333333
Educativos	0	0	2	16,6666667
Culturales	0	0	1	8,33333333
Juegos	0	0	1	8,33333333
Música	1	33,3333333	2	16,6666667
Humor	0	0	2	16,6666667
Concursos	0	0	1	8,33333333
Adultos	0	0	1	8,33333333
Historia personal	1	33,3333333	1	8,33333333
TOTAL	3	100	12	100

Autor: Cristina Ochoa Toral

Fuente: Cuestionario 2 aplicado al grupo 2 y 3 (10–18 años de edad)

Solo el 18% de niños en el primer grupo y el 31,2% de adolescentes del segundo grupo, han creado páginas web o blogs con mayor diversidad de contenidos en los chicos del Colegio Guadalupano, así tenemos que el 16,6% han creado páginas web o blogs de contenidos educativos, de música y de humor y el 8,3% de noticias, culturales, de juegos, de concursos, de historia personal y de adultos, a diferencia de

los niños del primer grupo en donde el 33,3% han creado páginas web o blogs de deportes, música y de historia personal, resultados que pueden indicar que a mayor edad se relacionan y manejan mejor los servicios que ofrece internet y es que también es cada vez mayor el gusto de las nuevas generaciones por leer y escribir en páginas web o blogs, dejando de ser solo un pasatiempo, para convertirse en fuentes efectivas de información y comunicación, debiendo las escuelas reflexionar y valorar su interés por la creación y participación en estos sitios, para generar propuestas enriquecedoras destinadas a motivar la lectura, la investigación, la reflexión, la comparación sobre la información y el debate de temas de estudio ampliando así sus posibilidades de aprendizaje.

TABLA 43.

¿Qué es lo que te parece más útil de tener una web o blog propia? (Es posible más de una respuesta).				
Opción	Grupo 2: 10-14 años (Aplicado a 7mo de EGB)		Grupo 3: 15-18 años (Aplicado a 2do de bachillerato)	
	Frecuencia	%	Frecuencia	%
Expresar mi opinión	2	50	2	18,1818182
Compartir información con conocidos	2	50	2	18,1818182
Darme a conocer y hacer amigos	0	0	0	0
Escribir sobre lo que me gusta	0	0	2	18,1818182
Me sirve de desahogo	0	0	0	0
Ser útil para otros interesados en el tema	0	0	4	36,3636364
Poder contar a todo el mundo lo que no puedes contar en persona	0	0	1	9,09090909
TOTAL	4	100	11	100

Autor: Cristina Ochoa Toral

Fuente: Cuestionario 2 aplicado al grupo 2 y 3 (10–18 años de edad)

Mientras que al 50% de los niños del primer grupo les interesa expresar su opinión y compartir información con conocidos, al 36,3% de adolescentes del segundo grupo la creación de páginas web o blogs propias, les permite ser útiles para otros interesados en el tema y al 18% les parece útil para expresar su opinión, compartir información con conocidos o escribir sobre lo que les gusta y aunque en los dos grupos los porcentajes de creación y manejo de páginas web y blogs es bajo, el uso de estos medios de comunicación en las nuevas generaciones tiene gran aceptación, debido a que para su creación solo necesita conocimientos básicos en internet y su fácil manejo les permite expresarse e interactuar sobre temas de interés expuestos, logrando un aprendizaje colaborativo al intercambiar información con quienes expresan su opinión al visitarlos.

TABLA 50.

Quando utilizas internet ¿Cómo te consideras respecto a la gente que está a tu alrededor (familia, amigos, profesores)?				
Opción	Grupo 2: 10-14 años (Aplicado a 7mo de EGB)		Grupo 3: 15-18 años (Aplicado a 2do de bachillerato)	
	Frecuencia	%	Frecuencia	%
No contesta	0	0	0	0
Un principiante	1	9,09090909	1	6,25
Tengo un nivel medio	7	63,6363636	12	75
Mi nivel es avanzado	2	18,1818182	3	18,75
Soy todo un experto	1	9,09090909	0	0
TOTAL	11	100	16	100

Autor: Cristina Ochoa Toral

Fuente: Cuestionario 2 aplicado al grupo 2 y 3 (10–18 años de edad)

La mayoría de los adolescentes de los dos grupos creen tener un nivel medio respecto a la gente que los rodea con un 63,6% de niños en el primer grupo y con un 75% de adolescentes del segundo grupo

El tener como mayores porcentajes a los muchachos que consideran tener un nivel medio indica que sus padres o personas que los rodean tienen un nivel similar de manejo de internet, de igual manera quienes creen ser principiantes mientras que los que consideran tener un nivel avanzado o ser expertos

El hecho de que los alumnos se consideren principiantes o tener un nivel medio en cuanto al manejo de internet puede revelar que sus padres y demás personas que les rodean tienen un nivel similar o mayor de conocimientos sobre manejo de internet, lo que resulta positivo, pues al estar familiarizados con su manejo, aumenta la probabilidad de conocer los riesgos que implica su mal manejo, facilitándose el poder controlar y poner límites a sus hijos cuando acceden a la red, mientras que los adolescentes que consideran tener un nivel avanzado o ser todo un experto, pueden revelar que sus padres o personas que los rodean tienen un bajo nivel de conocimientos para manejar la internet y como consecuencia es más probable que desconozcan los potenciales riesgos a los que pueden enfrentarse sus hijos al navegar en la red sin control; de ser así, estos padres pueden confiar demasiado en las actividades que sus hijos realizan en internet y por la falta de alguien que les enseñe que hacer y qué no hacer cuando navegan, pudieran llegar a un uso excesivo, y como consecuencia acceder a información nociva para ellos, a contactarse con desconocidos potencialmente peligrosos o hacer mal uso de las redes sociales, chats y correo electrónico.

TABLA 102.

De lunes a viernes ¿Cuánto tiempo ves diariamente la televisión en casa?				
Opción	Grupo 2: 10-14 años (Aplicado a 7mo de EGB)		Grupo 3: 15-18 años (Aplicado a 2do de bachillerato)	
	Frecuencia	%	Frecuencia	%
No contesta	0	0	0	0
Menos de una hora	2	18,1818182	5	31,25
Entre una hora y dos	7	63,6363636	6	37,5
Más de dos horas	2	18,1818182	3	18,75
No lo se	0	0	2	12,5
Nada	0	0	0	0
TOTAL	11	100	16	100

Autor: Cristina Ochoa Toral

Fuente: Cuestionario 2 aplicado al grupo 2 y 3 (10–18 años de edad)

TABLA 103.

El sábado o el domingo ¿Cuánto tiempo ves diariamente la televisión en casa?				
Opción	Grupo 2: 10-14 años (Aplicado a 7mo de EGB)		Grupo 3: 15-18 años (Aplicado a 2do de bachillerato)	
	Frecuencia	%	Frecuencia	%
No contesta	0	0	0	0
Menos de una hora	1	9,09090909	2	12,5
Entre una hora y dos	3	27,2727273	6	37,5
Más de dos horas	5	45,4545455	5	31,25
No lo sé	2	18,1818182	3	18,75
Nada	0	0	0	0
TOTAL	11	100	16	100

Autor: Cristina Ochoa Toral

Fuente: Cuestionario 2 aplicado al grupo 2 y 3 (10–18 años de edad)

La mayoría de niños y adolescentes en los dos grupos miran televisión entre semana entre una y dos horas diarias con porcentajes de 63,6% para los niños del Núcleo Educativo Bilingüe Daniel Bernoulli y con 37,5% para los adolescentes del Colegio Guadalupano y quienes la miran más de dos horas son apenas un 18% de niños del primer grupo y un 18,7% de adolescentes del el segundo grupo, pero el tiempo de consumo de esta pantalla aumentan los fines de semana en los dos grupos especialmente en los niños del Núcleo Educativo Bilingüe Daniel Bernoulli con 45,4% de ellos que la miran más de dos horas y un 31% de adolescentes del Colegio Guadalupano que también lo hacen, mientras que los chicos que la miran entre una hora y dos los fines de semana son el 27% de niños del primer grupo y con el mismo porcentaje de 37,5% los adolescentes del segundo grupo.

Como vemos el tiempo que pasan los jóvenes frente a esta pantalla entre semana, para la mayoría es moderado y un bajo porcentaje mira televisión por más de dos horas, pero los fines de semana su consumo aumenta notablemente especialmente en los niños del primer grupo que puede deberse a la falta de actividades motivadas en sus hogares y a que pasan más tiempo en casa junto a sus padres, mientras que los adolescentes del segundo grupo tienen más independencia y contacto social con sus amigos cambiando sus intereses, además se debe tener en cuenta que algunos

realizan otras actividades con la televisión encendida muchas veces sin prestar atención a las imágenes que emite.

La disponibilidad de esta pantalla en sus hogares debe ser una de las razones para que los chicos la miren todos los días, comprobando al comparar con La Generación Interactiva de Ecuador que el mayor porcentaje en general para los niños y adolescentes ecuatorianos en edades comprendidas entre 10 y 18 años, es mirar la televisión entre una y dos horas con 56% y en menor porcentaje están el 25% que la miran más de dos horas.

5.2.5. REDES SOCIALES, RIESGOS Y OPORTUNIDADES.

TABLA 51.

Señala con cuánto de acuerdo estás con la siguiente frase: “Internet es útil, ahorra tiempo y facilita la comunicación”.				
Opción	Grupo 2: 10-14 años (Aplicado a 7mo de EGB)		Grupo 3: 15-18 años (Aplicado a 2do de bachillerato)	
	Frecuencia	%	Frecuencia	%
No contesta	0	0	0	0
Nada	1	9,09090909	0	0
Poco	2	18,1818182	0	0
Bastante	6	54,5454545	13	81,25
Mucho	2	18,1818182	3	18,75
TOTAL	11	100	16	100

Autor: Cristina Ochoa Toral

Fuente: Cuestionario 2 aplicado al grupo 2 y 3 (10–18 años de edad)

El 54,5% de niños del Núcleo Educativo Bilingüe Daniel Bernoulli y el 81% de adolescentes del Colegio Guadalupano son conscientes de que el internet es bastante útil, el 18% de niños del primer grupo y el 18,7% de adolescentes del segundo grupo creen que es muy útil y solo para los menores del Núcleo Educativo Bilingüe Daniel Bernoulli es poco o nada útil con porcentajes de 18% y 9% respectivamente que

puede deberse a que por su edad todavía no son todavía grandes usuarios de sus servicios ni tienen conocimiento completo de como investigar, obtener información o utilizar de forma efectiva para fines de aprendizaje, ocio o de información y comunicación, pero la mayoría de chicos están conscientes de la utilidad de internet, pues con solo teclear, la información global está a su alcance y bajo su control, derribando incluso cualquier barrera, sea del idioma con las traducciones simultáneas, geográficas y hasta las diferencias culturales.

La internet ha llegado a ser parte de nuestras vidas cotidianas, por sus múltiples funciones y su facilidad de acceso, por lo que las nuevas generaciones han aprendido a sacarle provecho para socializar, entretenerse y obtener información para realizar sus tareas o por intereses propios, ahorrando tiempo, al no tener que trasladarse hacia una biblioteca cuando el internet está en sus hogares, al no tener que transcribir textos y al poder acceder a más información de forma más rápida y ahorro económico por no tener que pagar fotocopias de libros, textos o revistas, así es cada vez más aprovechada por millones de usuarios en el mundo en todos los campos sean comerciales, educativos, culturales, científicos de entretenimiento o personales, cambiando hasta la forma de acceder, comprar y vender bienes y servicios, moviendo y uniendo al planeta.

TABLA 52.

Señala cuánto de acuerdo estás con la siguiente frase: “Internet puede hacer que alguien se enganche”.				
Opción	Grupo 2: 10-14 años (Aplicado a 7mo de EGB)		Grupo 3: 15-18 años (Aplicado a 2do de bachillerato)	
	Frecuencia	%	Frecuencia	%
No contesta	0	0	0	0
Nada	4	36,3636364	4	25
Poco	4	36,3636364	5	31,25
Bastante	1	9,09090909	4	25
Mucho	2	18,1818182	3	18,75
TOTAL	11	100	16	100

Autor: Cristina Ochoa Toral

Fuente: Cuestionario 2 aplicado al grupo 2 y 3 (10–18 años de edad)

El 36,3% de niños del Núcleo Educativo Bilingüe Daniel Bernoulli piensan que el internet puede hacer que alguien se enganche poco o nada, mientras que son solo el 18% de ellos piensan que los puede enganchar mucho, a diferencia de los adolescentes del Colegio Guadalupano en donde el mayor porcentaje corresponde al 31,2% de alumnos que creen que los puede enganchar poco y el 25% que piensan que no los puede o que los puede enganchar bastante, resultados que pueden estar relacionados con el tiempo que los jóvenes ocupan esta pantalla y con las actividades que realizan en la red, es decir que los bajos porcentajes en el primer grupo pueden deberse a que ellos pasan menos tiempo navegando a diferencia de los adolescentes del segundo grupo quienes gustan más de esta pantalla para su tiempo de ocio para socializar, entretenerse y buscar información y el creer que si puede engancharlos puede deberse a que la variedad de aplicaciones y la posibilidad de relacionarse, contactarse y entretenerse puede llevarles a pasar más tiempo conectados del recomendado y es en la misma red en donde se pueden encontrar muchos artículos sobre adicción a la internet en los que se señala que las consecuencias de dar un uso

desmedido a la internet son principalmente para la familia y para las actividades diarias, por la falta de control personal que puede darse en todas las edades, como el no se poder pasar un día sin acceder a la red o dejar de lado otras actividades por utilizar las aplicaciones de internet y es que la internet puede ser constructiva o destructiva y las señales de adicción variar de una persona a otra pero en general se puede considerar como señales de advertencia, el perder la noción del tiempo cuando se conecta a la red, o conectarse por más tiempo del que se tenía pensado, descuidar tareas y actividades, aislarse de la familia y contactarse con los amigos más en la red que en vivo, mentir sobre el tiempo que se conectan a internet y utilizar internet para como salida a los problemas, al estrés o para obtener gratificaciones.

TABLA 53.

Señala cuánto de acuerdo estás con la siguiente frase: “Internet puede hacer que me aisle de mis amigos y familiares”.				
Opción	Grupo 2: 10-14 años (Aplicado a 7mo de EGB)		Grupo 3: 15-18 años (Aplicado a 2do de bachillerato)	
	Frecuencia	%	Frecuencia	%
No contesta	0	0	0	0
Nada	1	9,09090909	2	12,5
Poco	3	27,2727273	7	43,75
Bastante	2	18,1818182	5	31,25
Mucho	5	45,4545455	2	12,5
TOTAL	11	100	16	100

Autor: Cristina Ochoa Toral

Fuente: Cuestionario 2 aplicado al grupo 2 y 3 (10–18 años de edad)

Son más los niños del primer grupo los que piensan que el internet puede aislarlos mucho de su familia y amigos con 45,4%, mientras que el 43,7% de adolescentes del segundo grupo piensan que el internet los puede aislar poco y el 31,2% piensan que los puede aislar bastante.

En general es difícil pensar que el internet aisle a los adolescentes de sus amigos, lo que ha cambiado es más bien su forma de socializar con menos contacto personal, pero las actividades en la red les permiten más bien cuando son bien utilizadas estrechar sus relaciones sociales, cosa que no ocurre con la familia, pues las nuevas generaciones han restado tiempo a compartir con su familia por pasar frente al ordenador navegando, agravándose cuando esta pantalla se ubica en sus dormitorios. La revista de El Comercio en el hogar, del 25 de septiembre del presente año, indica que según la publicación del libro del Mintel “La Generación Interactiva del Ecuador”, el 30% de jóvenes menores de 18 años, ya tienen en sus dormitorios algún tipo de dispositivo tecnológico y la tendencia va en aumento.

“Entonces, el fenómeno de la cultura del dormitorio se refiere a cómo estas facilidades afectan la relación familiar y amistosa, y la relación del menor con los contenidos a los que accede a través de los medios”. (Comercio, 2011)

TABLA 63.

