



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 jóvenes frente a las pantallas, realizado en las instituciones educativas: Colegio Particular San Antonio de Padua, Escuela Particular San Siego y Escuela Fiscal Benito Juarez, 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.**

AUTORA:

Yoldy Jimena Gómez Acosta

MENCIÓN:

Educación Básica

DIRECTORA DEL PROYECTO DE INVESTIGACIÓN:

Mg. María Elvira Aguirre Burneo.

DIRECTOR DEL TRABAJO DE FIN DE CARRERA:

Dr. Darío Gilberto Granda Astudillo.

CENTRO UNIVERSITARIO TULCÁN
2011



UNIVERSIDAD TÉCNICA PARTICULAR DE LOJA

La universidad católica de Loja

MODALIDAD ABIERTA Y A DISTANCIA ESCUELA DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN

CERTIFICACIÓN:

Dr. Darío Gilberto Granda Astudillo.

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) _____

Loja, diciembre del 2011



UNIVERSIDAD TÉCNICA PARTICULAR DE LOJA

La universidad católica de Loja

MODALIDAD ABIERTA Y A DISTANCIA **ESCUELA DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN**

ACTA DE DECLARACIÓN Y CESIÓN DE DERECHOS:

Yo, Yoldy Jimena Gómez Acosta 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) _____

C.I.



UNIVERSIDAD TÉCNICA PARTICULAR DE LOJA

La universidad católica de Loja

MODALIDAD ABIERTA Y A DISTANCIA ESCUELA DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN

AUTORÍA:

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

(f) _____

Yoldy Jimena Gómez Acosta

C.I. CC27097906



UNIVERSIDAD TÉCNICA PARTICULAR DE LOJA

La universidad católica de Loja

MODALIDAD ABIERTA Y A DISTANCIA
ESCUELA DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN

DEDICATORIA

Dedico este trabajo a mi propia persona, por haberme demostrado que, a pesar de las dificultades, todo es posible y también a mis abuelos: José Heriberto Gómez y Bertha Leonor Salcedo, por todo el amor y la dedicación con que siempre me han cuidado.

Yoldy Jimena Gómez A.



UNIVERSIDAD TÉCNICA PARTICULAR DE LOJA

La universidad católica de Loja

MODALIDAD ABIERTA Y A DISTANCIA
ESCUELA DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN

AGRADECIMIENTO

A Dios por todo lo que me ha dado, Él es siempre fiel con sus hijos y a Él le debo todo lo que soy y lo que tengo. Gracias Señor Dios por tanto amor que has derramado en mí. También quiero agradecer profundamente a César Armando Terán G. por todo el apoyo que ha sabido darme para poder realizar este trabajo, Dios lo colme de muchas gracias y bendiciones.

Mi agradecimiento sincero a mi tutor, Dr. Darío Granda Astudillo, por la profesionalidad y la calidad humana con la que me ha guiado en la elaboración del presente proyecto y como representante de la Universidad Técnica Particular de Loja; la misma, que me ha dado la oportunidad de prepararme humana y espiritualmente para servir mejor a la sociedad como docente profesional. Dios bendiga a todos los que conforman la UTPL.



INDICE DE CONTENIDOS

Portada.....	i
Certificación.....	ii
Acta de cesión de derechos.....	iii
Autoría.....	iv
Dedicatoria.....	v
Agradecimiento.....	vi
Índice.....	vii
1. RESUMEN.....	1
2. INTRODUCCIÓN.....	3
3. MARCO TEÓRICO.....	7
3.1. Caracterización Sociodemográfica ecuatoriana, del ámbito escolar y familiar.....	8
3.1.1. Entorno educativo, la comunidad educativa.....	10
3.1.2. La demanda de la educación en las TIC.....	14
3.2. Niños y adolescentes ante las pantallas.....	21
3.2.1. Investigaciones de las pautas de consumo sobre las pantallas entre los niños y adolescentes de 6 a 18 años.....	23
3.2.2. Los riegos que plantean las TIC's.....	23
3.2.3. Las oportunidades que plantean las TIC's.....	29
3.3. Estudios e iniciativas sobre la protección del menor y del adolescente en el entorno de las TIC's.....	33
3.3.1. Iniciativas en el ámbito de la regulación.....	35
3.3.2. Iniciativas en el ámbito de la mediación familiar.....	38
3.3.3. Alfabetización en las TIC's (Iniciativa sobre media literacy.....	41
4. METODOLOGÍA.....	44
4.1. Diseño de investigación.....	45

4.2. Participantes de la investigación.....	45
4.3. Técnicas e instrumentos de investigación.....	48
4.3.1. Técnicas.....	48
4.3.2. Instrumentos.....	48
4.4. Recursos.....	48
4.4.1. Humanos.....	48
4.4.2. Institucionales.....	49
4.4.3. Materiales.....	49
4.4.4. Económicos.....	49
4.5. Procedimiento.....	49
5. INTERPRETACIÓN, ANÁLISIS Y DISCUSIÓN DE RESULTADOS.....	51
5.1. Caracterización sociodemográfica.....	52
5.2. Redes sociales y pantallas.....	60
5.3. Redes sociales y mediación familiar.....	74
5.4. Redes sociales y ámbito escolar.....	84
5.5. Redes sociales, riesgos y oportunidades.....	92
5.6. Relación de los jóvenes con respecto al ambiente familiar (ILFAM).....	100
6. CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES.....	106
6.1. Conclusiones.....	107
6.1.1. Redes sociales y pantallas.....	107
6.1.2. Redes sociales y mediación familiar.....	107
6.1.3. Redes sociales y ámbito escolar.....	107
6.1.4. Redes sociales, riesgos y oportunidades.....	108
6.2. Recomendaciones.....	109
6.2.1. Redes sociales y pantallas.....	109
6.2.2. Redes sociales y mediación familiar.....	109
6.2.3. Redes sociales y ámbito escolar.....	110
6.2.4. Redes sociales, riesgos y oportunidades.....	110
7. REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS.....	111
8. ANEXOS.....	114

1. RESUMEN:

He realizado el presente trabajo de investigación, que tiene como objetivo: “conocer el grado de uso de las tecnologías de la información y de la comunicación entre los niños y jóvenes de nuestro país”. Su resultado nos permite conocer cómo, cuándo, en dónde y con quiénes están los chicos a la hora de relacionarse con el mundo informático.

Después de haber aplicado las encuestas y tabulados los resultados se puede afirmar que: la televisión es uno de los medios a los que en todo hogar, por más sencillo que sea se tiene acceso, seguido del teléfono celular que es adquirido cada vez a más temprana edad.

Se destaca, también, el gusto que tienen los jóvenes por el internet y los diversos servicios que ofrece, mostrando mayor interés por lo que es entretenimiento y conexión en redes sociales como facebook, messenger, skype, twitter entre otros.

La mayoría de niños y adolescentes se conectan en cibernets por razones económicas y son pocos los que cuentan con este servicio en casa, observándose sí, una tendencia al crecimiento del consumo, mientras se va convirtiendo en un servicio básico dejando de ser cuestión de lujo o novelaría para pasar a ser una necesidad.

Frente a esta realidad, apremiante la alfabetización en el uso de las TICs, para que los niños, adolescentes y jóvenes saquen el mayor provecho posible, usando adecuadamente los múltiples beneficios que la tecnología de la información y comunicación nos ofrece y evitando con presteza y vivacidad los peligros que se nos puedan presentar a través de ellas o por causa del mal uso de las mismas.

Tenemos también una mayoría de hogares conformados por papá, mamá e hijos con relaciones estables pero necesitadas de orientación y de un redescubrir el rol de padres. También urgen en los hogares nuevos desafíos planteados precisamente por las tecnologías de la información y comunicación que se actualizan a diario y requieren conocimiento para favorecer una adecuada y oportuna orientación a los hijos.

2. INTRODUCCIÓN:

En la actualidad nos enfrentamos al uso masivo de las tecnologías de la información y comunicación en todos los ámbitos de la sociedad y por supuesto de la vida cotidiana. Es fácil y notorio percatarnos de la importancia que tienen estos medios en la vida laboral, familiar y hasta sentimental de las nuevas generaciones y son precisamente éstas, las más afectadas positiva y negativamente por ellas.

Se convierte en un desafío conocer y estudiar el grado de penetración, manipulación y contacto que tienen nuestros hijos con las TICs, de tal modo que se pueda responder a las nuevas exigencias de la educación, la misma que se encuentra en manos de los padres de familia y las instituciones escolares principal y directamente.

De lo que se conoce, hasta el momento, no se han realizado investigaciones semejantes a nivel institucional o nacional, siendo la UTPL la pionera de esta investigación que favorece el conocimiento de la realidad de las nuevas generaciones que se educan en las Instituciones investigadas, permitiendo optar por nuevas alternativas y proyectos frente a las realidades encontradas.

Gracias a este proyecto de investigación liderado por la UTPL, los docentes, padres de familia, comunidad y por qué no decirlo, empresas que producen y procuran las TICs tenemos a mano una investigación que nos permite visualizar el grado de uso y acercamiento de las generaciones interactivas de nuestro país y concretamente de nuestras instituciones, lo que nos permite abrir los ojos y poner atención a una situación que no podemos echar de menos, puesto que ya forma parte de nuestras vidas.

Es importante prepararnos para orientar a nuestros hijos, a nuestros alumnos, a nuestro futuro de tal manera que el uso de las tecnologías de la información y la comunicación, sean para mejorar la calidad de educación y por supuesto la calidad de vida de nuestras familias, evitando el mal uso o el ocio desmedido que lo único que nos traen son desastres y lamentaciones. Los chicos deben ser conscientes de que la tecnología como todo lo demás, también trae riesgos que pueden convertirse en verdaderas pesadillas pero que es posible evitarlas mediante un buen uso.

El principal motor de la investigación fue el deseo de procurar una mejor educación a los niños, adolescentes, jóvenes y generaciones venideras de nuestro país mediante el conocimiento, uso y manejo correcto de las tecnologías de la comunicación y la información.

Para el presente estudio se aplicó los cuestionarios de la siguiente manera:

- 1er. grupo: niñas y niños de 6 a 9 años: muestra tomada en la escuela particular “San Diego” – Quito.
- 2do. grupo: jóvenes de 10 a 14 años: muestra tomada en la escuela fiscal “Benito Juárez” Quito-Tumbaco.
- 3er. grupo: jóvenes de 15 a 18 años: muestra tomada en el colegio particular “San Antonio de Padua” – Quito.

Las tres Instituciones no sólo se benefician de este estudio, con el conocimiento de la realidad que viven sus estudiantes frente a las pantallas, sino que también aportan a un gran proyecto asumido por la UTPL, que traerá múltiples beneficios a todo el sector educativo del país, de acuerdo con los resultados y proyectos que se generen a partir del presente programa de investigación aplicado en diversas y múltiples instituciones educativas.

Como resultado del presente trabajo se establece que el 100% de los niños, jóvenes y adolescentes de las instituciones mencionadas mantienen contacto con las pantallas de la información y comunicación, si bien es cierto no todos con la misma frecuencia pero sí con cierta regularidad, mostrando un interés elevado por el móvil, los videojuegos y el internet en sus diversos usos.

La mayoría de hogares cuenta con televisión, DVD y equipo de sonido por lo que acceden a videojuegos en salas o locales (negocios) equipados para esta actividad o en cibernets a través de internet, lo mismo para consultas, visitas de páginas web o entretenimiento. Una minoría de los alumnos que participaron en la investigación cuenta con internet en casa.

Se podría decir que, dado el poco conocimiento de las oportunidades que plantean las TICs, no se aprovecha el potencial de las mismas en las familias y tampoco en las

instituciones educativas, que por aspectos económicos y falta de inversión en capacitación, infraestructura y equipamiento se encuentran discapacitadas frente a las exigencias y retos que nos plantean la sociedad y las nuevas generaciones, encontrándose una brecha generacional tecnológica muy grande que afecta el ambiente educativo y psicológico de nuestros hijos.

Muchos sólo vemos, percibimos y juzgamos las tecnologías de la información y la comunicación desde prejuicios infundados producto de su desconocimiento. Es urgente, entonces, informar a la comunidad educativa (docentes, padres de familia, administrativos y alumnos) para que hagan un buen uso de las TICs desde criterios fundados en los valores de la responsabilidad, honestidad, tolerancia, comunicación y autoestima entre otros. Las TICs, no son malas, quienes hacemos uso de ellas somos los que definimos su orientación.

Es pertinente anotar que en lo que se refiere a regulación y control del uso que hacen los niños, jóvenes y adolescentes, es muy poco lo que se ha hecho y se hace a nivel del país, porque contenidos que se publican en las páginas web, se envían a móviles o se presentan en televisión y manipulan en videoconsolas. La causa en parte, sigue siendo el desconocimiento de redes y pantallas de quienes tenemos bajo nuestra responsabilidad la educación de las presentes y futuras generaciones.

También no existen en Ecuador políticas claras en cuanto a regulación de contenidos y leyes que normen la publicación o emisión de materiales que puedan hacer daño a los chicos. Finalmente, no existe un buen control por parte de los padres de familia, quienes son los últimos en enterarse de las actividades de sus hijos y la mayoría de quienes deberíamos orientarlos no manejamos y muchas veces no entendemos siquiera el funcionamiento de un ordenador, por tal razón, es muy poco lo que podemos hacer por ellos.

Es urgente informar a las instituciones educativas, a los padres de familia y a quienes sea posible, la necesidad imperiosa de formar y educar a nuestros niños, adolescentes y jóvenes en el uso de las TICs para que puedan hacer de ellas un instrumento de múltiples beneficios, sobre todo en el campo de su formación académica.

3. MARCO TEÓRICO

3.1. Caracterización sociodemográfica Ecuatoriana, del ámbito escolar y familiar.

“La población del Ecuador al año 2010 asciende a 14.302.876 habitantes, con la más alta densidad poblacional de América del Sur, teniendo 51.5 habitantes por km². A pesar que los ecuatorianos hace tan sólo un siglo se concentraban con más alta frecuencia en la región sierra en los hoy día la población está dividida casi equitativamente entre sierra y [costa](#). La población ecuatoriana es etnoracialmente diversa, pero resulta difícil establecer porcentajes exactos a distintos grupos ya que la definición que tenía no es equivalente a la de raza, y las estadísticas sobre la composición etnoracial del país según diferentes fuentes varían por este motivo”¹.

Es esta gran diversidad étnica y racial la que conforma las familias y las instituciones educativas del país. En ella encontramos un alto porcentaje de analfabetismo, término que se aplica en Ecuador para mencionar a personas mayores de 15 años que no saben leer ni escribir, que es como viene contabilizándose tradicionalmente el analfabetismo en términos estadísticos a nivel mundial. Para no ser negativos es de mucha ayuda dar un vistazo a las fuentes que, según el Censo de población del 2001, nos permite informarnos sobre como el Ecuador ha ido superando significativamente el analfabetismo, como podemos ver en la siguiente tabla:

Tabla 1. Ecuador: Tasa neta de matrícula por niveles educativos para diferentes años

Año	Matrícula primaria	Matrícula secundaria	Matrícula superior
1982	68,6	29,5	7,4
1990	88,9	43,1	10,9
2001	90,1	44,6	11,9

Fuente: J. Ponce 2004 en base a SIISE, INEC, censos de población y vivienda

¹ Información de Wikipedia.

Podemos ver según esta fuente de J. Ponce 2004, que el analfabetismo entendido como la incapacidad para leer y escribir, se ha ido superando significativamente, puesto que casi el 90% de la población termina la primaria; y digo casi, porque aquí no se toma en cuenta las deserciones. Ahora, si hablamos de la secundaria podemos ver que no alcanzamos el 50% de la población y la educación superior ha tenido un aumento mínimo de escolarización. Según la misma fuente, podemos apreciar la siguiente tabla que nos permite dar un vistazo a la tasa neta de matrículas por niveles, género, área y etnia.

Al analizar la tabla, debemos tener en cuenta que en Ecuador las mujeres son más que los hombres y por ello son más las que se matriculan, no porque tengan un mayor acceso a la educación. Como en el resto de países, en Ecuador, el sector rural tiene más dificultades para acceder a la educación, ya sea por su cultura, su situación geográfica o su falta de información y capacitación.

Ecuador: Tasa neta de matrícula por niveles, género, área y etnia

GENERO	Matrícula primaria	Matrícula secundaria	Matrícula superior
Hombres	89,9	43,9	11,1
Mujeres	90,4	45,4	12,6
AREA			
Rural	86,7	28,8	4,3
Urbano	92,7	55,7	16,2
ETNIA			
Indígenas	86,2	22,7	2,9
Afros	86,2	36,9	6,5
Otros	90,7	47,1	13,2
PAIS	90,1	44,6	11,9

Fuente: J. Ponce 2004 en base a SIISE, INEC, censo de población y vivienda. 2001.

Teniendo como base este breve comentario de la situación escolar en el Ecuador, se debe anotar que en el presente trabajo se hará énfasis en el analfabetismo que presenta la **población escolarizada** en lo que al uso de las TICs se refiere; y es que, en algunos lugares y escuelas del país, una buena cantidad de población no tiene acceso a una computadora, mucho menos a un servicio de internet u otros; para verificar lo dicho es suficiente con visitar una escuela rural de los sectores más alejados y nos daremos

cuenta que viven como en otro mundo, desconectados y ajenos totalmente de los avances tecnológicos de la información y comunicación.

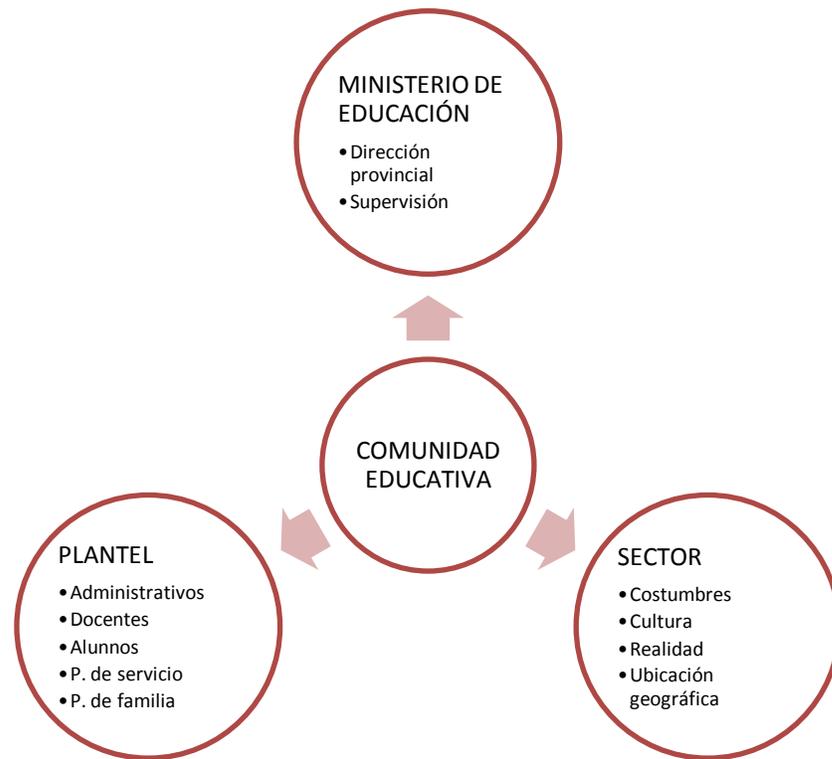
3.1.1. Entorno educativo, la comunidad educativa.

La comunidad educativa es el conjunto de personas que influyen y son afectadas por un entorno educativo. Si se trata de una escuela, ésta se forma por los alumnos, ex-alumnos, docentes, directivos, padres, benefactores de la escuela y vecinos. Se encarga de promover actividades que lleven al mejoramiento de la calidad de la educación y lograr el bienestar de los estudiantes; promoviendo así, un futuro con mejores oportunidades no sólo para el estudiante sino también para la comunidad.

De hecho la comunidad es el entorno en sí y como tal afecta el proceso educativo de los estudiantes al mismo tiempo que ella también es afectada por el proceso. Una comunidad que se educa es una comunidad que crece y que mejora las condiciones de vida de las nuevas generaciones elevando su nivel de formación de manera integral. De ahí la importancia de integrar las TIC. En el proceso de enseñanza – aprendizaje para que docentes y estudiantes se vean involucrados en ellas ya que indudablemente sus múltiples beneficios optimizan la educación y permite la formación de generaciones capaces de responder a las exigencias que la sociedad impone en una época globalizada y dominada por los avances informáticos y tecnológicos.

Es el conjunto de personas que intervienen en un proyecto educativo; más concretamente, profesores y alumnos como elementos primarios; padres de familia y otros, como elementos directamente interesados. No podemos olvidarnos de las autoridades, que influyen directamente en las instituciones educativas y que por tanto son parte de dicha comunidad.

Podemos entender mejor la comunidad educativa, mediante el siguiente gráfico:



Es evidente, entonces, que el proceso educativo no lo podemos encuadrar en responsabilidad única y exclusiva de los docentes. La responsabilidad de una adecuada educación de nuestros alumnos/as es y debe ser compartida por todos aquellos que participan de forma directa o indirecta en la educación y enseñanza de nuestros estudiantes. De ello se deriva una responsabilidad compartida con diferentes sectores como son, la familia, el profesorado, el centro, los directivos, la administración, sectores públicos y privados, etc.

Si cualquiera de los estamentos o personas responsables del proceso educativo no cumple con su labor u obstaculiza el papel del otro, es muy difícil que se pueda conseguir una educación de excelencia, que responda a la demanda y exigencias de una sociedad que camina a pasos agigantados y que urge de personas no sólo con capacidades múltiples, sino con valores bien cimentados y dispuestos a asumir y plantear nuevos retos.

De ahí, como docente con experiencia, me permito anotar, que los mejores estudiantes en su mayoría, son aquellos que tienen o cuentan con un buen acompañamiento por parte de sus padres y familiares; ellos, gozan de equilibrio emocional y afectivo, son seguros de sí mismos y conocedores de sus responsabilidades.

Por otra parte, es importante conocer las falencias del entorno educativo, puesto que se encuentran familias y muchas personas que, escasamente, han aprobado la primaria o la secundaria e incluso se encuentran personas analfabetas, lo que les dificulta dar un buen acompañamiento a sus hijos; a eso se añade la realidad de ciertos sectores que están marcados por la violencia, la pobreza, el alcohol y la droga.

Por lo menos, esa fue una de las realidades con las que me encontré en uno de los establecimientos donde realice la investigación de campo. Además, es bien sabido que el entorno en el que se desarrolla el niño es muy decisorio a la hora de aprender, y es que los hogares bien formados (padre, madre, hijos) son escasos y no es raro encontrar a niños y adolescentes que viven con abuelos, con madrastra, padrastro, que tienen padres alcohólicos, que carecen de lo básico, se alimentan mal e incluso son maltratados y obligados a trabajar en las calles, en donde enfrentan diversos peligros y son sometidos a innumerables abusos diariamente. Estas y muchas otras situaciones forman parte del entorno educativo. De ahí, la importancia de conocer la procedencia y realidad del estudiante, para poder emitir juicios objetivos y no cometer errores estigmatizando al individuo con apelativos como: vago, bueno para nada, descuidado, mal estudiante, abusivo...entre otros.

La tarea de educar, hoy en día, es más compleja que nunca y el futuro no es muy prometedor, sobre todo con la gran diferencia de clases, no sólo entre estudiantes sino entre instituciones. Digo esto porque las escuelas y colegios de élite de nuestro país son las mejor equipadas y las que mejores oportunidades ofrecen a sus estudiantes, pero la mayoría de escuelas fiscales no cuentan con todo lo necesario para ofrecer una educación de calidad como afirma el gobierno en su discurso; peor aún, más crítica es la

situación de escuelas rurales en las que sus alumnos han visto un computador sólo por televisión y en casos más extremos, van a clases sabiendo que su escuela en cualquier momento puede colapsar. No podemos hablar entonces de universalización de la educación y menos de un entorno común entre todas las instituciones, pues, son variadas y muy diversas las realidades de cada centro educativo.

Como podemos ver, el tema del entorno educativo y la comunidad educativa son muy amplios y encierran un mundo de fortalezas y debilidades que afectan directa o indirectamente el proceso educativo de una institución.

Revisemos ahora un poco lo que nos dice la Constitución, acerca del objetivo de la educación y de la importancia de la corresponsabilidad educativa:

“El artículo 26 de la Constitución de la República reconoce a la educación como un derecho que las personas lo ejercen a lo largo de su vida y un deber ineludible e inexcusable del Estado. Constituye un área prioritaria de la política pública y de la inversión estatal, garantía de la igualdad e inclusión social y condición indispensable para el buen vivir. *Las personas, las familias y la sociedad tienen el derecho y la responsabilidad de participar en el proceso educativo*”²

El estado, por medio de la constitución, nos manifiesta como objetivo único, que la educación es el elemento clave para mejorar las condiciones de vida de los ciudadanos y por ello enfatiza todo su esfuerzo en conducir el proyecto educativo hacia el buen vivir; eso lo podemos ver claramente en la reforma de la educación básica y del nuevo bachillerato que ya se ha puesto en marcha y que por cierto, tuvo y tiene como gran debilidad, la falta de capacitación del personal docente para una correcta aplicación del mismo, simplemente se nos obligó a trabajarlo y quizá nos enredamos en la planificación sin que haya habido mayores cambios a la hora de enseñar. La reforma educativa tiene como novedad el desarrollo de destrezas con criterio de desempeño, es decir que cada

² Constitución de la República, Art. 26.

cosa aprendida le sirvan al alumno/a para poder desenvolverse mejor en su vida cotidiana y así consiga mejorar la misma. Lo que no se ha tomado en cuenta, es que para lograr lo que se proyecta hace mucha falta invertir en infraestructura, equipamiento y capacitación continua del personal docente y administrativo.

El mismo artículo 26 de la Constitución, al final, anota no sólo el derecho sino el deber y la responsabilidad de la familia y de todas las personas que conforman el entorno y comunidad educativa de participar en la educación de sus hijos. Pero esto no es algo que esté claramente entendido y asumido, pues muchos padres de familia y autoridades descargan toda la responsabilidad en los docentes, a quienes se les ha quitado mucha autoridad sobre los alumnos con una mala entendida ley de protección y derechos de los niños, y digo mal entendida, porque no estoy en contra de dichas leyes sino más bien de la lectura que se ha hecho de las mismas y que nos está llevando a una pérdida de valores porque nos ha robado espacio para poder educar en ellos.

Hay mucho por hacer dentro de la comunidad educativa y de su entorno, principalmente evangelizar y de crear espacios en los que se pueda hacer conciencia de que la educación es una responsabilidad conjunta, una tarea en la que todos debemos aportar e invertir para poder lograr el éxito que esperamos. Siendo la educación un derecho, es también un deber que implica compromiso, trabajo conjunto, apoyo, inversión, dedicación, cariño, ganas, disponibilidad y apertura a las exigencias de la misma, por parte de quienes nos vemos involucrados directamente en ella. De no ser así, es muy difícil alcanzar y promover ese “buen vivir” tan reclamado, esperado y anhelado por todos.

3.1.2. La demanda de la educación en las TIC.

“Como lo ha destacado Bonilla, se trata de dos lógicas diferentes: la lógica de aprender de la tecnología (adquiriendo conocimientos acerca de las TIC y sus códigos) y la lógica de aprender con la tecnología (que implica poner las TIC al servicio de los procesos de

enseñanza-aprendizaje).”³. Comienzo refiriendo este texto porque creo necesario, tener bien claro que en este proyecto nuestro interés está fincado en la lógica de aprender con las TIC, aprovechar todo su potencial para ponerlo a disposición de los procesos de enseñanza-aprendizaje y es a ello a lo que nos vamos a referir a lo largo del proyecto.

En la actualidad existe un reconocimiento del papel central que la educación desempeña en los procesos de desarrollo. Este papel se relaciona con la capacidad de nuestros países para afrontar los desafíos planteados por la revolución científico-tecnológica, para ponerse al día con la transformación productiva que dicha revolución implica, para resolver problemas sociales y para consolidar sus regímenes democráticos.

En el marco de una conceptualización más compleja sobre el desarrollo que se ha venido formulando hace ya más de una década, la educación deja de ser entendida como una mera ‘consecuencia’ del crecimiento económico para ser concebida como una de las fuentes del proceso de desarrollo que impacta tanto en sus aspectos sociales y políticos como en aquellos estrictamente económicos.

En suma, existe una tendencia en Ecuador y toda América latina a considerar que la educación constituye un elemento decisivo para el desarrollo, entendido éste como un proceso de transformación complejo y multidimensional. Esta manera de concebir la educación es ventajosamente una bendición para el sector educativo en tanto que el gobierno se ha preocupado por mejorar la equidad y calidad de la educación; ha replanteado su rol en la provisión de educación y conocimiento, ha tratado de monitorear el proceso educativo y sus logros, quizá no de una manera correcta pero por lo menos se percibe la intención.

En la concepción de la educación como fuente del desarrollo, esta se enfrenta a nuevos desafíos: entre ellos expandir y renovar permanentemente el conocimiento, dar acceso universal a la información y promover la capacidad de comunicación entre individuos y grupos sociales. Las políticas educacionales que implican la incorporación de las TIC en los establecimientos educacionales – y su utilización efectiva, tanto en los procesos de

³ Guillermo Sunkel: División de Desarrollo Social. CEPAL

enseñanza/aprendizaje como en la organización de la tarea docente – son una forma de dar respuesta a estos desafíos.⁴ Por lo tanto, no son una simple moda o una mera sofisticación sino que responden a las necesidades de desarrollo de nuestro país y de inserción en el mundo globalizado.

