



UNIVERSIDAD TÉCNICA PARTICULAR DE LOJA

La Universidad Católica de Loja

MODALIDAD ABIERTA Y A DISTANCIA ESCUELA DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN

Generaciones interactivas en Ecuador, estudio en niños y jóvenes frente a las pantallas de las Unidades educativas: Teodoro Woolf, Logroño, José María Velasco Ibarra, 1ro. De Octubre, Ciudad de Azogues, Dr. Camilo Gallegos Domínguez, durante el año 2011

Trabajo de fin de carrera previo a la obtención del título de Licenciada en Ciencias de la Educación

AUTORAS:

Silvia Eloiza Álvarez Álvarez	Lengua y Literatura
Doria Madali Correa Jiménez	Educación Básica

DIRECTOR DEL PROYECTO DE INVESTIGACIÓN:

Mgs. María Elvira Aguirre Burneo.

DIRECTORA DEL TRABAJO DE FIN DE CARRERA

Mgs. Bertha María Villalta Córdova

CENTRO UNIVERSITARIO GUALAQUIZA

2012

CERTIFICACIÓN

MGS. BERTHA VILLALTA CÓRDOVA

TUTORA 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, autorizo su presentación para los fines legales pertinentes.

(f) _____
Loja, mayo del 2012

ACTA DE DECLARACIÓN Y CESIÓN DE DERECHOS

Nosotras: Silvia Álvarez y Doria Correa Jiménez, declaramos ser autoras del presente Trabajo de Fin de Carrera y eximimos 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. 0104548169

(f) _____

C.I. 1103490403

AUTORÍA

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

(f) _____

C.I. 0104548169

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

(f) _____

C.I. 1103490403

DEDICATORIA

En primer lugar doy gracias a Dios, por haberme iluminado y acompañado con su bendición y sabiduría en mi vida diaria y estudiantil, también agradezco y mis queridos padres y hermanos por ese apoyo incondicional que me supieron brindar y a todos mis amigos que de una u otra manera me supieron apoyar, para yo poder cumplir con mis sueños que hoy se hacen realidad.

Silvia Álvarez.

Gracias Dios mío, por bendecirme a cada momento, y regalarme sabiduría en el transcurso de mis estudios, también agradezco y mis queridos padres, hermanos y de manera especial a mi querido esposo e hijos por el apoyo incondicional que me supieron brindar durante mis estudios y así poder alcanzar lo que tanto anhelaba.

Doria Correa.

AUTORA

AGRADECIMIENTO

A Dios por estar cada segundo a mi lado, por regalarme cada amanecer y permitirme ver todo lo maravilloso que nos rodea. Dios que es la luz como el sol en mi vida.

A nuestra tutora de tesis, Mgs. Bertha Villalta Córdova, que nos asesoró con sus valiosas aportaciones, quien con sus incentivos me motivaba para continuar con nuevos conocimientos.

A la Universidad Técnica Particular de Loja.

Mil gracias

INDICE

Portada	i
CERTIFICACIÓN	ii
ACTA DE DECLARACIÓN Y CESIÓN DE DERECHOS.....	iii
AUTORÍA.....	iv
DEDICATORIA.....	v
AGRADECIMIENTO	vi
INDICE	vii
1. RESUMEN	1
2. INTRODUCCIÓN	3
4.- MARCO TEORICO.....	8
4.1 Caracterización socio demográfica ecuatoriana del ámbito escolar y familiar	9
4.1.1 Entorno educativo, la comunidad educativa	9
4.2 Niños y adolescentes ante las pantallas.....	15
4.2.1 Investigaciones sobre las pautas de consumo sobre las pantallas entre los niños y adolescentes de 6 a 18 años.	15
4.2.2 Los riesgos que plantean las Tics.....	22
4.2.3 Las oportunidades que plantean las Tics	24
4.3 Estudios e iniciativas sobre la protección del menor y del adolescente en el entorno de las Tics.....	27
4.3.1 Iniciativas en el ámbito de la regulación.....	27
4.3.2 Iniciativas en el ámbito de la mediación familiar.....	29
4.3.3 El papel del contexto familiar en el aprendizaje del consumo de las tics.	32
4.4 Alfabetización en las Tics.....	34
5.- METODOLOGÍA.....	36