Si me quedara dos semanas sin móvil...				
Opción	Grupo 2: 10-14 años (Aplicado a 7mo de EGB)		Grupo 3: 15-18 años (Aplicado a 2do de bachillerato)	
	Frecuencia	%	Frecuencia	%
No contesta	2	18,1818182	0	0
Mi vida cambiaría a mejor	2	18,1818182	1	6,25
Mi vida cambiaría a peor	2	18,1818182	2	12,5
No pasaría nada	5	45,4545455	13	81,25
TOTAL	11	100	16	100

Autor: Cristina Ochoa Toral

Fuente: Cuestionario 2 aplicado al grupo 2 y 3 (10–18 años de edad)

El pasar dos semanas sin celular no perjudica en nada al 45,4% de los niños del Núcleo Educativo Bilingüe Daniel Bernoulli y al 81,2% de adolescentes del Colegio Guadalupano y al comparar con los resultados de La Generación Interactiva de Ecuador vemos que en general el 74% de adolescentes de nuestro país creen también que no les pasaría nada sin el celular dos semanas.

A pesar de ser esta la pantalla favorita para la mayoría de los adolescentes y de tener gran acceso a ella por ser muy aceptada socialmente, en general los adolescentes no demuestran mayor dependencia, que puede deberse también a que en su mayoría son los padres los que incentivan a sus hijos a utilizarlo para mantenerlos ubicados y si bien para los chicos el tenerlos facilita su vida en cuanto a los servicios que ofrece y las posibilidades de comunicación que ofrece, es evidente que pueden mantenerse al margen de su uso, además que al contar con otro tipo de tecnologías como internet o teléfono convencional pueden remplazarlo con cualquiera de estas dos, en caso de tener que prescindir del móvil.

TABLA 64.

¿Discutes con tus padres por el uso que haces del móvil?				
Opción	Grupo 2: 10-14 años (Aplicado a 7mo de EGB)		Grupo 3: 15-18 años (Aplicado a 2do de bachillerato)	
	Frecuencia	%	Frecuencia	%
No contesta	2	18,1818182	0	0
No	4	36,3636364	12	75
Si	5	45,4545455	4	25
TOTAL	11	100	16	100

Autor: Cristina Ochoa Toral

Fuente: Cuestionario 2 aplicado al grupo 2 y 3 (10–18 años de edad)

TABLA 65.

¿Porqué motivos? (Es posible más de una respuesta).				
Opción	Grupo 2: 10-14 años (Aplicado a 7mo de EGB)		Grupo 3: 15-18 años (Aplicado a 2do de bachillerato)	
	Frecuencia	%	Frecuencia	%
Por el tiempo que lo uso	4	80	3	75
Por el momento del día en que lo uso	1	20	1	25
Por el gasto que hago	0	0	0	0
TOTAL	5	100	4	100

Autor: Cristina Ochoa Toral

Fuente: Cuestionario 2 aplicado al grupo 2 y 3 (10–18 años de edad)

Mientras que el 75% de adolescentes del Colegio Guadalupano no tienen problemas con sus padres por el uso del teléfono celular, el 45,4% de niños del Núcleo Educativo Bilingüe Daniel Bernoulli si los tiene, siendo el motivo más común en el 80% de ellos el discutir por el tiempo que lo usan, y en el segundo grupo el 75% de adolescentes también discuten por este motivo.

Para evitar discusiones por el uso del celular, los padres deben antes de entregarles un teléfono móvil enseñarles a utilizarlo con respeto y establecer reglas claras de uso, para el tiempo y el momento que pueden o no deben utilizarlo y así como deben saber cuáles son las reglas, deben también saber cuales serán las consecuencias de irrespetarlas y cumplirlas.

TABLA 66.

¿Te castigan o premian con el uso del móvil?				
Opción	Grupo 2: 10-14 años (Aplicado a 7mo de EGB)		Grupo 3: 15-18 años (Aplicado a 2do de bachillerato)	
	Frecuencia	%	Frecuencia	%
No contesta	2	18,1818182	0	0
No	6	54,5454545	15	93,75
Si	3	27,2727273	1	6,25
TOTAL	11	100	16	100

Autor: Cristina Ochoa Toral

Fuente: Cuestionario 2 aplicado al grupo 2 y 3 (10–18 años de edad)

El 54,4% de padres de los niños del Núcleo Educativo Bilingüe Daniel Bernoulli no utilizan el teléfono móvil como premio o castigo y el 93,7% de padres de los adolescentes del Colegio Guadalupano tampoco y solo 27% de padres de los niños del primer grupo si lo hacen, debiendo valerse del gusto de los niños por este aparato para motivar el cumplimiento de las reglas del hogar, o conseguir de sus hijos comportamientos y actitudes deseadas, pero el que la mayoría de padres no lo utilicen como premio o castigo puede deberse a que son los padres quienes motivan a sus hijos a usarlo para mantenerlos ubicados permanentemente, porque el que sus hijos cuenten con esta pantalla les da seguridad y tranquilidad, siendo más conveniente que

la tengan siempre con ellos que privarles de ellos por un mal comportamiento o actitud indeseada.

TABLA 67.

¿En cuál de estas situaciones apagas el móvil? (Es posible más de una respuesta).				
Opción	Grupo 2: 10-14 años (Aplicado a 7mo de EGB)		Grupo 3: 15-18 años (Aplicado a 2do de bachillerato)	
	Frecuencia	%	Frecuencia	%
Cuando estoy en clase	6	40	4	19,047619
Cuando estoy estudiando	5	33,333333	4	19,047619
Cuando estoy con la familia, comiendo, viendo la Tele, etcétera.	2	13,333333	2	9,52380952
Cuando estoy durmiendo	2	13,333333	1	4,76190476
No lo apago nunca	0	0	10	47,6190476
TOTAL	15	100	21	100

Autor: Cristina Ochoa Toral

Fuente: Cuestionario 2 aplicado al grupo 2 y 3 (10–18 años de edad)

El primer grupo se muestran más respetuosos al tener que apagar el celular con mayor porcentaje en todos los puntos de esta pregunta, mientras que el 47,6% de los adolescentes del segundo grupo no lo apagan nunca.

El 40% de los niños del Núcleo Educativo Bilingüe Daniel Bernoulli apagan su celular cuando están en clase y el 33,3% para estudiar mientras que los adolescentes del Colegio Guadalupano solo el 19% apagan cuando están en clase o cuando están estudiando y el desconocer e irrespetar momentos en que no deben utilizar celular, por lo general se debe a la falta de reglas claras por parte de los padres de familia o al desconocimiento de como sus hijos lo utilizan, por eso es importante establecer horarios en los que el celular se debe apagar como en el colegio y como padres dar el ejemplo apagándolo también cuando sea necesario y conocer las formas de control

que ofrecen las operadoras sobre los teléfonos móviles para proteger y evitar un mal uso del móvil.

TABLA 68.

¿Sueles recibir mensajes o llamadas de noche cuando ya estás en la cama?				
Opción	Grupo 2: 10-14 años (Aplicado a 7mo de EGB)		Grupo 3: 15-18 años (Aplicado a 2do de bachillerato)	
	Frecuencia	%	Frecuencia	%
No contesta	2	18,1818182	0	0
Nunca	6	54,5454545	1	6,25
Algunos días	1	9,09090909	11	68,75
Casi todos los días	1	9,09090909	2	12,5
Todos los días	1	9,09090909	2	12,5
TOTAL	11	100	16	100

Autor: Cristina Ochoa Toral

Fuente: Cuestionario 2 aplicado al grupo 2 y 3 (10–18 años de edad)

El 54,5% de niños no reciben nunca mensajes ni llamadas en la noche cuando están en la cama mientras que el 68,7% de adolescentes del segundo grupo reciben algunos días y solo un mínimo porcentaje en los dos grupos reciben casi todos los días y todos los días llamadas o mensajes a la hora de dormir con 9% para el primer grupo y 12,5% para el segundo grupo.

El uso del celular en horas de descanso, puede afectar negativamente en su jornada de actividades especialmente en horas de estudio por el desgaste energético que implica el no dormir el tiempo necesario, los padres por lo general suelen desconocer cuando esto sucede, debiendo ser una de las reglas de uso, el limitar las horas para cuando amerite utilizarlo.

TABLA 69.

¿Estás de acuerdo con algunas de las siguientes frases? (Es posible más de una respuesta).				
Opción	Grupo 2: 10-14 años (Aplicado a 7mo de EGB)		Grupo 3: 15-18 años (Aplicado a 2do de bachillerato)	
	Frecuencia	%	Frecuencia	%
He utilizado el móvil para enviar mensajes, fotos o vídeos ofensivos contra alguien	2	20	1	5,88235294
Alguna vez me han perjudicado con un mensaje, foto o vídeo a través del teléfono móvil.	1	10	2	11,7647059
Conozco a alguna persona que está enganchando al móvil.	1	10	4	23,5294118
He recibido mensajes obscenos o de personas desconocidas.	1	10	0	0
No estoy de acuerdo con ninguna	5	50	10	58,8235294
TOTAL	10	100	17	100

Autor: Cristina Ochoa Toral

Fuente: Cuestionario 2 aplicado al grupo 2 y 3 (10–18 años de edad)

En general los alumnos de los dos grupos se muestran respetuosos en el uso de celulares en cuanto a ofender a otras personas con un 50% de niños y un 58,8% de adolescentes que no están de acuerdo con ninguna de estas frases, un 20% de niños del Núcleo Educativo Bilingüe Daniel Bernoulli han utilizado el teléfono móvil para ofender, mientras que a un 11,7% de adolescentes del Colegio Guadalupano los han ofendido por este medio y un 23,5% de ellos conocen a alguien que está enganchado al móvil, siendo importante trabajar con ellos y sus padres, concienciándolos sobre cómo dar un buen uso al celular y sobre la importancia de que los valores aplicados a su vida diaria, también deben ser aplicados al usar la tecnología, estableciendo límites para no irrespetar a nadie, pues el bullying es una realidad que se ha vivido en los colegios desde hace mucho tiempo, pero con los avances tecnológicos se ha incrementado apareciendo en redes sociales o páginas web, sin que los alumnos

tengan mayor consciencia de las consecuencias que puede tener este tipo de actitudes, por eso son los padres y maestros quienes deben enseñar a sus hijos que si suben fotos o videos de agresiones o burlas a compañeros, ellos también están agrediendo.

TABLA 92.

.¿Con quién sueles jugar? (Es posible más de una respuesta).				
Opción	Grupo 2: 10-14 años (Aplicado a 7mo de EGB)		Grupo 3: 15-18 años (Aplicado a 2do de bachillerato)	
	Frecuencia	%	Frecuencia	%
Juego solo	5	31,25	5	33,33333333
Con mi madre	2	12,5	0	0
Con mi padre	1	6,25	0	0
Con mis hermanos/as	3	18,75	4	26,6666667
Con los amigos/as	5	31,25	6	40
TOTAL	16	100	15	100

Autor: Cristina Ochoa Toral

Fuente: Cuestionario 2 aplicado al grupo 2 y 3 (10–18 años de edad)

Los mayores porcentajes en los dos grupos corresponden a quienes juegan solos, con amigos o con hermanos con un 31,2% de niños del Núcleo Educativo Bilingüe Daniel Bernoulli que juegan solos o con amigos y el 18,7% de ellos que juegan con sus hermanos y en el Colegio Guadalupano un 40% de los adolescentes juegan con amigos, un 33,3% juegan solos y un 26,6% juegan con sus hermanos y como se observa, los padres no son en general compañeros de juego, pero el que sus amigos y hermanos si lo sean, refleja como los videojuegos estrechan sus relaciones sociales, coincidiendo con el catedrático Felix Exteberria, quien afirma que los videojuegos lejos de aislar a los jóvenes les permite socializar, existiendo para él, una fuerte relación en el hecho de que quienes juegan más, tienen una mayor vida social, ven más a sus amigos y son más extrovertidos. Además debemos tener en cuenta que muchos de los videojuegos permiten jugar en equipo, desmintiendo las varias publicaciones e investigaciones sobre el daño en la vida social de los jóvenes por jugar videojuegos.

TABLA 93.

¿Discutes con tus padres por el uso que haces de los videojuegos?				
Opción	Grupo 2: 10-14 años (Aplicado a 7mo de EGB)		Grupo 3: 15-18 años (Aplicado a 2do de bachillerato)	
	Frecuencia	%	Frecuencia	%
No contesta	1	9,09090909	8	50
No	4	36,3636364	6	37,5
Si	6	54,5454545	2	12,5
TOTAL	11	100	16	100

Autor: Cristina Ochoa Toral

Fuente: Cuestionario 2 aplicado al grupo 2 y 3 (10–18 años de edad)

TABLA 94.

¿Por qué motivos? (Es posible más de una respuesta).				
Opción	Grupo 2: 10-14 años (Aplicado a 7mo de EGB)		Grupo 3: 15-18 años (Aplicado a 2do de bachillerato)	
	Frecuencia	%	Frecuencia	%
Por el tiempo que paso jugando	4	57,1428571	1	25
Por el momento en el que juego	1	14,2857143	2	50
Por el tipo de juegos	2	28,5714286	1	25
TOTAL	7	100	4	100

Autor: Cristina Ochoa Toral

Fuente: Cuestionario 2 aplicado al grupo 2 y 3 (10–18 años de edad)

El 54,5% de niños del Núcleo Educativo Bilingüe Daniel Bernoulli y el 12,5% de adolescentes del Colegio Guadalupano, discuten con sus padres, el 57% de niños del primer grupo por el tiempo que pasan jugando y el 50% de adolescentes del segundo grupo por el momento en el que juegan.

Las discusiones entre padres e hijos por el uso de videojuegos, se dan por lo general por falta de comunicación y establecimiento de reglas claras que usualmente son consecuencia del desconocimiento de los padres sobre cómo enseñar a sus hijos a manejar adecuadamente la tecnología. Para el catedrático Felix Etxeberria en una charla organizada en el 2008 por el Gobierno Vasco en Donostia, los niños y

adolescentes no están protegidos ante estos productos y muchos incluyen imágenes que los menores no deberían ver, por lo que los padres no deben excusarse en “la brecha digital”, pues, piensa que es su responsabilidad el ejercer el control en las actividades que sus hijos realizan.

TABLA 95.

¿Te premian o te castigan con los videojuegos?				
Opción	Grupo 2: 10-14 años (Aplicado a 7mo de EGB)		Grupo 3: 15-18 años (Aplicado a 2do de bachillerato)	
	Frecuencia	%	Frecuencia	%
No contesta	1	9,09090909	8	50
No	6	54,5454545	7	43,75
Si	4	36,3636364	1	6,25
TOTAL	11	100	16	100

Autor: Cristina Ochoa Toral

Fuente: Cuestionario 2 aplicado al grupo 2 y 3 (10–18 años de edad)

Así como son más los niños del primer grupo los que discuten con sus padres, son también a quienes en mayor porcentaje sus padres utilizan los videojuegos como premio o castigo con 36% frente al 6% de los adolescentes del Colegio Guadalupano, lo que pudiera deberse a que en este grupo no existe gran afición por los videojuegos, mientras que para la mayoría de los niños del Núcleo Educativo Bilingüe Daniel Bernoulli, los videojuegos son su pantalla favorita y el utilizarlos como premio o castigo, permite a los padres como en el caso de las otras pantallas, alcanzar conductas o actitudes deseadas.

TABLA 96.