Hoy más que nunca, vemos, tenemos y sentimos como una necesidad básica el uso de las tecnologías de la información y de la comunicación para poder ofrecer una buena educación y poder contar con elementos competentes en el mercado laboral. Lastimosamente en la actualidad quien no produce no cuenta y por ello hay que educar a los niños, adolescentes y jóvenes para que puedan dar respuesta a las diversas circunstancias, retos y exigencias que la vida les presenta.

Antes de abordar específicamente este tema, quiero indicar que en la investigación de campo, pude darme cuenta que el conocimiento, uso, acercamiento de los niños de clase media baja y sobre todo los del sector fiscal son muy bajos puesto que no cuentan con los medios para adquirirlos y sus escuelas tampoco los tienen. Sin embargo, hay un uso y dedicación de tiempo en forma masiva a la televisión y el celular, que son de lo más comunes en el medio.

Me parece muy oportuno en este momento hacer alusión a las palabras de Bonilla “las nuevas tecnologías no fueron concebidas para la educación; no aparecen naturalmente en los sistemas de enseñanza; no son ‘demandadas’ por la comunidad docente; no se adaptan fácilmente al uso pedagógico; y, muy probablemente, en el futuro se desarrollarán sólo de manera muy parcial en función de demandas provenientes del sector educacional”⁵.

Esto plantea uno de los problemas claves de la relación entre las políticas nacionales de educación y las TIC: la dificultad de “implantar” a la educación elementos que le son extraños, que no surgen ni se desarrollan dentro de los sistemas educativos y, por tanto, que no se instalan en ellos de manera “natural”. La exterioridad de la demanda hace que

⁴ Guillermo Sunkel: División de Desarrollo Social. CEPAL

⁵ (Bonilla; 2003, p.120).

la incorporación de las TIC a la educación resulte ser un proceso altamente dificultoso pues supone el 'injerto' de un modelo (con sus conceptos, sus discursos y sus prácticas) originado en el exterior a los sistemas de enseñanza (Bonilla, 2003).

En este proceso de inserción de las TIC al sistema educacional la dimensión temporal es clave: los cambios generados por la incorporación de las TIC a la educación son lentos y difícilmente se identifican. Se trata de un proceso complejo y paciente que solo da frutos a futuro. Por otro lado, cabe destacar que dos tipos de lógicas han permitido reducir la exterioridad inicial de las TIC: la lógica de aprender de la tecnología, proporcionando conocimientos acerca de las TIC y sus códigos; y la lógica de aprender con la tecnología, poniendo la tecnología al servicio de los procesos de enseñanza aprendizaje (Bonilla, 2003, p.120).

Podemos ahora, plantear un grave problema: mientras vemos urgente educar en las TIC, nos encontramos con la triste realidad de que la educación en el país escasamente cuenta con ellas. Es este un grave problema si tenemos en cuenta que nuestros niños, adolescentes y jóvenes se abren paso al uso de las TIC adquiriéndolas por sus propios medios y dándoles todo tipo de uso, entregándoles quizá el mejor de su tiempo, todo su interés y usando de estas herramientas sin criterio alguno, a veces para bien y otras tantas para mal o quizá para nada, simplemente por costumbre o adicción.

No quiero que se piense que estoy satanizando la tecnología, lo que quiero decir es más bien que hay que educar el uso de las mismas para aprovechar todos los beneficios que ellas nos prestan, mas no, hacernos esclavos de ellas; el internet por ejemplo, es una herramienta de gran utilidad, es una biblioteca, es un medio de comunicación e información global excelente, pero también puede convertirse en un medio de corrupción, de violencia, de depravación...si así se lo quiere. Es preocupante la brecha que existe entre la realidad en torno a las TIC que se vive en las instituciones educativas y la realidad que viven en torno a dichos medios los estudiantes, ¿cómo educar entonces en el uso de éstas?, ¿qué acciones tomar?; son muchos los interrogantes que una se va planteando, sobre todo cuando son pocas las posibilidades de encontrar soluciones inmediatas y efectivas.

Ecuador es un país como la mayoría de los países latinoamericanos, atrasado en tecnología, (hablando del medio educativo) no cuenta con políticas claras y universales de implementación de las TIC en su sistema educativo y hoy más que nunca tiene diferencias muy marcadas internamente entre lo que conocemos como educación privada y fiscal e incluso los primeros, parecen sentirse un tanto perseguidos por el gobierno, lo que agrava la situación produciendo inestabilidad y desconfianza a la hora de invertir.

La única página que el gobierno ofrece como una opción de apoyo y consulta para el docente y estudiante es www.educarecuador.ec/ y si la revisamos detenidamente, no es mucho lo que encontramos en ella y tampoco es de ayuda cuando las instituciones no cuentan con internet, menos pueden estar en la posibilidad de sacar adelante los proyectos que ahí se presentan o sugieren.

En este sentido parece que se hacen esfuerzos para aumentar su presencia, pero esto no ha sido suficiente, ya que desde un punto de vista oficial solamente ha llegado a uno que otro centro. De todas formas, reconociendo esta situación, no podemos dejar de indicar que su injerencia ha sido más significativa en otros estamentos e instituciones de la sociedad.

Ahora bien, respecto a esta presencia, tenemos que realizar una serie de consideraciones. La primera es que la tecnología debe de estar cercana y de fácil acceso para el profesorado y el alumnado, es decir, que no es suficiente con crear aulas de informática, sino de cambiar el concepto de “aula de informática” y poder en algún momento llevar la “informática al aula”, de forma que la tecnología se encuentre a disposición del profesorado cuando desee incorporarla a la práctica de la enseñanza, y sea él, exclusivamente apoyándose en criterios pedagógicos y programas específicos el que decida, o no, su uso e interacción con los alumnos. Debe llegar el momento en el que el uso de las tecnologías para la enseñanza sea tan común, que no nos admire la presencia de retroproyectors, ordenadores, video proyectores en las aulas o alumnos enlazados directamente a videoconferencias sin salir de su clase.

Por otra parte, en un tiempo no muy lejano, los ordenadores portátiles se convertirán en instrumentos usuales en los centros. Ya se están desarrollando diversas experiencias en niveles no universitarios donde la tecnología portátil, empieza a ser una tecnología con una presencia usual (Kagel, 2003), aunque por supuesto faltarán muchos años para que estas experiencias se extienda.

De todas formas no debemos de caer en el error de pensar que la incorporación de las TICs se reduce a la incorporación de Internet.

De una serie de medios que podemos disponer los profesores, nombro algunos: video, retroproyectors, proyectores de diapositiva, magnetófonos, equipos de música, ordenador, equipo de videoconferencia, lector de documentos, video proyector y fotocopiadora; tres son los que encontramos en nuestro estudio (Cabero, 2002 y 2003a) que eran los preferidos por los profesores: los ordenadores, los retroproyectors y las fotocopiadoras.

Es importante dejar claro, entonces, que la educación de los medios es y debe ser responsabilidad de todos, cuanto más de quienes nos proveen del servicio y de los mismos medios como tales.

Fomentar la conciencia y el espíritu de la corresponsabilidad de los medios de comunicación y las TICs en el desarrollo educativo de niños, jóvenes y adultos, y del país en su conjunto.⁶ (pdf. Quito, 23 de diciembre del 2002). Este comentario muy acertado, nos ilumina y hace caer en cuenta de que no sólo hay que educar a los jóvenes en el uso de las TICs sino que también es responsabilidad de los administradores de las mismas fomentar la educación y favorecerla; para esto es necesario impregnar y desarrollar en la conciencia de los medios esa responsabilidad directa que tienen en el desarrollo y calidad de educación de los estudiantes, no sólo hablando de lo intelectual sino también de su parte trascendental y consecuentemente de los valores, de la moral y de la ética.

⁶ www.filo.uba.ar/contenidos/carreras/educa/catedras/educacion1/sitio/Ecuador.htm. fragmento tomado de la mesa de propuesta de educación ecuatoriana. pdf

Las TIC han llegado a ser uno de los pilares básicos de la construcción y sostén de la sociedad y hoy es necesario proporcionar al ciudadano una educación que tenga en cuenta esta realidad y se sumerja en ella. De no ser así, estaríamos perdiendo el horizonte de la educación, el por qué y el para qué de ella.

Las posibilidades educativas de las TIC han de ser consideradas en dos aspectos: su conocimiento y su uso.

El primer aspecto es consecuencia directa de la cultura de la sociedad actual. No se puede entender el mundo de hoy sin un mínimo de cultura informática. Es preciso entender cómo se genera, cómo se almacena, cómo se transforma, cómo se transmite y cómo se accede a la información en sus múltiples manifestaciones (textos, imágenes, sonidos) si no se quiere estar al margen de las corrientes culturales. Hay que intentar participar en la generación de esa cultura. Es ésta la gran oportunidad, que presenta dos facetas:

Integrar esta nueva cultura en la educación, contemplándola en todos los niveles de la enseñanza, para no hacer de los centros educativos, creadores de sordos, mudos y ciegos. No quiero ser dura ni exagerada, pero si no se implementan y gestionan políticas que favorezcan la incorporación de las TIC's en el sistema educativo del país, me pregunto qué tipo de niños y alumnos estaremos entregando a nuestra sociedad y cómo podrán ellos responder efectivamente a sus exigencias.

Que ese conocimiento se traduzca en un uso generalizado de las TIC para lograr, libre, espontánea y permanentemente, una formación a lo largo de toda la vida. Esto nos permitiría estar en un continuo buscar y producir conocimiento favoreciendo una formación permanente no obligada sino más bien asumida, teniendo como resultado un cuerpo docente mejor preparado y adiestrado en su labor

El segundo aspecto, aunque también muy estrechamente relacionado con el primero, es más técnico. Se deben usar las TIC para aprender y para enseñar. Es decir el aprendizaje de cualquier materia o habilidad se puede facilitar mediante las TIC y, en particular,

mediante Internet, aplicando las técnicas adecuadas. Este segundo aspecto tiene que ver muy ajustadamente con la Informática Educativa.

No es fácil practicar una enseñanza de las TIC que resuelva todos los problemas que se presentan, pero hay que tratar de desarrollar sistemas de enseñanza que relacionen los distintos aspectos de la Informática y de la transmisión de información, siendo al mismo tiempo lo más constructivos que sea posible desde el punto de vista metodológico y pedagógico.

Llegar a hacer bien este cometido es muy difícil, requiere un gran esfuerzo de cada docente implicado y un trabajo importante de planificación y coordinación del cuerpo de profesores. Aunque es un trabajo muy motivador, surgen tareas por doquier, tales como la preparación de materiales adecuados para el alumno, porque no suele haber textos ni productos educativos adecuados para este tipo de enseñanzas y tenemos la oportunidad de cubrir esa necesidad poniendo en la mesa entusiasmo, perseverancia y creatividad. Se trata de construir una enseñanza en la que teoría, abstracción, diseño y experimentación estén integrados para poder alcanzar los objetivos planteados.

Hay que reconocer que para introducir la informática en la escuela, es necesario que los maestros nos sensibilicemos e iniciemos en la informática, sobre todo para poder conseguir el deseo de introducirla por áreas (como contenido curricular y como medio didáctico). Es bueno decir que nos hace falta tomar la iniciativa propia en lo que a capacitación informática se refiere y dejar de estar esperando a que nos la ofrezcan. Uno debe buscar estar a la vanguardia, para poder desempeñarnos con profesionalidad.

3.2. Niños y adolescentes ante las pantallas.

Conocer los porcentajes del uso de las Tecnologías por los niños y adolescentes debe servirnos para desarrollar pautas y acciones educativas tratando de llegar a todos los niveles: familiar, escolar e institucional. Ello nos debe ayudar a formar jóvenes expertos en las tecnologías del presente y del futuro, capaces de ofrecer sus conocimientos para el servicio de los demás en pro del mejoramiento de la calidad de vida del ser humano en

todas sus dimensiones, evitando en todo momento la entrega del saber a quienes se dedican a atentar contra la vida y dignidad de los demás sembrando el mal en todas sus formas.

Todos tenemos un compromiso y un deber con los menores ante la Sociedad de la Información, tarea y responsabilidad que involucra, principalmente, a la comunidad docente, padres de familia y los mismos medios.

El universo de estudio de este proyecto es la población escolarizada comprendida entre los 6 y los 18 años, con muestras tomadas en tres centros educativos diferentes. Los resultados de la investigación son decisivos a la hora de hablar, analizar y concluir el grado de uso de las tecnologías de la información y de la comunicación entre los niños y jóvenes del país.

Es evidente que las nuevas generaciones comparten su pasión y su atracción hacia la tecnología independientemente de su situación geográfica, pudiendo decir así, que este ya no es un simple fenómeno o un deseo de ponerse a la moda sino, más bien, una necesidad que con el correr de los años se ha ido situando en lo que conocemos como un “servicio básico”.

“Con independencia de que un adolescente del primer mundo tenga más recursos económicos para tener un celular de última generación, una conexión a Internet de alta velocidad o una colección de videojuegos más nutrida, su grado de coincidencia con un adolescente de un país en vías de desarrollo, en lo que se refiere a la disposición al uso de la tecnología, es altísimo”.⁷ Lo que se puede notar es el ánimo y el gusto por el uso de las tecnologías a la hora de elegir lo que se prefiere. No todos cuentan con los mismos recursos para adquirir la diversa gama de videojuegos, conexión a internet, tipos de celulares y otros, pero ello no significa que les sea indiferente y menos que no hagan uso, al menos de lo que les es alcanzable. Nuestros niños y adolescentes aunque no cuenten con todos los recursos de la tecnología e informática, ya registran un buen porcentaje de adicción sobre todo de los hombres más que de las mujeres; un factor que ha facilitado en

⁷ www.generacionesinteractivas.org/proadlibrosLa Generación Interactiva en Madrid.pdf.

Ecuador la accesibilidad a distintos tipos de programas y videojuegos es el fenómeno del pirateo, que abarata costos y son fáciles de conseguir.

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

Como hemos dicho anteriormente, el acceso a estos dispositivos, es casi, un tendencia de primera necesidad, y es que para todo es necesario estar conectados a la red para poder cumplir con nuestras obligaciones, como también para recibir sus beneficios. Para esta generación y cada vez más para todo el mundo, este es un bien irrenunciable, puesto que se ha introducido en todos los campos y en la vida misma de las personas. Los jóvenes y adolescentes de esta época tienen una mayor afinidad con las nuevas tecnologías, en comparación con quienes somos parte del siglo pasado. Quien quiera crecer y ser parte de esta sociedad globalizada y tecnológicamente tecnificada, deberá contar con estos dispositivos y moverse en y a través de ellos para poder competir y abrirse camino a la superación.

“Por cuanto respecta a Iberoamérica, el estudio se realizó entre escolares de Argentina, Brasil, Chile, Colombia, México, Perú y Venezuela. Entre sus conclusiones destaca que el 95% de los adolescentes entre 10 y 18 años accede de modo habitual a Internet, el 83% declara tener un teléfono móvil y el 67% afirma jugar con videojuegos. Para estos jóvenes, Internet es uno de sus medios preferidos, incluso aunque no dispongan de acceso a la red en casa, ya que multiplica las posibilidades de acceso y generación de contenidos y de comunicación con sus iguales. Aunque existe la tendencia progresiva a incorporar Internet en los hogares, el 48% los jóvenes entre 10 y 18 años utilizan los cibercafés como lugares habituales para navegar, a pesar de que la fuente principal de aprendizaje haya sido un contexto educativo, como la escuela: 30% del total emplea las

instalaciones educativas para navegar y 19% de ellos cita a un profesor como fuente de aprendizaje.”⁸

Si observamos las estadísticas de estudios realizados en países hermanos que cuentan con realidades similares a la nuestra, vemos que de uno u otro modo, un porcentaje muy elevado tiene acceso a internet; lo que nos da a entender que para las nuevas generaciones ésta es una herramienta indispensable e inexcusable. Del mismo modo, el celular es una herramienta o accesorio que no puede faltar a la hora de salir, comunicarse, trabajar y desenvolverse; nos hemos acostumbrado tanto a él y a la facilidad de comunicarnos a través de este medio, que se puede experimentar vacío, alteración y hasta ansiedad cuando no lo tenemos con nosotros; los niños y jóvenes también lo utilizan para escuchar música, para chatear y enviar mensajes a sus amigos y otros los tienen porque sus mismos padres se los facilitan para poder estar de algún modo pendiente de ellos.

Es también muy común escuchar a los chicos y chicas pedir a sus padres como regalo o premio por sus logros: videojuegos, playstation en sus distintas fases o gamas, Nintendo, XBox 360 entre otros; claro está que en nuestro país, no todos tienen posibilidades económicas de adquirirlos pero un gran porcentaje ha jugado al menos 3 o más juegos de cualquiera de los programas y otro tanto los buscan en los centros comerciales y salas de videojuegos a donde se dirigen casi diariamente o al menos los frecuentan semanalmente según fuentes directas de la Escuela donde trabajo; pero son los hombres, los que más afinidad y gusto tienen por este tipo de juegos y por tanto los más propensos a problemas con ellos como son: bajas calificaciones, mal uso de dineros, rebeldía y en fin, deterioro de relaciones con la familia y con las responsabilidades escolares cuando no existe un control sobre ellos y dichos juegos se comienzan a convertir en una adicción.

Ahora, si hablamos de televisión, todos cuentan al menos con uno en casa y un gran porcentaje cuenta con uno en su propio cuarto, siendo este medio uno de los que más tiempo acapara en el horario de los niños y adolescentes de clase media y media baja; sus

⁸ /www.familyandmedia.eu/es/argumentos/facultades/97-bambini-e-adolescenti-davanti-ai-teleschermi-in-america-latina-e-in-spagna-risultati-di-un-ampio-studio.html.

padres tienen que salir a trabajar y después de la escuela o el colegio, los chicos se quedan solos en sus hogares mirando todo tipo de programas, sin que sus padres puedan ejercer mayor control ante dicha situación.

Por otra parte es bueno tener presente que lo que atrae a los jóvenes de la red, es la facilidad para comunicarse con sus iguales y la amplia oportunidad de encontrar y generar contenidos. La información aquí, es propiedad del colectivo, de todos los usuarios, de quien la necesita; La red es amplia, es una gran biblioteca, fácil de usar y muy útil a la hora de cumplir con las acostumbradas consultas que los docentes envían a sus alumnos. Lo que hace falta es una buena interpretación, síntesis y procesamiento adecuado de la información que se recolecta, para poder hablar de un aprendizaje serio, responsable y significativo; donde el estudiante sea el centro de su propio aprendizaje, gestor activo del mismo.

Se puede decir así, que el consumo de las TICs por parte de los niños y adolescentes supera el 80%, y la cifra en vez de bajar, con el pasar de los años aumentará hasta el momento en el que quizá el uso del internet, los videojuegos y más sean tan comunes como la televisión. Lo importante es tener siempre presente que estos medios deben ser herramientas utilizadas para mejorar el crecimiento y calidad de vida de las personas, no para desmejorarlas y tampoco pueden ser o convertirse en causa del bajo rendimiento de los estudiantes. Hay que formar criterios, valores y sobre todo abrir espacios de formación para el buen uso y aprovechamiento de las tecnologías.

Soy del pensar, que los medios (TIC's) son como los sentimientos, ni buenos ni malos, pero pueden ser lo primero o lo segundo dependiendo el uso y aprovechamiento que se haga de los mismos y es precisamente ahí, en donde juega un papel muy importante la educación.

3.2.2. Los riesgos que plantean las TIC's

Nos encontramos en un mundo en el que niños, adolescentes y jóvenes mantienen contactos de todo tipo a través de las pantallas. Esta nueva realidad hace que surjan

nuevos retos y por qué no decirlo, nuevas problemáticas desde el punto de vista educacional. Uno de los principales desafíos en este campo de estudio quizá sea analizar las pautas de consumo, uso y valoración propias de esta peculiar audiencia en lo relativo a las pantallas señaladas (principalmente internet, telefonía celular y videoconsolas). Se puede afirmar incluso, que para las generaciones en edad escolar de nuestra época y con seguridad para las venideras, el consumo de lo que determinamos como “nuevas pantallas” es considerado como algo muy natural en el consumo mediático cotidiano y por tanto, se convierten así en la población que más demanda dicho servicio y consumo de los mismos.

- **Adicción y aislamiento:** El multimedia interactivo e Internet resulta llamativo y motivador, pero cuando se acude a ellos en exceso puede desembocar en adicción y aislamiento, siendo el segundo consecuencia del primero; las personas que caen en esta situación, se desconectan de su entorno próximo (familia, responsabilidades, amigos de siempre...) para adentrarse en el mundo de las pantallas con o sin necesidad; evaden responsabilidades y hacen del facilismo una costumbre, no leen, sólo copian y pegan información, no fomentan el amor por la investigación sino más bien satisfacen su curiosidad inmediata y poco o nada aprovechan los programas o las páginas de formación humana, intelectual y espiritual que también se ofertan en los medios de comunicación e información.

Aduciendo este mismo problema con el celular y las videoconsolas, se puede decir que los chicos adictos experimentan ansiedad, cuando no tienen el móvil a su alcance y quieren en todo momento estar frente a un videojuego construyendo un mundo alterno a la realidad de su entorno y en casos extremos pueden experimentar alteraciones en su temperamento y más si se les quiere privar de ellos.

El docente debe estar atento ante alumnos que muestren una adicción desmesurada a videojuegos, chats y navegación exagerada. De ahí la importancia de capacitar al docente, pues la mayoría procedemos del siglo pasado y los chicos fácilmente nos

engañan e impresionan; lo mismo ocurre con los padres de familia, que muy poco controlan el tiempo que sus hijos pasan frente a una pantalla, ya sea por videojuegos, internet, celular o televisión; muchos padres creen que dándoles todo lo que piden o satisfaciendo todos sus antojos están cumpliendo perfectamente su rol de padres y la verdad no es esa, por lo que se ve urgente también, educar a la familia en el uso de estos medios y la importancia de controlar el tiempo y las actividades que realizan sus hijos frente a las pantallas.

- **Abusos:** Los chicos en edad escolar son los que más se exponen a todo tipo de peligros y abusos de gente sin escrúpulos que usan las redes de información y sobre todo internet para engañar a los jóvenes y utilizarlos para lucrar; se conocen muchos casos en los que niños, niñas y adolescentes han sido reclutados para la prostitución, para forzarlos a realizar trabajos pesados, para extraer sus órganos e incluso han sido citados por sicópatas para ser terriblemente asesinados. Todo esto y más cosas suceden por la falta de control de los padres de familia frente a sus hijos.
- **Reprobación de años y bajo rendimiento académico:** Muchos estudiantes han perdido años, reprobado materias y obtenido, niveles académicos extremadamente deficientes por causa de la adicción a los juegos electrónicos, al uso del internet y de la televisión, entre los más comunes.
- **Pérdida de identidad:** El contacto con un medio donde los contenidos y fuentes dominantes de información son ajenos a nuestro propio entorno cultural y realidad, puede contribuir al traspaso de concepciones, preferencias, mentalidad y enfoques que van en detrimento de la supervivencia de nuestra propia cultura, minimizando su importancia (por su ausencia en el medio virtual) en la percepción del individuo, dirigiendo su manera de pensar de sentir y de actuar de manera puramente subjetiva, ya que no son parte de su entorno cultural; limitando su habilidad para responder adecuadamente al entorno real en el que vive y contribuir a las necesidades e intereses de su sociedad y comunidad.

Por ello, es importante fomentar la generación y el trasiego al nuevo medio virtual de contenidos autóctonos y propios, la participación de actores locales y fortalecer la presencia de lo nuestro y relacionar los contenidos, metodologías, ejemplos e informaciones con el entorno real de nuestra sociedad.

El rezago de nuestro país en materia de tecnología puede producir que en aras de un rápido avance en la implementación de proyectos de tecnología se adopten modelos y metodologías que son ajenos a nuestra realidad, en particular a la realidad de nuestros estudiantes, instituciones y nuestro entorno.

- **Diferencias generacionales tecnológicas:** Los estudiantes tienen más habilidades en el manejo de las herramientas tecnológicas y por ende acceden con facilidad y en mayor cantidad a fuentes de información y conocimiento que sus padres y educadores. Se asevera una vez más la necesidad de capacitar al cuerpo docente y a los padres de familia o responsables de los mismos, para poder hacer un buen acompañamiento que asegure una educación eficaz en el uso crítico de las TICs. Es importante tener en cuenta que los estudiantes tienen a su disposición cantidades copiosas de información, pero pocas veces se percatan de la calidad y fiabilidad de la misma. Es necesario que aprendan a filtrar la información, validarla, analizarla, sistematizarla y crear nueva información sustentada con buenas bases bibliográficas fruto de un aprendizaje significativo. Lo mismo sucede con el celular y los videojuegos, los mismos que exploran y utilizan a la perfección pero no siempre son usados en pro de su propio crecimiento y bienestar sino que más bien se ponen en peligro a través de ellos.
- **Facilidad para el plagio y fraude:** Los alumnos tienen acceso a numerosas fuentes de trabajos investigativos ya realizados con excelente presentación, imágenes, etc. El hecho de que un alumno entregue un trabajo que parezca o que sea excelente no significa que haya realizado una labor excelente o aprendido algo y menos que haya dedicado buen tiempo a ello. De hecho ni siquiera significa que se haya esforzado o que haya puesto esmero, aplicado su creatividad, capacidad de análisis y reflexión en

su preparación y elaboración. Si no se pone atención a este factor, se puede terminar obteniendo resultados negativos en el desarrollo de habilidades de los estudiantes y su educación integral contrario a lo esperado.

En cuanto a celulares, el robo es masivo por la gran demanda de los mismos y los jóvenes que no poseen los medios necesarios para adquirirlos, fácilmente los consiguen por precios módicos en el mercado negro, si así se lo quiere llamar, contribuyendo con el aumento del robo y la delincuencia. Por último nombrando a los videojuegos, en Ecuador tenemos un escaso control del pirateo, lo que favorece la adquisición de diversos juegos a bajo costo y con una gran gama de variedades, pues las tiendas en las que se comercia todo tipo de músicas, programas, videojuegos, películas y más están a la vista y alcance de toda persona; en las mismas se expenden todos estos productos con contenidos de todo tipo y muchas veces no apto para niños y adolescentes.

3.2.3. La oportunidades que plantean las TIC's

En la era digital, los alumnos han encontrado nuevas maneras de interactuar entre sí y con la información e, inevitablemente, esto ha traído impactos considerables en los procesos de educación. Más allá de las formas de inteligencia que se ponen en práctica en el momento de aprender, como son la forma lógica, espacial, intrapersonal, musical, lingüística, etc., los niños y jóvenes se valen de herramientas tecnológicas para descubrir nuevas cosas, construir nuevos lazos y dominar nuevos conceptos. Las búsquedas en internet, la actividad en redes sociales, la comunicación vía celular e incluso los videojuegos, son prácticas cotidianas de los estudiantes -tanto de nivel básico como superior- y que, sin lugar a dudas, promueven aprendizajes continuamente.⁹

Por eso se señala la importancia de poner atención sobre estas cuestiones, de cara a pensarnos a nosotros mismos como educadores: sólo ahondando en el escenario tecnológico en el que se desenvuelven a diario nuestros alumnos, podremos acercarnos a

⁹ www.docentesinnovadores.net/uncontenido.asp?id=3855: Art. Los estudiantes y la Tics en la era digital

ellos y desplegar las estrategias precisas para incluir las TICs en nuestras propuestas de enseñanza y promover un aprendizaje genuino y significativo. No podemos quedarnos eternamente en el lamento de que somos de otra época, más bien es hora de ponernos en marcha y actualizarnos en el asunto para poder cumplir bien con nuestro rol y nuestra misión como educadores.

En una sociedad cambiante como la que vivimos, la escuela se encuentra con la gran oportunidad de integrar esta realidad (tecnológica) y de hacer participar a toda la comunidad educativa activamente en ella.

Los medios de comunicación social tienen una presencia constante en la sociedad actual, los aprendizajes que las personas realizamos informalmente a través de nuestras relaciones sociales, de las TIC y los demás medios de comunicación social, de la televisión, y especialmente de Internet, cada vez tienen más relevancia en nuestro bagaje cultural y se ve reflejada en el día a día y por supuesto en el mundo escolar.

Por tanto la utilización de esta herramienta en la enseñanza comporta la obtención de la máxima rentabilidad de cuantos recursos personales y tecnológicos tenga, o pueda alcanzar el centro, **y su eficacia dependerá de una aplicación planificada y selectiva de dichos recursos.**

Entre las ventajas u oportunidades que las TIC's ofrecen a favor del proceso enseñanza – aprendizaje frente a los alumnos tenemos los siguientes:

- **Motivación:** A los alumnos les encanta trabajar frente a un ordenador y es conocido que hoy se habla mucho de la inteligencia emocional, es decir que donde están puestos los sentimientos y el querer de una persona, todo es posible. Existen programas de informática educativa para las distintas áreas y disciplinas en los que se puede hacer uso de los múltiples recursos que las plataformas nos ofrecen, creando espacios para interactuar con el alumno, convirtiéndolo en el protagonista real de su propio aprendizaje, el mismo que sería muy significativo. Por otro lado los jóvenes, a través del celular, se pueden comunicar fácilmente con sus padres o tutores y crear

lasos de amistad con mayor facilidad; también pueden solventar necesidades y comunicarse con mayor rapidez en caso de afrontar o estar proclives a algún peligro.