5.1 Diseño de la investigación	37
5.2 Participantes de la investigación.....	38
5.3 Técnicas e instrumentos de investigación.....	40
5.3.1Técnicas.....	40
5.3.2 Instrumentos	40
5.4 Recursos requeridos para la investigación.....	41
5.4.1 Humanos.....	41
5.4.2 Institucionales (Descripción)	41
5.4.3 Materiales.....	41
5.4.4 Económicos	42
5.5 Procedimiento.....	42
6.- INTERPRETACIÓN, ANÁLISIS Y DISCUSIÓN DE RESULTADOS.....	44
6.1. CARACTERIZACIÓN SOCIO DEMOGRÁFICA DE LOS NIÑOS DE NIÑOS/AS DE 6 – 9 AÑOS.	45
6.1.2. Contexto sociocultural, familiar y biológico del adolescente y del joven	¡Error! Marcador no definido.
6.2. REDES SOCIALES Y PANTALLAS.....	62
6.2.1. Uso de redes sociales relacionadas con la internet (faceboock,.....	63
twitter, hi 5, skype, e-mail, etc.) y pautas de consumo.....	63
6.2.2. Uso de pantallas (televisión, celular, video juegos, computador) y pautas de consumo	65
6.2.3. Uso de las tecnologías e impacto (positivo-negativo) en el ámbito familiar y escolar.....	74
6.3. REDES SOCIALES Y MEDIACIÓN FAMILIAR.....	77
6.3.1. Relación de las tecnologías con el entorno familiar.	78
6.3.2. Pautas de consumo relacionadas con las tecnologías en el entorno Familiar .	80
6.3.3. Tiempo dedicado a las tecnologías en relación a la familia	86

6.4. REDES SOCIALES Y ÁMBITO ESCOLAR.....	89
6.4.1. Conocimiento y relación de las tecnologías con el ámbito escolar y.....	89
Familiar.	89
6.4.2. Uso de las tecnologías en relación al ámbito escolar y familiar	91
6.4.3. Tiempo dedicado a las tecnologías en el ámbito escolar y familiar	96
6.5. REDES SOCIALES, RIESGOS Y OPORTUNIDADES	97
6.5.1. Regulación y uso de las tecnologías.....	97
6.5.2. Mediación familiar en relación a la tecnología.....	99
6.5.3. Acceso a las tecnologías en función del uso-utilidad.....	102
6. Relación de los jóvenes con respecto al ambiente familiar (Cuestionario ILFAM) .	104
7.- CONCLUSIONES.....	106
8.- RECOMENDACIONES	109
9.-BIBLIOGRAFÍA	112
10.- ANEXOS.....	115
ANEXO 1	115
ANEXO 2	117
ANEXO 3.....	122
CUESTIONARIO 5to. DE PRIMARIA EN ADELANTE (10-18 años).....	122
ANEXO 4	140

1. RESUMEN

1. RESUMEN

Con la investigación realizada se logró conocer el grado de uso de las tecnologías de la información y de la comunicación entre los niños y jóvenes de nuestro país y concretamente en las unidades educativas antes indicadas. Concretamente: conocer la situación familiar de los niños y jóvenes investigados, indagar las pautas de consumo de la tecnología, conocer los riesgos y oportunidades derivadas del uso de las mismas e indagar aspectos de regulación, mediación familiar y educación.

Dichos resultados permitieron conocer el estado de la situación planteada en las dimensiones, desde los aportes entregados por los investigados y analizados en el marco de la metodología de la triangulación.