¿Saben tus papás de qué van los videojuegos con los que juegas?				
Opción	Grupo 2: 10-14 años (Aplicado a 7mo de EGB)		Grupo 3: 15-18 años (Aplicado a 1ro de bachillerato)	
	Frecuencia	%	Frecuencia	%
No contesta	1	9,09090909	8	50
No	0	0	1	6,25
Si	9	81,8181818	2	12,5
No lo sé	1	9,09090909	5	31,25
TOTAL	11	100	16	100

Autor: Cristina Ochoa Toral

Fuente: Cuestionario 2 aplicado al grupo 2 y 3 (10–18 años de edad)

El 81,8% de los padres de los niños del Núcleo Educativo Bilingüe Daniel Bernoulli están informados de los videojuegos con los que juegan sus hijos, lo que resulta positivo pues evidencia que controlan y que están al tanto de los posibles riesgos y consecuencias que pueden traer consigo el que los niños accedan a videojuegos que emiten imágenes no aptas para ellos, a diferencia de los adolescentes del Colegio Guadalupano en donde el 31,2% de adolescentes no saben si sus padres conocen los videojuegos a los que acceden y el 12,5% si los conocen, lo que puede deberse a que los videojuegos de consola no están entre sus actividades favoritas, prefiriendo la internet, siendo probable que accedan por este medio a juegos en línea y al ser los ordenadores portátiles o estar ubicados en sus dormitorios pueden escapar al control y conocimiento de sus padres.

TABLA 97.

Si tus padres supieran de qué van los videojuegos con los que juegas ¿Te dejarían jugar con ellos?				
Opción	Grupo 2: 10-14 años (Aplicado a 7mo de EGB)		Grupo 3: 15-18 años (Aplicado a 2do de bachillerato)	
	Frecuencia	%	Frecuencia	%
No contesta	1	9,09090909	8	50
Si con todos	4	36,3636364	6	37,5
Con algunos sí, con otros no	5	45,4545455	2	12,5
No me dejarían jugar con casi ninguno	1	9,09090909	0	0
TOTAL	11	100	16	100

Autor: Cristina Ochoa Toral

Fuente: Cuestionario 2 aplicado al grupo 2 y 3 (10–18 años de edad)

Las respuestas en este punto para los niños del Núcleo Educativo Bilingüe Daniel Bernoulli resultan contradictorias con el anterior, pues mientras la mayoría afirma que sus padres conocen sus videojuegos en esta pregunta en cambio el 45,4% responden que si sus padres supieran de que van los videojuegos les dejaran jugar con unos sí y con otros no frente a los que afirman que si los dejaran jugar con todos con 36%, mientras que el 37,5% de adolescentes del Colegio Guadalupano responden que si los dejarían jugar con todos, mientras que en el punto anterior el más alto porcentaje corresponde a los chicos que no saben si sus padres conocen los videojuegos con los que juegan, respuestas que pueden deberse al desconocimiento de las consecuencias de exponerse a videojuegos de contenidos nocivos o al hecho de que como no son grandes jugadores como los niños del otro grupo, no ven en esta actividad consecuencias negativas para su desarrollo emocional.

TABLA 99.

¿Estás de acuerdo con algunas de las siguientes frases? (Es posible más de una respuesta).				
Opción	Grupo 2: 10-14 años (Aplicado a 7mo de EGB)		Grupo 3: 15-18 años (Aplicado a 2do de bachillerato)	
	Frecuencia	%	Frecuencia	%
Estoy enganchado/a a algún juego, o conozco a alguna persona que, en cuanto llega a casa, no para de jugar.	4	30,7692308	3	37,5
Los videos juegos pueden volverme violento. Es mucho más divertido jugar acompañado/a que solo/a	5	38,4615385	0	0
Los videos juegos me permiten hacer cosas que no puedo hacer en la vida real	2	15,3846154	2	25
No estoy de acuerdo con ninguna.	2	15,3846154	3	37,5
TOTAL	13	100	8	100

Autor: Cristina Ochoa Toral

Fuente: Cuestionario 2 aplicado al grupo 2 y 3 (10–18 años de edad)

El 38,4% de los niños del Núcleo Educativo Bilingüe Daniel Bernoulli están de acuerdo con la frase “Los videos juegos pueden volverme violento y es mucho más divertido jugar acompañado/a que solo/a”, demostrando que son conscientes de que el exponerse a imágenes de este tipo puede afectarlos negativamente, además de reconocer que los videojuegos afianzan las relaciones sociales.

Un 30,7% de alumnos del primer grupo y un 37,5% de adolescentes del segundo grupo están de acuerdo con la frase “Estoy enganchado/a a algún juego o conozco a alguna persona que en cuanto llega a casa, no para de jugar” y es que los videojuegos tienen grandes reforzadores sociales que provoca en el jugador las ganas de seguir jugando y de volver a hacerlo para corregir los errores, superando las dificultades crecientes a su propio ritmo, conociendo inmediatamente los resultados,

con la posibilidad de establecer propios records y de superarlos además del reconocimiento social al superar su nivel.

Con el mismo porcentaje de 37,5% están los adolescentes del Colegio Guadalupano que no están de acuerdo con ninguna de estas frases, lo que puede deberse a que los adolescentes no tienen gran afición por los videojuegos y con los menores porcentajes están el 15,3%% de niños del primer grupo y el 25% de adolescentes del segundo grupo que están de acuerdo con la frase “Los videos juegos me permiten hacer cosas que no puedo hacer en la vida real” y es que los videojuegos presentan imágenes de lucha, asesinatos y aventuras que obviamente no pueden hacerlo en la vida real, a esto se debe sumar el hecho de que los nuevos videojuegos son cada vez más reales, los movimientos de los personajes cada vez se asemejan más a los de una persona real. Pero no siempre las acciones que los chicos no pueden realizar en la vida real incluyen violencia, como los juegos de futbol que una vez los chicos aprenden a usarlos son diestros para realizar grandes jugadas con las que ganan el partido, lo que es muy probable que no sucede en la vida real.

TABLA 111.

¿Qué tipo de contenidos de televisión prefieres? (Es posible más de una respuesta).				
Opción	Grupo 2: 10-14 años (Aplicado a 7mo de EGB)		Grupo 3: 15-18 años (Aplicado a 2do de bachillerato)	
	Frecuencia	%	Frecuencia	%
Películas	7	18,4210526	16	31,372549
Dibujos animados	9	23,6842105	6	11,7647059
Deportes	4	10,5263158	4	7,84313725
Series	5	13,1578947	10	19,6078431
Concursos	3	7,89473684	2	3,92156863
Documentales	4	10,5263158	5	9,80392157
Noticias	3	7,89473684	0	0
Programas del corazón	0	0	4	7,84313725
Reality shows (Gran hermano, Supervivientes, Operación Triunfo, etcétera.)	3	7,89473684	4	7,84313725
TOTAL	38	100	51	100

Autor: Cristina Ochoa Toral

Fuente: Cuestionario 2 aplicado al grupo 2 y 3 (10–18 años de edad)

Los dos grupos prefieren aunque en distinto orden de porcentajes los mismos contenidos, así tenemos un 23,6% de niños del Núcleo Educativo Bilingüe Daniel Bernoulli que prefieren los dibujos animados, un 18,4% las películas y el 13% las series y en el Colegio Guadalupano tenemos un 31,3% que prefieren las películas, un 19,6% las películas y un 11,7% los dibujos animados, observando en general que sus preferencias están acorde a sus edades y que los chicos hacen buen uso de la televisión, que puede ser un indicador de que sus padres intervienen de alguna forma en el uso que dan los chicos a esta pantalla y es que como es sabido, los padres por estar más relacionados con esta pantalla sienten más preocupación por los contenidos a los que sus hijos pudieran estar expuestos.

TABLA 114.

¿Estás de acuerdo con alguna de las siguientes frases? (Es posible más de una respuesta).				
Opción	Grupo 2: 10-14 años (Aplicado a 7mo de EGB)		Grupo 3: 15-18 años (Aplicado a 2do de bachillerato)	
	Frecuencia	%	Frecuencia	%
Veo más tele de la que debería	5	27,7777778	2	10
Me gusta ver la tele acompañado/a que solo/a	4	22,2222222	2	10
Alguna vez he visto programas que mis padres no me dejan ver	2	11,1111111	2	10
Me aburre la televisión	1	5,5555556	1	5
Elijo el programa antes de encender la televisión	4	22,2222222	2	10
Me encanta hacer zapping ⁷⁰	0	0	0	0
Suelo enviar SMS para votar en concursos	0	0	0	0
Suelo enviar SMS a la TV para que aparezcan en pantalla.	0	0	0	0
Lo primero que hago al llegar a la casa es encender la televisión	1	5,5555556	6	30
No estoy de acuerdo con ninguna.	1	5,5555556	5	25
TOTAL	18	100	20	100

Autor: Cristina Ochoa Toral

Fuente: Cuestionario 2 aplicado al grupo 2 y 3 (10–18 años de edad)

El 27,7% de niños del Núcleo Educativo Bilingüe Daniel Bernoulli, creen ver más televisión de la que deberían y el 22,2% le gusta ver la tele acompañado o elige algún programa antes de encender la televisión, lo que puede deberse a que cuando están frente a esta pantalla dedican su tiempo solo a esta actividad y al estar acompañados hace que disfruten más de sus contenidos, mientras que en el Colegio Guadalupano el 30% lo primero que hace al llegar a casa es encender la televisión, y es que muchas veces la televisión es para los jóvenes compañía mientras realizan otras actividades,

⁷⁰ El zapeo o *zapping* es el acto de saltar programación o canales en la televisión. Es decir, ir cambiando de canales. En inglés, se llama *flip channels*, *channel-hopping*, *channel-surfing* o *zapping*. Disponible en: <http://es.wikipedia.org/wiki/Zapeo>

pudiendo encenderla y no prestar mayor atención a las imágenes que emite y el 25% no está de acuerdo con ninguna de estas frases, indicador de que los muchachos hacen buen uso de esta pantalla, tal vez porque no es su favorita no siendo grandes consumidores de ella.

En general los resultados demuestran que los alumnos son respetuosos al acceder a programas que sus padres no les dejan mirar y el bajo porcentaje que si lo hace, puede corresponder a quienes tienen televisores en sus dormitorios, pues facilita que esto suceda, pero en general los resultados demuestran que los chicos de los dos grupos hacen buen uso de esta pantalla.

5.3. Relación de los jóvenes con respecto al ambiente familiar (Cuestionario ILFAM).

El cuestionario del Instituto Latinoamericano de la Familia, fue aplicado a: dos niños en edades de 10 a 12 años, una adolescente en edad comprendida entre los 13 a 15 años y a 7 adolescentes en edades de 16 a 18 años, 4 mujeres y 3 varones, 6 de los cuales pertenecen a la parroquia Chaupicruz, dos a la parroquia San Carlos, una a Cotacollao y una a Cumbayá, todas del Cantón Quito, Provincia del Pichincha.

Cinco de las instituciones educativas donde estudian los chicos son religiosas, tres son laicas y dos fiscales. Todos los encuestados viven en familias nucleares y piensan que la familia ideal está conformada por padre, madre e hijo.

Las siguientes tablas, reflejan en porcentajes el valor que tiene para los chicos la familia, como emplean el tiempo libre en su familia, que factores afectan a la familia y como consideran es el orden de importancia de los valores en su vida familiar.

TABLA 1.

¿Cómo valoras tu relación familiar?					
	Excelente	Muy buena	Buena	Regular	Mala
Relación de pareja (padre/madre)	30%	40%		30%	
Relación padre e hijos	40%	50%	10%		
Relación entre hermanos	70%	20%		10%	
Relación madre e hijo	40%	50%		10%	
Relación entre hijos y abuelos	50%	30%	20%		
Relación con otros familiares	30%	20%	40%	10%	

Autor: Cristina Ochoa Toral

Fuente: Cuestionario Instituto Latinoamericano de la Familia (10–18 años de edad)

Aunque con poca diferencia, es mayor el porcentaje de adolescentes que tienen excelente relación con sus hermanos con 70% o abuelos con 50% que con sus padres que solo son el 40%, mientras que el 50% de los encuestados, dice tener una muy buena relación con ellos, y en cuanto a la relación de pareja, es mayor el porcentaje de quienes tienen muy buena relación con 40%, seguido de los que tienen excelente con 30% y el porcentaje cuando se trata de la relación con otros familiares baja con 40% para los que dicen que es buena y con el 30% para quienes dicen tener una relación excelente con ellos.

El hecho de que no todos crean que la relación con sus padres es excelente, puede deberse a que en esta edad los adolescentes adquieren mayor autonomía y sus prioridades pasan de ser familiares a sociales, tienen más necesidad de diferenciación y es mayor la contradicción, porque son conscientes de que sus padres no siempre tienen la razón y que también cometen errores, expresando su propios puntos de vista que ya no siempre concuerdan con el de sus padres y al ser ellos su freno y control para minimizar los riesgos de que por lo general no son todavía completamente conscientes, se generan crisis que pueden generar malestar familiar porque les cuesta más adaptarse a las reglas que les imponen, siendo responsabilidad y deber de los padres guiarlos y ofrecerles alternativas para mejorar la comunicación y establecer un clima de confianza y bienestar familiar.

TABLA 2.

¿Cómo se emplea el tiempo libre en tu familia?					
Cuestiones	Siempre	Casi siempre	Muchas veces	Pocas veces	Nunca
Ver televisión	40%	20%	10%	10%	20%
Uso de internet	50%	20%			30%
Actividades deportivas	30%	10%	30%	30%	
Paseos familiares	30%	40%	10%	20%	
Labores del hogar	50%	30%	10%	10%	
Visita a familiares	20%	20%	20%	40%	
Labor social	20%	10%	20%	30%	20%
Labor pastoral	30%			40%	30%
Fiestas familiares	40%	10%	10%	40%	

Autor: Cristina Ochoa Toral

Fuente: Cuestionario Instituto Latinoamericano de la Familia (10–18 años de edad)

Los mayores porcentajes para el tiempo libre empleado en familia, corresponden al uso de internet y labores del hogar con 50% seguido de ver televisión y fiestas familiares con 40%, los paseos familiares son más comunes para quienes los realizan casi siempre con 40%, las visitas familiares son en pocas ocasiones con porcentaje de 40% y la labor pastoral solo se da siempre en el 30% de adolescentes encuestados.

Los vínculos afectivos se establecen desde el hogar, es la familia la que moldea la personalidad de los hijos, la que transmite valores y patrones de conducta, el tiempo compartido entre padres e hijos será la base sobre la que se establecerán las relaciones sociales, bases que además serán transmitidas a futuro cuando los hijos tengan su propia familia, de ahí que es muy importante concienciar a los padres sobre la importancia del tiempo compartido, que es el que proporciona los elementos necesarios para que la relación familiar sea armoniosa con buena comunicación, confianza y apoyo.

TABLA 3.

¿Qué factores afectan tu estabilidad familiar?					
Cuestiones	Siempre	Casi siempre	Muchas veces	Pocas veces	Nunca
Factor económico: Desempleo				5	5
Pobreza					10
Remuneración baja			3	1	6
Factor social: Inseguridad					6
Falta de atención (salud y educación)					6
Problemas comunitarios					6
Migración					6
Factor intrafamiliar					
Violencia familiar:(física)	1	2		1	6
Violencia familiar: (psicológica)		3		1	6
Alcoholismo		3		1	6
				2	8
Infidelidad				3	7
Embarazos en la adolescencia			1	2	7

Autor: Cristina Ochoa Toral

Fuente: Cuestionario Instituto Latinoamericano de la Familia (10–18 años de edad)

Los factores que más afectan la estabilidad de los adolescentes encuestados son la violencia psicológica y el alcoholismo presentes casi siempre en el 30% de hogares encuestados y violencia física que afecta siempre al 10% y casi siempre al 20%, porcentajes que deben corresponder a la publicación de diario el hoy del 25 de mayo del presente año, en la que afirma que siete u 8 de cada 10 mujeres han sufrido algún tipo de violencia en su relación de pareja y según datos del Ministerio de salud de cada 100 mil habitantes el 53,5% es víctima de violencia o maltrato en su familia y es que actos como estos, por lo general no son denunciados para no agravar el problema, lo que erróneamente lleva a que siga sucediendo e incluso a que el riesgo aumente para los miembros de la familia.

TABLA 4.