- **Creatividad:** Las TICs permiten la innovación porque no siempre trabajan con el mismo patrón y las herramientas que la tecnología pone a nuestro servicio conducen a plasmar con mayor facilidad infinidad de proyectos, ideas y novedades. También facilita las posibilidades de experimentar y simular situaciones reales, lo que favorece el planteo de hipótesis con mayores posibilidades de precisión y acierto mejorando la experiencia educativa del estudiante.
- **Acceso a mucha información:** El internet concretamente, nos permite acceder con facilidad a diversa y numerosa información ahorrándonos tiempo, dinero, superando distancias, culturas, lenguajes y hasta discapacidades. La gran capacidad de almacenamiento, permite realizar un amplio espectro de actividades y por lo tanto expande nuestro medio de educar, abriendo el abanico día a día con el desarrollo y actualización constante de la tecnología. Una de las aportaciones más significativas de las nuevas TICs a los procesos de formación es la eliminación de las barreras espacio-temporales a las que se ha visto condicionada la enseñanza presencial y a distancia (Cañellas, 2006). Desde esta perspectiva, se asume que el aprendizaje se produce en un espacio físico no real (ciberespacio), en el cual se tienden a desarrollar interacciones comunicativas mediáticas.
- **Facilidad para educarse:** Las TICs, han mejorado y aumentado las oportunidades para educarse, en cuanto va más allá de las aulas, los horarios, las distancias y los convencionalismos a los que estamos acostumbrados. Se encuentran amplias ofertas educacionales (Universidades, secundaria, cursos entre otros). La tecnología permite realizar aquello que resulta difícil, caro o peligroso dentro del aula de clase. Por otra parte, nos permite interactuar en grupo con personas de todo tipo y con todo el mundo si así se lo desea.

- **Innovación pedagógica:** Las TIC's se embarcan en una pedagogía diferente a la habitual, permitiendo ir más allá de lo que quizá alcanzamos con el uso de las herramientas tradicionales, ya que la predisposición y gusto de los chicos por estas herramientas permite llevar adelante el proceso educativo con mayor participación del discente, logrando un mejor desarrollo de las destrezas que competen a cada área o materia. Lo mismo podemos hacer en lo que a valores se refiere, conduciendo desde aquí el buen uso que una persona bien formada, con criterios y personalidad haría de estos medios.
- **Favorecen el trabajo en grupo:** por lo que provocan y promueven el intercambio de ideas, la cooperación y el desarrollo de la personalidad del niño, lo que hace a su vez que entre los miembros del grupo busquen la solución para un problema, compartan la información y por tanto actúen en equipo, la actividad casi constante hará que el aburrimiento no llegue y por tanto el proceso educativo sea más grato. Fortalece el valor del compañerismo y la amistad mientras interactúan y construyen grupalmente su propio conocimiento, compartiendo ideas, retos, ocurrencias y como no dificultades y habilidades.

Existen más ventajas y desventajas en el uso de este sistema, pero se ha querido destacar los más importantes, teniendo en cuenta que un punto fundamental en el éxito del uso de las TIC's, es la planificación y organización adecuada de lo que se pretende, así como la utilización de las plataformas o programas adecuados para cada área. Podemos, por tanto, afirmar que para la implantación de las tecnologías de la información y la comunicación en los centros y en el aula se hace necesario que éstas sean introducidas de forma progresiva y sistemática, a través de un plan que posibilite la coordinación del profesorado y le permita enriquecerse con las aportaciones de todos los profesionales. Las tecnologías de la información y de la comunicación se deben poner sistemáticamente al servicio de los objetivos de la educación a través del aprendizaje de

habilidades participativas, comunicativas y de colaboración, a través de actividades críticas y creativas.¹⁰

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

Un aspecto relevante para la socialización de los navegantes (y la preocupación de los padres, docentes y adultos en general) es que la información se encuentra –y circula libremente en internet (lo cual no es estrictamente cierto, pero podemos considerarlo así, a los efectos del texto), lo que incluye información pertinente no sólo para la formación y cultura general, para conocer el mundo a través de la más enorme enciclopedia hipermedia, sino para el desarrollo de la población juvenil, como ayudas educativas, de orientación vocacional y para la formación profesional, información sobre sexualidad y formas de prevención de embarazo y protección del HIV, etc., pero también, sexo explícito y pornografía por doquier, métodos de infligir violencia, ideologías fundamentalistas y xenóforas, y tanto más.

Esta circunstancia motiva el surgimiento de argumentos para el debate: el libre acceso a la información, la calidad y fiabilidad de la misma y su pertinencia. Frente a este panorama, surge una nueva tarea, la de preparar a los jóvenes para filtrar, seleccionar y procesar la información, a diferencia de ayer, cuando se trataba de salir a buscarla ya que, con frecuencia, era escasa y localizarla un trabajo y un hallazgo. Ahora, la información desborda y los adolescentes participan del flujo activamente.

Los adolescentes, y sobre todos los niños, han nacido en una sociedad inmersa en las tecnologías y se acercan a ellas en forma natural y participan en ellas de forma activa aprovechando al máximo sus posibilidades de información, comunicación y socialización. De forma paralela al avance de las TIC's, aparecen situaciones que pueden constituir riesgos para los menores. No podemos cerrar los ojos ante el hecho de que las nuevas tecnologías nos enfrentan a diversos peligros y, en ocasiones, su uso puede tener

¹⁰ Comentarios sustentados en artículo de **Soler Pérez, V.** sobre las TIC's noviembre 2008.
www.eumed.net/rev/cccss/02/vsp.htm

consecuencias negativas tanto para quienes las utilizan, como para otras personas. Por otro lado, y debido a la novedad de estas tecnologías, son muchas las incertidumbres que interesa despejar con relación a los riesgos y las oportunidades que ofrecen al usuario: no sólo cuáles son las más frecuentes, sino también qué tipo de medidas se toman para protegerse de los peligros o para potenciar los usos beneficiosos, tanto por parte del usuario, como de otros agentes externos (desarrolladores tecnológicos, autoridades públicas, instituciones educativas, etc.).¹¹

Los chicos en edad escolar son niños y adolescentes que necesitan de una atención y cuidado especial, puesto que aún no cuentan con la madurez física ni psicológica para responder por sus actos o determinaciones. Debemos tener presente que la mayor parte de su tiempo, lo pasan en las instituciones donde se educan y en su entorno familiar, por cuanto, en primera instancia, son las dos entidades directamente responsables. Manifiesto todo esto porque aparte de todas las situaciones que forman parte de la vida de los estudiantes, el acceso a las tecnologías de la información y la comunicación forman parte activa de la vida de los estudiantes y se inmiscuye - si así se puede decirlo - en casi todas las realidades de su inmediato cotidiano. Significa, entonces, que nos avocamos a un problema tecnológico generacional muy importante en cuanto al uso y manejo de las TIC, lo que vuelve complejo y agrava la tarea de padres y educadores en el momento de establecer controles y reglas frente al uso de dichas tecnologías.

Apuntamos, entonces, a establecer hasta qué punto los niños y adolescentes están protegidos de las amenazas y peligros que el uso masivo de las pantallas les ofrece, y qué más podemos hacer para poder protegerlos. En primera instancia la responsabilidad recae sobre la familia y los centros educativos; pero no por ello se puede evadir la responsabilidad que los mismos medios, la ley y los gobiernos tienen.

Es importante, primeramente, definir lo que cada uno de los temas de este apartado refiere, lo que nos permitirá enrumbar bien nuestro estudio. Decimos entonces que: **La regulación** se refiere al conjunto de leyes y normas establecidas por diversas instituciones, tanto públicas como privadas, de forma externa e interna y en los ámbitos

¹¹ <http://www.planetadelibros.com/pdf492856.pdf>: de Jorge Tolsa Caballero.

local, nacional e internacional, vigentes y aplicadas en este caso a las TIC`s. Además de la regulación propiamente dicha, también es común hablar de dos conceptos: la autorregulación y la corregulación; que en este caso nos viene muy bien.

La mediación familiar, especialmente la ejercida por los padres, es el segundo pilar a tener en cuenta en la protección del menor. Los padres juegan un papel decisivo en el desarrollo humano de sus hijos, dentro del cual también se incluye su faceta como consumidores de medios y tecnologías. Son ellos, los involucrados más directamente con los chicos por cuanto su rol de padres les da la autoridad suficiente para tomar decisiones y por otra parte ayuda mucho la implicación afectiva que tienen en ellos y para ellos. Tengamos muy presente que en el caso de las TIC se presentan ciertas particularidades ya que, en ocasiones, niños y adolescentes tienen un conocimiento superior que el de sus progenitores a la hora de utilizarlas, y esto puede dificultar la tarea de mediación.

Lo expuesto anteriormente nos lleva al tercer elemento clave en la protección del menor en el ámbito de los medios y las tecnologías: la importancia de la educación en su uso apropiado dirigida a padres y profesores, además de a niños y adolescentes. Dicha educación debe llevar a un conocimiento profundo de los medios y tecnologías, concepto que en el ámbito anglosajón es comúnmente denominado media literacy y que, aunque no tiene una traducción precisa al castellano, podría definirse como la «alfabetización en los medios», o instrucción en los medios.¹²

3.3.1. Iniciativas en el ámbito de la regulación

En este punto, nos referiremos exclusivamente a la regulación de contenidos que trata sobre los materiales que se ofrecen a los usuarios – generalmente por los medios de difusión - pero en la actualidad también por medio de Internet y de dispositivos o teléfonos móviles. Generalmente la regulación de contenidos trata sobre imparcialidad, daños y ofensas, privacidad y pluralidad.

¹² Significado tomado de Wikipedia

La regulación es un tema sobre el que se trabaja con interés en la actualidad, y hacia el cual se orientan algunas de las investigaciones más relevantes del momento. Aunque medios más antiguos como la televisión requieren y, de hecho, están legislados (mediante la Directiva de Televisión Sin Fronteras), son las nuevas tecnologías, y de modo especial Internet, las que presentan un contexto en el que caben múltiples usos antes nunca vistos y, en consecuencia, diferentes riesgos. Es por eso que algunos de los estudios centrados en el consumo de tecnologías por parte del público infantil y adolescente tienen como uno de sus objetivos, promover el desarrollo de un marco legislativo que proteja al menor.

Según el estudio de telefónica en España, dentro de las investigaciones orientadas a la regulación destacan el programa **Safer Internet Plus**, creado en el 2005 por el parlamento europeo para el fomento de un uso más seguro de internet y las nuevas tecnologías en línea. Está concebido explícitamente para combatir el racismo y las comunicaciones electrónicas comerciales no solicitadas (spam). Con relación al anterior programa, se orienta aún más hacia los usuarios finales como los padres, los profesores y los niños. Por eso destacamos la labor de este programa y su línea de acción que sin lugar a dudas contribuye al derecho que tienen los niños y adolescentes a un acceso y uso seguro de las TIC. Sus principales líneas de actuación son: Lucha contra los contenidos ilícitos, tratamiento de los contenidos no deseados y nocivos, fomento de un entorno más seguro, sensibilización entre otros.

El Eurobarómetro o Mediapro, es un grupo de empresas dedicado a la comunicación, que cuenta con las personas y los medios técnicos necesarios para elaborar y hacer posible la difusión de todo tipo de creaciones audiovisuales. Está presente en los sectores de la producción de contenidos audiovisuales; la gestión de derechos deportivos y cinematográficos; los servicios de consultoría relacionados con la televisión y el deporte; la creación, diseño y producción de canales temáticos y de diversos formatos y géneros para televisión; la producción cinematográfica y de contenidos interactivos; así como en los servicios de postproducción. La ingeniería técnica en el ámbito broadcast, los servicios de transmisiones, marketing, comunicación y comercialización publicitaria, así como la producción y distribución de espectáculos forman parte también de las actividades del grupo.

También están, los proyectos The Youth Protection Roundtable, The SIP-Benchmark-Projec, INSAFE o ETSI.¹³

Según argumenta Carlsson (2006), hace unas décadas la protección del menor ante los medios se discutía en términos de regulación gubernamental y prohibiciones. Hoy, de otro modo, nos encontramos en un avance y alcance de las TIC tan inmenso, que es extremadamente difícil constituir reglamentos generales o universales que prohíban o regulen tales o cuales contenidos. Por ello se enfatiza en la necesidad de educar a las nuevas generaciones para que bajo criterios bien formados, puedan autorregularse; de la misma manera se incentiva al entorno familiar y docente para que colaboren en la formación y regulación directa ejerciendo un control más serio sobre los escolares.

Desde el punto de vista de la autorregulación y correulación es bueno y oportuno hablar de los nuevos materiales didácticos que nos animan a reflexionar sobre una serie de cuestiones.

En primer lugar hay que preguntarse si los nuevos recursos didácticos que nos ofrecen las Tic se plantean únicamente como materiales complementarios o de refuerzo de las explicaciones dadas en clase por el profesor según los métodos tradicionales, o, por el contrario, se plantean como una nueva forma de enseñar que abre nuevas posibilidades. No es lo mismo adentrarse en Internet para repasar o completar la explicación de un tema ya tratado en clase, que introducir un tema para su investigación a través de una navegación por la Red dirigida por el profesor. Esta segunda vía facilita la aparición de conexiones entre materias (interdisciplinariedad), ofrece distintos enfoques de un mismo tema, motiva y agudiza el sentido crítico y aumenta la participación de los alumnos.

Por otra parte, hay que considerar si los materiales han sido elaborados por un particular, por un grupo de profesores o por una entidad educativa o de otro tipo. No es lo mismo una página en Internet creada por un particular, cuya actualización depende de su tiempo y de sus circunstancias personales que, otra, creada por una institución con un equipo de

¹³ LA GENERACIÓN INTERACTIVA EN ESPAÑA: Niños y adolescentes ante las pantallas -RESUMEN EJECUTIVO. Pag. 10.

profesionales para trabajar constantemente en ella. También hay que tener en cuenta si el sitio se ha concebido para enseñar una determinada materia en un nivel concreto de la enseñanza o si, no habiéndose concebido con fines educativos, a algún docente se le ocurre que puede servir para utilizarlo en el aula.

Tampoco carece de interés el distinguir entre los distintos tipos de materiales educativos digitales, que pueden revestir formas diversas (página web, portal educativo, revista electrónica, videojuego, etc.), así como conocer el uso efectivo de los materiales y evaluar su calidad y su efectividad.

También existen muchas instituciones con páginas web que, aunque no están pensadas con fines educativos, pueden ser muy útiles para el aprendizaje, ya sea en el aula o fuera de la clase. Suelen ser sitios creados por personas ajenas al mundo de la educación que pueden servir si alguien, ya sea profesor, alumno o miembro de la comunidad educativa, quiere utilizarlo de manera didáctica.

Si los niños y adolescentes se interesaran más por este tipo de contenidos y por las páginas y portales que los ofrecen, también se tendría una manera más segura para navegar disminuyendo en gran parte los peligros a los que los chicos deben enfrentarse en el uso de los medios, sobre todo de internet.

Parece ser que el proporcionar una buena formación de cara al uso de los medios de información y comunicación a nuestros niños y adolescentes, es la más segura regulación en el uso a futuro. Es verdad que hoy por hoy existe un gran interés por constituir proyectos e iniciativas de regulación, pero los que realmente ayudan en el momento y están funcionando como tal, son los que se han nombrado al principio en este apartado (Safer Internet Plus, el Eurobarómetro o Mediappro, o los proyectos The Youth Protection Roundtable, The SIP-Benchmark-Projec, INSAFE o ETSI.) Pero en América Latina y en Ecuador particularmente hablando, no es mucho lo que tenemos en cuanto a regulación.

3.3.2. Iniciativas en el ámbito de la mediación familiar.

Es nuestra obligación, como personas adultas responsables de la protección y educación de los menores, buscar y establecer formas, métodos de regulación porque la preocupación no sirve de nada, como tampoco es útil desentenderse alegando confianza en el menor o incapacidad para ejercer la autoridad que se requiere. Es preciso mantener una actitud activa, que se concreta en tres pasos:

- Profundizar en el conocimiento de los riesgos de las TIC, su origen y consecuencias.
- Buscar la aproximación al menor y conocer sus actividades online.
- Conocer y establecer las medidas preventivas en el hogar, así como promover conocimientos y actitudes en los menores para un uso sin riesgos.

Ninguna de estas tres opciones requiere grandes conocimientos técnicos sino disposición e interés. Son nuestros hijos e hijas, es nuestra responsabilidad. La escasa experiencia vital, la inmadurez y la falta de percepción del riesgo, propias de la infancia y adolescencia nos obligan a una intervención decidida frente a las amenazas de la Red.

Niñas y niños de edades cada vez más tempranas se acercan a la pantalla del computador con la misma curiosidad con que se asoman al mundo real, ya sea para jugar, navegar, descargar música o 'chatear' con los amigos.

Algunos padres y educadores ven con cierta desconfianza que los niños se 'enamoren' del computador demasiado temprano, pues consideran que fomenta el aislamiento y deteriora el desarrollo de las habilidades sociales. Pero en nuestro medio lo que más parece preocupar a los padres, es el tiempo que sus hijos pasan frente a las pantallas olvidando sus otras obligaciones, principalmente sus responsabilidades escolares.

Para muchos, los mayores problemas llegan con la conexión a Internet, una extraordinaria herramienta de información y comunicación que puede contener riesgos si los menores la utilizan sin supervisión, pues tienden a distraerse con facilidad llevados por la curiosidad propia de la edad y así pasan muchas horas frente a un ordenador sin percatarse del tiempo y sobre todo sin haber buscado algo productivo porque la mayor parte de su

tiempo lo han pasado en entretenimiento. Una de las principales causas de distracción son los videojuegos o videoconsolas que encantan a los chicos por la capacidad que les ofrece para interactuar con el contenido, por la competencia que genera y la gran variedad de los mismos; digamos también que es un juego más “real” y que aparte les permite sentirse grandes cuando los resultados están a su favor.

Actualmente, nos basta con observar las rutinas diarias de un grupo de jóvenes, para comprobar la relación directa que éstos mantienen con las TIC, siendo los que más horas dedican a Internet, preferiblemente como mecanismo de entretenimiento y de relaciones sociales; los que más diversifican las posibilidades de la telefonía móvil, utilizándolo como despertador, para escuchar música, para comunicarse, para navegar, o incluso como elemento para distinguirse dentro de su grupo de semejantes. Es misión de los padres construir esos cimientos moralmente sólidos, preparar a sus hijos para ser unos buenos ciudadanos y poder tomar sus propias decisiones. Indiscutiblemente es función de los padres contribuir en el proceso educativo que favorecerá la incorporación social del niño; otra cosa muy distinta es si la cumplen o no y cómo la cumplen.

Según Bregaña Gros (2005), los niños se inician en el mundo digital a través de los juegos electrónicos, desarrollando habilidades y actitudes favorables hacia el uso de las TIC, adquiriendo destrezas que les permiten desenvolverse mejor en el mundo digital.

Los niños comienzan a familiarizarse con las pantallas en nuestro medio, generalmente en los centros educativos y los cibers y un pequeño porcentaje goza de internet en su casa, que, por cierto, está en aumento y sobre todo por la facilidad que ofrecen las telefónicas de acceso a internet sin cable.

Lo que se quiere dejar claro, teniendo presente toda esta situación, es que se debe aceptar que estamos en una nueva era, la era tecnológica y nuestros hijos han nacido y seguirán naciendo en ella; es imposible querer mantenerlos al margen de la tecnología y por ello es importante informarse, estudiar y buscar métodos, formas y programas que permitan a los padres de familia que les ha tocado esta época de transición, educarse en el uso de las TIC, para poder asegurar el uso seguro de las mismas a sus hijos.

Es necesario que en las familias de hoy se vaya perdiendo el miedo al uso de estas herramientas y se vea en ellas los muchos beneficios que traen a la persona cuando se sabe usarlas en forma correcta. Es, ante todo, deber de la familia afianzar los valores de sus hijos, enseñarles a ser sinceros y responsables consigo mismos y con su entorno, que aprendan a que cada acto de nuestra vida tiene una consecuencia que puede ser positiva o negativa, dependiendo del acto mismo.

Creo que es necesario alfabetizar a las familias en el conocimiento de las TIC, informarlas y capacitarlas: para que puedan prestar a sus hijos la orientación que necesitan; sobre todo cuando están en la etapa de la niñez y la adolescencia en donde aún no tienen la madurez suficiente para tomar decisiones. En la misma web se encuentran páginas, documentos y materiales que nos indican cómo ejercer un buen control sobre los chicos frente a las pantallas.

En definitiva, el asesoramiento familiar que se da en los hogares ecuatorianos no es muy bueno debido a la falta de conocimiento de los padres sobre los beneficios y riesgos que existen en el consumo de la tecnología de la información y la comunicación, siendo preciso alfabetizar a las familias en el tema e inducirlos a una autoeducación. Es el entorno familiar, la primera escuela de la sociedad y como tal tiene la misión, el deber y el derecho de velar por los suyos; en la actualidad significa estar inmersos en toda una realidad tecnológica que nos vemos obligados a conocer para cumplir correctamente nuestro rol de padres y educadores en la familia.

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

La alfabetización mediática suele definirse como la capacidad de acceder a los medios de comunicación, comprender y evaluar con sentido crítico diversos aspectos de los mismos y de sus contenidos, así como de establecer formas de comunicación en diversos contextos. Esta definición ha sido validada por los miembros del Grupo de Expertos en

Alfabetización Mediática¹⁴. Los medios de comunicación de masas son aquellos capaces de llegar a un público amplio a través de diversos canales de distribución. Los mensajes de estos medios son contenidos informativos y creativos como textos, sonidos e imágenes divulgados mediante diversas formas de comunicación como la televisión, el cine, los sistemas de vídeo, las páginas de Internet, la radio, los videojuegos y las comunidades virtuales.

Uno de los principales objetivos de la alfabetización en las TIC, constituye el poder acercarse a estos medios con sentido crítico, en lo referente a calidad y a precisión y veracidad de contenidos, por ejemplo: capacidad para evaluar la información, discriminar la publicidad de diversos medios de comunicación o utilizar inteligentemente los motores de búsqueda. Partiendo de aquí, es importante poder sentirse relajado, tranquilo y cómodo a la hora de adentrarse en el uso de las tecnologías pudiendo utilizarlos activamente y aprovechando su potencial en entretenimiento, acceso a la cultura, diálogo intercultural y aplicaciones para el aprendizaje y la vida cotidiana que de una u otra manera nos ayudan en el mejoramiento de nuestra calidad de vida.

Por el momento, el país no cuenta con políticas de gobierno que promuevan mediante programas específicos el desarrollo de buenas prácticas en materia de alfabetización mediática pero quizá con el proyecto de **Generaciones interactivas en Ecuador**, que es el proyecto que adelanta el gobierno junto a telefónica, se pueda más adelante pensar en alfabetizar dentro de las instituciones educativas y en otros ámbitos, no sólo para cuidarse de los peligros a los que nos pueden enfrentar las TIC; sino también a las buenas prácticas en la comunicación comercial, obras audiovisuales y entorno en línea. Es importante que nuestros niños y jóvenes no sólo consuman estos servicios sino que también los usen para producir ya sea: Publicidad, contenidos, medios audiovisuales y mucho más...

Como ya hemos dicho, la alfabetización mediática se define como la capacidad de consultar, comprender, apreciar con sentido crítico y crear contenido en los medios de comunicación constituyéndose en una herramienta indispensable para el desarrollo de

¹⁴ http://ec.europa.eu/avpolicy/media_literacy/docs/report_on_ml_2007.pdf.

una ciudadanía plena y activa. Ofrece a la población la posibilidad de delimitar mejor la dimensión cultural y económica de todos los tipos de medios de comunicación vinculados a la tecnología digital: televisión, cine, vídeo, páginas de Internet, radio, videojuegos y comunidades virtuales.

Es importante destacar que la alfabetización de las TIC, promueve en forma general el acceso de los discapacitados a la comunidad digital, mejorando sus posibilidades de educación y de trabajo, los mismos que dignifican su vida y su existencia. Del mismo modo, frente a las pantallas se supera más fácilmente la discriminación que muchos sufren por racismo, por sexo, por edad, por su cultura, religión u otros.

Es importante, entonces, hacer bien nuestro trabajo, para que el proyecto detrás del que estamos traiga buenas nuevas para nuestro pueblo.

4. METODOLOGÍA:

4.1. Diseño de la investigación:

La presente investigación fue diseñada por la Universidad Técnica Particular de Loja bajo las siguientes características:

No experimental: se realiza sin la manipulación deliberada de variables; se observan los fenómenos en su ambiente natural para después analizarlos.

Transeccional (transversal): investigaciones que recopilan datos en un momento único.

Exploratorio: trata de una exploración inicial en un momento específico.

Descriptivo: indagar la incidencia de las modalidades o niveles de una o más variables en una población, estudios puramente descriptivos. Hernández. R. (2006)

4.2. Participantes de la Investigación:

Los participantes de la investigación me fueron asignados por los directivos de las instituciones educativas según los requerimientos del proyecto.

GRUPOS	CURSOS	EDADES	INSTRUMENTOS
GRUPO 1: Escuela Particular “San Diego”	Quinto de Básica	Mayoría 9 años	1er cuestionario – 31 preguntas
GRUPO 2: Escuela Fiscal “Benito Juárez”	Octavo de básica	Varían entre los 11 a los 14 años	2do cuestionario – 126 preguntas
GRUPO 3: Colegio Particular “San Antonio de Padua”	Primero de Bachillerato	varían entre los 16 y 18 años	2do cuestionario – 126 preguntas
GRUPO 4: Escuela Particular “San Diego”	Séptimo de Básica	de 11 y 12 años	Cuestionarios ILFAM

La presente investigación fue realizada en los siguientes establecimientos:

1er. grupo: niñas y niños de 6 a 9 años: muestra tomada en la escuela particular “San Diego” – Quito.

3er. grupo: jóvenes de 15 a 18 años: muestra tomada en el colegio particular “San Antonio de Padua” – Quito.

Las dos Instituciones se encuentran ubicadas en el mismo sector y poseen realidades semejantes.

Son Instituciones particulares regentadas por Las Hermanas Franciscanas Misioneras de la Inmaculada, que buscan evangelizar en una zona con una realidad particular. Las dos instituciones educativas están ubicadas en el sector San Diego aledañas al mercado San Roque, el mismo, que se encuentra rodeado de delincuentes, alcohólicos y drogadictos. Aquí es común encontrar mujeres, hombres y menores enjeringo alcohol a cualquier hora del día y expresándose con lenguajes violentos.

Siempre hay movimiento y el mercado obstaculiza el tráfico de una manera espantosa los días martes, viernes y fin de semana. La inseguridad es otro factor que afecta fuertemente a esta población y se cometen robos a toda hora siendo las víctimas los alumnos de estas dos instituciones. Según las autoridades de estos establecimientos, los hijos de los delincuentes se educan aquí y hasta los profesores y administrativos se ven y han sido en ocasiones amenazados por algunos padres de familia. Pero a pesar de todo ello los niños y adolescentes parecen haber desarrollado una capacidad impresionante para percibir el peligro y defenderse, ellos conocen las horas y los gustos de los delincuentes por lo que han aprendido a caminar con precaución. También estudian señoritas internas venidas del oriente y de la costa en busca de una mejor educación.

La cultura de esta población es una cultura de mercado, de defensa, de alerta, de negocio y marcada también por la música de bandas con un fuerte apego a la religión y al mismo tiempo a las creencias en las brujerías, limpiezas y maleficios, siendo común y fácil encontrar lugares donde se realizan estas prácticas.

La gente no se interesa mucho en la educación superior y los niveles económicos son muy variados pues, la gente del mercado posee mucho dinero pero a simple vista no se percibe; existen también pobladores sumamente pobres, sobre todo indígenas venidos de otras provincias que trabajan como cargadores, limpiadores, recicladores etc. y también se encuentra gente con estabilidad laboral desempeñándose como empleadas domésticas, mensajeros, conserjes, guardias y servicios varios en hoteles o restaurantes; finalmente encontramos gente de la calle o delincuentes que se dedican al robo y al cobro de deudas ajenas.

Así, es diversa la procedencia de la población estudiantil de estas dos instituciones y las Hermanas Franciscanas ejercen una gran labor siendo la única comunidad religiosa presente en el sector.

2do. grupo: jóvenes de 10 a 14 años: muestra tomada en la escuela fiscal “Benito Juárez” Quito-Tumbáco.

La escuela fiscal Benito Juárez se encuentra ubicada en Tumbaco, a las afueras de Quito. Hay una gran población estudiantil y la mayoría proceden de lugares populares pobres con un escaso acceso a las TICs; de hecho fue la Institución donde menos se conocía sobre los juegos y donde encontramos chicos y chicas que trabajan y estudian. Son personas que viven en los alrededores del pueblo y que gustan de la música popular, el reguetón, la bachata y el rock (como todo joven).

A la escuelita le hace falta infraestructura y no cuentan con servicio de internet por lo que no se educan en el uso del mismo y lo que conocen sobre redes, juegos y demás servicios de internet lo han aprendido de algún amigo o por su propia cuenta.

La mayoría sale en su tiempo libre a divertirse con sus amigos o se dedica a ver televisión y muy pocos cuentan con un ordenador en casa.

Tumbaco goza de un ambiente similar al de la ciudad de Quito y es un pueblo bastante crecido en el que se puede encontrar todo tipo de gente y de distintas clases sociales.