El trabajo de investigación, se realizó con niños entre los 6 y 9 años que se encontraban cursando del segundo al quinto de educación básica, con adolescentes de diez a catorce años que cursaban entre el sexto y décimo de básica; y, con jóvenes de quince a diez y ocho años que cursaban el segundo de bachillerato.

2. INTRODUCCIÓN

2. INTRODUCCIÓN

La Universidad Técnica Particular de Loja -UTPL- desde el año 1980 hasta la actualidad, ofrece a los bachilleres del país programas académicos para la formación profesional en el área de la educación con la modalidad a distancia; durante dicho periodo ha sido frecuente la preocupación por identificar y conocer los problemas vinculados con la educación y sobre todo la relación entre proceso educativo y medios de comunicación, sin embargo, hasta la fecha han sido puntuales, esporádicos y poco sistemáticos los procesos de investigación, mismos que ofrecen algunas pistas generales sobre el problema planteado. Esto ha generado preocupación en las autoridades de la Universidad, por lo que la UTPL en alianza otras instituciones del país ha puesto en ejecución, con los estudiantes egresados de la carrera de educación, el Proyecto de Investigación Nacional denominado *“Generaciones interactivas en Ecuador: Estudio en niños y jóvenes frente a las pantallas”* en el marco de un acuerdo entre el Ministerio de Telecomunicaciones y de la Sociedad de la Información de Ecuador, con el aval del Ministerio de Educación. Por ello, se ha iniciado un avance de investigación en algunas instituciones educativas, lo que ha impulsado a este ambicioso proyecto para llegar a todo el territorio nacional, con la finalidad de establecer un diagnóstico del uso de las pantallas en niños y adolescentes de 6 a 18 años, en el Ecuador

Esta investigación se encuentra justificada por algunas razones; entre las que conviene destacar a las siguientes: la necesidad de contextualizar en las comunidades específicas, esto es de acuerdo con las particularidades socioculturales de las familias de los niños, adolescentes y jóvenes, el impacto de la tecnología digital actual baja la forma de pantallas y redes sociales, igualmente resulta importante esta investigación porque permite a los egresados de las carreras de educación de la Universidad Técnica Particular de Loja (UTPL), conocer y profundizar contextualmente sobre un tema de gran actualidad, como son las TICS en la educación.

Esta investigación fue posible porque su metodología se ajustó a las particularidades de los egresados(as) en lo referente a la reflexión teórica y prioritariamente a la aplicación de los instrumentos de investigación de campo en los contextos en los que

vivimos y trabajamos. Además recibimos todo el apoyo técnico-metodológico del equipo de investigación de la UTPL.

De entre las facilidades que tuvimos para la realización del estudio podemos indicar las siguientes: el apoyo del equipo técnico de la universidad, a través de nuestra tutora, el interés de las autoridades de las instituciones en las que se aplicó le encuesta y la buena voluntad de los niños(as), adolescentes y jóvenes para ofrecernos la información requerida.

La mayor dificultad se evidencia por el tamaño de la encuesta y el tipo de preguntas; debido a que, en las comunidades investigadas son rurales y tienen poco acceso a ciertas manifestaciones tecnológicas que están presentes con mucha fuerza en sociedades urbanas altamente tecnologizadas.

Sin embargo de lo dicho el trabajo realizado logró los objetivos planteados; esto es conocer de manera contextual el grado de uso de las tecnologías de la información y de la comunicación en los grupos de niños (as), adolescentes y jóvenes de las unidades educativas seleccionadas en las parroquias orientales de Chiguinda, Bermejós y el Rosario.

El tema investigado es de mucha actualidad; considerando que actualmente la sociedad, que cada vez se globaliza más, vive y se desarrolla bajo la lógica de una sociedad de la información y del conocimiento, por lo que se requiere conocer acerca de la utilización e impacto que tienen las nuevas herramientas tecnológicas vinculadas con la información y la comunicación en la vida de los escolares, de sus familias y de los centros educativos en los que ellos estudian.