Cuál consideras es el orden de importancia de valores prioritarios en la vivencia familiar					
Cuestiones	Siempre	Casi siempre	Muchas veces	Pocas veces	Nunca
Responsabilidad	90%	10%			
Honestidad	100%				
Respeto	100%				
Comunicación	60%	40%			
Solidaridad	70%	20%			10%
Amor	80%	10%			
Fidelidad	70%	20%	10%		
Amistad	80%	10%	10%		
Autoestima	90%	10%			
Alegría	100%				
Paciencia	80%	20%			
Tolerancia	70%	10%	20%		

Autor: Cristina Ochoa Toral

Fuente: Cuestionario Instituto Latinoamericano de la Familia (10–18 años de edad)

En general mayoría de los valores planteados en la encuesta son de importancia prioritaria para los chicos, con contadas excepciones, en los que los porcentajes alcanzan significativa relevancia al no ser escogidos como preferencia por todos, como es en el valor de la comunicación, con 40% de muchachos que afirman que casi siempre es prioritaria y en el valor de la solidaridad, con 20% para casi siempre y el 10% que afirma que nunca es una prioridad, resultados que pueden deberse más bien a las experiencias vividas en sus familias en donde estos valores escasean, más que a su modo de pensar.

Nueve de los diez adolescentes creen que en ningún caso se debe aplicar el aborto y solo un adolescente piensa que se lo debe aplicar en caso de violación, resultados que pueden deberse a los valores inculcados en sus familias y escuelas y en el único caso distinto puede deberse a experiencias cercanas en donde se tomó esta decisión o a que refleja el modo de pensar de sus progenitores o sus allegados quienes inculcaron este modo de pensar.

El tema que más les gustaría recibir orientación es sobre las dificultades de la adolescencia que puede ser porque están en esta edad de cambios de modo de pensar y actuar, necesitando mucho apoyo y orientación por parte de sus padres y colegios, seguido de orientación sobre la familia y educación en valores, pues es en esta edad cuando más necesitan que se les enseñe la importancia de aplicar los valores en la vida diaria especialmente al estar las nuevas generaciones rodeadas de tecnología en la que interactúan y se relacionan y donde sus actitudes pueden hacerlos responsables de situaciones indecorosas o peligrosas para ellos cuando no tienen control ni orientación.

6. CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

6.1. Conclusiones

6.1.1. Redes sociales y pantalla

En general se evidencia un acceso generalizado tanto de los niños como de los adolescentes a las pantallas y redes sociales y aunque el televisor, tiene la mayor acogida en los hogares, sus preferencias son otras y varían según la edad, así tenemos que el teléfono móvil y los videojuegos son los favoritos para los niños de la escuela Los Álamos, los videojuegos para los niños del Núcleo Educativo Bilingüe Daniel Bernoulli y el teléfono móvil para los adolescentes del Colegio Guadalupano es el teléfono móvil.

El uso de la variedad de servicios que brinda el celular se va generalizando con la edad, así vemos que, mientras los más pequeños en su mayoría lo utilizan para comunicarse con su familia, para los adolescentes el uso de esta pantalla cumple más una función social que familiar y el acceder a internet, mensajes y otros servicios como calculadora, reloj despertador o alarma es más generalizado en el tercer grupo.

6.1.2. Redes sociales y mediación familiar

Los niños y adolescentes de los tres grupos acostumbran en su mayoría a acceder solos a las pantallas y si bien los más pequeños suelen también acceder acompañados de sus familiares, son también a quienes en mayor porcentaje sus padres han equipado sus habitaciones con ordenadores y televisores y mientras que en el caso de los alumnos del Colegio Guadalupano, encontramos más habitaciones

equipadas con televisores y hogares con ordenadores portátiles, los padres de los adolescentes del Núcleo Educativo Bilingüe Daniel Bernoulli demuestran ser los más responsables y los que más controlan a sus hijos ubicando estas pantallas en áreas de uso común para la familia.

La mayoría de menores utilizan el chat, el Messenger, o los dos y aunque es mínimo el porcentaje de niños y adolescentes que acostumbran a hablar por estos medios con sus amigos virtuales, un buen número de ellos los tienen y hasta han llegado a conocerlos.

6.1.3. Redes sociales y ámbito escolar

Con las respuestas de los alumnos de las tres instituciones analizadas, se puede evidenciar como la tecnología de la información y comunicación no está todavía lo suficientemente integrada en las aulas como un recurso de enseñanza - aprendizaje como amerita la educación globalizadora actual.

El porcentaje de alumnos que acceden a internet desde sus colegios es bajo, reflejando que el acceso es limitado y que su uso aún no es generalizado en todos los salones para potenciar y mejorar las capacidades de los estudiantes.

6.1.4. Redes sociales, riesgos y oportunidades

Los videojuegos lejos de aislar a los alumnos, les permite afianzar sus relaciones sociales pues les gusta jugar acompañados de sus amigos o hermanos y aunque un buen porcentaje de niños del Núcleo Educativo Bilingüe Daniel Bernoulli, son conscientes de que los pueden volver violentos tienen y juegan videojuegos con contenidos no aptos para su desarrollo emocional.

Los niños del Núcleo Educativo Bilingüe Daniel Bernoulli son conscientes y respetan el tiempo en que no deben utilizar el teléfono móvil, a diferencia de los adolescentes del Colegio Guadalupano, que no lo apagan nunca y reciben un gran porcentaje de ellos, llamadas algunos días durante la noche, pero él no apagarlo nunca, puede estar relacionado también con el alto porcentaje de adolescentes que utilizan esta pantalla como reloj despertador, además de usar también los otros servicios.

6.2 Recomendaciones.

6.2.1. Redes sociales y pantallas

Vivimos en una época en donde los niños y adolescentes nacen y crecen rodeados de tecnología, siendo necesario que los padres de familia acompañen y permanezcan al tanto de cuáles son los gustos e intereses de sus hijos, mediando en tiempo y horario de acceso a las pantallas, de manera que no descuiden otras actividades, convirtiéndolas no solo en una forma sana de diversión sino que potencie su aprendizaje y desarrollo social, de manera que sean conscientes de que los valores y reglas aplicados en su vida diaria deben también ser aplicados cuando acceden a internet y teléfono móvil.

El teléfono móvil es la mejor manera de que los padres mantengan contacto permanente con sus hijos, pero es necesario concienciarlos también de que ésta, es una poderosa herramienta para crear textos, imágenes y videos, que de no utilizarlos correctamente pueden ser distribuidos y utilizados con fines potencialmente peligrosos, como la intimidación o el acoso, sin que ellos tengan total consciencia de eso, pues muchas veces por su corta edad o por la falta de orientación no tienen prudencia al usarlo, pues general al hacerlo están solos, sin nadie que los controle y el utilizarlos inadecuadamente por desconocimiento y falta de orientación es total responsabilidad de sus padres a quienes se les recomienda reflexionar sobre que tan necesario es el que sus hijos tengan un celular y de creer necesario, se recomienda programar las funciones según su edad, como el hacer y recibir mensajes y llamadas, establecer previamente reglas de uso como no hablar con extraños, definir para que pueden utilizarlo y para que no, cuando no deben usarlo, poner un límite de gasto y hacerlos conscientes de su mantenimiento y sobre todo que sepan que pueden contar con ellos cuando se sientan hostigados por terceros.

6.2.2. Redes sociales y mediación familiar

Ante una sociedad cada vez más envuelta en la tecnología son los padres los primeros responsables de que sus hijos accedan y utilicen responsablemente las TIC, pero cuando los padres desconocen la importancia de esta mediación y los medios de comunicación y autoridades no han tomado medidas de prevención, son las escuelas y colegios idóneos para intervenir, liderando la sensibilización de padres e hijos para

que los cambios lleguen a ser efectivos desde el hogar, a través de charlas o la escuela para padres, concienciando sobre la importancia de establecer reglas y ejercer un permanente control en los menores ante las pantallas y sobre la importancia de que como padres, conozcan el manejo de las pantallas a las que acceden sus hijos, para que a partir de esto enseñen orienten y les guíen a un manejo responsable de las pantallas, con reglas claras de respeto y tolerancia, límites de tiempo, horarios y contenidos, aplicados según la edad de los chicos, conociendo primero a que se enfrentan, indagando en sus gustos e intereses, para complementar sus conocimientos, esclarecer sus dudas e identificar riesgos a los que se enfrentan, así como necesidad de ubicar los equipos electrónicos en áreas de uso común para la familia desde donde se los pueda supervisar y nunca en sus habitaciones y por último informar sobre el riesgo que conlleva el uso desmedido de aparatos, que pueden llevarlos a que por una exposición continua de contenidos, se promuevan valores erróneos, desinformación, contacto con extraños, transmisión de una imagen de sí mismos distinta a lo que son en realidad, acceder a información no deseada, robo de identidad, chantajes, estafas, acoso o intimidación, descargas y publicaciones de contenidos indebidos.

El tener amigos virtuales en la red, es algo que por lo general los padres desconocen o no imaginan cuales son los riesgos que puede traer a los chicos, es por eso que se recomienda como en los puntos anteriores concienciar tanto a niño, adolescentes y padres de familia sobre los peligros que conlleva el mal manejo del chat, Messenger y redes sociales y la necesidad de establecer límites, reglas, pautas de cuidado y protección a seguir para cuando acceden a estos sitios, como el no revelar nunca a desconocidos información personal, de sus familiares o de amigos, tampoco su dirección, teléfono o el nombre de la escuela, nunca intentar conocer en persona a nadie que haya contactado con ellos en la red, mucho menos intercambiar fotos o videos personales. Los padres deben estar al tanto siempre de quienes son los amigos de sus hijos en la red y establecer la confianza necesaria para que pidan ayuda en caso de ser víctimas de amenazas, acoso o cuando algo les atemoriza, pero la escuela debe ser también intermediaria en la protección de los estudiantes, sensibilizando a los padres que desconocen sobre el tema con charlas de orientación familiar, en las que den a conocer la importancia enseñar a sus hijos a utilizar chat, Messenger, redes sociales e internet en general responsablemente, además de la

necesidad de incorporar filtros de contenidos y antivirus, censurar determinados contenidos y conocer qué seguridad ofrecen los lugares desde donde los chicos acostumbran a navegar en la red, como la casa de sus amigos, familiares o lugares públicos y como institución educativa ser el ejemplo facilitando los medios de protección necesarios a los alumnos cuando ingresan en la red.

6.2.3 Redes sociales y ámbito escolar

Es necesario que las tres instituciones educativas integren en su pensum el uso y manejo de las TIC lo suficiente como para cumplir con las demandas de la educación actual, especialmente en cuanto al manejo de internet, que por su infinidad de recursos educativos favorece el desarrollo de los alumnos, haciendo del aprendizaje más participativo, activo y estimulante, recomendando que los directores de escuelas y colegios capaciten a los profesores en el manejo de sistemas de hardware, software y las aplicaciones de la red en general, para usarla como un recurso más en las aulas que les permita innovar su práctica profesional y mejorar la calidad de aprendizajes, con adecuado nivel de conocimiento y relación con la tecnología, para guiar, asesorar, promover, colaborar, facilitar y supervisar al alumnado en un entorno planificado que permita la construcción de aprendizajes significativos por medio de las TIC.

Se recomienda que escuelas y colegios incluyan en sus clases el manejo permanente de dispositivos electrónicos, para promover el auto aprendizaje y mejorar la capacidad de los alumnos de acceder, distinguir, criticar, filtrar, procesar, seleccionar y analizar la calidad y veracidad de la información que consumen, enriqueciendo sus concepciones mentales para llevarlas a la práctica en su vida diaria, así como se necesita que las instituciones educativas reflexionen sobre si sus parámetros educativos cumplen con las exigencias de la sociedad actual, evaluando su contribución en el proceso educativo y de ser necesario, estableciendo cambios que lleven a los alumnos a integrarse a la sociedad de la información y la comunicación, modificando contenidos y metodología de trabajo.

6.2.4 Redes sociales, riesgos y oportunidades.

Se recomienda informar a los padres de familia de los niños y adolescentes sobre la importancia de acompañar siempre que les sea posible a sus hijos cuando están jugando en las consolas o en juegos de ordenador y participar en los juegos, porque a menor edad será menor la capacidad de reflexionar sobre las imágenes que consumen y como responsables de sus hijos, son quienes tienen que evitar la exposición a imágenes violentas o aquellas que por su contenido los chicos no deberían ver, sin excusarse en la brecha digital de pertenecer a distintas generaciones, deben conocer el sistema de clasificación de videojuegos por edades, para aplicarlo antes de adquirir uno nuevo, porque los chicos están desprotegidos ante estos productos que no tienen regulación efectiva de contenidos, quedando en manos de sus tutores, el controlar y acceder a los que consideren que son aptos según su edad y evitar los que resultan nocivos para ellos, como los de contenidos violentos, racistas, sexistas o los que inducen al consumo de drogas; deben fomentar los que favorecen el desarrollo de sus capacidades, como los que promueven el deporte, los que enseñan a cantar o tocar instrumentos musicales como la guitarra; determinar un espacio de tiempo moderado para que se diviertan con esta actividad, sin descuidar otras importantes como el estudio, la lectura o el compartir tiempo en familia y sobre todo es fundamental que los padres retiren las consolas de sus habitaciones para lograr para que la supervisión sea efectiva.

Las instituciones educativas también pueden aprovechar los beneficios de los videojuegos utilizando como recurso de aprendizaje aquellos que son creados específicamente para aprender asignaturas como matemáticas, arte, inglés o historia, por ser una manera positiva, atractiva, estimulante y efectiva de aprender, debiendo para ello buscar en el mercado y la red videojuegos de contenidos educativos específicos para cada grupo de edad y temática requerida.

7. REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

Albero, M. (2001-2002). *Zer*. Consultado el 16 de septiembre de 2011, de Adolescentes e Internet. Mitos y realidades de la sociedad de la información. Disponible en: <http://www.ehu.es/zer/zer13/adolescentes13.htm>

ANDES/OM. (28 de julio de 2011). *Primeros datos sobre el impacto de la tecnología en la juventud ecuatoriana I*. Consultado el 28 de julio de 2011. Disponible en: <http://andes.info.ec/ecuador/primeros-datos-sobre-el-impacto-de-la-tecnologia-en-la-juventud-ecuatoriana-77760.htm>

Arcos Domínguez Pilar, A. R. (1999). *El entorno familiar y el rendimiento escolar*. Consultado el 18 de agosto de 2011, Disponible en: http://miscelaneaeducativa.com/Archivos/entorno_familia.pdf

Bender, J. M.-A.-D. (2007). *Trastornos de personalidad*. España: Elsevier Masson.

Carvajal, P. I. (2010). *Peligros del Internet*. Consultado el 21 de julio de 2011, de Alerta para padres de familia. Disponible en: http://desdeloalto.com/peligrosinternet_archivos/peligros.html

Castells, D. P. (03 de mayo de 2011). *Televisión y el trastorno por déficit de atención con hiperactividad. Parte II*. Consultado el 08 de julio de 2011, Disponible en: <http://www.hoymujer.com/ser-Madre/blog-educando/Television-trastorno-deficit-atencion-628243052011.html>

Centro de Investigaciones del Milenio, C. (2006). *Los ODM en el Ecuador, Indicadores y Disparidades Cantonales*. Consultado el 09 de septiembre de 2011, de Notas para la discusión Estrategia Nacional de Desarrollo. Disponible en: <http://www.pnud.org.ec/odm/NOTAS/ODM%20EN%20EL%20ECUADOR.pdf>

Comercio, D. E. (2011). Niños y jóvenes frente a la tecnología. *La revista de El comercio en el hogar*, 14 y 15.

Educared. Telefónica Internacional y Universidad de Navarra . (2008). *Generación Interactiva en Iberoamérica*. Madrid: Ariel S.A.

Etxeberria, F. (s.f.). *Videojuegos y Educación*. Consultado el 06 de septiembre de 2011, Disponible en: http://campus.usal.es/~teoriaeducacion/rev_numero_02/n2_art_etxeberria.htm

Etxeberria, F. (2008). Videojuegos, consumo y educación. *Revista Electrónica Teoría de la Educación. Educación y Cultura en la Sociedad de la Información*, 17 y 18.