Población: 38.498 habitantes. Fecha de parroquialización: 8 de diciembre de 1670.

El nombre Tumbaco, proviene del Colorado TU de THU que significa recto, derecho, MBA de umba, cuatro, CO de aco, hermano, siendo su significado “Cuatro Hermanos Rectos”. Según el Padre José María Coba en sus estudios sobre lenguas aborígenes del Ecuador, afirma que procede del Chimú de la base TUM que quiere decir golpear, de donde proviene el patronímico Tumbaco.

Otros creen que así fue apellidado el último de los caciques de este lugar vencido por los Shyris.

4.3. Técnicas e instrumentos de investigación.

4.3.1. Técnicas:

Se aplicó la encuesta personal a cada uno de los grupos previamente asignados por los directivos de las instituciones que forman parte del presente proyecto.

4.3.2. Instrumentos:

Se utilizó los cuestionarios facilitados por la UTPL.

1. Cuestionario para niños de 6 a 9 años de 31 preguntas (FORO GENERACIONES).
2. Cuestionario para niños y jóvenes de 10 a 18 años de 126 preguntas (FORO GENERACIONES).
3. Cuestionario para niños y jóvenes (ILFAM)

4.4. Recursos.

4.4.1. Humanos:

Imposible llevar a cabo el presente proyecto de investigación sin los recursos humanos como: Tutor, mi persona como investigadora, directivos de las instituciones investigadas y lo más importante, los alumnos de los distintos grupos de estudio.

4.4.2. Institucionales

- Escuela Particular “San Diego” – Quito.
- Escuela Fiscal “Benito Juárez” Quito-Tumbáco.
- Colegio Particular “San Antonio de Padua” – Quito.

4.4.3. Materiales:

- Reproducción de copias.
- Lápices y lapiceros.
- Borradores y marcadores de tiza líquida.
- Pizarra.

4.4.4. Económicos.

Haciendo un cálculo aproximado para todo el gasto de la presente tesis asciende a: \$ 700

4.5. Procedimiento:

Después de haber aplicado los instrumentos de investigación, se procedió a la organización, sistematización, análisis e interpretación de la información empírica (encuesta y entrevista). Este proceso se apoyó en la tabulación de datos según las tablas estadísticas proporcionadas por la UTPL, los mismos que fueron interpretados, analizados y estudiados mediante la técnica de la triangulación, la misma que nos permite asociar el marco teórico, los datos obtenidos y el criterio personal proporcionándonos una idea general y objetiva de la temática investigada.

Seguidamente se procedió al procesamiento de la información, fue un momento de integración lógica donde la realidad observada y reflejada en los datos obtenidos, fueron analizados e interpretados a la luz de las categorías conceptuales del marco teórico.

Con esta información me fue posible formular las conclusiones del trabajo, las mismas que reflejan la realidad de las Generaciones Interactivas investigadas frente a las tecnologías de la información y comunicación.

Finalmente he procedido a la redacción del Informe de Tesis, para su posterior presentación cuidando de que se guarde la interrelación correspondiente entre la información empírica obtenida en el trabajo de campo y la fundamentación teórica. Me fue imprescindible y de gran valía el propio conocimiento que es fruto de mi experiencia como docente y como parte de un mundo rodeado por la tecnología informática.

5. INTERPRETACIÓN, ANÁLISIS Y DISCUSIÓN DE RESULTADOS.

5.1. Caracterización sociodemográfica.

5.1.1. Contexto sociocultural y biológico del niño.

**TABLA 1: INFORMACIÓN GENERAL DEL NIÑO
P1, P2, P3, P4, P5.**

Nº DE ESTUDIANTES	P1. CURSO	P2. EDAD	P3.SEXO	P4. CON QUIÉN VIVES		P5.ACTIVIDAD QUE HARÍAS DESPUES DE CENAR			
22	CUARTO DE PRIMARÍA	9 AÑOS O MÁS	M = 8 (36%)	MAMÁ	21	96%	LEER Y ESTUDIAR	8	36%
				PAPÁ	16	73%			
			F = 14(64%)	1 HERMANO	16	73%	NAVEGAR	7	32%
				OTROS	8	36%	OTROS	7	32%

FUENTE: CUESTIONARIO PARA NIÑOS DE 6 -9 AÑOS.

AUTORA: YOLDY JIMENA GÓMEZ ACOSTA.

Los niños y niñas que participaron en la recolección de la muestra, en su mayoría tienen una edad de 9 años promedio (100%) y se encuentran cursando el quinto de básica. La mayoría (96%) cuentan con la presencia de su madre y el 73% con la presencia de su padre en el hogar; las familias de hoy en día parece no tener más de dos hijos y sólo un 36% cuenta con más de tres.

Es comprensible que en una sociedad de clase media baja en la que fue tomada la muestra, los padres de familia tengan cierta desconfianza frente al internet y así lo transmitan a sus hijos por lo que el 36% prefiere leer y estudiar. Un 32% preferiría navegar con lo que apreciamos el deseo que los niños sienten por conectarse a la red usándola para diversas actividades entre las que predomina el entretenimiento. Un porcentaje considerable (18%) prefiere hablar con su familia lo que nos indica que no todos reciben de sus padres el tiempo que necesitan para desarrollarse física y sobre todo psicológicamente normal.

**TABLA 2: ORDENADOR E INTERNET
P6, P7, P8, P11, P12.**

P6. ¿TIENES ORDENADOR?			P7. ¿DÓNDE ESTA?			P8. ¿HAY CONEXIÓN A INTERNET?			P11. ¿DÓNDE USAS INTERNET?			P12. ¿CUÁNDO UTILIZAS INTERNET ESTÁS CON?		
NO	6	27%	NO CONTESTA	6	27%	NO	10	46%	EN CASA	9	41%	SOLO	7	32%
			HABITACIÓN HNO.	5	23%				SI	6	27%	DONDE UN FAMILIAR	6	27%
SI	16	73%	SALA	5	23%	NO CONTESTA	6	27%	COLEGIO	4	18%	CON HERMANOS	4	18%
			OTROS	6	27%				OTROS	5	23%	OTROS	9	41%

FUENTE: CUESTIONARIO PARA NIÑOS DE 6 -9 AÑOS.

AUTORA: YOLDY JIMENA GÓMEZ ACOSTA.

Dentro de una sociedad informatizada el computador se ha convertido en una herramienta necesaria e imprescindible en el hogar y lo podemos corroborar con la muestra en la que el 73% de los niños dicen tener ordenador en su hogar y un buen porcentaje lo tienen en la habitación de un hermano, en la sala de estar o en su propio dormitorio (22, 23 y 18% respectivamente). El 27% restante corresponde a quienes no poseen ordenador.

Tenemos un 47% de niños que dicen no tener una conexión a internet en su casa, mostrándonos que casi la mitad de hogares no están conectados a la red, pero es un dato curioso que luego el 38% afirme conectarse a internet desde su casa cuando solo el 27% dice tenerlo. Un 25% se conecta a la red en la casa de algún familiar, un 17% en el colegio y un 13% en los cibers pero sólo el 17% está acompañado de algún familiar, hermano o amigo frente a un 8% que se acompaña de su padre y un 12% de su madre por lo que los niños en su mayoría navegan solos (29%) y es poco el control que tienen por parte de los adultos, lo que hace su entorno más vulnerable a los peligros que acechan en las pantallas debido al uso que se les da y al exagerado tiempo que pueden pasar frente a ellas, olvidando sus responsabilidades para más tarde lamentarse de las consecuencias. Se hace necesario y urgente buscar formas e implementar proyectos que favorezcan la educación de las nuevas generaciones, con respecto al uso de las TICs para que se pueda sacar provecho de todas las ventajas que las pantallas y medios de comunicación ofrecen.

**TABLA 3: CELULAR.
P13, P14.**

P13. ¿UTILIZAS MÓVIL?			P14. ¿CÓMO LO CONSEGUISTE?	
EL MÍO	12	55%	NO CONTESTA	9 41%
DE OTROS	9	41%	ME LO DIERON MIS PADRES	7 32%
Nº	1	5%	FUE UN REGALO	6 27%

FUENTE: CUESTIONARIO PARA NIÑOS DE 6 -9 AÑOS.

AUTORA: YOLDY JIMENA GÓMEZ ACOSTA.

El 55% utiliza su propio teléfono indicándonos que aunque su edad no supera los 9 años ya poseen un móvil propio y sus padres permiten el uso de los mismos; el 41% no tiene pero usa el de otras personas lo que significa que más del 90% de niños lo usa creando en su entorno un ambiente necesitado de comunicación inmediata. El 31% de los niños que poseen celular lo recibieron de sus padres y al 27% más se lo regalaron otras personas, porque consideran que es un artefacto bueno, necesario y del gusto de quien lo recibe. Se deduce que el móvil es uno de los medios de comunicación más requeridos por las nuevas generaciones y su uso es múltiple convirtiéndose en algo que ni siquiera es novedoso, más bien es un medio de comunicación que forma parte del cotidiano vivir de las personas.

5.1.2. Contexto sociocultural, familiar y biológico del adolescente y del joven.

Teniendo en cuenta que los cuestionarios para adolescentes y jóvenes son los mismos, se ha elaborado una tabla con los datos de las dos fuentes, el mismo que se presta y facilita para hacer un análisis comparativo de dos realidades diferentes. Así será posible observar cómo en una misma ciudad existen distintas realidades económicas y sociales así como unos sueños y deseos comunes en lo que a informática se refiere.

**TABLA 4A. INFORMACIÓN GENERAL DEL ADOLESCENTE.
P1, P2, P3, P4, P5, P6.**

P1. CURSO		P2. EDAD		P3. SEXO		P4. ¿CON QUIÉN VIVES?			P5. PROFESIÓN PADRE			P6. PROFESIÓN MADRE			
8VO. DE BÁSICA	22 100%	12 A 13 AÑOS	16 (73%)	M	8	36%	PAPÁ	19	86%	DESEMPEÑA UN OFICIO	12	55%	TRABAJA EN EL HOGAR	13	59%
		14 A 15 AÑOS	6 (27%)	F	14	64%	MAMÁ	21	95%	NO LO SABEN	5	23%	DESEMPEÑA UN OFICIO	6	27%
							HERMANOS	20		OTROS	5	23%	OTROS	3	14%
					OTROS	3	14%								

**TABLA 4B: INFORMACIÓN GENERAL DEL JOVEN
P1, P2, P3, P4, P5, P6.**

4TO. CURSO	20 100%	14 A 15 AÑOS	8 (40%)	M	4	20%	PAPÁ	15	75%	TRABAJO TÉCNICO	6	30%	TRABAJA EN EL HOGAR	10	50%
		16 A 17 AÑOS	12 (60%)	F	16	80%	MAMÁ	16	80%	NO LO SABEN	6	30%	DESEMPEÑA UN OFICIO	4	20%
							HERMANOS	17	85%	UN OFICIO	3	15%	OTROS	6	30%
					OTROS	11	55%	OTROS	5	25%					

FUENTE: CUESTIONARIO PARA ADOLESCENTES Y JÓVENES DE 10 – 18 AÑOS.

AUTORA: YOLDY JIMENA GÓMEZ ACOSTA.

Durante la adolescencia cambia la apariencia de los jóvenes, debido a los eventos hormonales de la pubertad; el cuerpo se transforma en el de un adulto. También cambia su pensamiento y se vuelven muchos más competentes para pensar abstracta e hipotéticamente, sus sentimientos cambian casi del todo y se enfrentan a la tarea más importante que es: lograr la identidad, incluida la identidad sexual que perdura en la edad adulta.¹⁵ Es importante no pasar por alto estas consideraciones porque hoy en día no todos se sienten como son en realidad respecto a la identidad sexual y no es raro encontrar hombres que se sienten mujeres y viceversa haciéndose necesario orientar y en ocasiones tolerar situaciones fuera de lo comúnmente normal.

¹⁵ http://html.rincondelvago.com/adolescencia_21.html.

Tenemos una muestra tomada en octavo de básica con un 64% de estudiantes de sexo femenino y un 36% de sexo masculino con una edad que va desde los 12 - 13 en su mayoría (73%) a los 14 - 15 años (27%).

El 86% de los adolescentes vive con su padre y el 95% con su madre, permitiéndonos deducir que la mayoría de los adolescentes viven con padre y madre. Son familias de clase media baja que no cuentan con trabajo estable por lo que la mayoría son amas de casa (59%), un 29% desempeña un oficio y sólo un 14% tiene un trabajo de nivel técnico, universitario u otro.

Los adolescentes jóvenes están cursando el cuarto curso y están en su mayoría entre los 14 a 16 años; el 20% son de sexo masculino y el 80% de sexo femenino estableciéndose una diferencia tan grande entre los dos, porque el colegio donde fue tomada la muestra hace solo 5 años se hizo mixto, habiendo sido un colegio femenino.

El 80% de jóvenes vive con su padre y el 75% con su madre por lo que se estima que una gran mayoría cuenta con la presencia de padre y madre en su hogar. El 85% de jóvenes tiene de 2 a 3 hermanos y un 55% viven también con otras personas en su familia. Un 30% de los padres de los chicos realiza un trabajo técnico frente a un 15% de madres que realizan trabajos similares; contrariamente un 50% de mujeres en nuestra sociedad trabaja en el hogar mientras los hombres lo hacen en un número muy reducido (2%); el 20% de madres desempeña algún oficio y trabajos que requieran de una mayor preparación no están en capacidad de realizarlo por su situación académica poco favorable.

Como podemos ver el nivel educativo de las familias en las que viven estos jóvenes es bajo y sus ocupaciones lo revelan, pues no se encuentran personas entre los padres de familia de la muestra que tengan una educación de nivel superior sin embargo, no es ese un impedimento para que ellos tengan un contacto directo con la tecnologías de la información y comunicación como observaremos más adelante.

**TABLA 5A: CELULAR.
P54, P55, P56, P57, P58, P59, P60.**

P54. ¿TIENES MÓVIL?			P55. ¿A QUÉ EDAD TUVISTE EL 1º?			P56. ¿CÓMO LO CONSEQUISTE?			P57. ¿DE QUÉ TIPO ES?			P58. ¿QUIÉN PAGA EL CONSUMO?			P59. MEDIO DE PAGO			P60. GASTO MENSUAL		
SI	13	59 %	11 A 12 AÑOS	11	50%	LO COMPRON SUS PADRES	9	41 %	NUEVO	12	55 %	MIS PADRES	10	45%	NO SABEN	7	32 %	NO SABEN	14	64 %
NO	4	18 %	8 A 9 AÑOS	4	18%	NO CONTESTAN	6	27 %	DE SEGUNDA	4	18 %	YO MISMO	4	18%	TARJETA	6	27 %	\$ 5 O MENOS	4	18 %
OTROS	5	23 %	OTROS	7	32%	FUE UN REGALO	7	32 %	NO CONTESTA	6	27 %	NO CONTESTA	6	27%	NO CONTESTA	6	27 %	MÁS DE \$ 20	4	18 %
												OTROS	2	9%	CONTRATO	3	14 %			

**TABLA 5B: CELULAR
P54, P55, P56, P57, P58, P59, P60.**

SI	17	85 %	11 A 14 AÑOS	8	40%	LO COMPRON SUS PADRES	14	70 %	NUEVO	10	50 %	MIS PADRES	13	65%	NO SABEN	8	40 %	NO SABEN	9	45 %
NO	1	5%	8 A 10 AÑOS	6	30%	NO CONTESTAN	2	10 %	DE SEGUNDA	8	40 %	YO MISMO	5	25%	TARJETA	7	35 %	\$ 5 A 10	6	30 %
OTROS	3	15 %	OTROS	6	30%	FUE UN REGALO	4	20 %	NO CONTESTA	2	10 %	NO CONTESTA	2	10%	CONTRATO	5	25 %	MÁS DE \$ 10	5	25 %

**FUENTE: CUESTIONARIO PARA ADOLESCENTES Y JÓVENES DE 10 – 18 AÑOS.
AUTORA: YOLDY JIMENA GÓMEZ ACOSTA.**

El 60% de adolescentes tiene su propio móvil y el 14% usa el de otros dejándonos claro que este medio de comunicación es una herramienta imprescindible para los chicos incluso para estar a la par con su grupo de amigos; lo utilizan para escuchar música, chatear, enviar msj, jugar etc. El 50% consiguió su primer celular a la edad de 11 a 12 años y un 18% ya lo tenía desde los 8 años, lo que muestra que el uso del móvil es algo común. Al 45% de los chicos sus propios padres les pagan el gasto del celular, un 18% lo asumen por sí mismos. El 32% no contesta qué medio de pago usa y un 27% es de tarjeta siendo sólo un 9% los que tienen acceso a planes de contrato.

En el caso de los jóvenes el 85% afirma tener su propio celular y el resto usa uno que no es suyo; a un 70% de los jóvenes sus padres les compraron un celular nuevo y a un 20% se lo regalaron otros familiares en alguna festividad y el gasto es asumido por los padres

en un 65%, el 25% paga el gasto de su móvil y es muy curioso que el 40% no sepa qué tipo de pago usa, un 35% usa tarjeta y un 25% tiene plan. Vemos entonces que la mayoría tanto de adolescentes como de jóvenes usa tarjeta y son sus propios padres quienes generalmente asumen el gasto que les procura este servicio.

**TABLA 6A: JUEGOS, EQUIPOS Y DINERO - ADOLESCENTES
P91, P101, P115, P116, P117.**

P91. JUEGOS PIRATEADOS			P101. ¿DÓNDE TIENES EL TV?			P115. ¿QUÉ COSAS TIENES?			P116. ¿CÓMO CONSIGUES TU DINERO?			P117. ¿CON QUÉ FRASE ESTAS DE ACUERDO?							
DESCARGADOS DE INTERNET	7	32%	HABITACIÓN DE MIS PADRES	17	77%	DVD	18	82%	PIDO Y ME DAN	10	46	TENGO LO SUFICIENTE	12	55					
						EQUIPO	16	73%											
			EN LA SALA	14	64%	CÁMARA	13	59%				TRABAJO FUERA			9	41	MENOS DE LO QUE NECESITO	7	32
						USB	8	36%											
COMPRO EN UNA TIENDA	15	68%	MI HABITACIÓN	14	64%	ORDENADOR E IMPRESORA	5	23%	EN FIESTAS	4	18	MAS DE LO QUE NECESITO	3	14					
						CÁMARA VIDEO	5	23%											
			OTROS	8	36%	MP3/MP4 Y TELÉFONO FIJO	7	32%				OTROS			6	27			
						OTROS	7	32%											

**TABLA 6B: JUEGOS, EQUIPOS Y DINERO - JÓVENES
P91, P101, P115, P116, P117**

DESCARGADOS DE INTERNET	8	45%	HABITACIÓN DE MIS PADRES	11	55%	DVD	14	70%	PIDO Y ME DAN	16	80%	TENGO LO SUFICIENTE	10	50%					
						EQUIPO	14	70%											
			EN LA SALA	16	80%	CÁMARA	10	50%				EN FIESTAS			6	30%	MENOS DE LO QUE NECESITO	6	30%
						USB Y WECAM	10	50%											
COMPRO EN UNA TIENDA	8	45%	MI HABITACIÓN	9	45%	ORDENADOR E IMPRESORA	13	65%	OTROS	4	20%	NO CONTESTA	4	20%					
						CÁMARA VIDEO	8	40%											
						OTROS	2	11%							MP3/MP4 Y TELÉFONO FIJO	7	35%	OTROS	11
OTROS	8	40%																	

FUENTE: CUESTIONARIO PARA ADOLESCENTES Y JÓVENES DE 10 – 18 AÑOS.

AUTORA: YOLDY JIMENA GÓMEZ ACOSTA.

Con respecto a los juegos pirateados, el 32% de los adolescentes los descarga de internet y el 62% lo consiguen en tiendas; en el caso de los jóvenes, el 45% los descarga de internet y el 45% los compran en tiendas y es que en Ecuador es muy fácil conseguir materiales de video pirateados de todo tipo debido al escaso control que las autoridades ejercen sobre la actividad del pirateo. En cuanto a la televisión el 77% de los adolescentes la tiene en el cuarto de sus padres, el 64% en su propia habitación, y un 36% en otros lugares de la casa. Un 80% de los jóvenes afirma tener la televisión en la sala, un 55% en la habitación de sus padres, un 45% en su habitación y un 40% más en otros lugares de la casa. Más del 70% de adolescentes y jóvenes afirma tener Dvd y equipo de sonido, el 50% cámara de fotos y en el caso de los jóvenes un 65% dice tener ordenador e impresora.

En conclusión, los chicos adolescentes se mueven y viven en un medio informatizado y muy poco controlado por lo que fácilmente se conectan a la red, se comunican y más aun ven televisión a su gusto sin importar si es necesario, si les sirve de algo o no, sin un horario establecido y sin las medidas y precauciones necesarias. Se insiste en la necesidad de regular los contenidos de las TICs, mientras entramos en una cultura educativa en donde los chicos aprendan a usar los medios con criterios bien puestos y con responsabilidad de tal manera que se sirvan de todo sin ocasionar daño a sí mismos ni a otros.

En cuanto al dinero, el 46% de adolescentes dice pedir para lo que necesitan y sus padres les dan, mientras que los jóvenes están de acuerdo con esta frase en un 80% y la diferencia tan grande entre los dos, con seguridad, se debe a la situación económica distinta entre las dos realidades, pues los primeros pertenecen a una institución fiscal de nivel bajo y los segundos a un colegio privado; de ahí que en el caso de los primeros el 41% realiza trabajos fuera de casa para suplir sus gastos, mientras que los segundos no lo hacen. El 18% de los adolescentes adquiere dinero en festividades y en el caso de los jóvenes lo reciben en un 30% quizá porque a los segundos se les festeja más y mejor que a los primeros debido a su realidad familiar y social.

Concluimos manifestando que existen fuertes diferencias entre los chicos que se educan en el sector fiscal con los que asisten a una institución privada, siendo los primeros los que más necesidades tienen y se ven enmarcados en una realidad, que pocas oportunidades les ofrece por lo que se ven obligados a trabajar desde temprana edad para procurarse un mejor nivel de vida.

5.2. Redes sociales y pantallas

Las principales líneas de fuerza identifican a esta generación de niños, adolescentes y jóvenes adultos, (de 6 a 18 años), como un grupo altamente familiarizado con la tecnología, de la que disponen en gran medida como algo propio, cercano y personal. Estos dispositivos, Internet, el móvil, el ordenador, los videojuegos, la televisión, les sirven para muchas cosas, aunque la relación social con sus iguales y el entretenimiento son los motivos fundamentales para usarlas. El estudio, la realización de tareas académicas, también ocupa un tiempo, aunque es marginal comparado con la importancia de la dimensión social y la de ocio. La distancia que separa a los menores de sus educadores, padres, madres y profesores, es amplia en la competencia tecnológica, lo que plantea un escenario de riesgos y oportunidades educativas que debemos conocer.

5.2.1 Uso de redes sociales relacionadas con la internet (facebook, twiter, hi5, skipe, e-mail, etc)

**TABLA 7. INTERNET Y REDES SOCIALES.
P9, P10.**

P9. ¿UTILIZAS INTERNET?			P10. ¿PARA QUÉ LO USAS?		
SI	17	77%	PAG WEB	8	36%
			RED SOCIAL	7	32%
NO	5	23%	VIDEOS	4	18%
			OTROS	7	32%

FUENTE: CUESTIONARIO PARA NIÑOS DE 6 -9 AÑOS.

AUTORA: YOLDY JIMENA GÓMEZ ACOSTA.

El 77% de los niños utilizan internet y esto hace que ellos puedan desarrollar habilidades y destrezas que los va haciendo idóneos para vivir y crecer en un época y cultura en donde la tecnología avanza a pasos agigantados; el 36% de los niños usan el internet para entrar en las páginas web, así, ellos pueden practicar mejor y en mayor cantidad la lectura y la investigación, el 18% miran videos y el 11% hacen descargas, ya que es más fácil y económico hacerlo por este medio, sin embargo es muy necesario la supervisión de un adulto para que no adquieran ni accedan a videos, películas u otros materiales no aptos para ellos; solo el 31% chatea y el 36% utilizan las redes sociales, por lo tanto los niños han reemplazado el chat por la red social ya que este brinda más herramientas para que el niño interactúe con sus contactos.

**TABLA 9A. PREFERENCIA DE PANTALLAS - ADOLESCENTES
P7, P8, P9, P10.**

P7. QUÉ TE GUSTARÍA HACER DESPUÉS DE CENAR			P8. ¿QUÉ LEES?			P9. ¿CUÁNTAS HORAS DEDICAS AL ESTUDIO ENTRE SEMANA?			P10. ¿CUÁNTAS HORAS DEDICAS A ESTUDIAR EL FIN DE SEMANA?		
LEER Y NAVEGAR EN MI HABITACIÓN	9	41%	OTROS LIBROS. REVISTAS O COMICS	17	77%	ENTRE TREINTA MINUTOS Y UNA HORA	11	50%	ENTRE UNA Y DOS HORAS	10	46%
NAVEGAR, JUGAR , VER TV CON MI FAMILIA	7	32%	LECTURAS OBLIGATORIAS DEL COLEGIO	4	18%	ENTRE UNA Y DOS HORAS	7	32%	30 MINUTOS	5	23%
OTROS	6	27%	NADA	1	5%	OTROS	4	18%	OTROS	6	27%

**TABLA 9B: . PREFERENCIA DE PANTALLAS - JÓVENES
P7, P8, P9, P10.**

LEER Y NAVEGAR EN MI HABITACIÓN	8	40%	OTROS LIBROS. REVISTAS O COMICS	13	65%	ENTRE DOS Y TRES HORAS	9	45%	ENTRE UNA Y DOS HORAS	9	45%
LEER, ESTUDIAR, IRME A DORMIR	5	25%	LECTURAS OBLIGATORIAS DEL COLEGIO	5	25%	MÁS DE TRES HORAS	4	20%	MÁS DE TRES HORAS	5	25%
OTROS	7	35%	NADA	2	10%	OTROS	7	35%	OTROS	6	30%

FUENTE: CUESTIONARIO PARA ADOLESCENTES Y JÓVENES DE 10 – 18 AÑOS.

AUTORA: YOLDY JIMENA GÓMEZ ACOSTA.

El 41% de los adolescentes después de cenar prefiere leer y navegar en su habitación quizá porque sienten mayor comodidad y privacidad estando en su propio espacio; un 32% prefiere navegar, jugar y ver tv con su familia porque una de las grandes dificultades que se atraviesa en los hogares es la falta de tiempo a la hora de compartir momentos en

familia. Las lecturas preferidas son los comics y revistas con un 77% y un 18% que lee para cumplir con lo que se le pide en el colegio; el tiempo que dedican a la lectura es entre treinta minutos y una hora, siendo sólo el 32% de los chicos quienes dedican más de una hora a esta actividad.

Los adolescentes jóvenes en un 40% gustaría de leer y navegar en su habitación pues al realizar dicha actividad optan por la privacidad que de alguna manera los hace sentirse libres a la hora de ejercer esta actividad; un 25% dice preferir leer, navegar o ver tv con su familia. Un 65% practican la lectura de libros, revistas o comics, pues a esta edad los chicos se interesan mucho por aquello que sea motivo de diversión y no están muy interesados en otro tipo de lecturas; un 25% leen sólo lo que le obligan en el colegio y un 10% lastimosamente no lee nada por lo que en nuestro medio carecemos de una cultura de lectura y es nuestra obligación ir creando espacios que de alguna manera la fomenten; felizmente los jóvenes aseguran en un 45% que leen entre una y dos horas entre semana y más de tres horas los fines de semana lo que nos permite percibir que mientras van creciendo se acercan más a la lectura.

**TABLA 10A: REDES SOCIALES - ADOLESCENTES
P39, P40, P41.**

P39. ¿UTILIZAS REDES SOCIALES?			P40. ¿QUÉ REDES SOCIALES UTILIZAS?			P41. ¿HAS HECHO ALGUNA PÁGINA WEB O ALGUN BLOG?		
SI	16	73%	FACEBOOK	16	73%	NO	11	50%
NO	4	18%	HI5	5	23%	SI	8	36%
NO CONTESTA	2	9%	OTRAS REDES SOCIALES	5	23%	NO CONTESTA	3	14%

**TABLA 10B: REDES SOCIALES - JÓVENES
P39, P40, P41.**

SI	17	85%	FACEBOOK	17	85%	NO	11	55%
NO	1	5%	HI5	12	60%	SI	5	25%
NO CONTESTA	2	10%	OTRAS REDES SOCIALES	3	15%	NO CONTESTA	4	20%

FUENTE: CUESTIONARIO PARA ADOLESCENTES Y JÓVENES DE 10 – 18 AÑOS.

AUTORA: YOLDY JIMENA GÓMEZ ACOSTA.

El 73% de los adolescentes utiliza redes sociales y los jóvenes el 85% indicando el uso masivo de estos medios debido a la facilidad con la que en estos medios se interactúa.

Facebook es una de las redes sociales más usadas, con un 73% por parte de los adolescentes y un 85% los jóvenes, un 23% de los niños conocen hi5 y un 60% los jóvenes con lo que se convierte en la segunda red más usada por estas generaciones. Parece ser que otro tipo de redes apenas se están conociendo y es poco el uso que les dan pero de seguro con el paso del tiempo irán adquiriendo importancia en la vida de niños, adolescentes y jóvenes. No tenemos adolescentes ni jóvenes que elaboren sus propias páginas web y es que no parecen estar preparados para ello, lo que demanda una mejor enseñanza en nuestras instituciones.