FARO, P. F. (2010). *Informe de Progreso Educativo Ecuador 2010. ¿Cambio educativo o educación por el cambio?* Consultado el 04 de mayo de 2011. Disponible en: www.grupofaro.org%2Fpublicaciones.php%3Fid%3D90&h=IAQAmMr5V

Fernández, J. M. (14 de septiembre de 2011). *Expreso*. Consultado el 14 de septiembre de 2011, de Estudiar: la actividad más absorbente. Disponible en: <http://expreso.ec/expreso/plantillas/nota.aspx?idart=2444774&idcat=19308&tipo=2>

Florencia. (2007). *Definición ABC*. Consultado el 03 de julio de 2011, de Comunidad Educativa. Disponible en: <http://www.definicionabc.com/general/comunidad-educativa.php>

Gabelas Barroso J.A. y Marta Lazo, C. (2008). Modos de intervención de los padres en el conflicto que supone el consumo de pantallas. *Revista Latina de Comunicación Social* - 63 , 238 a 252.

Gallego. (20 de septiembre de 2010). *VX Vida Extra*. Consultado el 15 de septiembre de 2011, de Las Consolas y juegos más vendidos del 2010. Disponible en: <http://www.vidaextra.com/industria/las-consolas-y-juegos-mas-vendidos-del-2010>

Giudice, F. (12 de septiembre de 2008). Consultado el 16 de septiembre de 2011, de Seguridad en Internet. Disponible en: <http://www.cursosseguridadeninternet.blogspot.com/>

Hoy, O. D. (25 de abril de 2010). *Hoy.com.ec*. Consultado el 14 de septiembre de 2011, de Hábitos de lectura y acceso a los libros. Disponible en: <http://www.hoy.com.ec/noticias-ecuador/habitos-de-lectura-y-acceso-a-los-libros-404468.html>

Illinois, U. d. (s.f.). *Extensión de la Universidad de Illinois. Tareas Familiares*. Consultado el 14 de septiembre de 2011, de Las etapas en la vida de los adolescentes. Disponible en: http://urbanext.illinois.edu/familyworks_sp/teen-02.html

INEC. (02 de 09 de 2011). *Ecuadorinmediato.com*. Consultado el 02 de 09 de 2011, de INEC revela que ecuatorianos acceden más a Internet. Disponible en: http://www.ecuatorinmediato.com/index.php?module=Noticias&func=news_user_view&id=157003&umt=inec_revela_que_ecuatorianos_acceden_mas_a_internet

Informe de Progreso Educativo Ecuador 2010. ¿Cambio educativo o educación por el cambio? (s.f.). Disponible en: www.grupofaro.org%2Fpublicaciones.php%3Fid%3D90&h=IAQAmMr5V

Interactivas, F. G. (27 de julio de 2011). *Foro Generaciones Interactivas*. Consultado el 14 de septiembre de 2011, de Presentado el primer estudio de la Generación Interactiva en Ecuador: Disponible en: <http://www.generacionesinteractivas.org/es/noticias/presentado-el-primer-estudio-de-la-generacion-interactiva-en-ecuador-76-es>

Jimenez, A. (02 de febrero de 2007). *Hoy Digital*. Consultado el 05 de septiembre de 2011, de Ciencia Plus. Lo que prefieren los niños. Disponible en: <http://www.hoy.com.do/salud/2007/2/2/231045/Ciencia-PlusLo-que-prefieren-los-ninos>

La organización de protección de la infancia en Tecnologías de la Información y la Comunicación: PROTEGELES, C. y. (13 de diciembre de 2005). *Protégeles.com*. Consultado el 10 de julio de 2011, de Videojuegos, menores y responsabilidad de los padres. Disponible en: http://www.protegeles.com/docs/estudio_videojuegos.pdf

Marqués, P. (2000). *Los video juegos y sus posibilidades educativas*. Consultado el 06 de julio de 2011. Disponible en: <http://peremarques.pangea.org/pravj.htm>

Meix, P. J. (27 de enero de 2011). *Meristation*. Consultado el 5 de septiembre de 2011, de Las chicas juegan menos porque son más multitarea. Disponible en: http://www.meristation.com/v3/des_noticia.php?id=cw4d41cb0b252e0&pic=GEN

Mintel. (19 de marzo de 2011). *Mail Online News*. Consultado el 04 de septiembre de 2011, de One in five youngsters has television in their bedroom by the age of four. Disponible en: <http://www.dailymail.co.uk/news/article-1367412/One-youngsters-television-bedroom-age-four.html>

Morales, R. (2008). ¿Cuánto dinero perdemos por culpa del e-mail? *Desición*, 52,53 y 54.

Nature, R. (21 de agosto de 2005). *Los videojuegos pueden acrecentar la agresividad en los jóvenes*. Consultado el 13 de julio de 2011, Disponible en: <http://axxon.com.ar/not/153/c-1530277.htm>

Nature, R. (21 de agosto de 2005). *Noticias AXxon*. Obtenido de Los videojuegos pueden acrecentar la agresividad en los jóvenes. Diponible en: <http://axxon.com.ar/not/153/c-1530277.htm>

Navarra, U. d. (10 de octubre de 2007). *El 70% de los niños iberoamericanos de entre 10 y 14 años navega solo por Internet*. Recuperado el 06 de julio de 2011. Disponible en: <http://www.unav.es/noticias/021107-04.html>

Negocios, R. (agosto de 2011). *Diario el Comercio*. Consultado el 19 de agosto de 2011, de Guerrero: "al menos el 75% de los hogares tendrá banda ancha en el 2017": Disponible en: http://www.elcomercio.com/negocios/Ministro_de_Telecomunicaciones-internet-banda_ancha_0_538146249.html

Pagani, D. L. (4 de mayo de 2010). *BBC Ciencia*. Disponible el 04 de 09 de 2011, de Daño duradero de la TV en los niños. Disponible en: http://www.bbc.co.uk/mundo/ciencia_tecnologia/2010/05/100504_tv_infancia_men.shtml

Pallarés, J. A. (2003). *Perfiles cognitivos de la inteligencia límite*. Consultado el 03 de mayo de 2011, de Fronteras del retraso mental: Disponible en: <http://ardilladigital.com/DOCUMENTOS/DISCAPACIDADES/PSIQUICA/Perfiles%20cognitivos%20de%20la%20inteligencia%20limite%20-%20Fronteras%20del%20retraso%20mental%20-%20Artigas%20-%20articulo.pdf>

PREAL, F. E. (2010). *Informe de Progreso Educativo Ecuador 2010, ¿Cambio educativo o educación por el cambio?* . Consultado el 2 de julio de 2011. Disponible en: www.grupofaro.org/publicaciones.php?fid=3D90&h=IAQAmMr5V

PROTEGELES, O. A. (7 de noviembre de 2002). *Protégeles*. Consultado el 10 de julio de 2011, de Seguridad infantil y costumbres de los menores en internet. Disponible en: http://www.protegeles.com/docs/estudio_internet.pdf

Psychiatry, A. A. (copyright 1996-2011). *Educar. org - Comunidades virtuales de aprendizaje colaborativo*. Disponible el 07 de julio de 2011, de Los niños y la televisión. Disponible en: <http://www.educar.org/articulos/television.asp>

Quito, R. (5 de septiembre de septiembre de 2011). La Tecnología Genera una nueva Educación. *LÍDERES* , págs. 12,13 y 14.

Reuters. (05 de septiembre de 2007). *La flecha, tu diario de ciencia y tecnología*. Consultado el 13 de julio de 2011, de Vinculan el déficit de atención con ver mucho la TV de niños. Disponible en: <http://www.laflecha.net/canales/comunicacion/vinculan-el-deficit-de-atencion-con-ver-mucho-la-tv-de-ninos/>

SABATÉ, A. D. (12 de noviembre de 2008). *Eroski consumer*. Consultado el 07 de julio de 2011, de El uso de Internet por niños y adolescentes. Disponible en: <http://www.consumer.es/web/es/tecnologia/internet/2008/11/12/180713.php>

Sádaba, X. B. (2009). *La Generación Interactiva En España*. Madrid: Ariel S.A.

Universidad de Navarra, T. I. (2008). *Generaciones Interactivas Iberoamérica*. Madrid: Ariel.

Valencia, J. (11 de mayo de 2011). *Migración, una dura y cruel realidad que separa familias*. Consultado el 02 de julio de 2011. Disponible en: <http://www.hoy.com.ec/noticias-ecuador/las-pautas-y-cifras-de-la-migracion-371922.html>

Valerdi, F. E. (2008). Videojuegos, consumo y educación. *Revista Electrónica Teoría de la Educación. Educación y Cultura en la Sociedad de la Información* . , 17 y 18.

Visión, R. (08 de septiembre de 2009). *Ciudad @ City*. Consultado el 04 de 08 de 2011, de Alfabetización digital, un reto para Ecuador. Disponible en: <http://srtamartinez.blogspot.com/2009/09/alfabetizacion-digital-un-reto-para.html>

Viteri Díaz, G. (2008). *Observatorio de la Economía Latinoamericana*, Número 103. Consultado el 02 de mayo de 2011, de "Ecuador: migración y remesas": Disponible en: <http://www.eumed.net/cursecon/ecolat/ec/2008/gvd.htm>

Xavier Bringué Sala, C. S. (2009). *Nacidos Digitales: Una Generacion Frente a Las Pantallas*. Madrid: Rialp.

Zalaquett, R. A. (16 de 09 de 2009). *latercera.com*. Consultado el 02 de 09 de 2011, de Qué hacen los niños en Internet. Disponible en: http://latercera.com/contenido/739_180671_9.shtml

8. ANEXOS

8.1 Cartas de Ingreso a los Centros Educativos.

8.1.1 Carta de Ingreso al Liceo Los Álamos



UNIVERSIDAD TÉCNICA PARTICULAR DE LOJA
La Universidad Católica de Loja



MODALIDAD DE EDUCACIÓN ABIERTA Y A DISTANCIA

ESCUELA DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN

Loja, 16 de mayo de 2011

Señor (a)

Rector – Director de Instituciones Educativas

En su despacho.-

De mi consideración:

La Universidad Técnica Particular de Loja, viene trabajando en varias líneas de Investigación en el ámbito de la Educación, en cooperación interinstitucional con varias Universidades e instituciones relacionadas con aspectos sociales. Además es interés de nuestra institución en la formación superior, aportar al proceso de investigación nacional que responda a la necesidad imperiosa de que en el Ecuador se realicen estudios con un alto nivel de impacto en el desarrollo educativo y socio-económico.

Por ello, me permito dar a conocer que en el ámbito de "La utilización de las tecnologías por parte de los niños y jóvenes de nuestro país", se ha planificado el proyecto de Investigación Nacional sobre esta temática, el mismo que tiene por objetivo general: "Conocer el grado de uso de las tecnologías de la información y de la comunicación entre los niños y jóvenes de nuestro país".

Por lo expuesto, solicito a usted Sr.(a) Rector (a) – Director (a) se autorice a Maria Estrella Aguirre Buitrago, egresado (a) de la Escuela de Ciencias de la Educación de la Universidad Técnica Particular de Loja, para que pueda realizar dicha investigación en la institución a su cargo.

Es importante indicar que la UTPL se encuentra apoyando el trabajo de nuestros egresados y la labor que desplegarán en esta investigación, puesto que los datos levantados serán utilizados con fines netamente académicos e investigativos, guardando así la identidad de las personas e instituciones participantes. Una vez que se tenga los resultados analizados, se entregará el debido reporte a usted.

Segura de contar con la favorable atención al presente, sin otro particular me suscribo de Ud.

Atentamente,

Maria Estrella Aguirre Buitrago

Mg. María Estrella Aguirre Buitrago.

DIRECTORA DE LA ESCUELA DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN
UNIVERSIDAD TÉCNICA PARTICULAR DE LOJA



8.1.2 Carta de Ingreso a la Unidad Educativa Bilingüe Daniel Bernoulli



UNIVERSIDAD TÉCNICA PARTICULAR DE LOJA
La Universidad Católica de Loja



MODALIDAD DE EDUCACIÓN ABIERTA Y A DISTANCIA

ESCUELA DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN

Loja, 16 de mayo de 2011

Señor (a)

Rector – Director de Instituciones Educativas
En su despacho.-

De mi consideración:

La Universidad Técnica Particular de Loja, viene trabajando en varias líneas de Investigación en el ámbito de la Educación, en cooperación interinstitucional con varias Universidades e instituciones relacionadas con aspectos sociales. Además es interés de nuestra institución en la formación superior, aportar al proceso de investigación nacional que responda a la necesidad imperiosa de que en el Ecuador se realicen estudios con un alto nivel de impacto en el desarrollo educativo y socio-económico.

Por ello, me permito dar a conocer que en el ámbito de "La utilización de las tecnologías por parte de los niños y jóvenes de nuestro país", se ha planificado el proyecto de Investigación Nacional sobre esta temática, el mismo que tiene por objetivo general: "Conocer el grado de uso de las tecnologías de la información y de la comunicación entre los niños y jóvenes de nuestro país".

Por lo expuesto, solicito a usted Sr.(a) Rector (a) – Director (a) se autorice a Maria Estela Aguarte Burneo, egresado (a) de la Escuela de Ciencias de la Educación de la Universidad Técnica Particular de Loja, para que pueda realizar dicha investigación en la institución a su cargo.

Es importante indicar que la UTPL se encuentra apoyando el trabajo de nuestros egresados y la labor que desplegarán en esta investigación, puesto que los datos levantados serán utilizados con fines netamente académicos e investigativos, guardando así la identidad de las personas e instituciones participantes. Una vez que se tenga los resultados analizados, se entregará el debido reporte a usted.

Segura de contar con la favorable atención al presente, sin otro particular me suscribo de Ud.

Atentamente,

Maria Estela Aguarte Burneo

Mg. Maria Estela Aguarte Burneo.

DIRECTORA DE LA ESCUELA DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN
UNIVERSIDAD TÉCNICA PARTICULAR DE LOJA



F. C.
"DAN"
Leda Carolina Br...c Polo
DIRECTORA

8.1.3 Carta de Ingreso al Colegio Guadalupano de Quito



UNIVERSIDAD TÉCNICA PARTICULAR DE LOJA
La Universidad Católica de Loja



MODALIDAD DE EDUCACIÓN ABIERTA Y A DISTANCIA

ESCUELA DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN

Loja, 16 de mayo de 2011

Señor (a)

Rector – Director de Instituciones Educativas

En su despacho.

De mi consideración:

La Universidad Técnica Particular de Loja, viene trabajando en varias líneas de Investigación en el ámbito de la Educación, en cooperación interinstitucional con varias Universidades e instituciones relacionadas con aspectos sociales. Además es interés de nuestra institución en la formación superior, aportar al proceso de investigación nacional que responda a la necesidad imperiosa de que en el Ecuador se realicen estudios con un alto nivel de impacto en el desarrollo educativo y socio-económico.

Por ello, me permito dar a conocer que en el ámbito de "La utilización de las tecnologías por parte de los niños y jóvenes de nuestro país", se ha planificado el proyecto de Investigación Nacional sobre esta temática, el mismo que tiene por objetivo general: "Conocer el grado de uso de las tecnologías de la información y de la comunicación entre los niños y jóvenes de nuestro país".

Por lo expuesto, solicito a usted Sr.(a) Rector (a) – Director (a) se autorice a Maria Cristina Aguirre Burneo, egresado (a) de la Escuela de Ciencias de la Educación de la Universidad Técnica Particular de Loja, para que pueda realizar dicha investigación en la institución a su cargo.

Es importante indicar que la UTPL se encuentra apoyando el trabajo de nuestros egresados y la labor que desplegarán en esta investigación, puesto que los datos levantados serán utilizados con fines netamente académicos e investigativos, guardando así la identidad de las personas e instituciones participantes. Una vez que se tenga los resultados analizados, se entregará el debido reporte a usted.

Segura de contar con la favorable atención al presente, sin otro particular me suscribo de Ud.

Atentamente,

Maria Cristina Aguirre Burneo

Mg. Maria Cristina Aguirre Burneo.

DIRECTORA DE LA ESCUELA DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN
UNIVERSIDAD TÉCNICA PARTICULAR DE LOJA



Maria Cristina Aguirre Burneo

8.2 Cuestionarios

8.2.1 Cuestionario 1º - 4º Primaria (6 a 9 años)

1. ¿A qué curso vas?

- ☐ 1º de Primaria
- ☐ 2º de Primaria
- ☐ 3º de Primaria
- ☐ 4º de Primaria

2. ¿Cuántos años tienes?

- ☐ 6 años o menos
- ☐ 7 años
- ☐ 8 años
- ☐ 9 años o más

3. Sexo

- ☐ Masculino
- ☐ Femenino

4. ¿Qué personas viven contigo?, sin contarte a ti mismo (Es posible más de una respuesta)

- ☐ Mi padre
- ☐ Mi madre
- ☐ Un hermano o hermana
- ☐ 2 hermanos o/y hermanas
- ☐ 3 hermanos o/y hermanas
- ☐ 4 hermanos o/y hermanas
- ☐ 5 hermanos o/y hermanas o más
- ☐ Mi abuelo o/y abuela
- ☐ Otras personas

5. ¿Qué es lo que más te gustaría hacer hoy después de cenar?

- ☐ Irme a mi habitación a leer, navegar, jugar o escuchar música solo
- ☐ Navegar, jugar a la videoconsola, ver la tele, hablar por teléfono

☐ Leer, estudiar, irme a dormir

☐ Hablar con mi familia

6. ¿Tienes ordenador en casa?

☐ No (pasa a la pregunta 9)

☐ Sí

7. ¿Dónde está el ordenador que más utilizas en tu casa?

☐ En mi habitación

☐ En la habitación de un hermano/a

☐ En la habitación de mis padres

☐ En la sala de estar

☐ En un cuarto de trabajo, estudio o similar

☐ Es portátil

8. ¿Hay conexión a Internet en tu casa?

☐ No

☐ Sí

9. Tengas o no Internet en casa ¿sueles utilizarlo?

☐ No (pasa a la pregunta 13)

☐ Sí

10. ¿Para qué sueles usar Internet? (Es posible más de una respuesta)

☐ Para visitar páginas Web

☐ Para compartir vídeos, fotos, presentaciones (Youtube, Flickr, SlideShare, Scribd...)

☐ Para usar el correo electrónico (e-mail)

☐ Para descargar música

☐ Para chatear o usar el Messenger

☐ Para utilizar redes sociales (Facebook, Tuenti...)

11. ¿En qué lugar sueles usar Internet (para navegar, chat, e-mail)? (Es posible más de una respuesta)

☐ En mi casa

☐ En el colegio

☐ En un "ciber café"

- ☐ En un lugar público (biblioteca, centros de actividades...)
- ☐ En casa de un amigo
- ☐ En casa de un familiar

12. La mayoría de las veces que utilizas Internet sueles estar... (Es posible más de una respuesta)

- ☐ Solo
- ☐ Con amigos y/o amigas
- ☐ Con hermanos y/o hermanas
- ☐ Con mi padre
- ☐ Con mi madre
- ☐ Con otros familiares (primos, tíos, etc.)
- ☐ Con un profesor o profesora

13. ¿Utilizas algún teléfono móvil?

- ☐ No (pasa a la pregunta 17)
- ☐ Sí, el mío
- ☐ Sí, el de otras personas (mis padres, hermanos, etc.)

14. ¿Cómo conseguiste el teléfono móvil?

- ☐ Pedí que me lo compraran
- ☐ Fue un regalo
- ☐ Me lo dieron mis padres

15. Con el móvil sueles (Es posible más de una respuesta)

- ☐ Hablar
- ☐ Enviar mensajes
- ☐ Jugar
- ☐ Navegar en Internet
- ☐ Otras cosas

16. ¿Con quién sueles comunicarte? (Es posible más de una respuesta)

- ☐ Con mi madre
- ☐ Con mi padre
- ☐ Con mis hermanos y/o hermanas
- ☐ Con otros familiares (primos, tíos, abuelos, etc.)

☐ Con los amigos y/o amigas

17. ¿Juegas con videojuegos o juegos de ordenador?

☐ No (pasa a la pregunta 21)

☐ Sí

18. ¿Con qué aparatos juegas? (Es posible más de una respuesta)

☐ PlayStation 2

☐ PlayStation 3

☐ XBox 360

☐ Wii

☐ PSP

☐ Nintendo DS

☐ Game Boy

☐ Ordenador

19. ¿Y cuál de ellas tienes? (Es posible seleccionar más de una respuesta)

☐ PlayStation 2

☐ PlayStation 3

☐ XBox 360

☐ Wii

☐ PSP

☐ Nintendo DS

☐ Game Boy

☐ Ninguna de las anteriores

20. ¿Con quién sueles jugar? (Es posible más de una respuesta)

☐ Solo

☐ Con mi madre

☐ Con mi padre

☐ Con mis hermanos y/o hermanas

☐ Con los amigos y/o amigas

☐ Con otras personas distintas

21. ¿Cuántos televisores que funcionen hay en tu casa?

☐ Ninguno (pasa a la pregunta 24)

☐ Uno

☐ Dos

☐ Tres

☐ Cuatro o más

22. ¿Dónde están? (Es posible más de una respuesta)

☐ Mi habitación

☐ La habitación de un hermano/a

☐ El salón o cuarto de estar

☐ La habitación de mis padres

☐ En la cocina

☐ En un cuarto de juegos (para la videoconsola)

☐ Otros sitios

23. Cuando ves la tele, sueles estar con... (Es posible más de una respuesta)

☐ Solo

☐ Mi padre

☐ Mi madre

☐ Algún hermano/a

☐ Otro familiar

☐ Un amigo/a

☐ Otras personas

24. De la siguiente lista de cosas selecciona todas aquellas que tengas en casa:

☐ Ordenador portátil

☐ Impresora

☐ Escáner (copia fotos en papel, libros, etc. al ordenador)

☐ Webcam

☐ MP3/MP4/iPod

☐ Cámara de fotos digital

☐ Cámara de vídeo digital

☐ Televisión de pago (digital o por cable: Digital Plus, ONO, Imagenio...)

☐ Equipo de música

☐ Teléfono fijo

- ☐ DVD
- ☐ Disco duro Multimedia (para bajar películas de Internet y verlas en la televisión)
- ☐ Ninguna de estas, tengo otras

25. ¿Cómo consigues tu propio dinero? (Es posible más de una respuesta)

- ☐ Paga semanal
- ☐ Cuando necesito algo pido y me dan
- ☐ En cumpleaños, fiestas, Navidad o días especiales
- ☐ Hago algún trabajo en casa
- ☐ Hago algún trabajo fuera de casa
- ☐ No me dan dinero

26. ¿Con cuáles de estas frases estás de acuerdo?

- ☐ Tengo más dinero del que necesito
- ☐ Tengo el dinero suficiente para mis necesidades
- ☐ Tengo menos dinero del que necesito

27. Si tuvieras que elegir ¿con que te quedarías?

- ☐ Internet
- ☐ Televisión
- ☐ No lo sé

28. Si tuvieras que elegir ¿con que te quedarías?

- ☐ Internet
- ☐ Teléfono móvil
- ☐ No lo sé

29. Si tuvieras que elegir ¿con que te quedarías?

- ☐ Videojuegos
- ☐ Televisión
- ☐ No lo sé

30. Si tuvieras que elegir ¿con que te quedarías?

- ☐ Teléfono móvil
- ☐ Televisión
- ☐ No lo sé

31. Si tuvieras que elegir ¿con que te quedarías?

- ☐ Teléfono móvil
- ☐ Videojuegos
- ☐ No lo sé

8.2.2 CUESTIONARIO 5to. DE PRIMARIA EN ADELANTE (10-18 años)

1. ¿En qué curso estás?

1. 5to. Primaria
2. 6to. Primaria
3. 1ro. De ESO
4. 2do. De ESO
5. 3ro. De ESO
6. 4to. De ESO
7. 1ro. De bachillerato
8. 2do. Bachillerato
9. 1ro. De formación profesional de grado medio
10. 2do. De formación profesional de grado medio

2. ¿Cuántos años tienes?

1. 11 años
2. 12 años
3. 13 años
4. 14 años
5. 15 años
6. 16 años
7. 17 años
8. 18 años o más

3. Sexo

1. Masculino
2. Femenino

4. Sin contarte a ti mismo, ¿Qué personas viven contigo?, (es posible más de una respuesta)

1. Mi padre
2. Mi madre
3. Un hermano/a
4. 2 Hermanos/as
5. 3 Hermanos/as
6. 4 Hermanos/as
7. 5 Hermanos/as o más
8. Mi abuelo/a
9. Otras personas

5. ¿Cuál es la profesión de tu padre?

1. Está desempleado
2. Es jubilado
3. Trabaja en el hogar
4. Desempeña un oficio (trabaja en una fábrica, en mantenimiento, es albañil, obrero, carpintero, agricultor, mecánico, mozo, personal de seguridad, etcétera)
5. Realiza un trabajo técnico (maestro, ingeniero técnico, bancario, etcétera)
6. Realiza un trabajo de grado universitario (médico, abogado, arquitecto, ingeniero, dentista, etcétera)
7. No lo sé/otro

6. ¿Cuál es la profesión de tu madre?

1. Está desempleada

2. Es jubilada
 3. Trabaja en el hogar
 4. Desempeña un oficio (trabaja en una fábrica, en mantenimiento, carpintera, agricultora, mecánica, personal de seguridad, etcétera.)
 5. realiza un trabajo técnico (técnico en computación, secretaria, diseñadora, fotógrafa, chef de cocina, cajera de banco, enfermera, comercial, militar, etc.)
 6. Realiza un trabajo de nivel universitario (abogada, arquitecta, ingeniera, dentista, farmacéutica, profesora, psicóloga, médico, etc.)
 7. No lo sé/otro
- 7. ¿Qué es lo que más te gustaría hacer hoy después de cenar?**
1. Irme a mi habitación a leer, navegar, jugar o escuchar música solo
 2. navegar, jugar, ver la tele con mi familia
 3. Leer, estudiar, irme a dormir
 4. Hablar con mi familia
- 8. ¿Qué lees?**
1. Nada
 2. Sólo las lecturas obligatorias del colegio
 3. Otras lecturas: libros, revistas o comics
- 9. ¿Cuántas horas al día estudias o haces la tarea entre semana?**
1. Nada
 2. 30 minutos
 3. Entre 30 minutos y una hora
 4. Entre una y dos horas
 5. Entre dos y tres horas
 6. Más de tres horas
- 10. ¿Cuántas horas al día estudias o haces la tarea los fines de semana?**
1. Nada
 2. 30 minutos
 3. Entre 30 minutos y una hora
 4. Entre una y dos horas
 5. Entre dos y tres horas
 6. Más de tres horas
- 11. ¿Tienes algún tipo de ayuda a la hora de hacer la tarea?**
1. No (pasa a la pregunta 13)
 2. Si
- 12. ¿Qué ayudas recibes a la hora de hacer la tarea? (es posible mas de una respuesta)**
1. Voy a una academia
 2. Tengo un profesor particular
 3. Me ayudan mis hermanos/as
 4. Me ayuda mi padre
 5. Me ayuda mi madre
- 13. Cuando haces la tarea en casa ¿en qué lugar la haces habitualmente?**
1. En mi habitación
 2. En la habitación de un hermano/a
 3. En una sala de estudio
 4. En la sala de estar
 5. En la cocina

14. ¿Te ayudas del ordenador o internet para realizar los deberes o estudiar?

1. No (pasa a la pregunta 16)
2. Si

15. ¿Qué tipo de herramientas utilizas para ello? (Es posible más de una respuesta)

1. Internet: Buscadores y páginas web
2. CD interactivo
3. Enciclopedias digitales
4. Word, Power Point, Excel, etcétera para realizar textos y presentaciones

16. La última vez que te dieron las notas, ¿cuáles de estas asignaturas aprobaste?

1. Todas
2. Matemáticas
3. Lengua y Literatura
4. Historia/ Geografía
5. Idiomas
6. Conocimiento del Medio Ciencias (Física, Química, Biología, etc.)
7. Otra

17. ¿Tienes algún profesor que usa internet para explicar su materia?

1. No, ninguno
2. Si, algunos (menos de la mitad)
3. Si, casi todos (más de la mitad)
4. Sí, todos

18. ¿Tienes ordenador en casa?

1. (pase a la pregunta 22)
2. Si

19. ¿Dónde está el ordenador que más utilizas en tu casa?

1. En mi habitación
2. En la habitación de un hermano/a
3. En la habitación de mis padres
4. En la sala de estar
5. En un cuarto de trabajo, estudio o similar
6. Es portátil

20. ¿Tienes internet en tu casa?

1. No (pase a la pregunta 22)
2. Si

21. ¿Tienes instalado algún sistema de protección cuando navegas por internet en casa (antivirus, filtro de contenidos)? (Es posible más de una respuesta)

1. No
2. No lo sé
3. Sí, tengo un filtro
4. Sí, tengo un antivirus
5. Sí, pero no sé lo que es

22. TENGAS O NO INTERNET EN CASA ¿SUELES UTILIZARLO?

1. No (pasa a la pregunta 51)
2. Si

23. De lunes a viernes ¿cuánto tiempo utilizas diariamente internet?

1. Menos de una hora
2. Entre una y dos horas

3. Más de dos horas
4. Nada
5. No lo sé

24. El sábado o el domingo ¿cuánto tiempo utilizas diariamente internet?

1. Entre una y dos horas
2. Más de dos horas
3. Nada
4. No lo sé

25. ¿En qué lugar sueles usar internet (para navegar, chat, e-mail)? (Es posible más de una respuesta)

1. En mi casa
2. En el colegio
3. En un ciber
4. En un lugar público (biblioteca, centros de actividades, etc.)
5. En casa de un amigo
6. En casa de un familiar

26. La mayoría de las veces que utilizas internet sueles estar... (Es posible más de una respuesta)

1. Sólo
2. Con amigos
3. Con hermanos
4. Con mi padre
5. Con mi madre
6. Con mi novio/a
7. Con un profesor/a

27. ¿Quién te ha enseñado a manejar internet? (es posible más de una respuesta)

1. Nadie, he aprendido yo solo
2. Algún hermano/a
3. Mi novio/a
4. Algún amigo
5. Mi padre
6. Mi madre
7. Algún profesor/a del colegio

28. ¿A qué le has quitado tiempo desde utilizas internet? (Es posible más de una respuesta)

1. Familia
2. Amigos/as
3. Estudios
4. Deporte
5. Lectura
6. Televisión
7. Videojuegos
8. Hablar por teléfono
9. A nada

29. ¿Para qué sueles usar internet? (Es posible más de una respuesta)

1. Para visitar páginas web
2. Envío de SMS
3. Compartir videos, fotos. Presentaciones, etcétera (Youtube, Flickr, SlideShare, Scribd)

4. Para usar el correo electrónico (e-mail)
5. Televisión digital
6. Radio digital
7. Para usar programas (Word, Excel)
8. Para descargar música, películas o programas
9. Comprar o vender (Ebay, Segundamano.es, etcétera)
10. Foros o listas de correo
11. Blogs
12. Fotologs
13. Hablar por teléfono (tipo Skype o MSM)

30. Cuando visitas páginas web, ¿cuáles de los siguientes contenidos acostumbras a consultar? (Es posible más de una respuesta)

1. Deportes
2. Software e informática
3. Programación de televisión
4. Noticias
5. Educativos
6. Culturales
7. Juegos
8. Música
9. Humor
10. Concursos
11. Adultos

31. ¿Te sueles comunicar por alguno de estos medios a través de internet?