5.2.2. Uso de pantallas (televisión, celular, videojuegos, computador y pautas de consumo)

**TABLA 8. PREFERENCIA DE PANTALLAS.
P19, P22, P27, P28, P29, P30, P31.**

P19. ¿QUÉ APARATOS DE JUEGO TIENES?			P22. ¿EN QUÉ LUGAR TIENES LA TV?			P27. ¿QUÉ PREFIERES, EN CASO DE ELEGIR?			P28. ¿QUÉ PREFIERES, EN CASO DE ELEGIR?			P29. ¿QUÉ PREFIERES, EN CASO DE ELEGIR?			P30. ¿QUÉ PREFIERES, EN CASO DE ELEGIR?			P31. ¿QUÉ PREFIERES, EN CASO DE ELEGIR?		
NINTENDO DS	8	36 %	MI HABITACIÓN	18	82 %	INTERNET	10	46 %	TELF. MÓVIL	15	68 %	VIDEO JUEGOS	16	73 %	TV	13	59 %	VIDEO O JUEGOS	11	50 %
PLAYSTATION 2	7	32 %	HABITACIÓN DE MIS PADRES	19	86 %	NO SÉ	6	27 %	NO SÉ	4	18 %	NO SE	5	27 %	TELF. MÓVIL	6	27 %	TELF. MÓVIL	8	36 %
PLAYSTATION 3	6	27 %	DE UN HERMANO	8	36 %	TV	5	27 %	INTERNET	3	14 %	TELEVISIÓN	1	5 %	NO SÉ	3	14 %	NO SÉ	3	14 %
OTROS	5	23 %	SALA	7	32 %															

FUENTE: CUESTIONARIO PARA NIÑOS DE 6 -9 AÑOS.

AUTORA: YOLDY JIMENA GÓMEZ ACOSTA.

Aparte de la internet los juegos de video son muy apetecidos por los niños siendo los más usados y conocidos: el play station 2 con un 32%, el 27% el PlayStation 3 el 10% el Xbox 360, el 36% nintendo DS. Estos son los más asequibles en nuestro medio y por lo tanto, los más usados, lo que no pasa con el wii y el psp que sólo el 3% de los niños lo utilizan y lo tienen en casa debido al costo de los mismos.

Los televisores los tienen en la habitación el 82% de los niños, el 86% en la habitación de sus padres, el 36% en la habitación de un hermano, el 32% en la sala y un 32% en otros

lugares de la casa. Observamos entonces hogares que han decidido independizarse dentro de la familia en cuanto al uso de la televisión, quizá por comodidad a la hora de elegir los programas sin tener en cuenta que sus hijos aún no cuentan, por su edad, con la madurez que requiere el uso independiente del uso de la televisión en cuanto a contenido y tiempo y horarios dedicados a ella. De acuerdo a la encuesta el 46% elegirían quedarse con internet, mientras que el 68% se quedarían con el teléfono móvil y el 27% no lo sabe, esto indica que para los niños es más importante el móvil que internet, lo cual se ha convertido en un instrumento necesario pero si se usa indebidamente y sin un mínimo de reglas y normas puede convertirse en un mal necesario para los chicos.

Entre los videos juegos y la televisión el 73% eligieron el primero y el 27% el segundo, los niños se dedican más a los videos juegos y esto les permite desarrollar la concentración y su análisis para resolver los obstáculos que cada juego presenta para ascender a otra fase, ahora, lo importante es poder asegurarnos de que ellos no descuiden otras obligaciones por dedicar tanto tiempo a estos juegos y poder controlar el contenido de los mismos para evitar posibles consecuencias negativas en sus actitudes.

Vamos mirando entonces, que los niños tienen una clara preferencia por los videojuegos a la hora de elegir con qué aparato o medio de comunicación quedarse, seguido del celular que es un artefacto indispensable en su vida cotidiana, debido al múltiple uso que le pueden dar.

Se va notando claramente las preferencias de los chicos a la hora de escoger y en su mayoría no son indiferentes al internet, por el contrario, se nota una clara búsqueda de contacto con el mismo y de no tener este servicio en casa se lo encuentra en los cibers. El internet les presta una diversidad de servicios al instante y lo consideran de gran utilidad a la hora de hacer trabajos, comunicarse y desarrollar actividades de entretenimiento. Queda claro que es imposible pretender vender la idea de que el internet es en todo el sentido de la palabra un medio de perdición, debemos ser consientes de que existen riesgos en él, pero hay que aprender a afrontarlos y aprovechar los múltiples beneficios que nos proporciona y sobre todo si se aprende a usar sacando el mayor provecho

posible en pro del mejoramiento de la calidad educativa de las presentes y futuras generaciones que son parte de una sociedad interactiva.

**TABLA 11A. ORDENADOR Y MÓVIL - ADOLESCENTES
P14, P15, P61, P62.**

P14. ¿UTILIZAS ORDENADOR PARA HACER DEBERES O ESTUDIAR?			P15. ¿QUÉ HERRAMIENTAS UTILIZAS PARA ELLO?			P61. ¿EL MÓVIL TE SIRVE PRINCIPALMENTE PARA?			P62. ¿CON QUIÉN TE COMUNICAS FRECUENTEMENTE?		
SI	13	59%	INTERNET	10	46%	HABLAR	15	68%	MI PADRE	11	50%
NO CONTESTA	7	32%	WORD, EXCEL, POINT, ETC.	5	23%	ENVIAR MSJ	11	50%	MI MADRE	10	46%
NO	2	9%	ENCICLOPEDIAS DIGITALES	4	18%	ESCUCHAR MÚSICA	10	46%	HERMANOS, FAMILIARES Y AMIGOS	8	36%
						RELOG Y DESPERTADOR	9	41%	NOVIO	6	27%
						JUGAR, FOTOS Y VIDEOS	8	36%			
						OTROS	6	27%			

**TABLA 11B: ORDENADOR Y MÓVIL - JÓVENES
P14, P15, P61, P62.**

SI	14	70%	INTERNET	12	60%	HABLAR	18	90%	MI PADRE	10	50%
NO CONTESTA	3	14%	WORD, EXCEL, POINT, ETC.	9	45%	ENVIAR MSJ	16	80%	MI MADRE	16	80%
NO	3	14%	ENCICLOPEDIAS DIGITALES	2	10%	ESCUCHAR MÚSICA	12	60%	AMIGOS	15	75%
						RELOG Y DESPERTADOR	14	70%	NOVIO/A	10	50%
						JUGAR, FOTOS, VIDEOS, NAVEGAR.	10	50%	OTROS	8	40%
						OTROS	7	35%			

**FUENTE: CUESTIONARIO PARA ADOLESCENTES Y JÓVENES DE 10 – 18 AÑOS.
AUTORA: YOLDY JIMENA GÓMEZ ACOSTA.**

El 70% de los muchachos utilizan el internet para estudiar, ellos quieren estar siempre a la vanguardia de la tecnología, además en los establecimientos educativos se les deja trabajos que requieren el uso de internet por lo que dicho medio se ha convertido en una herramienta necesaria a la hora de estudiar.

Para realizar trabajos escolares los adolescentes utilizan el internet en un 46% porque este medio, facilita al estudiante el desarrollo de investigaciones por la cantidad de información actualizada a la que se accede con una rapidez impresionante; las enciclopedias digitales son utilizadas en un 18% y los programas como Word, power Point, Excel se usan en un 23% en su mayoría, para realizar trabajos del colegio. En el caso de los jóvenes el 60% utiliza internet y un 45% Word, power Point, Excel a la hora de realizar sus tareas escolares y sólo un 10% las enciclopedias digitales.

Los adolescentes usan el celular para hablar un 68% mientras que los jóvenes lo hacen un 90%; un 50% de los adolescentes usa el móvil para enviar msj y los jóvenes un 80%; el 45% de adolescentes lo utiliza para escuchar música y el 41% como reloj y despertador, los jóvenes lo usan para escuchar música un 60% y como reloj-despertador un 70%.

Vemos entonces que internet es la herramienta más usada por adolescentes y jóvenes para hacer sus deberes y con respecto al móvil son los jóvenes los que más hablan, envían mensajes y escuchan música y no puede ser de otra manera, pues los más grandecitos tienen más relación con su entorno y sobre todo con sus semejantes.

Es importante mencionar y hacer referencia a la confianza que los adolescentes y adolescentes jóvenes tienen en sus padres en donde la mayoría muestran una mayor cercanía a la madre con un 30% por encima de los padres. Con la madre es con quien más se comunican en el entorno familiar y por lo mismo quizá sea ella la que tenga más acceso a las actividades que los chicos realizan valiéndose del internet, el celular y los diversos servicios que estos prestan.

TABLA 12: VIDEOJUEGOS - ADOLESCENTES**P70, P71, P72, P73, P74, P75, P76, P77, P78, P79, P80, P81, P82, P83, P84, P85, P86.**

P70. ¿JUEGAS CON VIDEOJUEGOS?			P71. ¿QUÉ CONSOLA TIENES?			P72. ¿JUEGAS CON PLAYSTATION 2?			P73. ¿TIENES ALGÚN JUEGO DE PLAYSTATION 2?		
SI	13	59%	PLAYSTACIÓN 2	12	55%	SI	13	59%	FIFA 08	9	41%
NO	8	36%	PLYSTATION	7	32%	NO	2	9%	GOOD PLATINUM	8	36%
NO CONTESTA	1	5%	XBOX360	7	32%	NO CONTESTA	7	32%	GRAND THEFT AUTO	7	32%
			NINTENDO DS Y GAME VOY	4	18%				FIFA 09	6	27%
			WII Y PSP	3	14%				OTROS	5	23%
74. ¿JUEGAS CON PLAYSTATION 3?			75. ¿ TIENES ALGÚN JUEGO DE PLAYSTATION 3?			76. ¿JUEGAS CON XBOX 3600?			P77. ¿TIENES ALGÚN JUEGO DE XBOX 3600?		
SI	8	36%	SOCCER 2009	6	27%	SI	8	36%	SOCCER 2009	5	23%
NO	5	23%	FIFA 09	6	27%	NO	7	32%	FIFA 08	5	23%
NO CONTESTA	9	41%	PRINCE OF PERSIA	6	27%	NO CONTESTA	7	32%	AUTO IV	4	18%
			EVOLUTION SOCCER 2008	6	27%				OTROS	3	14%
			OTROS	4	18%						
P78. ¿JUEGAS CON NINTENDO WII?			P79. ¿JUEGAS CON NINTENDO WII?			P80. ¿JUEGAS CON PSP?			P82. ¿JUEGAS CON NINTENDO DS?		
SI	4	18%	WII PALY, MARIO KART, WII FIT, MARI, BROOS, MARIO OLIMPICO, TRIVIAL	4	18%	SI	5	23%	SI	6	27%
NO	10	46%				NO	10	46%	NO	9	41%
NO CONTESTA	8	36%				NO CONTESTA	7	32%	NO CONTESTA	7	32%
						TODO JUEGO 3 (13,63)					
P83. ¿TIENES JUEGOS NINTENDO DS?			P84. ¿JUEGAS CON GAMEBOY?			P85.¿TIENES JUEGOS GAMEBOY?			P86. ¿JUEGAS CON EL ORDENADOR?		
MARIO BROS, MARIO OLÍMPICO, GUITAR HERO.	5	23%	SI	7	32%	MARIO BROSS	8	36%	SI	8	36%
			NO	8	36%	POKEMON YELLOW, DRAGON BALLZ	5	23%	NO	6	27%
			NO CONTESTA	7	32%				NO CONTESTA	8	36%

FUENTE: CUESTIONARIO PARA ADOLESCENTES Y JÓVENES DE 10 – 18 AÑOS.**AUTORA: YOLDY JIMENA GÓMEZ ACOSTA.**

Los adolescentes en un 59% usa videojuegos ya sea en consolas u ordenador, el 36% no lo hace y el 5% prefiere no responder, la mayoría de los adolescentes se sienten atraídos por este tipo de distracciones y aunque no se puede decir que todos estos juegos son malos, es necesario que no se permita el uso desmesurado de los mismos.

Las consolas más conocidas en el medio son: playstation 2 con 59% y lo tienen en casa el 55%, un 36% juega con playstation 3, con Xbox 3600, gameboy pero no los tienen y otro 36% juegan con el ordenador. Las demás consolas son poco conocidas y por su costo no están al alcance de nuestros niños. Se debe mencionar que se nota claramente un gusto y atracción fuerte por los videojuegos y es mucho el tiempo que algunos chicos le invierten, sobre todo los hombres. Los juegos favoritos de esta generación son, en términos generales, los juegos de “acción”: los géneros de aventuras, deportes y lucha aglutinan los índices más altos de preferencia. Sin embargo, aquellos más intelectuales, como los juegos de inteligencia o simulación no llegan a gustar a la mayoría de los encuestados. Las preferencias de los chicos se mantienen mayoritariamente en el ámbito de los deportes, la acción y la aventura. Por su parte, las chicas optan por los juegos de aventura y de inteligencia.

Aunque los resultados de las muestras nos indican con claridad que los jóvenes y adolescentes no tienen acceso a gran cantidad de juegos y muchos de ellos ni siquiera los conocen, es bueno aclarar el por qué y es que el motivo no es precisamente la indiferencia o el desinterés por ellos sino la falta de recursos para adquirirlos. Basta escuchar los nombres de las consolas y sus videojuegos para despertar en los chicos una inmensa curiosidad por ellos e inmediatamente preguntan si son costosos, fáciles de adquirir o no y terminan estableciendo un dialogo fluido con sus compañeros y amigos teniendo como tema base de su conversación: los videojuegos y todos sus detalles. Hago esta aclaración que me parece sumamente importante porque es importante tener en cuenta que cuando nuestros hijos y alumnos tengan la oportunidad de acceder a los videojuegos ya sea en consolas u ordenador, no los van a rechazar y deben aprender a hacer uso de ellos con mesura sin perder de vista ni abandonar sus otras responsabilidades, sobre todo sus estudios.

TABLA 13: VIDEOJUEGOS - JÓVENES**P70, P71, P72, P73, P74, P75, P76, P77, P78, P79, P80, P81, P82, P83, P84, P85, P86.**

P70. ¿JUEGAS CON VIDEOJUEGOS?			P71. ¿QUÉ CONSOLA TIENES?			P72. ¿JUEGAS CON PALYSTATION 2?			P73. ¿TIENES ALGÚN JUEGO DE PLAYSTATION 2?		
SI	11	55%	PLAYSTATION 2	4	20%	SI	10	50%	NEED OF SPEED, FIFA 09, PLATINO, SIMPSOM	3	15%
NO	5	25%	NINGUNA	5	25%	NO	4	20%			
NO CONTESTA	4	20%	OTROS	1	5%	NO CONTESTA	6	30%	OTROS	1	5%
74. ¿JUEGAS CON PLAYSTATION 3?			75. ¿ TIENES ALGÚN JUEGO DE PLAYSTATION 3?			76. ¿JUEGAS CON XBOX 3600?			P77. ¿TIENES ALGÚN JUEGO DE XBOX 3600?		
SI	1	5%	TODOS	0	0%	SI	1	5%	TODOS	0	0%
NO	9	45%				NO	10	50%			
NO CONTESTA	10	59%				NO CONTESTA	9	45%			
P78. ¿JUEGAS CON NINTENDO WII?			P79. ¿JUEGAS CON NINTENDO WII?			P80. ¿JUEGAS CON PSP?			P82. ¿JUEGAS CON NINTENDO DS?		
SI	3	15%	WII Paly, MARIO KART, WII FIT, MARI, BROOS, MARIO OLIMPICO.	2	10%	SI	0	0%	SI	3	15%
NO	8	40%				NO	9	45%	NO	6	30%
NO CONTESTA	9	45%				NO CONTESTA	11	55%	NO CONTESTA	11	55%
P83. ¿TIENES JUEGOS NINTENDO DS?			P84. ¿JUEGAS CON GAMEBOY?			P85.¿TIENES JUEGOS GAMEBOY?			P86. ¿JUEGAS CON EL ORDENADOR?		
MARIO BROS, SUPER MARIO.	1	5%	SI	3	15%	MARIO BROSS, POKEMON	1	5%	SI	9	45%
			NO	8	40%				NO	3	15%
			NO CONTESTA	9	45%				NO CONTESTA	8	40%

FUENTE: CUESTIONARIO PARA ADOLESCENTES Y JÓVENES DE 10 – 18 AÑOS.**AUTORA: YOLDY JIMENA GÓMEZ ACOSTA.**

El 55% de los jóvenes reconoce jugar con videojuegos de consolas u ordenador pero el más conocido es PlayStation 2 con un 50% y solo el 15% posee algunos juegos de esta consola. Otras consolas como nintendo wii y gameboy no superan el 15% mostrándonos definitivamente que los más jóvenes no manejan ciertos juegos de consolas poco familiares para ellos. Los jóvenes en cambio en un 45% prefieren el ordenador para jugar porque les resulta mejor y económico pues todos poseen uno en casa.

Las preferencias a la hora de escoger videojuegos son las mismas que las de los adolescentes, optando por aquello que represente acción permitiéndoles ser protagonistas de grandes batallas, deportes y luchas que en la vida real no les sería posible.

Vamos descubriendo que es muy poco el acceso a videojuegos de consolas porque representan un costo imposible de asumir para jóvenes de hogares como los estudiados en el presente proyecto y quizá por ello poco los conocen. Parece ser que prefieren jugar lo que pueden descargar de internet y usar para ello el ordenador, resultándoles más económico y asequible.

5.2.3. Uso de las tecnologías e impacto (positivo – negativo) en el ámbito escolar y familiar.

TABLA 9: ECONOMÍA.
P25, P26.

P25. ¿CÓMO CONSIGUES TU DINERO?			P26. ¿CON QUÉ FRASE ESTÁS DE ACUERDO?		
EN FIESTAS	12	55%	TENGO MENOS DE LO QUE NECESITO	9	41%
CUANDO NECESITO, ME DAN	8	36%	TENGO SUFICIENTE	7	32%
PAGA SEMANAL	6	27%	MÁS DE LO NECESARIO	6	27%
TRABAJO EN Y FUERA DE CASA	8	36%			

FUENTE: CUESTIONARIO PARA NIÑOS DE 6 -9 AÑOS.

AUTORA: YOLDY JIMENA GÓMEZ ACOSTA.

El 55% de los niños consigue dinero en fiestas, celebraciones navideñas, cumpleaños y otros. Es costumbre en nuestro medio dar dinero como regalo e incluso suelen llegar invitaciones que aclaran que la fiesta es una lluvia de sobres, lo que indica que el regalo es en dinero y por tanto es en este tipo de festejos donde los menores adquieren dinero.

El 36% de los niños pide dinero cada vez que necesita y sus padres se lo proporcionan por lo que no requiere administrar, economizar y tampoco sufrir por sus necesidades lo que a criterio personal me parece razonable pero también es bueno que aprendan a manejar y ocupar el dinero en lo que realmente sea necesario.

El 41% de los niños tiene menos dinero del que necesita, eso quiere decir que la mayoría de las familias no cuentan con los recursos suficientes para sus necesidades y escasamente cubren la educación de sus hijos que cuentan con lo mínimo necesario en cuanto a recursos se refiere y apenas un 27% tiene más dinero de lo que necesita y tampoco es que procedan de familias adineradas sino más bien de personas que cuentan con empleos estables.

Por pertenecer a una población de situación social y económica regular, es poco el impacto que las redes sociales y pantallas pueden causar puesto que tienen preocupaciones más fuertes que opacan la presencia de las TICs en su vida cotidiana. La televisión y la música son las dos fuentes de distracción que más ocupan a estos niños y los que más acaparan su tiempo por lo que el impacto en el rendimiento escolar es significativo, como bien lo reconocen profesores y los mismos alumnos, viéndose necesario un mayor y mejor control de los padres de familia.

TABLA 14A: PANTALLAS EN EL HOGAR - ADOLESCENTES
P87, P88, P89, P90, P100.

P87. ¿QUÉ JUEGOS TIENES EN EL ORDENADOR?			P88. ¿DE LUNES A VIERNES QUÉ TIEMPO DEDICAS A LOS VIDEOJUEGOS?			P89. ¿LOS FINES DE SEMANA, QUÉ TIEMPO DEDICAS A VIDEOJUEGOS?			P90. ¿TIENES JUEGOS PIRATEADOS?			P100. ¿CUÁNTOS TV HAY EN TU CASA?		
WORLD OF WARCRAFT	5	23%	NADA	7	32%	NADA	7	32%	SI	5	23%	2 TV	8	36%
SIMS 2, WORLD OF WARCRAFT, ACTIVA TU MENTE.	4	18%	OTROS	2	9%	MÁS DE 2 HORAS	4	18%	NO	10	46%	3 TV	7	32%
OTROS	3	14%				OTROS	3	14%	NO CONTESTA	7	32%	MÁS DE 3	4	18%
												UNO	3	14%

TABLA 14A: PANTALLAS EN EL HOGAR - JÓVENES
P87, P88, P89, P90, P100.

TODOS	1	5%	NO CONTESTA	8	40%	NO CONTESTA	7	35%	SI TENGO ALGUNO	4	40%	2 TV	3	15%
NINGUNO	3	15%	MENOS DE 1 HORA	3	15%	MENOS DE 1 HORA	5	25%	NO	7	35%	3 TV	7	35%
			MÁS DE 2 HORAS	3	15%	OTROS	2	10%	NO CONTESTA	7	35%	MÁS DE 3	3	15%
			OTROS	1	5%							UNO	5	25%

FUENTE: CUESTIONARIO PARA ADOLESCENTES Y JÓVENES DE 10 – 18 AÑOS.
AUTORA: YOLDY JIMENA GÓMEZ ACOSTA.

Como ya se ha dicho anteriormente, los chicos tienen poco acceso a los videojuegos por su costo más no porque no tengan éxito y desde su aparición, ha habido una gran discusión en torno a los pros y contras de los juegos electrónicos, sin embargo es innegable que ayudan a desarrollar destrezas y a hacer amigos.

En la actualidad, el uso de videojuegos supera cualquier otro medio de entretenimiento. Los niños y adolescentes, ciertamente, prefieren los videojuegos, ya que implica tanto desarrollar sus habilidades en relación a la tecnología y los medios electrónicos, así como desarrollar destrezas para hallar la lógica oculta del juego.¹⁶

WORLD OF WARCRAFT, es uno de los juegos que los adolescentes tienen en su ordenador en un 23%, y los SIMS 2, WORLD OF WARCRAFT, ACTIVA TU MENTE un 18%, es decir que son muy pocos los que los poseen y si juegan quizá lo hacen en la red. A lo que más tiempo dedican es a la televisión y a los juegos no dedican mucho tiempo manifestando dedicar dos horas diariamente sólo un 18% lo que nos muestra que en este medio y sobre todo en el de los adolescentes no hay espacio para los juegos quizá por su situación económica y la falta de recursos.

En el caso de los jóvenes tampoco existe un porcentaje importante en la práctica de juegos en el computador y sólo un 15% dedica más de dos horas diarias a dichos juegos siendo la tv la que rompe el record en el uso de pantallas.

Con respecto a la televisión, el 36% posee dos televisores en el hogar, un 32% tres televisores y más de tres un 18%. Todos los hogares cuentan con televisor en casa y sigue siendo uno de los medios de mayor entretenimiento en el hogar, pues el único servicio de información que presta la televisión son los noticieros y en su mayoría son de carácter unidireccional por más que intentan inmiscuir la participación de la audiencia en concursos, juegos, realitys y otros.

¹⁶ Comentario basado en información recabada de: <http://www.esmas.com/salud/770476.html>

**TABLA 15A: PREFERENCIAS DE PANTALLAS - ADOLESCENTES
P118, P119, P120, P121, P122, P123, P124, P125, P126.**

P118. ¿DE CADA COSA, QUÉ TE GUSTA MÁS?			P119. ¿DE LO SIGUIENTE, QUÉ TE GUSTA MÁS?			P120.¿DE CADA PAREJA, QUÉ TE GUSTA MÁS?			P121.¿DE CADA PAREJA, QUÉ TE GUSTA MÁS?			P122.¿DE CADA PAREJA, QUÉ TE GUSTA MÁS?		
INTERNET	1 6	73%	INTERNET	1 4	64%	INTERNET	1 4	64%	VIDEOJUEGOS	2	9%	TELF. MÓVIL	1 3	59%
TELEVISIÓN	2	9%	TELF. MÓVIL	6	27%	VIDEOJUE	0	0%	TELEVISIÓN	8	36%	TELEVISIÓN	5	23%
NO LO SE	4	18%	NO SÉ	2	9%	NO SÉ	1	5%	NO SÉ	4	18%	NO SÉ	4	18%
P123.¿DE CADA PAREJA, QUÉ TE GUSTA MÁS?			P124.¿DE CADA PAREJA, QUÉ TE GUSTA MÁS?			P125.¿DE CADA PAREJA, QUÉ TE GUSTA MÁS?			P126.¿DE CADA PAREJA, QUÉ TE GUSTA MÁS?					
MP3/MP4/POD	1 2	60%	MÓVIL	1 1	55%	PLAYSTATION 3	1 0	50%	PSP	1 0	50%			
MÓVIL	7	35%	VIDEOJUEGOS	8	36%	NO SÉ	7	35%	NINTENDOS	2	10%			
NO SE	3	15%	NO SÉ	3	15%	WII	5	25%	NO SÉ	1 0	50%			

**TABLA 15B: PREFERENCIAS DE PANTALLAS – JÓVENES.
P118, P119, P120, P121, P122, P123, P124, P125, P126.**

P118. ¿DE CADA COSA, QUÉ TE GUSTA MÁS?			P119. ¿DE LO SIGUIENTE, QUÉ TE GUSTA MÁS?			P120.¿DE CADA PAREJA, QUÉ TE GUSTA MÁS?			P121.¿DE CADA PAREJA, QUÉ TE GUSTA MÁS?			P122.¿DE CADA PAREJA, QUÉ TE GUSTA MÁS?		
INTERNET	1 3	65%	INTERNET	7	35%	INTERNET	1 4	70%	VIDEOJUEGOS	5	25%	TELF. MÓVIL	1 0	5%
TELEVISIÓN	2	10%	TELF. MÓVIL	8	40%	VIDEOJUE	2	10%	TELEVISIÓN	8	40%	TELEVISIÓN	3	15%
NO LO SE	3	15%	NO SÉ	3	15%	NO SÉ	3	15%	NO SÉ	5	25%	NO SÉ	6	30%
P123.¿DE CADA PAREJA, QUÉ TE GUSTA MÁS?			P124.¿DE CADA PAREJA, QUÉ TE GUSTA MÁS?			P125.¿DE CADA PAREJA, QUÉ TE GUSTA MÁS?			P126.¿DE CADA PAREJA, QUÉ TE GUSTA MÁS?					
MP3/MP4/POD	6	30%	MÓVIL	1 4	70%	PLAYSTATION 3	4	20%	PSP	3	15%			
MÓVIL	1 2	60%	VIDEOJUEGOS	2	10%	NO SÉ	1 1	55%	NO CONTESTA	4	20%			
NO SE	1	5%	NO SÉ	3	15%	NO CONTESTA	4	20%	NO SÉ	1 3	65%			

**FUENTE: CUESTIONARIO PARA ADOLESCENTES Y JÓVENES DE 10 – 18 AÑOS.
AUTORA: YOLDY JIMENA GÓMEZ ACOSTA.**

Al plantearles a los adolescentes el binomio televisión frente a Internet, la generación interactiva se inclina por la red como pantalla preferida: el 73% de los adolescentes la elige frente a apenas 9% que escoge la televisión. En este caso, el sexo no es relevante en la elección en términos generales. Al hacer la misma propuesta entre la televisión y el celular los chicos prefieren el móvil con un 59% y la televisión ligeramente alcanza un 27% quedando los videojuegos en tercera plana sin porcentaje significativo. Los

adolescentes escogen sus preferencias de acuerdo con lo que conocen y si bien es cierto que los videojuegos son de gran apetencia, muy poco los conocen y en cambio el internet y la televisión son dos redes al alcance de todos. Entre el teléfono móvil ya el Mp3/ Mp4/ iPod los adolescentes prefieren en un 60% el segundo, el 35% el primero y el 15% no lo sabe; se puede decir que esta en preferencia el reproductor de música, ya que también se puede guardar información y videos y es cómodo para llevarlo a todas partes.

Los jóvenes prefieren internet con un 65% por encima de la televisión con apenas un 10%, a diferencia de los adolescentes, los jóvenes prefieren ligeramente el móvil con un 40% al internet con un 35% y la televisión con un 40% supera a los videojuegos que alcanzan un 25%; de la misma manera el móvil es preferido por un 60% de los jóvenes frente a los reproductores de música con un 30%. Se puede concluir entonces que, en nuestro medio las pantallas más usadas y preferidas por los jóvenes son: internet, móvil, ipod y televisión. Los jóvenes establecen muchas más relaciones sociales con gente de su edad y por ello utilizan mucho el internet y a la par el móvil no sólo para hablar sino también para enviar mensajes, para escuchar música y otros; como invierten más tiempo en las relaciones con sus semejantes van haciendo a un lado los videojuegos y la televisión.

Resumiendo se puede decir, que lo que preocupa, es que el mayor destino que los adolescentes Ecuatorianos le dan a estas tecnologías esté enfocado más hacia el ocio, el entretenimiento y la recreación, mientras se desperdicia este recurso con fines de formación personal y de educación formal, en un grupo de edad privilegiado para estos propósitos.