1. Con chat
2. Con Messenger
3. Con las dos anteriores
4. Con ninguna de las anteriores (pasa a la pregunta 36)

32. Mientras chateas o estás en el Messenger...

1. Siempre me muestro como soy
2. A veces finjo ser otra persona
3. Siempre finjo ser otra persona

33. Mientras chateas o estás en el Messenger ¿usas webcam?

1. Nunca
2. A veces
3. Siempre

34. Mientras chateas o estás en el Messenger ¿con quién sueles hablar? (es posible más de una respuesta)

1. Con mis amigos
2. Con mi familia
3. Con amigos virtuales

35. ¿Has conocido en persona a alguno de tus amigos virtuales?

1. No tengo ninguno
2. Tengo, pero no los conozco
3. Tengo y he conocido alguno

36. ¿Sueles usar internet para jugar en red?

1. No (pase a la pregunta 39)
2. Si

37. ¿A qué tipo de juegos en red has jugado últimamente? (es posible más de una respuesta)

1. Juegos de comunidad virtual (The Sims, etcétera)
2. Juegos de carreras (Need for Speed, Death Race, Shangay Street Racer, etcétera)
3. Juegos de estrategias y batalla (Teeken, Counter Strike, etcétera)
4. Juegos de Deporte (FIFA 2008, etcétera)
5. Juegos de mesa y cartas (póquer, parchís, Trivial, Pictionary, etcétera)
6. Casinos (Casino Mónaco, Casino Tropez)
7. Juegos de rol (Virtual Galaxy, Guild Wars, Solaris, etcétera)
8. A ninguno

38. Si utilizas los juegos en red donde puedes jugar con otras personas a través del Internet ¿Estás de acuerdo con algunas de las siguientes frases? (Es posible más de una respuesta)

1. Juego en red con mi grupo de amigos
2. Jugar en red te permite hacer amigos
3. No estoy de acuerdo con ninguna

39. ¿Sueles utilizar redes sociales, (Tuenti, Facebook, etcétera)?

1. No (pase a la pregunta 41)
2. Si

40. ¿Puedes indicarnos qué redes sociales sueles utilizar? (Es posible mas de una respuesta)

1. Facebook
2. Orkut
3. Hi5
4. Tuenti
5. MySpace
6. WindowsLiveSpace
7. LinkedIn
8. Sonico
9. Otras redes sociales

41. ¿Has hecho alguna página web o algún blog?

1. No (pasar a la pregunta 44)
2. Si

42. ¿Con qué contenido? (Es posible mas de una respuesta)

1. Deportes
2. Software e informática
3. Programación de televisión
4. Noticias
5. Educativos
6. Culturales
7. Juegos
8. Música
9. Humor
10. Concursos
11. Adultos
12. Historia personal

43. ¿Qué es lo que te parece más útil de tener una web o blog propia? (Es posible mas de una respuesta)

1. Expresar mi opinión

2. Compartir información con conocidos
3. Darme a conocer y hacer amigos
4. Escribir sobre lo que me gusta
5. Me sirve de desahogo
6. Ser útil para otros interesados en el tema
7. Poder contar a todo el mundo lo que no puedes contar en persona

44. ¿Estás de acuerdo con alguna de las siguientes situaciones? (Es posible más de una respuesta)

1. Me pongo nervioso o me enfado cuando no puedo o no me dejan navegar
2. Creo que puedo poner cualquier foto/video mía en internet
3. Creo que puedo poner cualquier foto/video de mis amigos o familiares en internet
4. No hay ningún problema porque desconocidos sepan sobre mis aficiones o vida personal
5. No me importa agregar a desconocidos a mi Messenger
6. Es divertido hablar con desconocidos a través de internet
7. He utilizado internet para perjudicar a alguien (envío de fotos, videos, comentarios, etc.)
8. Alguien me ha perjudicado a través de internet (envío de fotos, videos, comentarios, etc.)
9. No estoy de acuerdo con ninguna

45. ¿Discutes con tus padres por el uso de internet?

1. No (pase a la pregunta 47)
2. Si

46. ¿Porqué motivos? (Es posible más de una respuesta)

1. Por el tiempo que paso conectado/a
2. Por el momento del día en que me conecto
3. Por lo que hago mientras estoy conectado/a

47. ¿Te premian o te castigan con el uso de internet?

1. No
2. Si

48. ¿Qué hacen tus padres mientras estás conectado/a a internet? (Es posible más de una respuesta)

1. Me preguntan qué hago
2. Echan un vistazo
3. Me ayudan, se sientan conmigo
4. Están en la misma habitación
5. Comprueban después por dónde he navegado
6. Miran mi correo electrónico
7. Hacemos algo juntos: compras, organizar viajes, escribir a la familia, etc.
8. Me recomienda sitios para navegar o cómo acceder a Internet
9. No hace nada

49. Cuando navegas por Internet, según tus padres, ¿qué cosa no puedes hacer? (Es posible más de una respuesta) Señala qué cosas te prohíben tus padres.

1. Comprar algo
2. Chatear o usar el Messenger
3. Dar información personal
4. Suscribirme en algún boletín o lista de correo

5. Acceder a una red social (tipo Facebook) o a una comunidad virtual (tipo Habbo)
6. Descargar archivos (programas, música, películas, etc.)
7. Ver vídeos o fotos
8. Colgar videos o fotos
9. Enviar mensajes a teléfonos móviles
10. Enviar correos electrónicos
11. Jugar
12. No me prohíben nada

50. Cuando utilizas Internet ¿cómo te consideras respecto a la gente que está a tu alrededor (familia, amigos profesores?)

1. Un principiante
2. Tengo un nivel medio
3. Mi nivel es avanzado
4. Soy todo un experto

51. Señala cuánto de acuerdo estás con la siguiente frase: “Internet es útil, ahorra tiempo y facilita la comunicación”

1. Nada
2. Poco
3. Bastante
4. Mucho

52. Señala cuánto de acuerdo estás con la siguiente frase: “Internet puede hacer que alguien se enganche”

1. Nada
2. Poco
3. Bastante
4. Mucho

53. Señala cuánto de acuerdo estás con la siguiente frase: “Internet puede hacer que me aisle de mis amigos y familiares”.

1. Nada
2. Poco
3. Bastante
4. Mucho

54. ¿Tienes móvil propio?

1. No (pasa a la pregunta 70?)
2. Sí
3. No, pero uso el de otras personas.

55. ¿A qué edad tuviste tu primer teléfono móvil?

1. A los 8 años o menos
2. A los 9 años
3. A los 10 años
4. A los 11 años
5. A los 12 años
6. A los 13 años
7. A los 14 años
8. A los 15 años
9. Con más de 15 años

56. ¿Cómo conseguiste tu primer teléfono móvil?

1. Me lo compraron mis padres sin pedirlo
2. Me lo compraron mis padres porque se lo pedí

3. Me los compraron otros familiares
4. Me lo compré yo mismo
5. Fue un regalo de cumpleaños, Navidad, comunión...
6. Lo heredé de otra persona

57. ¿Qué tipo de teléfono tienes actualmente?

1. Comprado nuevo
2. De segunda mano

58. ¿Quién paga habitualmente el gasto del móvil?

1. Yo mismo
2. Mis padres
3. Otros

59. ¿Qué tipo de medio de pago tienes para el teléfono?

1. Es de tarjeta
2. Es de contrato
3. No lo sé

60. ¿Sabes cuánto gastas mensualmente en el teléfono móvil?

1. No lo sé
2. 5 dólares o menos
3. Entre 5 a 10 dólares
4. Entre 10 y 20 dólares
5. Entre 20 y 30 dólares
6. Más de 30 dólares

61. El móvil te sirve principalmente para... (es posible más de una respuesta)

1. Hablar
2. Enviar mensajes
3. Chatear
4. Navegar por Internet
5. Jugar
6. Como reloj o como despertador
7. Ver fotos y /o vídeos
8. Hacer fotos
9. Grabar vídeos
10. Como agenda
11. Como calculadora
12. Escuchar música o la radio
13. Ver la televisión
14. Descargar (fotos, juegos, fondos, tonos, etc.)

62. ¿Con qué personas sueles comunicarte más con el móvil? (es posible más de una respuesta).

1. Con mi padre
2. Con mi madre
3. Con mis hermanos/as
4. Con mis familiares
5. Con mis amigos/as
6. Con mi novio/a

63. Si me quedara dos semanas sin móvil...

1. Mi vida cambiaría a mejor
2. Mi vida cambiaría a peor
3. No pasaría nada

64. ¿Discutes con tus padres por el uso que haces del móvil?

1. No (pasa a la pregunta 66)
2. Sí

65. ¿Por qué motivos? (es posible más de una respuesta)

1. Por el tiempo que lo uso
2. Por el momento del día en que lo uso
3. Por el gasto que hago

66. ¿Te castigan o premian con el uso del móvil?

1. No
2. Sí

67. ¿En cuál de estas situaciones apagas el móvil? (es posible más de una respuesta).

1. Cuando estoy en clase
2. Cuando estoy estudiando
3. Cuando estoy con la familia, comiendo, viendo la Tele, etcétera.
4. Cuando estoy durmiendo
5. No lo apago nunca

68. ¿Sueles recibir mensajes o llamadas de noche cuando ya estás en la cama?

1. Nunca
2. Algunos días
3. Casi todos los días
4. Todos los días

69. ¿Estás de acuerdo con alguna de las siguientes frases? (es posible más de una respuesta)

1. He utilizado el móvil para enviar mensajes, fotos o vídeos ofensivos contra alguien
2. Alguna vez me han perjudicado con un mensaje, foto o vídeo a través del teléfono móvil.
3. Conozco a alguna persona que está enganchando al móvil.
4. He recibido mensajes obscenos o de personas desconocidas.
5. No estoy de acuerdo con ninguna

70. Habitualmente ¿sueles jugar con videojuegos o juegos de ordenador?

1. No (pasa a la pregunta 100)
2. Si

71. De la siguiente lista, selecciona la consola que tengas (Es posible más de una respuesta).

1. PlayStation 2
2. PlayStation 3
3. XBox 360
4. Wii
5. PSP
6. Nintendo DS
7. Game Boy
8. No tengo ninguna

72. ¿Juegas con la Playstation 2?

1. No (pasa a la pregunta 74)
2. Sí

73. PlayStation 2 ¿Tienes alguno de estos juegos? (es posibles más de una respuesta).

1. Pro Evolution Soccer 2008
2. Fifa 08

3. Need of speed: Pro Street
4. Pro Evolution Soccer 2009
5. Fifa 09
6. Grand Theft Auto: San Andreas Platinum
7. God of War II Platinum
8. Los Simpson: el videojuego
9. Singstar: canciones Disney
10. Ninguno

74. ¿Juegas con la Playstation 3?

1. No (pasa a la pregunta 76)
1. Si

75. PlayStation 3 ¿Tienes alguno de estos juegos? (es posibles más de una respuesta).

1. Pro Evolution Soccer 2009
2. Call of Duty: Modern Warfare
3. Beijing 2008: juegos olímpicos
4. FIFA 09
5. Assasins Creed
6. Grand turismo 5 prologue
7. Prince of Persia
8. Metal gear solid 4: guns of the patriots
9. Pro Evolution Soccer 2008
10. Grand Theft Auto IV
11. Fifa 08
12. Ninguno

76. ¿Juegas con la XBox 3600?

1. No (pasa a la pregunta 78)
2. Si

77. XBox 360: ¿Tienes alguno de estos juegos? (Es posible más de una respuesta).

1. Grand Theft Auto IV
2. Gears of war classics
3. Halo 3
4. Pro Evolution Soccer 2009
5. FIFA 08
6. Call of duty: modern warfare
7. Assasin's creed
8. Lost Odyssey
9. Soul Calibur IV
10. Ninja Gaiden II
11. Ninguno

78. ¿Juegas con Nintendo Wii?

1. No (pasa a la pregunta 80)
2. Si

79. Nintendo Wii: ¿Tienes algunos de estos juegos? (Es posible más de una respuesta)

1. Wii Paly
2. Mario Kart
3. Wii Fit
4. Super Mario galaxy

5. Super smash bros brawl
6. Mario y Snic en los juegos Olímpicos.
7. Big Brain academy
8. Triiivial
9. Link's crossbow training + Wii Zapper
10. Mario Party 8
11. Ninguno

80. ¿Juegas con la PSP?

1. No (pasa a la pregunta 82)
2. Si

81. PSP: ¿Tienes algunos de estos juegos? (Es posible más de una respuesta)

1. Pro evolution Soccer 2008
2. FIFA 08
3. Grand Theft Auto: Vice City Stories Platinum
4. Tekken: Dark Resurrection Platinum
5. WWE Smackdown! vs Raw 2008
6. Final Fantasy VII: Crisis Core
7. FIFA 09
8. Los Simpsons – el videojuego
9. God of war: Chains of Olympus
10. Buzz! Concurso de bolsillo
11. Ninguno

82. ¿Juegas con la Nintendo DS?

1. No (pasa a la pregunta 84)
2. Si

83. Nintendo DS: ¿Tienes alguno de estos Juegos? (Es posible más de una respuesta)

1. New Super Mario Bros
2. Cocina conmigo
3. Magia en acción
4. 42 juegos de siempre
5. Brain Training del Dr. Kawashima
6. Mario y Sónico en los juegos Olímpicos
7. Mario Kart DS
8. Más Brain Training
9. Guitar Hero: On Tour
10. Imagina ser mamá
11. Ninguno

84. ¿Juegas con los Gameboy?

1. No (pasa a la pregunta 86)
2. Si

85. Game Boy: ¿Tienes alguno de estos Juegos? (Es posible más de una respuesta)

1. Super Mario Bros
2. Boktai: The Sun Is Your Hand
3. Pokémon Yellow
4. Final Fantasy Tactics Advance
5. Legend of Zelda: DX
6. Mario Tennis
7. Dragon Ball Z

8. Asterix y Olbelix
9. Los Sims toman la calle
10. Pokémon Esmeralda
11. Ninguno

86. ¿Juegas con el ordenador?

1. No (pasa a la pregunta 88)
2. Sí

87. Ordenador: ¿Tienes alguno de estos Juegos? (Es posible más de una respuesta)

1. Los Sims 2 y sus hobbies
2. Los Sims megaluxe
3. World of Warcraft
4. World of Warcraft - the Burning Crusade
5. Los Sims: cocina baña-accesorios
6. Call of Duty: Modern Warfare
7. Activa tu mente
8. Sacred 2: Fallen Angel
9. Brain Trainer 2
10. World of Warcraft- Battle Chest
11. Ninguno

88. De lunes a viernes ¿Cuánto tiempo utilizas diariamente los videojuegos?

1. Menos de una hora
2. Entre una hora y dos
3. Más de dos horas
4. No lo sé
5. Nada

89. El sábado o el domingo ¿Cuánto tiempo utilizas diariamente los videojuegos?

1. Menos de una hora
2. Entre una hora y dos
3. Más de dos horas
4. No lo sé
5. Nada

90. ¿Tienes juegos pirateados?

1. No, Ninguno (pasa a la pregunta 92)
1. Sí, tengo alguno
2. Sí, casi todos los que tengo

91. ¿Como los consigues? (Es posible más de una respuesta)

1. Descargándolos de internet
2. Los grabo de un amigo
3. Los compro en una tienda o en la calle

92. ¿Con quién sueles jugar? (Es posible más de una respuesta)

1. Juego solo
2. Con mi madre
3. Con mi padre
4. Con mis hermanos/as
5. Con los amigos/as

93. ¿Discutes con tus padres por el uso que haces de los videojuegos?