5.3. Redes sociales y mediación familiar.

Un agente que está directamente implicado en la protección de los menores frente a los medios de comunicación es la familia. Los padres son un factor fundamental en la socialización del niño, concretamente en su faceta como consumidor. De la misma forma,

los padres juegan un papel decisivo en la relación de sus hijos con los medios de comunicación.

La aparición de las nuevas tecnologías ha enriquecido el entorno mediático en el que crecen los menores. Dicho entorno es a la vez más complejo, especialmente para las personas mayores que, a diferencia de los más pequeños, no han crecido de forma natural en dicho entorno y, a menudo, carecen de los conocimientos y destrezas necesarios para manejarlas, por lo que se considera necesario formar a los padres de familia en estos temas de tal modo que puedan ofrecer a sus hijos una mejor orientación y mediación en el uso de las redes y pantallas.

5.3.1. Relación de las tecnologías con el entorno familiar.

**TABLA 16: JUEGOS DE ORDENADOR Y TELEVISIÓN.
P17, P18, P21, P23.**

P17. ¿JUEGAS CON VIDEOJUEGOS O JUEGOS DE ORDENADOR?			P18. ¿CON QUÉ APARATOS JUEGAS?			P21. ¿CUÁNTOS TV HAY EN TU CASA?			P23. ¿CON QUIÉN VES LA TV?		
SI	22	100%	ORDENADOR	19	86%	PLAYSTATION2	8	36%	MADRE	18	82%
						PLAYSTATION3	6	27%	PADRE	16	73%
						NINTENDO DS	4	18%	SÓLO	15	68%
						OTROS	2	9%	HERMANOS	12	55%
									OTROS	9	41%

FUENTE: CUESTIONARIO PARA NIÑOS DE 6 -9 AÑOS.

AUTORA: YOLDY JIMENA GÓMEZ ACOSTA.

Los niños se recrean con juegos de video o en el ordenador en un 100%, por lo tanto, en cada familia, el niño tiene la posibilidad de jugar sin salir de casa permitiendo a sus padres ejercer un mejor control sobre el contenido y el tiempo que pasan los chicos en los juegos.

De acuerdo a la encuesta los niños prefieren estar solos en un 68% mientras ven la tele, con el padre el 73%, con la madre el 82%, algún hermano/a el 55%, otros un 41%.

Como se puede notar a los niños no les hace falta privacidad a la hora de hacer uso de los medios de comunicación y de la información. Por su edad son más dependientes de

sus padres y gustan, pasar tiempo al lado de ellos, compartiendo sus intereses lo que favorece la comunión en la familia. Es importante destacar que los padres de familia no están ejerciendo un buen control sino más bien son los niños quienes lo propician por la apertura que tienen frente a sus progenitores, lo que no significa que ellos estén haciendo un buen papel mediador.

**TABLA 17A: DEBERES - ADOLESCENTES
P11, P12, P13.**

P11. ¿TIENES AYUDA A LA HORA DE HACER TAREAS?			P12. ¿QUÉ AYUDA RECIBES?			P13. ¿EN QUÉ LUGAR HACES LA TAREA?		
NO	14	55%	MI MADRE	5	23%	MI HABITACIÓN	16	73%
SI	7	32%	PADRE	3	14%	SALA	6	27%
NO CONTESTA	3	14%						

TABLA 17B: DEBERES – JÓVENES

NO	14	70%	HERMANOS	5	25%	MI HABITACIÓN	13	65%
SI	5	25%	NO CONTESTAN	15	75%	SALA	7	32%
NO CONTESTA	1	5%						

FUENTE: CUESTIONARIO PARA ADOLESCENTES Y JÓVENES DE 10 – 18 AÑOS.

AUTORA: YOLDY JIMENA GÓMEZ ACOSTA

El 32% de los adolescentes dice que tiene ayuda para hacer sus tareas frente a un 55% que no la tiene; al 23% que recibe ayuda, lo hace de su madre y un 14% lo recibe de su padre y hermanos. Esto se debe a que en nuestra sociedad machista muchos creen que la responsabilidad de la educación de los hijos es tarea única de la madre.

Los adolescentes jóvenes: el 25% cuenta con ayuda de sus hermanos para hacer la tarea y el 75% no responde, pero con seguridad no la tiene y por el tipo de trabajos que presenta la mayoría parece ayudarse de internet y mostrar una gran independencia a la hora de hacer sus tareas.

En lo referente al lugar donde hacen sus deberes o estudian un 75% de los adolescentes lo hacen en su habitación y los jóvenes en el mismo lugar un 65%; la razón parece ser la ausencia de un estudio o lugar adecuado en los hogares para esta actividad y es que muchos viven arrendando o cuentan con casas pequeñas que no cuentan con el espacio suficiente para una sala o cuarto de estudio.

5.3.2. Pautas de consumo relacionadas con la tecnología en el entorno familiar.

Teniendo en cuenta que los alumnos que participaron en la muestra pertenecen a un nivel económico medio bajo, es alto el porcentaje de hogares que cuenta con un ordenador e internet en su casa, más aún los celulares que casi todos lo tienen en forma personal y ni hablar de la televisión y equipos de música, también un buen número cuenta con cámaras de fotos digitales.

Es evidente que los equipos informáticos de la comunicación e información están ubicándose en los hogares desde una percepción de necesarios lo que ha incrementado y sigue incrementando su consumo. El consumo, entendido en un sentido amplio, engloba todo lo relacionado con el acceso y los usos que niños y jóvenes hacen de los medios de comunicación. Cuestiones como el equipamiento tecnológico de los hogares, el lugar de acceso a los diversos medios, el momento del día en el que los utilizan o la cantidad de tiempo que les dedican, abarcan también el interés de nuestra investigación.

**TABLA 18A: ORDENADOR E INTERNET – ADOLESCENTES.
P18, P19, P20, P21, P22.**

P18. ¿TIENES ORDENADOR?			P19. ¿DÓNDE ESTÁ EL ORDENADOR?			P20. ¿TIENES INTERNET EN CASA?			P21. ¿TIENES PROTECCIÓN CUANDO NAVEGAS?			P22. ¿UTILIZAS INTERNET?		
NO	4	18%	MI HABITACIÓN	8	36%	NO	9	41%	ANTIVIRUS	6	27%	SI	20	91%
SI	15	68%	NO CONTESTA	6	27%	SI	7	32%	SI, PERO NO SÉ	2	9%	NO	2	9%
NO CONTESTA	3	14%	SALA	5	23%	NO CONTESTA	6	27%	NO CONTESTA	12	55%			
			PORTATIL	3	14%									

**TABLA 18B: ORDENADOR E INTERNET – JÓVENES.
P18, P19, P20, P21, P22**

NO	3	15%	MI HABITACIÓN	4	20%	NO	3	15%	ANTIVIRUS	9	45%	SI	17	85%
SI	13	65%	NO CONTESTA	7	35%	SI	13	65%	NO SÉ	3	15%	NO	1	5%
NO CONTESTA	4	20%	SALA	5	25%	NO CONTESTA	4	20%	NO CONTESTA	8	40%	NO CONTESTA	2	10%
			PORTATIL	4	20%									

**FUENTE: CUESTIONARIO PARA ADOLESCENTES Y JÓVENES DE 10 – 18 AÑOS.
AUTORA: YOLDY JIMENA GÓMEZ ACOSTA.**

Según los adolescentes el 68% y los jóvenes el 65% tienen ordenador en casa, el 18% de los primeros no lo tienen y el 15% de los segundos tampoco. Constatamos una vez

más que el computador no es un equipo de lujo y quizá en este momento es más importante el ordenador que el mismo televisor, debido a que el primero es una herramienta indispensable para el trabajo y el estudio y se encuentra inmerso en todos los ámbitos de la sociedad, a tal punto que su ausencia puede parar y bloquear múltiples actividades.

El 36% de los adolescentes y el 20% de los jóvenes tienen el ordenador en su habitación porque se considera que los chicos son quienes más y mejor lo usan. El 23% de adolescentes tiene el computador en la sala y los jóvenes el 25%, más un 14% de adolescentes y un 20% de jóvenes que poseen una portátil. Vamos corroborando lo dicho anteriormente: el ordenador es una herramienta indispensable en el hogar porque tanto padres como hijos la necesitan y ocupan.

Un 32% de los adolescentes y un 65% de los jóvenes afirman contar con una conexión a internet en su casa. Recordemos que los adolescentes pertenecen a un sector de escasos recursos y asisten a una institución fiscal y, aún así, el 32% de esta muestra afirma tener internet lo que es muy significativo teniendo en cuenta su realidad; los jóvenes, en cambio, aunque no son de grandes recursos se educan en una institución particular y por ello se entiende que cuentan con mayores posibilidades de tener internet en sus hogares.

Curiosamente, el 91% de los adolescentes, dice conectarse a internet y estar protegidos en un 27% mientras que los jóvenes, que cuentan con una mayor cantidad de cobertura en sus hogares, es menor el uso de internet con un 85% y quizá sea porque los primeros asisten más a cibernets que los segundos.

5.3.3. Tiempo dedicado a las tecnologías en relación a la familia.

Los niños en el mundo interactúan cada vez menos con sus familias y pasan cada vez más tiempo en sus habitaciones viendo la televisión, conectados a Internet y jugando en el ordenador. Los padres e hijos adolescentes también andan con el "Boom" de la tecnología, y hay muchos hogares donde padres e hijos están prácticamente pegados a un computador navegando en internet, ya sea para realizar actividades de trabajo o

simplemente por lo adictivo que puede llegar a ser el Internet, con todo el universo de información que maneja.

Lo mismo ocurre con el móvil, la televisión y la música, cada uno en la familia habla con quien quiere y todos tienen su propio celular, ven los programas que les gusta y por eso cuentan hasta con tres y más televisores y no es distinto con la música, pues los reproductores y audífonos facilitan la escucha particular; entonces, vamos entrando en un mundo individual y facilista donde todo es como todos quieren y nadie se preocupa por las necesidades o deseos ajenos fomentando la intolerancia, egoísmo y consumo no siempre necesario.

**TABLA 19A: TIEMPO DEDICADO A LAS TICS - ADOLESCENTES
P28, P44, P45, P46.**

P28. ¿A QUÉ QUITAS TIEMPO POR EL USO DE INTERNET?			P44. ¿CON QUÉ ESTÁS DE ACUERDO?			P45. ¿DISCUTES CON TUS PADRES POR EL USO INTERNET?			P46. ¿POR QUÉ MOTIVOS?		
TELEVISIÓN	8	36%	CON NINGUNA	9	41%	NO	15	68%	POR EL TIEMPO	2	9%
A NADA	5	23%	ME ENFADO CUANDO NO ME DAN PARA NAVEGAR	5	23%	SI	5	23%	POR EL MOMENTO	2	9%
VIDEOJUEGOS Y HABLAR POR TELF.	4	18%	PUEDO PONER CUALQUIER FOTO/VIDEO EN INTERNET	5	23%	NO CONTESTA	2	9%	POR LO QUE HAGO	1	5%
ESTUDIOS Y DEPORTE	3	14%	OTROS	1	5%						
FAMILIA Y LECTURA	2	9%									

**TABLA 19B: TIEMPO DEDICADO A LAS TICS – JÓVENES
P28, P44, P45, P46**

ESTUDIOS	9	45%	ME ENFADO CUANDO NO ME DAN PARA NAVEGAR	6	30%	NO	13	65%	POR EL TIEMPO	3	15%
LECTURA	6	30%	CON NINGUNA	8	40%	SI	5	25%	POR EL MOMENTO	3	15%
TELEVISIÓN Y DEPORTE	5	25%	OTROS	3	15%	NO CONTESTA	2	10%	POR LO QUE HAGO	2	10%

FUENTE: CUESTIONARIO PARA ADOLESCENTES Y JÓVENES DE 10 – 18 AÑOS.

AUTORA: YOLDY JIMENA GÓMEZ ACOSTA.

La primera derrotada, en el valioso campo de batalla del tiempo de los menores, es la televisión en términos absolutos con un 36%.

En menor medida, pero dentro del ámbito del ocio audiovisual, se ven perjudicados los videojuegos frente a Internet en un 18% de situaciones; tenemos un desplazamiento de los estudios de un 14% y de la familia y la lectura por causa del internet de un 9% con una tendencia a incrementar paulatinamente estos valores.

Se aprecian diferencias significativas según la edad y las familias de las que proceden desde mi apreciación personal, y es que en el caso de los jóvenes, el primer desplazado en la competencia con internet son los estudios con un 45%, la lectura con un 30%, por lo que no parece considerarse en este grupo muy importante el campo del ocio, quedando la televisión y el deporte desplazados sólo en un 25% y los amigos en un 20%. No se nombra siquiera a la familia y menos los videojuegos.

Con respecto a las actitudes, únicamente el 23% de adolescentes y el 30% de jóvenes se enfadan cuando no navegan o no se les proporciona los medios para hacerlo, y los mismos porcentajes discuten con sus padres por el uso de internet, mostrando que son muy pocos los problemas generados por este motivo y un punto más a tener en cuenta es que los hogares están formados por padres que, de una u otra manera, están insertándose en esta generación internauta.

Los niños y adolescentes han comenzado a interactuar cada vez más con las nuevas tecnologías, aquellas que han generado tanto fascinación, como preocupación por parte de los adultos responsables de la educación de los niños, pero en este caso tampoco se encuentran valores importantes que justifiquen problemas con la familia, siendo el tiempo de uso la opción más aceptada con apenas un 15%.

Se puede ir concluyendo que el internet y los videojuegos no causan conflictos importantes entre padres e hijos y eso se debe a que muchas veces los progenitores desconocen el tiempo y las actividades a las que sus hijos dedican gran cantidad de su tiempo.

**TABLA 20A: LAS TICS Y LA FAMILIA – ADOLESCENTES
P28, P44, P45, P46.**

P47. ¿TE PREMIAN O CASTIGAN POR EL USO DE INTERNET?			P48. ¿QUÉ HACEN TUS PADRES CUANDO TE CONECTAS A INTERNET?			P49. ¿SEGÚN TUS PADRES, QUÉ NO PUEDES HACER EN INTERNET?			P98. ¿A QUÉ QUITAS TIEMPO POR USAR VIDEOJUEGOS?		
NO	14	64%	PREGUNTAN QUÉ HAGO	15	68%	DAR INFORMACIÓN PERSONAL	11	50%	AMIGOS	5	23%
SI	6	27%	DAN UN VISTAZO	6	27%	COMPRAR ALGO	7	32%	LECTURA	4	18%
NO CONTESTA	2	9%	ME AYUDAN, ESTÁN EN MI HABITACIÓN, MIRAN MI CORREO.	3	14%	OTROS	3	14%	LECTURA, DEPORTE, TELEVISIÓN	3	14%
			OTROS	2	9%				NADA	4	18%

TABLA 20B: LAS TICS Y LA FAMILIA – JÓVENES

NO	18	90%	PREGUNTAN QUÉ HAGO	14	70%	DAR INFORMACIÓN PERSONAL	9	45%	ESTUDIOS	8	40%
SI	2	10%	DAN UN VISTAZO	7	35%	COMPRAR ALGO	10	50%	LECTURA	4	20%
			ME AYUDAN, ESTÁN EN MI HABITACIÓN, MIRAN MI CORREO.	3	15%	NO ME PROHIBEN NADA	6	30%	FAMILIA Y DEPORTE	3	15%
			OTROS	1	5%	OTROS	2	10%			

FUENTE: CUESTIONARIO PARA ADOLESCENTES Y JÓVENES DE 10 – 18 AÑOS.

AUTORA: YOLDY JIMENA GÓMEZ ACOSTA.

A pesar de la autonomía de la generación interactiva frente a la red y de la escasa incidencia de los progenitores, bien como compañía o como referencia educativa en el uso de Internet, se puede afirmar que existe cierto criterio entre los menores.

En este sentido, desde la investigación realizada se exploran dos cuestiones. En primer lugar, la existencia de comportamientos de mediación familiar que sean percibidos por los menores, tales como: la navegación conjunta un 14% en caso de adolescentes y un 15% para los jóvenes, el interés por las actividades desarrolladas en la red un 68% para los primeros y un 70% para los segundos respectivamente, la comprobación posterior de las rutas de navegación, etc. En segundo lugar, se interroga sobre el grado de restricción parental en determinadas cuestiones como dar información personal 50% para adolescentes y un 45% para jóvenes, realizar compras online 32% a los adolescentes y 50% a los jóvenes, y otros como: descargar archivos, chatear, ver películas o fotos, por debajo de un 14%.

**TABLA 21A: LA TELEVISIÓN Y LA FAMILIA – ADOLESCENTES.
P104, P105, P106, P107, P108.**

P104. ¿CUANDO VES TV, SUELES HACERLO EN...?			P105. ¿CUANDO VES TV, SUELES HACERLO CON...?			P106. ¿QUÉ ACTIVIDADES REALIZAS MIENTRAS VES TV?			P107. ¿DISCUTES CON TUS PADRES POR EL USO DE TV?			P108. ¿POR QUÉ DISCUTES?		
HABITACIÓN DE MIS PADRES	10	46%	SOLO	12	55%	COMER	15	68%	POR EL TIEMPO QUE PASO EN ELLA	7	32%	NO	16	73%
MI HABITACIÓN	9	41%	CON ALGÚN HNO.	12	55%	ESTUDIAR	7	32%	POR LOS PROGRAMAS QUE VEO	6	27%	SI	5	23%
SALA	9	41%	CON MI MADRE	6	27%	DORMIR	5	23%				NO CONTESTA	1	5%
HABITACIÓN DE UN HNO.	4	18%	CON MI PADRE	5	23%	HABLAR POR TELÉFONO	5	23%						
						JUGAR	4	18%						

**TABLA 21B: LA TELEVISIÓN Y LA FAMILIA – JÓVENES.
P104, P105, P106, P107, P108.**

HABITACIÓN DE MIS PADRES	5	25%	SOLO	13	65%	COMER	4	66%	POR EL TIEMPO QUE PASO EN ELLA	5	25%	NO	13	65%
MI HABITACIÓN	6	30%	CON ALGÚN HNO.	10	50%	ESTUDIAR	7	35%	NO REPONDEN	15	75%	SI	5	25%
SALA	13	65%	CON MI MADRE	7	35%	DORMIR						NO CONTESTA	2	10%
HABITACIÓN DE UN HNO.	1	5%	CON MI PADRE	2	10%	HABLAR POR TELÉFONO Y CHARLAR CON LA FAMILIA	7	35%						
			OTRO FAMILIAR	7	35%	NAVEGAR	6	30%						

**FUENTE: CUESTIONARIO PARA ADOLESCENTES Y JÓVENES DE 10 – 18 AÑOS.
AUTORA: YOLDY JIMENA GÓMEZ ACOSTA.**

Los datos globales de la investigación realizada definen para los adolescentes, como el cuarto de sus padres el lugar donde habitualmente está la televisión, con un porcentaje del 46% y el propio dormitorio de los menores y la sala con 41%; como se ha dicho anteriormente, los chicos de la muestra en cuestión proceden de familias pobres y muchas veces no cuentan con una sala, por lo que, seguramente, el televisor se encuentra principalmente en el cuarto de los jefes de hogar. En el caso de los jóvenes se mantiene el estereotipo generado durante décadas del televisor como centro de reunión familiar, afirmando que el 65% de hogares tiene el televisor en la sala, en su propia habitación el 30% y en la habitación de los padres el 25%.

La experiencia individual a la hora de ver televisión es la más marcada con un 55% en el caso de los adolescentes y un 65% para los jóvenes, en compañía de algún hermano se repite el porcentaje en el caso de los adolescentes y un 50% de los jóvenes lo hace en compañía de algún hermano. Para ambos casos la compañía de los padres oscila entre el 25% y 35%, indicándonos que es poco el control que los padres ejercen sobre todo en lo que a contenidos televisivos se refiere, como lo indican las cifras de la muestra en las que sólo el 27% de los adolescentes discute con sus padres por este motivo, mientras que los jóvenes no y en ambos casos existen diferencias con los padres por el tiempo que invierten en televisión en un 32% y 25% respectivamente.

5.3.4. Relación de “poder adquisitivo” de la tecnología en la familia.

TABLA 22A: LA TELEVISIÓN Y CONTENIDOS – ADOLESCENTES.

P109, P110, P111, P112

P109. ¿TE CASTIGAN O PREMIA CON LA TV?			P110. ¿QUIÉN DECIDE QUÉ PROGRAMA DE TV MIRAR?			P111. ¿QUÉ CONTENIDOS DE TV PREFIERES?			P112. ¿NO TE DEJAN VER ALGÚN PROGRAMA...?		
NO	16	73%	CONCENSUAMOS	12	55%	PELÍCULAS	20	91%	HAY PROGRAMAS QUE NO PUEDO VER	13	59%
SI	5	23%	YO MISMO	6	27%	ANIMADOS	11	50%			
NO CONTESTA	1	5%	MI PADRE	3	14%	DEPORTES	7	32%			
						NOTICIAS	9	41%	ME DEJAN VER TODOS LOS PROGRAMAS	6	27%
						SERIES Y REALTYTYS	6	27%			
						OTROS	3	14%			

TABLA 22B: LA TELEVISIÓN Y CONTENIDOS – JÓVENES.

P109, P110, P111, P112

NO	14	64%	CONCENSUAMOS	11	55%	PELÍCULAS	16	80%	HAY PROGRAMAS QUE NO PUEDO VER	5	25%
SI	4	18%	YO MISMO	5	25%	ANIMADOS	9	45%			
NO CONTESTA	2	10%	PADRE Y MADRE	1	5%	DEPORTES	5	25%			
						NOTICIAS	5	25%	TODOS LOS PROGRAMAS	11	55%
						SERIES Y PROG. CORAZÓN	7	35%			

FUENTE: CUESTIONARIO PARA ADOLESCENTES Y JÓVENES DE 10 – 18 AÑOS.

AUTORA: YOLDY JIMENA GÓMEZ ACOSTA.

Se habla de un aumento de poder adquisitivo en todos los estratos incluidos los bajos, el cual es resultado del aumento del ingreso como el único factor que explica el incremento

de la demanda interna y en especial del consumo privado, que crece a un ritmo acelerado.¹⁷

Sólo al 23% de adolescentes y al 18% de jóvenes los premian o castigan con la televisión, frente a un 73% y 64% que no. En los hogares que involucra la presente investigación la decisión de qué programas mirar es, en su mayoría, democrática y, tanto adolescentes como adultos, coinciden en un 55% a la hora de responder; un 27% y 25% dicen escoger la programación por sí mismos y sus padres apenas en un 5% por cuanto se muestra apertura al deseo de la mayoría de la familia en cuanto a programación. Los contenidos preferidos son las películas con un 91% por parte de los adolescentes y un 80% en el caso de los jóvenes. Conservando el mismo orden un 50% y 45% prefieren los dibujos animados, seguido por los deportes con un 32 y 25%. Dichas cifras delatan que los adolescentes son mayores consumidores de televisión que los jóvenes pero las preferencias siguen el mismo orden en los dos grupos investigados. Es importante también, desde el punto de vista educativo, el control que los padres ejercen sobre los contenidos televisivos que consumen sus hijos. Pues bien: el 59% de las respuestas de los adolescentes destaca que hay programas que sus padres no les dejan ver y sólo a un 22% de los mismos les dejan ver todos los programas. En el caso de los jóvenes las cifras se invierten y al 55% les permiten toda clase de programas y al 25% no les permiten ver todo lo que quieren. Notamos una clara diferencia entre la autonomía frente a la elección de los programas que tienen los jóvenes y no así los adolescentes a quienes se les controla mucho más en este aspecto.

5.4. Redes sociales y ámbito escolar.

5.4.1. Conocimiento y relación de las tecnologías con el ámbito escolar y familiar

La educación y el aprendizaje se apoyan en numerosas ocasiones sobre la observación de modelos a seguir. En este sentido, la escuela y los padres de familia, cada uno dentro de su propio rol como usuarios de Internet, se convierten en testimonio de alto valor educativo y prescriptores de buenas prácticas sobre un buen uso de Internet. Y la primera

¹⁷ Comentario basado según información de la fuente: www.fuac.edu.co/revista

condición para que se dé esa mediación, a través del ejemplo, será que los propios menores reconozcan en sus progenitores y maestros la condición de internautas.

TABLA 23A: INTERNET – ADOLESCENTES.

P16, P17, P23, P24, P25.

P16. ¿DE LAS SIGUIENTES ASIGNATURAS CUÁLES APROBASTE?			P17. ¿TIENES PROFESORES QUE USEN INTERNET EN SU CLASE?			P23. ¿EN SEMANA CUÁNTO UTILIZAS INTERNET DIARIAMENTE?			P24. ¿EL FIN DE SEMANA CUÁNTO TIEMPO UTILIZAS INTERNET?			P25. ¿EN QUÉ LUGAR USAS INTERNET PARA NAVEGAR, CHAT, E-MAIL?		
TODAS	19	86 %	SÍ, ALGUNOS	1	64 %	MENOS DE 1 HORA	1	46 %	NO SÉ	4	18 %	EN CASA	8	36 %
OTRAS	3	14 %	NO, NINGUNO	5	23 %	ENTRE 1 Y 2 HORAS	5	23 %	ENTRE 1 Y 2 HORAS	5	23 %	CIBER	8	36 %
			SI, TODOS	2	9 %	MÁS DE DOS HORAS	4	18 %	MÁS DE DOS HORAS	4	18 %	LUGAR PÚBLICO	6	27 %
						NADA	4	18 %	NADA	9	41 %	AMIGOS Y FAMILIARES	6	27 %

TABLA 23B: INTERNET – JÓVENES.

P16, P17, P23, P24, P25.

TODAS	10	50 %	SÍ, ALGUNOS	7	35 %	MENOS DE 1 HORA	4	20 %	NO SÉ	5	25 %	EN CASA	1	65 %
MATEMÁTICAS	2	10 %	NO, NINGUNO	1	60 %	ENTRE 1 Y 2 HORAS	4	20 %	ENTRE 1 Y 2 HORAS	5	25 %	CIBER	7	35 %
HISTORIA/ GEOGRAFIA	3	15 %	NO CONTESTA	3	15 %	MÁS DE DOS HORAS	6	27 %	MÁS DE DOS HORAS	6	27 %	COLEGIO	0	50 %
OTRAS	2	10 %				NO SÉ	6	27 %	NADA	4	20 %	AMIGOS Y FAMILIARES	5	25 %

FUENTE: CUESTIONARIO PARA ADOLESCENTES Y JÓVENES DE 10 – 18 AÑOS.

AUTORA: YOLDY JIMENA GÓMEZ ACOSTA.

En el caso de los adolescentes: el 86% manifiesta haber aprobado todas las materias y los jóvenes un 50%, mostrando una diferencia considerable entre los dos, quizá porque los adolescentes reciben más orientación y ayuda de sus padres a la hora de realizar sus tareas y los adolescentes jóvenes son más independientes y por su edad se preocupan más de los amigos/gas, cambian sus preferencias y descuidan sus estudios atraídos por lo novedoso que es propio de su edad.

Según los datos recogidos, la fuerza o influencia educativa de los docentes como usuarios de Internet es buena, los adolescentes afirman que sus profesores lo usan en un 64% pero los jóvenes dicen que sólo el 35% de los maestros lo utilizan, lo que hace notar que en la institución fiscal los profesores están más conectados con este medio que los

maestros de los colegios privados. El 46% de adolescentes utiliza menos de una hora el internet, entre una y dos horas el 23% y más de dos horas el 18%, mientras que los jóvenes utilizan más de dos horas el 27%, menos de una hora el 20% y el mismo porcentaje entre una y dos horas. Es mayor el consumo de los jóvenes frente a los adolescentes y se debe a que los jóvenes se relacionan y comunican más con sus semejantes a través de este medio.

Los adolescentes manifiestan conectarse a internet desde casa y en los cibernets en un 36%, desde donde amigos y familiares un 27% frente a un 65% de jóvenes que se conectan desde casa, un 50% también lo hace en el colegio y un 35% desde cibernets. En los dos casos los lugares más comunes a la hora de conectarse a la red son el hogar, los cibernets y el colegio en caso de los jóvenes.

5.4.2. Uso de las tecnologías en relación al ámbito escolar y familiar.

“Los alumnos, en muchos casos más expertos que los profesores en cuestiones de tecnología, sienten que la escuela tiene poco que aportarles en este campo. Los profesores, muchas veces sin los recursos necesarios para alcanzar un nivel de conocimiento tecnológico deseable, son conscientes de las carencias que los jóvenes tienen en su relación con la tecnología, que en ningún caso puede limitarse a una suficiencia tecnológica. Sin embargo, ni educadores ni padres tienen muy claro el camino a seguir en esta aventura.”¹⁸

Los padres de familia parecen tener las mismas dificultades de los docentes y es muy poca su presencia cuando sus hijos navegan, muchos, incluso, aún estando a su lado no pueden percibir con claridad lo que sus hijos realizan porque no poseen conocimientos sobre el manejo de estos sistemas de comunicación e información. Es importante por ello, que los establecimientos escolares ejerzan un mayor protagonismo sobre el tema.

¹⁸ tecnologiadentrofuera.laula.wikispaces.com/file/view/pdf10.pdf

**TABLA 24A: USO DE INTERNET – ADOLESCENTES.
P26, P27, P29, P30, P31.**

P26. ¿CUÁNDO USAS INTERNET ESTÁS CON...?			P27. ¿QUIÉN TE HA ENSEÑADO A MAANEJAR INTERNET?			P29. ¿PARA QUÉ USAS INTERNET?			P30. ¿QUÉ CONTENIDOS CONSULTAS EN INTERNET?			P31. ¿QUÉ MEDIOS USAS PARA COMUNICARTE?		
SOLO	13	59%	SÓLO	10	46%	VISITAR WEB	15	68%	MÚSICA	17	77%	CHAT	11	50%
CON HERMANOS	7	32%	UN HERMANO	4	18%	BAJAR MÚSICA, PELÍCULAS Y PROGRAMAS	12	55%	JUEGOS	8	36%	MESSENGER	4	18%
CON AMIGOS	6	27%	UN AMIGO	4	18%	COMPARTIR VIDEOS, FOTOS, PRESENTACIONES	9	41%	DEPORTES	5	23%	DOS ANTERIORES	3	14%
PADRE Y MADRE	3	14%	PROFESOR	3	14%	USAR CORREOS	6	27%	OTROS	3	14%	OTRAS	2	9%
OTROS	1	5%				OTROS	3	14%						

**TABLA 24B: USO DE INTERNET – JÓVENES.
P26, P27, P29, P30, P31.**

SOLO	14	70%	SÓLO	12	60%	VISITAR WEB	14	70%	MÚSICA	17	85%	CHAT	3	15%
CON MI PADRE	8	40%	UN HERMANO	2	10%	CORREO ELECTRÓNICO	12	60%	JUEGOS	7	35%	MESSENGER	7	35%
CON AMIGOS	9	45%	UN AMIGO	7	35%	BAJAR MÚSICA, PELÍCULAS Y PROGRAMAS	11	55%	NOTICIAS, EEDUCATIVOS Y HUMOR	6	30%	DOS ANTERIORES	6	30%
MADRE	3	15%	PROFESOR	7	35%	ENVÍO DE SMS	8	40%	OTROS	3	15%	OTRAS	3	15%
OTROS	3	15%				COMPARTIR VIDEOS, FOTOS, PRESENTACIONES	7	35%						

FUENTE: CUESTIONARIO PARA ADOLESCENTES Y JÓVENES DE 10 – 18 AÑOS.

AUTORA: YOLDY JIMENA GÓMEZ ACOSTA

El 59% de los adolescentes y el 70% de los jóvenes están solos cuando usan internet, por lo que se puede deducir que no es mucho lo que padres de familia o profesores puedan hacer para controlar y orientar el uso de las TICs en beneficio de los chicos, de ahí, deriva la necesidad de inculcar y formar en los alumnos criterios fundamentados en la moral y los valores, para que no sea necesaria una compañía perpetua, imposible e innecesaria a la hora de asegurar un buen uso. Los adolescentes: un 32% está en compañía de algún hermano/a cuando navega, un 27% con amigos, apenas un 14% en compañía de sus padres y con otros un 5%. Notamos aquí a una generación interactiva que escasamente navega al lado de una persona y menos de sus padres por tanto, hay que buscar y promover en los chicos comportamientos serios y críticos a la hora de navegar para que se puedan reducir los riesgos a los que se ven expuestos en este medio.

Para los jóvenes: un 45% navega con sus amigos, un 40% con su padre y apenas un 15% con su madre y otros. Vemos una realidad distinta en esta muestra, donde existe un buen porcentaje que se conecta en compañía de sus amistades y un 40% que comparte esta actividad con su padre y no tanto así con su madre que apenas lo hace un 15%.

El 46% de los adolescentes y el 60% de los jóvenes manifiestan que han aprendido a navegar solos, amigos y hermanos un 18% para los primeros y un 35% amigos y profesores para los segundos; la mayoría de consultas son en pro del ocio teniendo como contenido principal la música con un 77% para adolescentes y un 85% para jóvenes seguidos por los juegos con un 36% y 35% respectivamente. Para comunicarse, el medio más usado por adolescentes es el chat con un 50% y los jóvenes usan más el Messenger con un 35% pasando a ser estos dos medios, los más usados por adolescentes y jóvenes a la hora de establecer comunicación.

**TABLA 25A: USO DE REDES SOCIALES – ADOLESCENTES.
P32, P33, P34, P35, P36.**

P32. ¿MIENTRAS CHATEAS O ESTÁS EN EL MESSENGER...?			P33. ¿MIENTRAS CHATEAS, USAS WECAM?			P34. ¿MIENTRAS CHATEAS CON QUIÉN SUELES HABLAR?			P35. ¿HAS CONOCIDO PERSONALMENTE A AMIGOS VIRTUALES?			P36. ¿SUELES USAR INTERNET PARA JUGAR EN RED?		
SIEMPRE ME MUESTRO COMO SOY	13	59%	NUNCA	9	41%	CON MIS AMIGOS	15	68%	TENGO Y HE CONOCIDO ALGUNO	9	41%	SI	13	59%
NO CONTESTA	8	36%	A VECES	7	32%	CON AMIGOS VIRTUALES	5	23%	TENGO PERO NO CONOZCO	5	23%	NO	7	32%
A VECES FINJO SER OTRA PERSONA	3	14%	NO CONTESTA	4	18%	CON MI FAMILIA	3	14%	NO TENGO NINGUNO	8	36%	NO CONTESTA	2	9%

**TABLA 25B: USO DE REDES SOCIALES – JÓVENES.
P32, P33, P34, P35, P36.**

SIEMPRE ME MUESTRO COMO SOY	13	65%	NUNCA	11	55%	CON MIS AMIGOS	14	70%	TENGO Y HE CONOCIDO ALGUNO	5	25%	SI	9	45%
NO CONTESTA	4	20%	A VECES	8	40%	CON AMIGOS VIRTUALES	6	30%	TENGO PERO NO CONOZCO	6	30%	NO	7	32%
A VECES FINJO SER OTRA PERSONA	3	15%	NO CONTESTA	1	5%	CON MI FAMILIA	10	50%	NO TENGO NINGUNO	6	30%	NO CONTESTA	4	20%

FUENTE: CUESTIONARIO PARA ADOLESCENTES Y JÓVENES DE 10 – 18 AÑOS.

AUTORA: YOLDY JIMENA GÓMEZ ACOSTA.

Comunicar, es la relación social que aparece como fin principal. El medio idóneo lo constituye el uso del Messenger, en el que un 59% se muestra como es y un 14% suele en ocasiones, fingir ser otra persona. Es un medio tan efectivo para establecer comunicación que hoy en día fácilmente los menores establecen relaciones fuertes de amistad o enamoramiento a través de la red, pero un buen porcentaje (41%) de esta población no utiliza cámara mientras chatea, un 32% sólo en ciertas ocasiones y un 18% nunca. La mayoría de conversaciones en el chat se establecen con amigos con un porcentaje del 68%, con amigos virtuales un 23% y con la familia sólo un 14%, juzgamos entonces que la comunicación es más fluida con los que hablan el mismo lenguaje cibernético y contemporáneos, pero no con la familia porque quizá tienen la oportunidad de verse más seguido.

Las relaciones que se establecen por este medio son comunes y aunque las cifras no representan una mayoría, son altas y tienden a incrementarse. El 41% de los adolescentes tiene y ha conseguido amigos en la red, un 23% tiene pero no conoce y un 36% no tiene ninguno.

Es muy importante que la familia pueda orientar en este aspecto a sus hijos, porque son precisamente, las relaciones con desconocidos las que más peligros representan, de la misma manera, en el ámbito escolar se debe formar y concienciar a los estudiantes de las precauciones que se deben tener en cuenta con personas que apenas sí conocemos. Un 59% de los adolescentes juega en la red y un 32% no lo hace, siendo los hombres los que prefieren dicha actividad a la hora de hacer actividades de ocio.

Un 65% de los jóvenes se muestra como es, el 15% no siempre dice la verdad al respecto y únicamente el 40% usa webcam en ocasiones frente a un 55% que nunca lo usa y un 5% que no responde. Parece ser que los adolescentes tienen más problemas a la hora de hacerse conocer. El 70% de los jóvenes chatea con sus amigos, con amigos virtuales un 30% y con ninguno el mismo porcentaje. Un 45% juega en la red un 25% no y un 20% no responde.

5.4.3. Tiempo dedicado a las tecnologías en el ámbito escolar y familiar.

Los menores suelen distinguirse por su capacidad selectiva de centros de interés. Este rasgo, muy marcado en los adolescentes, implica que cuando localizan algo interesante ponen gran empeño en conseguirlo; y cuando lo alcanzan, se dedican a ello con intensidad. En este contexto ocurre la entrada de Internet en sus vidas, como medio de infinitas posibilidades interactivas nunca antes vistas: el interés queda demostrado por la ocupación que le dedican, pero cabe preguntarse ¿de dónde proviene el tiempo que ahora dedican a navegar? ¿Qué actividades está desplazando la novedad de Internet entre los menores? ¿Quién o qué sufre las «consecuencias» de pasar a ser una actividad secundaria? El efecto «desplazamiento» es reconocido por siete de cada diez integrantes de la Generación Interactiva.

TABLA 26A: ACTIVIDADES EN LA RED – ADOLESCENTES.

P37, P38, P39, P40, P41.

P37. ¿QUÉ TIPO DE JUEGOS EN RED UTILIZAS?			P38. ¿CON QUÉ FRASE ESTÁS DE ACUERDO?			P39. ¿UTILIZAS REDES SOCIALES?			P40. ¿QUÉ REDES SOCIALES UTILIZAS?			P41. ¿HAS HECHO ALGUNA PÁGINA WEB O ALGUN BLOG?		
JUEGOS DE CARRERA	6	27%	JUEGO EN RED CON AMIGOS	7	32%	SI	16	73%	FACEBOOK	16	73%	NO	11	50%
JUEGOS DE DEPORTE	6	27%	CON NINGUNA	6	27%	NO	4	18%	HI5	5	23%	SI	8	36%
JUEGOS DE BATALLAS	3	14%	JUGAR EN RED PERMITE HACER AMIGOS	2	9%	NO CONTESTA	2	9%	OTRAS REDES SOCIALES	5	23%	NO CONTESTA	3	14%
OTROS	1	5%												

TABLA 26B: ACTIVIDAD EN LA RED – JÓVENES.

P37, P38, P39, P40, P41.

JUEGOS DE CARRERA Y MESA	3	15%	JUEGO EN RED CON AMIGOS	5	25%	SI	17	85%	FACEBOOK	17	85%	NO	11	55%
JUEGOS DE DEPORTE	3	15%	CON NINGUNA	6	30%	NO	1	5%	HI5	12	60%	SI	5	25%
JUEGOS DE BATALLAS	4	20%	JUGAR EN RED PERMITE HACER AMIGOS	1	5%	NO CONTESTA	2	10%	OTRAS REDES SOCIALES	3	15%	NO CONTESTA	4	20%
OTROS	2	10%												

FUENTE: CUESTIONARIO PARA ADOLESCENTES Y JÓVENES DE 10 – 18 AÑOS.

AUTORA: YOLDY JIMENA GÓMEZ ACOSTA.

Los adolescentes se inclinan por los juegos de carrera y deporte en un 27% y los de batallas con un 14% y en su mayoría lo realizan con amigos en un 32%; mientras tanto los jóvenes prefieren los juegos de batallas en un 20% de deporte, de carreras un 15% y los practican en la red únicamente un 25%. Notamos que el tiempo dedicado a los juegos no es mucho pero tiende a incrementarse a medida que los van conociendo.

El 73% de adolescentes utiliza las redes sociales y los jóvenes lo hacen en un 85% siendo la más asistida por esta generación interactiva facebook con un 73% y 85% , le sigue Hi5 con un 23% en el caso de los adolescentes y un 60% para los jóvenes. Tampoco es muy común el interés por la elaboración de páginas web según lo indica la muestra con un 36% de menores, un 25 % de jóvenes que lo hacen.

**TABLA 27A: ACTIVIDADES EN LA RED – ADOLESCENTES.
P42, P43, P50, P102, P103.**

P42. ¿CON QUÉ CONTENIDO?			P43. ¿QUÉ ES LO ÚTIL DE TENER UNA WEB?			P50. ¿CUÁNDO USAS INTERNET CÓMO TE CONSIDERAS?			P102. ¿EN SEMANA CUÁNTO TIEMPO VES TV?			P103. ¿EL FIN DE SEMANA CUÁNTO TIEMPO VES TV?		
MÚSICA	6	27%	DARME A CONOCER Y HACER AMIGOS	5	23%	TENGO UN NIVEL MEDIO	7	32%	MENOS DE 1 HORA	6	27%	MÁS DE 2 HORAS	7	32%
JUEGOS	5	23%	COMPARTIR INFORMACIÓN	3	14%	NIVEL AVANZADO	5	23%	MÁS DE 2 HORAS	6	27%	ENTRE UNA O 2	7	32%
DEPORTES	3	14%	OTROS	2	9%	PRINCIPIANTE	4	18%	ENTRE UNA O 2	5	23%	MENOS DE 1 HORA	4	18%
OTROS	2	9%				EXPERTO	4	18%	NO SÉ	5	23%	NO SÉ	4	18%

**TABLA 27B: ACTIVIDADES EN LA RED – JÓVENES.
P42, P43, P50, P102, P103.**

EDUCATIVOS	3	15%	EXPRESAR MI OPINIÓN	3	15%	TENGO UN NIVEL MEDIO	16	80%	MENOS DE 1 HORA	3	15%	MÁS DE 2 HORAS	5	25%
OTROS	1	5%	OTROS	2	10%	NIVEL AVANZADO	1	5%	MÁS DE 2 HORAS	4	20%	ENTRE UNA O 2	4	20%
						PRINCIPIANTE	3	15%	ENTRE UNA O 2	6	30%	MENOS DE 1 HORA	4	20%
									NO SÉ	7	35%	NO SÉ	6	30%

**FUENTE: CUESTIONARIO PARA ADOLESCENTES Y JÓVENES DE 10 – 18 AÑOS.
AUTORA: YOLDY JIMENA GÓMEZ ACOSTA.**

El contenido de las páginas web hechas por los adolescentes son: música 27%, juegos 23%, deportes 14% quedando como principal motivo de creación la posibilidad de darse a

conocer con un 23% y compartir información un 14%; los jóvenes, en cambio, dicen optar por contenidos educativos con un 15% y las consideran beneficiosas para expresar su propia opinión con un 15%. Es evidente que no existe conocimiento suficiente para elaborar páginas web y que esta práctica no es común en esta generación interactiva investigada.

Los adolescentes, respecto a la gente que está en internet, se consideran; principiantes 18%, nivel medio 32%, nivel avanzado 23%, experto 18%. Se muestra que en su mayoría los chicos consideran estar en un nivel medio de capacidad y desenvolvimiento a la hora de usar internet.

En cuanto al tiempo que invierten en televisión, no se notan cifras significativas que permitan asegurar que los jóvenes y adolescentes ocupen tiempos exagerados en esta actividad. Los adolescentes que dedican a la televisión entre una y más de dos horas son un 32% y los jóvenes entre un 20% y 25% y menos de una hora un 20% lo que parece ser consecuencia del desplazamiento que la misma ha sufrido frente al internet.

5.5. Redes sociales, riesgos y oportunidades.

En esta época nos encontramos con una generación que da primacía a los dispositivos electrónicos y que no puede idearse una vida normal si no cuenta con ellos. Las tecnologías de la información y de la comunicación han reducido la distancia entre ciudades, países y continentes; al mismo tiempo, han promovido y entrado en la formación de un mundo globalizado. Es así como se han convertido en un factor más de la globalización: disponer de un teléfono celular o de una conexión a internet, acceder a determinados contenidos en la red, nos hace parte de la sociedad globalizada, nos iguala nos uniformiza con millones de personas de cualquier parte del mundo. Indudablemente son muchos los beneficios que la tecnología informática nos ha traído y se puede decir que el mundo tiene puestos sus cimientos sobre las tecnologías de la información y la comunicación, pero no por ello podemos dejar de mirar los múltiples riesgos a los que, las generaciones interactivas, se enfrentan sobre todo en las redes sociales.

5.5.1. Regulación y uso de las tecnologías.

**TABLA 28: MÓVIL Y EQUIPOS
P15, P16, P20, P24.**

P15. CON EL MÓVIL SUELES...			P16. ¿CON QUIÉN SUELES COMUNICARTE?			P20. ¿CON QUIÉN SUELES JUGAR?			P24. ¿QUÉ COSAS TIENES EN CASA?		
JUGAR	15	68%	OTROS FAMILIARES	8	36%	SÓLO	12	55%	DVD	20	91%
HABLAR	12	55%	MI MADRE	7	32%	HERMANOS	7	32%	EQUIPO	19	86%
NAVEGAR	11	50%	PADRE	6	27%	AMIGOS	7	32%	CÁMARA DE FOTOS	14	64%
OTROS	6	27%	HERMANOS	5	23%	PERSONAS DISTINTAS	6	27%	MP3/MP4/IPOD	8	36%
			AMIGOS	4	18%	PADRE	3	14%	TV DE PAGO Y TELF. FIJO	9	41%
						MADRE	2	9%	OTROS	6	27%

FUENTE: CUESTIONARIO PARA NIÑOS DE 6 -9 AÑOS.

AUTORA: YOLDY JIMENA GÓMEZ ACOSTA.

Los niños con el móvil suelen: hablar 55%, jugar 68%, navegar 50%, otras actividades 27%; la mayoría de niños usan el celular para jugar y hablar pero un buen porcentaje también parece dedicarse a la navegación; lo cierto es que el móvil es un aparato electrónico que presta diversos servicios y los chicos lo consideran esencial e indispensable. Los niños suelen comunicarse con: su madre 32%, padre 27%, hermanos 23%, otros familiares 36%, con amigos/as 13%.

Juegan solos un 55%, con hermanos y amigos 32%, con personas distintas 27%, con padre 14% y con la madre 9%. En casa un 86% tiene equipo de sonido, DVD un 91%, cámara de fotos 64%, televisión de pago 41%, reproductores de música un 36%. Notamos una generación interactiva medianamente equipada y con una notable tendencia y gusto por los artefactos electrónicos.

**TABLA 29A: INTERNET Y MÓVIL – ADOLESCENTES.
P51, P52, P53, P63, P64.**

P51. ¿CUÁNDO ESTÁS DE ACUERDO CON LAS SIGUIENTES FRASES? "INTERNET AHORRA TIEMPO Y FACILITA LA COMUNICACIÓN"			P52. ¿CUÁNDO ESTÁS DE ACUERDO CON LAS SIGUIENTES FRASES? " INTERNET PUEDE HACER QUE ALGUIEN SE ENGANCHE"			P53.¿CUÁNDO ESTÁS DE ACUERDO CON LAS SIGUIENTES FRASES? "INTERNET PUEDE HACER QUE ME AISLE DE MIS AMIGOS Y FAMILIARES"			P63. SI ME QUEDARA DOS SEMANAS SIN MÓVIL...			P64. ¿DISCUTES CON TUS PADRES POR EL USO DEL MÓVIL?		
POCO	7	32%	POCO	9	41%	NADA	8	36%	NO PASARÍA NADA	11	50%	NO	9	41%
BASTANTE	6	27%	NADA	7	32%	POCO	5	23%	NO CONTESTA	6	27%	SI	7	32%
MUCHO	4	18%	BASTANTE	4	18%	BASTANTE	5	23%	MI VIDA CAMBIARÍA A PEOR	5	23%	NO CONTESTA	6	27%
NADA	5	23%	NADA	2	9%	MUCHO	3	14%						

**TABLA 29B: INTERNET Y MÓVIL – JÓVENES.
P51, P52, P53, P63, P64.**

POCO	7	35%	POCO	9	45%	NADA	4	20%	NO PASARÍA NADA	11	55%	NO	13	65%
BASTANTE	6	30%	NADA	3	15%	POCO	10	50%	NO CONTESTA	6	30%	SI	5	25%
MUCHO	6	30%	BASTANTE	4	20%	BASTANTE	3	15%	MI VIDA CAMBIARÍA A PEOR	3	15%	NO CONTESTA	2	10%
NADA	1	5%	MUCHO	2	10%	MUCHO	3	15%						

**FUENTE: CUESTIONARIO PARA ADOLESCENTES Y JÓVENES DE 10 – 18 AÑOS.
AUTORA: YOLDY JIMENA GÓMEZ ACOSTA.**

Los adolescentes piensan y expresan que es bastante lo que ayuda a ahorrar el tiempo con un 27%, poco 32%, nada 23% y mucho 18%. Es evidente que el internet es muy beneficioso a la hora de ahorrar tiempo y facilitar comunicación, pero también se debe tener en cuenta que una vez que estamos conectados a la red el tiempo se nos va en un momento y es mucho lo que se pasa frente al ordenador.

Un 41% considera que el internet engancha muy poco, un 32% nada y un 18% bastante, estos datos nos permiten percibir que los muchachos no se sienten enganchados por la red y acceden a ella sin mayores prevenciones. El 36% no cree que internet lo aisle de sus amigos y familiares, el 23% un poco, bastante el mismo porcentaje y mucho un 10%. El 50% de los adolescentes afirma que no pasaría nada si se queda dos semanas sin el celular, el 27% no contesta y el 23% dice que su vida cambiaría a peor.

Los jóvenes afirman que: al 35% el internet no les ahorra tiempo y tampoco les facilita la comunicación, al 30% les ayuda bastante y mucho, y al 5% nada; el 45% considera

sentirse enganchado por el internet, el 20% bastante y el 15% nada. En cuanto a las relaciones sociales y familiares: el 50% considera que es muy poco lo que los aleja de ellos, 20% nada y 15% bastante y mucho. Para las nuevas generaciones el internet les permite relacionarse más y mantener comunicación constante con sus amigos por eso la mayoría consideran que poco y nada el internet interfiere las relaciones familiares y sociales.

En cuanto al móvil el 55% de los jóvenes considera que no pasa nada si se queda dos semanas sin celular, el 30% no contesta y el 15% cree que su vida pasaría a peor. Finalmente sólo el 23% discute con sus padres por el uso del móvil.

**TABLA 30A: EL MÓVIL, SITUACIONES Y CONSECUENCIAS - ADOLESCENTES
P65, P66, P67, P68, P69.**

P65. ¿POR QUÉ MOTIVOS?			P66. ¿TE CASTIGAN O PREMIAN CON EL USO DEL MÓVIL?			P67. ¿EN CUÁLES DE ESTAS SITUACIONES APAGAS EL MÓVIL?			P68. ¿RECIBES MSJ O LLAMADAS CUANDO YA ESTÁS DORMIDO?			P69. ¿ESTÁS DE ACUERDO CON ALGUNA DE LAS SIGUIENTES FRASES?		
POR EL TIEMPO QUE LO USO	3	14%	NO	12	55%	CUANDO ESTOY EN CLASE	13	59%	ALGUNOS DÍAS	10	46%	NO ESTOY DE ACUERDO CON NADA	10	46%
POR EL MOMENTO EN QUE LO USO	3	14%	SI	4	18%	CUANDO ESTOY ESTUDIANDO	5	23%	NO CONTESTA	6	27%	UTILIZO EL CELULAR PARA FOTOS, MSJ O VIDEOS OFENSIVOS	3	14%
POR EL GASTO QUE HAGO	3	14%	NO CONTESTA	6	27%	SI ESTOY CON MI FAMILIA O DURMIENDO	13	59%	CASI TODOS LOS DÍAS	4	18%	OTROS	2	9%

**TABLA 30B: EL MÓVIL, SITUACIONES Y CONSECUENCIAS – JÓVENES.
P65, P66, P67, P68, P69.**

POR EL TIEMPO QUE LO USO	3	15%	NO	14	70%	CUANDO ESTOY EN CLASE	9	45%	ALGUNOS DÍAS	13	65%	NO ESTOY DE ACUERDO CON NADA	14	70%
POR EL MOMENTO EN QUE LO USO	1	5%	SI	4	20%	NO LO APAGO NUNCA	9	45%	NO CONTESTA	3	15%	OTROS	1	5%
POR EL GASTO QUE HAGO	1	5%	NO CONTESTA	2	10%	SI ESTOY CON MI FAMILIA O DURMIENDO	4	20%	CASI TODOS LOS DÍAS	4	20%			

FUENTE: CUESTIONARIO PARA ADOLESCENTES Y JÓVENES DE 10 – 18 AÑOS.

AUTORA: YOLDY JIMENA GÓMEZ ACOSTA.

Un 14% discute con sus hijos por el tiempo que usan el móvil, por el momento en que lo hacen y por el gasto que ocasiona. Los jóvenes tienen discusiones con sus progenitores en un 15% por el tiempo que lo usan, y 5% por el momento y por el gasto. Únicamente a un 18% de los adolescentes los premian o castigan por el uso del móvil y a los jóvenes sólo a un 20%. Los adolescentes apagan el celular cuando están en clase en un 59% y la misma cantidad cuando están con su familia o durmiendo, en cambio sólo el 23% lo apagan en el momento de la clase. Distintamente los jóvenes lo apagan un 45% en clase, igual cantidad no lo hace nunca y el 20% cuando está con su familia o durmiendo; los adolescentes, en un 46%, reciben algunos días llamadas cuando ya están dormidos y a un 18% casi todos los días; al 65% de los jóvenes los llaman cuando ya están dormidos algunos días y sólo a un 20% casi todos los días. Es evidente que el uso del celular es un hecho que ya forma parte de la cotidianidad de la mayoría de los ciudadanos y más aún de las nuevas generaciones que prácticamente han crecido en una cultura informatizada.

TABLA 31A: VIDEOJUEGOS, SITUACIONES Y CONSECUENCIAS - ADOLESCENTES P92, P93, P94, P95, P96.

P92. ¿CON QUIÉN SUELES JUGAR?			P93. ¿DISCUTES CON TUS PADRES POR USAR VIDEOJUEGOS?			P94. ¿POR QUÉ MOTIVOS?			P95. ¿TE PREMIAN OCASITGAN CON LOS VIDEOJUEGOS?			P96. ¿CONOCEN TUS PAPÁS LOS VIDEOJUEGOS QUE USAS?		
CON MIS HNOS Y HNAS.	9	41 %	NO	1	50 %	POR EL TIPO DE JUEGOS	4	18 %	NO	1	55 %	NO	2	9 %
JUEGO SÓLO	5	23 %	SI	4	18 %	OTROS	3	14 %	SI	3	14 %	SI	5	23 %
CON AMIGOS/AS	5	23 %	NO CONTESTA	7	32 %				NO CONTESTA	7	32 %	NO CONTESTA	7	32 %
PADRE Y MADRE	4	18 %												
TABLA 31A: VIDEOJUEGOS, SITUACIONES Y CONSECUENCIAS - ADOLESCENTES P92, P93, P94, P95, P96														
CON MIS HNOS Y HNAS.	4	20 %	NO	7	35 %	POR EL TIPO DE JUEGOS	4	20 %	NO	1	50 %	NO	7	35 %
JUEGO SÓLO	6	30 %	SI	5	25 %	OTROS	2	10 %	SI	3	15 %	SI	6	30 %
CON AMIGOS/AS	4	20 %	NO CONTESTA	8	40 %				NO CONTESTA	7	35 %	NO CONTESTA	7	35 %
PADRE Y MADRE	2	10 %												

**FUENTE: CUESTIONARIO PARA ADOLESCENTES Y JÓVENES DE 10 – 18 AÑOS.
AUTORA: YOLDY JIMENA GÓMEZ ACOSTA.**

El 41% de los adolescentes juega con hermanos/as, el 23% solos o con sus amigos y sólo un 18% juegan con padre o madre.

Observamos así un bajo control de los padres frente a sus hijos en cuanto a videojuegos se trata, pues, apenas un 18% tiene problemas por esta causa, un 50% dice no tener ninguna discusión con sus padres y un 32% no responde; un 18% de las discusiones son por causa del tipo de juegos y únicamente al 14% los premian o castigan utilizando los videojuegos porque apenas un 23% de los chicos asegura que sus padres conocen los videojuegos que usan.

En el caso de los adolescentes jóvenes el 20% juega con hermanos, el 30% solo, el 20% con amigos y sólo un 10% con sus padres; el 25% dice tener discusiones con sus padres por causa de los videojuegos, el 40% no responde y el 35% no tiene problemas; los motivos de discusión son el tipo de juego con un 20%, un 10% por otros motivos y sólo al 15% los premian o castigan con los videojuegos, a un 50% y un 35% no responde. El 30% de los padres conocen los videojuegos usados por sus hijos, el 35% no y un 35% se abstiene de responder.

Como se puede ver, las cifras que se anotan y los porcentajes no son muy significativos y quizá la razón es que entre estos jóvenes donde fue aplicada la investigación no son muy comunes los videojuegos y muy pocos los poseen por lo costosos que resultan. Más bien los chicos utilizan los juegos que se consiguen en la red y como no todos tienen internet en casa no pueden dedicarse mucho tiempo a esta actividad.