1. No (pasa a la pregunta 95)
2. Sí

- 94. ¿Por qué motivos (Es posible más de una respuesta?)**
1. Por el tiempo que paso jugando
 2. Por el momento en el que juego
 3. Por el tipo de juegos
- 95. ¿Te premian o te castigan con los videos juegos?**
1. No
 2. Si
- 96. ¿Saben tus papas de qué van los video juegos con los que juegas?**
1. No
 2. Si
 3. No lo sé
- 97. Si tus padres supieran de qué van los videojuegos con los que juegas ¿Te dejarían jugar con ellos?**
1. Si con todos
 2. Con algunos sí, con otros no
 3. No me dejarían jugar con casi ninguno
- 98. ¿A que le has quitado tiempo por usar los videos juegos? (Es posible más de una respuesta).**
1. Familia
 2. Amigos/as
 3. Estudios
 4. Deporte
 5. Lectura
 6. Televisión
 7. Hablar por teléfono
 8. A nada
- 99. ¿Estás de acuerdo con algunas de las siguientes frases? (Es posible más de una respuesta).**
1. Estoy enganchado/a algún juego, o conozco a alguna persona que, en cuanto llega a casa, no para de jugar.
 2. Los videos juegos pueden volverme violento. Es mucho más divertido jugar acompañado/a que solo/a
 3. Los videos juegos me permiten hacer cosas que no puedo hacer en la vida real
 4. No estoy de acuerdo con ninguna.
- 100. ¿Cuántos televisores que funciones hay en tu casa?**
1. Ninguno (pasa a la pregunta 115)
 2. 1
 3. 2
 4. 3
 5. Más de tres
- 101. ¿Dónde está el televisor o televisores en tu casa? (Es posible más de una respuesta).**
1. En mi habitación
 2. En la habitación de un hermano/a.
 3. En la habitación de mis padres
 4. En la sala de estar
 5. En la cocina
 6. En un cuarto de juegos
- 102. .De lunes a viernes ¿cuánto tiempo ves diariamente la televisión en casa?**

1. Menos de una hora
 2. Entre una hora y dos
 3. Más de dos horas
 4. No lo se
 5. Nada
- 103. El sábado o el domingo ¿cuánto tiempo ves diariamente la televisión en casa?**
1. Menos de una hora
 2. Entre una hora y dos
 3. Más de dos horas
 4. No lo sé
 5. Nada
- 104. ¿Cuándo ves la tele sueles hacerlo?... (Es posible más de una respuesta).**
1. En mi habitación
 2. En la habitación de un hermano/a.
 3. En la habitación de mis padres
 4. En la sala de estar
 5. En la cocina
 6. En un cuarto de juegos
- 105. ¿Cuándo ves la tele sueles hacerlo?..... (Es posible más de una respuesta).**
1. Solo
 2. Con mi padre
 3. Con mi madre
 4. Con algún hermano/a
 5. Con otro familiar
 6. Con un amigo/a
- 106. ¿Realizas alguna de estas actividades mientras ves la tele?(Es posible más de una respuesta).**
1. Estudiar o hacer la tarea del colegio
 2. Comer
 3. Navegar por internet
 4. Hablar por teléfono
 5. Leer
 6. Dormir
 7. Charlar con mi familia
 8. Jugar
- 107. ¿Discutes con tus padres por el uso que haces de la TV?**
1. No (Pasa a la pregunta 109)
 2. Si
- 108. ¿Por qué motivos? (Es posible más de una respuesta)**
1. Por el tiempo que paso viendo la tele
 2. Por el momento del día en el veo la tele.
 3. Por los programas que veo
- 109. ¿Te castigan o premian con la tele?**
1. No
 2. Si
- 110. Cuando ves la televisión en familia ¿quién decide qué programa mirar?**
1. Yo mismo
 2. Mis hermanos/as

3. Mi padre
4. Mi madre
5. Entre todos, lo negociamos

111. ¿Qué tipo de contenidos de televisión prefieres? (Es posible más de una respuesta)

1. Películas
2. Dibujos animados
3. Deportes
4. Series
5. Concursos
6. Documentales
7. Noticias
8. Programas del corazón
9. Reality shows (Gran hermano, Supervivientes, Operación Triunfo, etcétera.)

112. ¿Hay algún programa que tus padres no te dejen ver?

1. Me dejan ver todos los programas (Pasar a la pregunta 114)
2. Si hay programas que no me dejan ver

113. ¿De qué tipo? (Es posible más de una respuesta)

1. Películas
2. Dibujos animados
3. Deportes
4. Series
5. Concursos
6. Documentales
7. Noticias
8. Programas del corazón
9. Reality Shows

114. ¿Estás de acuerdo con alguna de las siguientes frases?(Es posible más de una respuesta)

1. Veo más tele de la que debería
2. Me gusta ver la tele acompañado/a que solo/a
4. alguna vez he visto programas que mis padres no me dejan ver
5. Me aburre la televisión
6. Elijo el programa antes de encender la televisión
7. Me encanta hacer zapping
8. Suelo enviar SMS para votar en concursos
9. Suelo enviar SMS a la TV para que aparezcan en pantalla.
10. Lo primero que hago al llegar a la casa es encender la televisión
11. No estoy de acuerdo con ninguna.

115. ¿De la siguiente lista de cosas selecciona todas aquellas que tengas en casa?

1. Ordenador portátil
2. Impresora
3. Scanner
4. Webcam
5. USB o disco duro externo
6. Mp3/ Mp4/iPod
7. Cámara de fotos digital
8. Cámara de video digital
9. Televisión de pago (Digital o por cable Digital Plus, ONO, Imagenio, etc.)

10. Equipo de música
 11. Teléfono fijo
 12. DVD
 13. Disco duro multimedia (para bajar películas y verlas en la televisión)
 14. Ninguna de estas tengo otras.
- 116. ¿Cómo consigues tu propio dinero? (Es posible seleccionar más de una respuesta)**
1. Paga semanal
 2. Cuando necesito algo pido y me dan
 3. En tu cumpleaños, fiestas, Navidad o días especiales.
 4. Hago algún trabajo en casa.
 5. Hago algún trabajo fuera de casa
 6. No me dan dinero
- 117. ¿Con cuál de estas frases estás de acuerdo?**
1. Tengo más dinero del que necesito
 2. Tengo el dinero suficiente para mis necesidades
 3. Tengo menos dinero del que necesito
- 118. De cada pareja de cosas que te presentamos a continuación ¿qué te gusta más?**
1. Internet
 2. Televisión
 3. No lo se
- 119. De cada pareja de cosas que te presentamos a continuación ¿qué te gusta más?**
1. Internet
 2. Teléfono móvil
 3. No lo se
- 120. De cada pareja de cosas que te presentamos a continuación ¿qué te gusta más?**
1. Internet
 2. Video juegos
 3. No lo se
- 121. De cada pareja de cosas que te presentamos a continuación ¿qué te gusta más?**
1. Video juegos
 2. Televisión
 3. No lo se
- 122. De cada pareja de cosas que te presentamos a continuación ¿qué te gusta más?**
1. 1. Teléfono móvil
 2. 2. Televisión
 3. 3. No lo se
- 123. De cada pareja de cosas que te presentamos a continuación ¿qué te gusta más?**
1. Teléfono móvil
 2. Mp3/ Mp4/ iPod
 3. No lo se
- 124. De cada pareja de cosas que te presentamos a continuación ¿qué te gusta más?**
1. Teléfono móvil

2. Video juegos
3. No lo se

125. De cada pareja de cosas que te presentamos a continuación ¿qué te gusta más?

1. Wii
2. PlayStation 3
3. No lo se

126. De cada pareja de cosas que te presentamos a continuación ¿qué te gusta más?

1. PSP
2. Nintendo DS
3. No lo se

8.2.3 Cuestionario ILFAM



INSTITUTO LATINOAMERICANO DE LA FAMILIA

Objetivo: Conocer la opinión de los jóvenes respecto al ambiente familiar.

Dirigido a estudiantes: jóvenes de 10 a 18 años.

INSTRUCCIONES:

- Ponga una (x) en los paréntesis en la alternativa seleccionada.
- Lea las instrucciones específicas escritas en preguntas seleccionadas.
- Por favor escriba con letra legible en las preguntas abiertas.

I. ASPECTOS GENERALES:

1.1 Edad:

II. 10 – 12 años () b. 13 – 15 años () c. 16- 18 años ()

1.2 **Sexo:** M () F ()

1.3 Lugar donde usted vive con su familia:

- | | |
|-------------------|-------------------|
| 1. Provincia..... | 3. Ciudad..... |
| 2. Cantón..... | 4. Parroquia..... |

1.4 tipo de Instrucción educativa donde estudia:

- | | |
|-------------------------|-----|
| 1. Fiscal | () |
| 2. Fiscomisional | () |
| 3. Particular Laico | () |
| 4. Particular religiosa | () |
| 5. Municipal | () |



UNIVERSIDAD TÉCNICA PARTICULAR DE LOJA
La Universidad Católica de Loja



INSTITUTO LATINOAMERICANO DE LA FAMILIA

2 ASPECTOS FAMILIARES

2.1 ¿Con quién vives?

1. () Papá 2. () Mamá 3. () Papá y mamá 4. () Solo en mi casa 5. () Con mi/s _____

2.2 Según tu opinión ¿cómo está conformada la familia ideal?

1. Padre y madre ()
2. Padre, madre e hijo ()
3. Padre e hijo ()
4. Madre e hijo ()

2.3 ¿Cómo valoras tu relación familiar?

Coloca una (X) sobre el número de tu respuesta considerando los siguientes valores: 5 excelentes, 4 muy buena, 3 buena, 2 regular y 1 mala.

Cuestiones	Categorías:				
	5 Excelente	4 Muy Buena	3 Buena	2 Regular	1 Mala
1. Relación de pareja (padre/madre)					
2. Relación padre e hijos					
3. Relación entre hermanos					
4. Relación madre e hijos					
5. Relación entre hijos y abuelos					
6. Relación con otros familiares					



UNIVERSIDAD TÉCNICA PARTICULAR DE LOJA
La Universidad Católica de Loja



INSTITUTO LATINOAMERICANO DE LA FAMILIA

2.4 ¿Cómo se emplea el tiempo libre en tu familia?

Cuestiones	Rangos				
	5 Siempre	4 Casi siempre	3 Muchas veces	2 Pocas veces	1 Nunca
1.Ver televisión					
2.Uso del Internet					
3.Actividades deportivas					
4.Paseos familiares					
5.Labores del hogar					
6.Visita a familiares					
7.Labor social					
8.Labor pastoral					
9.Fiestas familiares					

2.5 ¿Qué factores afectan tu estabilidad familiar?

Coloca una (X) sobre el número de tu respuesta considerando la frecuencia: 5 siempre, 4 casi siempre, 3 muchas veces, 2 pocas veces y 1 nunca.



UNIVERSIDAD TÉCNICA PARTICULAR DE LOJA
La Universidad Católica de Loja



INSTITUTO LATINOAMERICANO DE LA FAMILIA

Cuestiones	CATEGORÍAS				
	5 Siempre	4 Casi siempre	3 Muchas veces	2 Pocas veces	1 Nunca
A. Factor económico:					
1. Desempleo					
2. Pobreza					
3. Remuneración baja					
B. Factor social:					
1. Inseguridad					
2. Falta de atención en salud y educación.					
3. Problemas comunitarios					
4. Migración					
C. Factor intrafamiliar:					
1. Violencia familiar: (física)					
2. Violencia familiar: (Psicológica)					
3. Alcoholismo					
4. Drogadicción					
5. Infidelidad					
6. Embarazos en la adolescencia					

- a. De la siguiente lista de valores presentada a continuación señala cuál consideras en orden de importancia deben ser prioritarias en la vivencia familiar.



UNIVERSIDAD TÉCNICA PARTICULAR DE LOJA
La Universidad Católica de Loja



INSTITUTO LATINOAMERICANO DE LA FAMILIA

Cuestiones	Rangos				
	5 Siempre	4 Casi siempre	3 Mucha s veces	2 Pocas veces	1 Nunca
1.Responsabilidad					
2.Honestidad					
3.Respeto					
4.Comunicación					
5.Solidaridad					
6.Amor					
7.Fidelidad					
8.Amistad					
9.Autoestima					
10.Alegría					
11.Paciencia					
12.Tolerancia					

1.6 Respecto al aborto que opinión tienes:

1. Se lo debe hacer en algunos casos ()

a. En caso de ser afirmativo. En qué casos serían

1.1 _____ 1.2 _____



UNIVERSIDAD TÉCNICA PARTICULAR DE LOJA
La Universidad Católica de Loja



INSTITUTO LATINOAMERICANO DE LA FAMILIA

2. En ningún caso se debe aplicar ()

1.7 ¿En qué temas concretos referentes a la familia, te gustaría recibir información?

1. Familia y educación de valores ()
2. Relación padres e hijos ()
3. Familia y vida ()
4. Dificultades en la adolescencia ()
5. Otras especifica: _____

GRACIAS POR TU COLABORACIÓN

8.3 Fotos



Ingreso a la Institución Educativa del Liceo Los Álamos



Ingreso al Núcleo Educativo Bilingüe Daniel Bernoulli



Ingreso al Colegio guadalupano de Quito

8.4 E-DERECHOS DE LOS NIÑOS Y NIÑAS

1. Derecho al acceso a la información y a la tecnología, sin discriminación por motivo de sexo, edad, recursos económicos, nacionalidad, etnia, lugar de residencia, etc. En especial este derecho se aplicará a los niños y niñas discapacitados.
2. Derecho a la libre expresión y asociación. A buscar, recibir y difundir informaciones e ideas de todo tipo por medio de la Red. Estos derechos sólo podrán ser restringidos para garantizar la protección de los niños y niñas de informaciones y materiales perjudiciales para su bienestar, desarrollo e integridad; y para garantizar el cumplimiento de las leyes, la seguridad, los derechos y la reputación de otras personas.
3. Derecho de los niños y niñas a ser consultados y dar su opinión cuando se apliquen leyes o normas a Internet que les afecten, como restricciones de contenidos, lucha contra los abusos, limitaciones de acceso, etc.
4. Derecho a la protección contra la explotación, el comercio ilegal, los abusos y la violencia de todo tipo que se produzcan utilizando Internet. Los niños y niñas tendrán el derecho de utilizar Internet para protegerse de esos abusos, para dar a conocer y defender sus derechos.
5. Derecho al desarrollo personal y a la educación, y a todas las oportunidades que las nuevas tecnologías como internet puedan aportar para mejorar su formación. Los contenidos educativos dirigidos a niños y niñas deben ser adecuados para ellos y promover su bienestar, desarrollar sus capacidades, inculcar el respeto a los derechos humanos y al medio ambiente y prepararlos para ser ciudadanos responsables en una sociedad libre.
6. Derecho a la intimidad de las comunicaciones por medios electrónicos. Derecho a no proporcionar datos personales por la Red, a preservar su identidad y su imagen de posibles usos ilícitos.
7. Derecho al esparcimiento, al ocio, a la diversión y al juego, también mediante Internet y otras nuevas tecnologías. Derecho a que los juegos y las propuestas de ocio en Internet no contengan violencia gratuita, ni mensajes racistas, sexistas o denigrantes y respeten los derechos y la imagen de niños y niñas y otras personas.

8. Los padres y madres tendrán el derecho y la responsabilidad de orientar, educar y acordar con sus hijos e hijas un uso responsable de Internet: establecer tiempos de utilización, páginas que no se deben visitar o información que no deben proporcionar para protegerles de mensajes y situaciones peligrosas, etc. Para ello los padres y madres también deben poder formarse en el uso de Internet e informarse de sus contenidos.

9. Los gobiernos de los países desarrollados deben comprometerse a cooperar con otros países para facilitar el acceso de éstos y sus ciudadanos, y en especial de los niños y niñas, a Internet y otras tecnologías de la información para promover su desarrollo y evitar la creación de una nueva barrera entre los países ricos y pobres.

10. Derecho a beneficiarse y a utilizar en su favor las nuevas tecnologías para avanzar hacia un mundo más saludable, más pacífico, más solidario, más justo y más respetuoso con el medio ambiente, en el que se respeten los derechos de todos los niños y niñas.