**TABLA 32A: CONTENIDOS: VIDEOJUEGOS Y TELEVISIÓN - ADOLESCENTES
P97, P99, P102, P111, P114.**

P97. ¿SI TUS PADRES CONOCIERAN TUS VIDEOJUEGOS, TE DEJARÍAN JUGAR?			P99. ¿ESTÁS DE ACUERDO CON ALGUNA DE LAS SIGUIENTES FRASES?			P102. ¿ EN SEMANA CUÁNTO TIEMPO DEDICAS A LA TV DIARIAMENTE?			P111. ¿QUÉ TIPO DE CONTENIDOS DE TV PREFIERES?			P114. ¿ESTÁS DE ACUERDO CON ALGUNA DE LAS SIGUIENTES FRASES?		
SI, CON TODOS	5	23%	CON NINGUNA	8	36%	MENOS DE UNA HORA	6	27%	PELÍCULAS	20	91%	CON NINGUNA	8	36%
CON ALGUNOS SÍ, CON OTROS NO	6	27%	PUEDEN VOLVERME VIOLENTO	6	27%	MÁS DE DOS HORAS	6	27%	DIBUJOS ANIMADOS	11	50%	ELIJO EL PROGRAMA ANTES DE ENCENDER LA TV	8	36%
NO CONTESTA	7	32%	ESTOY ENGANCHADO	1	5%	ENTRE 1 A 2 HORAS	5	23%	NOTICIAS	9	41%	VEO MÁS TV DE LA QUE DEBERÍA	6	27%
NO ME DEJARÍAN JUGAR	4	18%				NO SÉ	5	23%	DEPORTES	7	32%	OTROS	2	9%
									SERIES	6	27%			

**TABLA 32B: CONTENIDOS: VIDEOJUEGOS Y TELEVISIÓN - JÓVENES
P97, P99, P102, P111, P114.**

SI, CON TODOS	3	15%	CON NINGUNA	6	30%	MENOS DE UNA HORA	5	25%	PELÍCULAS	16	80%	CON NINGUNA	6	30%
CON ALGUNOS SÍ, CON OTROS NO	5	25%	PUEDEN VOLVERME VIOLENTO	2	10%	MÁS DE DOS HORAS	4	20%	PROGRAMAS DE TV	7	35%	ELIJO EL PROGRAMA ANTES DE ENCENDER LA TV	4	20%
NO CONTESTA	7	35%	ESTOY ENGANCHADO	3	15%	ENTRE 1 A 2 HORAS	6	30%	NOTICIAS	6	30%	VEO MÁS TV DE LA QUE DEBERÍA	7	35%
NO ME DEJARÍAN JUGAR	5	23%	ME PERMITEN HACER COSAS QUE NO PUEDO EN LA VIDA REAL	4	20%	NO SÉ	5	25%	DEPORTES	6	30%	OTROS	3	15%
									SERIES	7	35%			

FUENTE: CUESTIONARIO PARA ADOLESCENTES Y JÓVENES DE 10 – 18 AÑOS.

AUTORA: YOLDY JIMENA GÓMEZ ACOSTA.

El 23% de adolescentes dice que si sus padres conocieran el tipo de juegos que usa lo dejan jugar con todos sin problemas, otro 27% dice que con algunos sí y con otros no, un 23% no responde y a un 18% no lo dejarían jugar. De este grupo un 27% piensa que los juegos pueden volverlos violentos. Los jóvenes manifiestan que si sus progenitores conocieran los juegos que usan a un 15% les permiten jugar con todos, a un 25% con unos sí y con otros no, un 35% no responde y a un 23% no los dejarían jugar; el 10% de

ellos cree que los juegos los pueden volver violentos, al 20% les permite hacer cosas imposibles de hacer en la realidad, y al 15% los juegos los tienen envidiados.

Como se notaba anteriormente, los videojuegos son los preferidos por las generaciones interactivas, pero eso no significa que los chicos tengan acceso a ellos, porque, incluso, existe un buen número de jóvenes y adolescentes que ni siquiera los conocen por eso a la hora de responder concretamente sobre aspectos relacionados con los juegos no encontramos cifras significativas, por lo que podemos concluir que si las nuevas generaciones acceden de algún modo a los juegos o se ponen a su alcance, de seguro estarán encantados con ellos y es, entonces, cuando podrían opinar con más objetividad sobre lo que se les está interrogando.

Refiriéndonos a la televisión, el 27% de los adolescentes dedica menos de una hora a mirar tv., el mismo porcentaje dedica más de dos horas, el 23% entre una a dos horas y otro tanto, no lo sabe, porque de seguro es mucho lo que mira; los contenidos más vistos son las películas con un 91%, animados 50%, noticias 41%, deportes 32% y series 27%; el 36% elige el programa antes de encender la tv, el 27% ve más tv. de la que debería y otro 36% no está de acuerdo con ninguna frase. Para el caso de los jóvenes el 25% dedica menos de una hora a la televisión, el 20% más de dos horas, el 30% entre una y dos horas y el 25% no lo sabe; las películas son el contenido preferido por el 80% de jóvenes, le siguen los programas de tv con un 35%, series 35%, y las noticias y deportes con un 30%.

Es evidente que la televisión es lo que más ven adolescentes y jóvenes pero, tampoco es que sea su distracción preferida, sino más bien está al alcance de todos y por ello lo que más les gusta son las películas porque las consiguen baratas gracias al pirateo que en Ecuador es inmenso e incontrolado.

5. 6. Relación de los jóvenes con respecto al ambiente familiar (Cuestionario ILFAM)

ASPECTOS GENERALES:

AÑO ESCOLAR	EDAD	SEXO	INSTITUCIÓN DONDE ESTUDIAN
Séptimo de básica	Todos están entre los 10 a 12 años	Masculino: 10	Escuela Particular "San Diego"- Quito
25 alumnos		Femenino: 15	

Lugar donde usted vive con su familia:

Parroquia San Roque 9 Chillogallo 4 Magdalena 2 La libertad
3 La Colmena 3 Tejar 1 La Loma 1 La Ecuatoriana
1

Todos habitan en la Provincia de Pichincha, ciudad de Quito y viven en los barrios aledaños a la Institución, son en su mayoría de zona roja y están acostumbrados a un ambiente rodeado de pobreza, alcohol, drogas y vocabularios no muy sanos.

Tipo de institución educativa donde estudia:

Particular religiosa (25)

La escuela "San Diego" es particular, pero no es de élite y aquí se hace obra social, cobrando una pensión mínima y la comunidad se encarga de subvencionar los gastos. Está ubicada entre La Ermita y Abdón Calderón, Sector San Diego, aledaño al sector San Roque, considerado "zona roja".

ASPECTOS FAMILIARES

2.1 ¿Con quién vives?

1. () Papá
2. (4) Mamá
3. (20) Papá y Mamá

4. (1) Solo en mi casa

Gracias a Dios, la mayoría viven con papá y mamá (80%), lo que favorece la estabilidad emocional, física y psicológica de los adolescentes. No se puede asegurar que la convivencia de estas parejas sea ideal y que el ambiente que los rodea sea el mejor, pero al menos cuentan con la presencia de su padre y su madre.

El 16% afirma vivir sólo con su madre, puede ser que sean hijos de madre soltera o divorciada y para ellos ya no hay una imagen del padre, haciendo que sea necesaria una mayor motivación personal, familiar y escolar para compensar su ausencia.

Sólo un alumno que vendría a representar el 4% afirma vivir solo, porque la persona o personas con quién vive no pasan en casa. Este tipo de adolescentes no poseen ningún control en sus actividades y distribución del tiempo, lo que los hace más vulnerables a los peligros que los rodean, incluidos los que se encuentran en las pantallas.

Según tu opinión ¿cómo está conformada la familia ideal?

1. Padre y madre. ()
2. Padre, madre e hijo. (22)
3. Padre e hijo. (3)
4. Madre e hijo. ()
5. Otro, especifique: _____

Tiene el concepto de lo que es una familia, pero también se debe tener en cuenta que tipo de convivencia existe.

¿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)	15	3	1	1	5
2. Relación padre e hijos	12	7		2	4
3. Relación entre hermanos	6	11	5	2	1
4. Relación madre e hijos	22	3	0	0	0
5. Relación entre hijos y abuelos	18	2	4	1	
6. Relación con otros familiares	17	5	3		

En general las relaciones familiares son excelentes a buenas, teniendo en cuenta que el fortalecimiento de los valores familiares ayudan mucho. Según las respuestas de los chicos parece que en la mayoría de hogares se goza de estabilidad en la relación de pareja de sus padres; más de la mitad tiene excelentes y muy buenas relaciones con sus padres y la mayoría confían más en su mamá que en su papá. La relación con otros familiares también es buena.

¿Cómo se emplea el tiempo libre en tu familia?

La mayoría hace de todo un poco, menos visitas pastorales o labor social, lo que nos explica por qué la gente vive para sí misma sin fijarse en las necesidades y el dolor de los demás. Es un hecho que cuando se aprende a ser solidario con los demás se crece y se valora lo que se tiene. Vivimos en una cultura donde unos nos quejamos más que otros y no nos damos cuenta de todo lo que a nuestro alrededor tenemos y debemos cuidar y valorar.

Cuestiones	Rangos				
	5 Siempre	4 Casi siempre	3 Muchas veces	2 Pocas veces	1 Nunca
1.Ver televisión	12	6	2	5	
2.Uso del Internet	10	2	3	5	5
3.Actividades deportivas	14	6	2	2	1
4.Paseos familiares	11	5	4	4	1
5.Labores del hogar	10	8	2	4	1
6.Visita a familiares	15	3	2	5	
7.Labor social		4		6	15
8.Labor pastoral	2	1	2	5	15
9.Fiestas familiares	19	4		2	

¿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.

Cuestiones	CATEGORÍAS				
	5 Siempre	4 Casi siempre	3 Muchas veces	2 Pocas veces	1 Nunca
A. Factor económico:					
1. Desempleo	2	1		5	17
2. Pobreza	1	3		6	15
3. Remuneración baja	1	3	2	7	12
B. Factor social:					
1. Inseguridad	5	1		3	16
2. Falta de atención en salud y educación.	2			2	21
3. Problemas comunitarios	1		1	5	18
4. Migración	3			3	20
C. Factor intrafamiliar:					
1. Violencia familiar: (física)			1	3	21
2. Violencia familiar: (Psicológica)	1	2	1	3	18
3. Alcoholismo	1	1	1	2	20
4. Drogadicción			1		24
5. Infidelidad		1			24
6. Embarazos en la adolescencia.	1				24

La inseguridad es lo que más afecta a los chicos y aunque no provienen de hogares adinerados, parece ser que la mayoría de los hogares cuenta con estabilidad laboral aunque no sean de un rango superior. Además no se registran problemas de infidelidad conyugal que afecten económicamente a la familia.

De la siguiente lista de valores presentada a continuación señala cuál consideras en orden de importancia deben ser prioritarias en la vivencia familiar.

Cuestiones	Rangos				
	5 Siempre	4 Casi siempre	3 Muchas veces	2 Pocas veces	1 Nunca
1.Responsabilidad	18	5	1	1	
2.Honestidad	14	5		6	
3.Respeto	18	3	1	3	
4.Comunicación	20	4	1		
5.Solidaridad	19	2	1	3	
6.Amor	23	1	1		
7.Fidelidad	18	2		2	3
8.Amistad	20	5			
9.Autoestima	17	6		2	
10.Alegría	20	2		1	
11.Paciencia	16	5	1	2	
12.Tolerancia	14	3	1	1	4

El amor, la amistad, la alegría y la comunicación son los valores considerados como más importantes; seguidos de la responsabilidad, el respeto, la fidelidad y la autoestima. También un alto porcentaje determina como necesarios la paciencia, honestidad y tolerancia como valores importantes. En este aspecto vemos claramente que la mayoría de valores son tenidos como necesarios e indispensables para favorecer la convivencia familiar.

Respecto al aborto, qué opinión tienes?

1. Se lo debe hacer en algunos casos No. (8) Si. (6) No contesta (11)
 - a. En caso de ser afirmativo. En qué casos serían:
 - 1.1. En caso de violación (3)
 - 1.2. En caso de mal formación (3)
 2. En ningún caso se debe aplicar (19)

La mayoría de adolescentes (76%) no está de acuerdo en que se deba abortar bajo ninguna circunstancia y es motivo de regocijo en cuanto valoran la vida y la conciben inviolable, lo que nos asegura un campo fértil para sembrar ideales en los que prevalezca la defensa de los neonatos. Otro 24% piensa que se debe permitir en caso de violación o mal formación y es importante trabajar con ellos y contagiarlos de valentía a la hora de asumir el reto de la vida bajo cualquier singularidad o circunstancia.

¿En qué temas concretos referentes a la familia, te gustaría recibir orientación?

- | | | |
|----|---|--------|
| 1. | Familia y educación en valores | (11) |
| 2. | Relación padres e hijos | (13) |
| 3. | Familia y vida | (9) |
| 4. | Dificultades en la adolescencia | (6) |
| 5. | Ninguno | (4) |
| 6. | Otra específica: Comportamiento de los hijos. | |

A un 52% les gustaría ser orientados en temas de relaciones de padres e hijos, ello se debe a que los chicos en la adolescencia no se sienten comprendidos por sus padres y creen sentirse solos y a menudo atacados. Un 44% desearía temas sobre la familia y educación en valores, lo que también nos permite percibir que hay dificultades al interno de las familias que afectan a los chicos y que desearían poder superarlos. Un 36% desea temas sobre familia y vida; un 24% sobre dificultades en la adolescencia y quizá este grupo represente a los que más fuerte les ha pegado la adolescencia; finalmente un 16% no desea ser instruido en ningún tema y es el grupo de los más apáticos y conformistas, quizá por la dureza o bonanza de la vida, no desean saber de nada al respecto.

6. CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES.

6.1. Conclusiones:

6.1.1. Redes sociales y pantallas:

- Existe un gusto y preferencia a utilizar el tiempo libre para conectarse a internet y buscar entretenimiento en las redes sociales siendo la más apetecida facebook y notándose un desconocimiento del uso o servicio propio de las distintas redes.
- Los niños, jóvenes y adolescentes dedican gran parte de su tiempo libre a la televisión sin prescindir del uso del celular y otros tantos, pero prefieren el ordenador en donde dedican buena parte de su tiempo a los videojuegos y diversas actividades de ocio.

6.1.2. Redes sociales y mediación familiar:

- Es insuficiente el control y mediación que reciben los niños, jóvenes y adolescentes de parte de sus padres porque no cuentan con el conocimiento necesario para hacerlo y ayudan en lo que su nivel educativo les permite. Ellos se sujetan a impedir que sus hijos pasen demasiado tiempo frente a las pantallas (televisión, celular, videoconsolas, ordenador) y quizá a que no vean o manipulen contenidos considerados como nocivos.
- Todos poseen televisor, equipo de sonido y DVD, más del 70% celular y más de la mitad ordenador lo que nos permite concluir que para los hogares de hoy en día, estos son elementos o herramientas indispensables para el cotidiano vivir.

6.1.3. Redes Sociales y ámbito escolar.

- Los niños, adolescentes y jóvenes muy poco se conectan a las redes sociales desde las instituciones educativas, y mucho menos han aprendido de sus maestros a interactuar en ellas. Los docentes nos encontramos discapacitados a la hora de

educar a los chicos en el uso de redes e internet en general y por ello no podemos ejercer una adecuada orientación sobre el tema.

- El ambiente de los cibernets, donde los chicos generalmente se conectan a internet y sus múltiples servicios, no tienen nada que ver con el ambiente escolar y por ello se ven enfrentados a múltiples riesgos como amistades no convenientes, visita de páginas web con contenidos no sanos, horarios no convenientes, ausencia de control etc.

6.1.4. Redes sociales, riesgos y oportunidades.

- Es innegable que las redes sociales son muy eficientes a la hora de comunicarse y así lo consideran las generaciones investigadas, pero también representan un riesgo cuando se establecen comunicaciones con personas desconocidas y las generaciones interactivas que forman parte de este proyecto en su mayoría tienen conocidos en la red y muchas veces se citan con ellos sin tener más información de la que han recibido por ellos mismos.
- La mayoría de internautas son autodidactas en el uso de internet y de todo lo que en él se ofrece, incluidas las redes sociales. Son muy pocos los que afirman haber sido instruidos por alguien y por tanto podemos decir que verdaderamente pertenecen a una generación cibernética que se abre paso a todo avance informático sin retroceso alguno.

6.2. Recomendaciones

6.2.1. Redes sociales y pantallas

- Las instituciones educativas deben orientar e informar sobre el uso de las redes sociales, del objetivo principal de cada una, de cómo se puede no sólo chatear, sino también, compartir información, experiencias y contenidos académicos, de interés social, ambiental, en fin, diversos proyectos que mejoran nuestra calidad educativa y por ende favorecen el “buen vivir”.
- Enseñar a los chicos a distribuir bien su tiempo y así evitar el conflicto o la continua vigilancia de los padres de familia y maestros.

6.2.2. Redes sociales y mediación familiar

- Implementar en las instituciones educativas programas y proyectos que favorezcan la utilización de los medios de información y comunicación en beneficio del proceso de enseñanza aprendizaje con el fin de incentivar a las nuevas generaciones a un uso y consumo productivo de las TICs.
- Que los padres de familia y maestros hagamos un esfuerzo por introducirnos en el mundo de las tecnologías de la información y de la comunicación para poder guiar y educar a nuestros hijos y alumnos, sin necesidad de privarlos de dichos medios y poder así asegurarles un futuro en el que puedan desempeñarse de acuerdo con las exigencias de una sociedad informatizada.

6.2.3. Redes sociales y ámbito escolar

- Los docentes debemos prepararnos y adentrarnos en el uso de de las redes y pantallas y ser parte activa de ellas y así, hablar el mismo lenguaje de las nuevas generaciones, para poder ofrecerles una visión más amplia de todo el bien que puede encontrarse en las redes y cuánto beneficio se puede obtener si las integramos en todo el proceso educativo.
- Que sea en los establecimientos educativos donde los niños, jóvenes y adolescentes aprendan a navegar y lo hagan desde el criterio y orientación de sus maestros, así verán en el internet una herramienta muy útil a la hora estudiar, trabajar y prosperar. Es importante que los chicos en edad escolar vayan paulatinamente abandonando la idea y la tentación de buscar sólo entretenimiento cuando se conectan a internet y a las distintas redes sociales.

6.2.4. Redes sociales, riesgos y oportunidades

- Proporcionar a los estudiantes información sobre las funciones que pueden prestar las distintas redes sociales y para qué fueron creadas, de tal manera que puedan aprovecharlas al máximo en pro de su beneficio, especialmente de sus estudios.
- No empeñarnos en prohibir cosas, sino más bien en educar, concienciar y orientar a los estudiantes hacia un buen uso de las tecnologías de la comunicación y la información que queramos o no, necesitamos de ellas y se nos vuelven imprescindibles a medida que la tecnología y el adentramiento en ella avanza.

7. REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS.

1. Constitución de la República, Art. 26.
2. Guillermo Sunkel: División de Desarrollo Social. CEPAL.
3. (Bonilla; 2003, p.120).
4. www.filo.uba.ar/contenidos/carreras/educa/catedras/educacion1/sitio/Ecuador.htm.
fragmento tomado de la mesa de propuesta de educación ecuatoriana. pdf
5. www.geracionesinteractivas.orguproadlibrosLa Generación Interactiva en Madrid.pdf.
6. /www.familyandmedia.eu/es/argumentos/facultades/97-bambini-e-adolescenti-davanti-ai-teleschermi-in-america-latina-e-in-spagna-risultati-di-un-ampio-studio.html.
7. www.docentesinnovadores.net/uncontenido.asp?id=3855: Art. Los estudiantes y la Tics en la era digital
8. Comentarios sustentados en artículo de **Soler Pérez, V.** sobre las TIC's noviembre 2008. www.eumed.net/rev/cccss/02/vsp.htm.
9. <http://www.planetadelibros.compdf492856.pdf>: de Jorge Tolsa Caballero.
10. LA GENERACIÓN INTERACTIVA EN ESPAÑA: Niños y adolescentes ante las pantallas -RESUMEN EJECUTIVO. Pag. 10.
11. http://ec.europa.eu/avpolicy/media_literacy/docs/report_on_ml_2007.pdf.
12. Tolsá, J. (2008). La generación interactiva como objeto de estudio. En: X. Bringué & C. Sábada (Eds.), *La generación interactiva en iberoamérica. Niños y adolescentes ante las pantallas* (pp. 205-223). Barcelona: Ariel.

13. Arango Forero, G., & González Bernal, M. (2009). Televidencias juveniles en Colombia: fragmentación generada por un consumo multicanal. [Investigación]. *Palabra Clave*, 12(2), pp. 215-234.
14. Bonilla, Javier "Políticas nacionales de educación y nuevas tecnologías: el caso de Uruguay" en VVAA (2003) *Educación y Nuevas Tecnologías. Experiencias en América Latina*, IIPE – UNESCO, Buenos Aires.
15. CEPAL (Comisión Económica para América Latina y el Caribe) (2002) *Globalización y Desarrollo*, Vigésimonoveno Período de Sesiones de la Cepal, Brasilia, Brasil.
16. Cepal (Comisión Económica para América Latina y el Caribe) (2005) Observatorio para la Sociedad de la Información en Latinoamérica y el Caribe (Osilac) *En que situación se encuentra América Latina y el Caribe en relación el con el Plan de Acción eLAC 2007*, Santiago de Chile.
17. IDRC (2005) *REDAL (Redes escolares en América Latina): una investigación de las mejores prácticas*. Disponible en: www.idrc.ca/en/ev-93254-201-1-do_TOPIC.html.
18. Enlaces, Centro de Educación y Tecnología del Ministerio de Educación (2005) Estadísticas Nacionales. Disponible en: www.enlaces.cl.

8. ANEXOS.

CUESTIONARIO DE 1º A 4º DE PRIMARIA (6-9 años)**1. ¿A qué curso vas?**

1. 1º de Primaria
2. 2º de Primaria
3. 3º de Primaria
4. 4º de Primaria

2. ¿Cuántos años tienes?

1. 6 años o menos
2. 7 años
3. 8 años
4. 9 años o más

3. Sexo

1. Masculino
2. Femenino

4. ¿Qué personas viven contigo?, sin contarte a ti mismo (Es posible más de una respuesta)

1. Mi padre
2. Mi madre
3. Un hermano o hermana
4. 2 hermanos o/y hermanas
5. 3 hermanos o/y hermanas
6. 4 hermanos o/y hermanas
7. 5 hermanos o/y hermanas o más
8. Mi abuelo o/y abuela
9. Otras personas

5. ¿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 a la videoconsola, ver la tele, hablar por teléfono
3. Leer, estudiar, irme a dormir
4. Hablar con mi familia

6. ¿Tienes ordenador en casa?

1. No (pasa a la pregunta 9)
2. Sí

7. ¿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

7. ¿Hay conexión a Internet en tu casa?

1. No
2. Sí

9. Tengas o no Internet en casa ¿sueles utilizarlo?

1. No (pasa a la pregunta 13)
2. Sí

10. ¿Para qué sueles usar Internet? (Es posible más de una respuesta)

1. Para visitar páginas Web
2. Para compartir vídeos, fotos, presentaciones... (Youtube, Flickr, SlideShare, Scribd...)
3. Para usar el correo electrónico (e-mail)
4. Para descargar música
5. Para chatear o usar el Messenger
6. Para utilizar redes sociales (Facebook, Tuenti...)

11. ¿En qué lugar sueles usar Internet (para navegar, chat, email)?

(Es posible más de una respuesta)

1. En mi casa
2. En el colegio
3. En un "ciber café"
4. En un lugar público (biblioteca, centros de actividades...)
5. En casa de un amigo
6. En casa de un familiar

12. La mayoría de las veces que utilizas Internet sueles estar...

(Es posible más de una respuesta)

1. Solo
2. Con mi madre
3. Con amigos y/o amigas
4. Con otros familiares (primos, tíos, etc.)
5. Con hermanos y/o hermanas
6. Con un profesor o profesora
7. Con mi padre

13. ¿Utilizas algún teléfono móvil?

1. No (pasa a la pregunta 17)
2. Sí, el mío
3. Sí, el de otras personas (mis padres, hermanos, etc.)

14. ¿Cómo conseguiste el teléfono móvil?

1. Pedí que me lo compraran
2. Me lo dieron mis padres

3. Fue un regalo

15. Con el móvil sueles (Es posible más de una respuesta)

1. Hablar
2. Navegar en Internet
3. Enviar mensajes
4. Otras cosas
5. Jugar

16. ¿Con quién sueles comunicarte? (Es posible más de una respuesta)

1. Con mi madre
2. Con mi padre
3. Con mis hermanos y/o hermanas
4. Con otros familiares (primos, tíos, abuelos, etc.)
5. Con los amigos y/o amigas

17. ¿Juegas con videojuegos o juegos de ordenador?

1. No (pasa a la pregunta 21)
2. Sí

18. ¿Con qué aparatos juegas? (Es posible más de una respuesta)

1. PlayStation 2
2. PSP
3. PlayStation 3
4. Nintendo DS
5. XBox 360
6. Game Boy
7. Wii
8. Ordenador

19. ¿Y cuál de ellas tienes? (Es posible seleccionar más de una respuesta)

1. PlayStation 2
2. PSP
3. PlayStation 3
4. Nintendo DS
5. XBox 360
6. Game Boy
7. Wii
8. Ninguna de las anteriores

20. ¿Con quién sueles jugar? (Es posible más de una respuesta)

1. Solo
2. Con mis hermanos y/o hermanas
3. Con mi madre
4. Con los amigos y/o amigas
5. Con mi padre

6. Con otras personas distintas

21. ¿Cuántos televisores que funcionen hay en tu casa?

1. Ninguno (pasa a la pregunta 24)
2. Tres
3. Uno
4. Cuatro o más
5. Dos

22. ¿Dónde están? (Es posible más de una respuesta)

1. Mi habitación
2. La habitación de un hermano/a
3. El salón o cuarto de estar
4. La habitación de mis padres
5. En la cocina
6. En un cuarto de juegos (para la videoconsola)
7. Otros sitios

23. Cuando ves la tele, sueles estar con... (Es posible más de una respuesta)

1. Solo
2. Otro familiar
3. Mi padre
4. Un amigo/a
5. Mi madre
6. Otras personas
7. Algún hermano/a

24. De la siguiente lista de cosas selecciona todas aquellas que tengas en casa:

1. Ordenador portátil
2. Impresora
3. Escáner (copia fotos en papel, libros, etc. al ordenador)
4. Web cam
5. MP3/MP4/iPod
6. Cámara de fotos digital
7. Cámara de vídeo digital
8. Televisión de pago (digital o por cable: Digital Plus, ONO, Imagenio...)
9. Equipo de música
10. Teléfono fijo
11. DVD
12. Disco duro Multimedia (para bajar películas de Internet y verlas en la televisión)
13. Ninguna de estas, tengo otras.

25. ¿Cómo consigues tu propio dinero? (Es posible más de una respuesta)

1. Paga semanal
2. Cuando necesito algo pido y me dan
3. En cumpleaños, fiestas, Navidad o días especiales

4. Hago algún trabajo en casa
5. Hago algún trabajo fuera de casa
6. No me dan dinero

26. ¿Con cuáles 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

27. Si tuvieras que elegir ¿con que te quedarías?

1. Internet
2. Televisión
3. No lo sé

28. Si tuvieras que elegir ¿con que te quedarías?

1. Internet
2. Teléfono móvil
3. No lo sé

29. Si tuvieras que elegir ¿con que te quedarías?

1. Videojuegos
2. Televisión
3. No lo sé

30. Si tuvieras que elegir ¿con que te quedarías?

1. Teléfono móvil
2. Televisión
3. No lo sé

31. Si tuvieras que elegir ¿con que te quedarías?

1. Teléfono móvil
2. Videojuegos
3. No lo sé

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 electrónica (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 la 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 mas 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 cuándo 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 Bross
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 Obelix
9. Los Sims toman la calle
10. Pokémon Esmeralda
11. Ninguno

86. ¿Juegas con el ordenador?

1. No (pasa a la pregunta 88)
2. Si

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 se
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. Si, 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. ¿Sabes 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 sé
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. Teléfono móvil
 2. Televisión
 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

CUESTIONARIOS ILFAM

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.....
2. Cantón.....
3. Ciudad.....
4. Parroquia.....

1.3 Tipo de institución educativa donde estudia:

1. Fiscal ()
2. Fiscomisional ()
3. Particular laico ()
4. Particular religiosa ()
5. Municipal ()

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. ()
5. Otro especifique:_____

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
7. Relación de pareja (padre/madre)					
8. Relación padre e hijos					
9. Relación entre hermanos					
10. Relación madre e hijos					
11. Relación entre hijos y abuelos					
12. Relación con otros familiares					

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.

Cuestiones	CATEGORÍAS				
	5 Siempre	4 Casi siempre	3 Muchas veces	2 Pocas veces	1 Nunca
A. Factor económico:					
2. Desempleo					
4. Pobreza					
5. Remuneración baja					
B. Factor social:					
5. Inseguridad					
6. Falta de atención en salud y educación.					
7. Problemas comunitarios					
8. Migración					
C. Factor intrafamiliar:					
7. Violencia familiar: (física)					
8. Violencia familiar: (Psicológica)					
9. Alcoholismo					
10. Drogadicción					
11. Infidelidad					
12. Embarazos en la adolescencia					

2.6 De la siguiente lista de valores presentada a continuación señala cuál consideras en orden de importancia deben ser prioritarias en la vivencia familiar.

Cuestiones	Rangos				
	5 Siempre	4 Casi siempre	3 Muchas 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					

2.7 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 _____
2. En ningún caso se debe aplicar ()

2.8 ¿En qué temas concretos referentes a la familia, te gustaría recibir orientación?

1. Familia y educación en valores ()
2. Relación padres e hijos ()
3. Familia y vida ()
4. Dificultades en la adolescencia ()
5. Otra específica: _____

GRACIAS POR TU COLABORACIÓN

FOTOS