No es posible en la sociedad actual hablar de conocimiento si no hacemos referencia obligada a los medios masivos de comunicación, pues en la sociedad moderna los medios masivos ejercen gran influencia ya que ofrecen a niños y jóvenes una educación informal que en ocasiones consideran más llamativa e interesante que la obtenida en la escuela.

Los medios inciden más que nunca en la educación de las nuevas generaciones, moldean gustos y tendencias en públicos de todas las edades e incluso influyen en la manera como el individuo se relaciona consigo mismo, con sus semejantes y con el mundo.

Es por ello necesario que los padres de familia y los educadores para apoyar a la institución educativa sepan manejar la tecnología, sin afectar el desarrollo de las destrezas vinculadas con el lenguaje oral y escrito, la expresión artística que en general se ha visto resentida, que recuperen la expresión plástica y musical y sobre todo al incorporar los contenidos de la nueva tecnología en la escuela, favorezcan una relectura crítica por parte del alumnado acerca de los mensajes que les llegan habitualmente de los medios masivos de comunicación, principalmente de la televisión o de la cultura audiovisual presente en los espacios de ocio de los alumnos.

En este sentido la investigación se interesa por desarrollar a profundidad el entorno educativo y comunitario en que estudian los escolares, al que se considera como el conjunto de personas que influyen y son afectadas por un entorno educativo. El entorno se encarga de promover actividades que lleven al mejoramiento de la calidad de la educación y lograr el bienestar de los estudiantes. El entorno busca no solo impartir instrucción sino se caracteriza por estar abierta al cambio, ya que se encuentra en constante desarrollo.

Igualmente trata acerca de la relación entre educación y TICS; al respecto se puede indicar que, como se dijo anteriormente, la nueva era de la información y la comunicación ha forzado el cambio de los ambientes rutinarios de aprendizaje por otros caracterizados por el cambio y la innovación constante. El presente milenio demanda un nuevo tipo de relación comunicativa en la escuela que requiere de la utilización de herramientas que permitan energizar el proceso de enseñanza-aprendizaje. La tecnificación de la educación, implica cambios y avances constantes y dinámicos de la tecnología aplicable al ámbito educativo y por ello deben operarse continuamente revisiones y ajustes.

El uso de la tecnología implica para la educación inversiones que deben sustentarse en metodologías y criterios emanados de la realidad en estudio, mediante la

estructuración de criterios representativos, es decir, cada vez se hace más necesario contar con información actualizada y confiable. Las TICS se están convirtiendo en uno de los pilares básicos de la sociedad y hoy es necesario proporcionar al escolar todas las herramientas posibles para su encuentro con el mundo.

En este contexto, la investigación enfatiza en el uso e impacto de las pantallas en la vida escolar y familiar de los educandos; concretamente de la Internet, la televisión, el teléfono celular y los videojuegos; lo que permite hablar con cierta seguridad de la existencia de una Generación Interactiva se explica desde la convivencia habitual de niños y adolescentes con los múltiples dispositivos propios de las tecnologías de la información y de la comunicación (TICS), tecnologías que se caracterizan por ser digitales y por facilitar la interactividad, generan una nueva tipología de usuario que, lejos de una audiencia pasiva o limitada en sus posibilidades a una mera elección, se convierte en auténtico protagonista de la llamada Sociedad de la Información.

En tal sentido es importante considerar que la lectura que se realiza de esta temática pretende ser crítica, sin desconocer la utilidad de las mismas, pero reconociendo los impactos reales que van evidenciándose en el campo de la socialización al interior de la familia y dentro de la misma escuela.

La investigación nos pone frente a un reto que afrontarlo con mucha creatividad e imaginación. La didactización cada vez mayor de los recursos tecnológicos digitales, para propiciar una comunicación educativa altamente interesante y que propicie el desarrollo de las destrezas con criterio de desempeño tecnológico.

4.- MARCO TEÓRICO

4.1 Caracterización socio demográfica ecuatoriana del ámbito escolar y familiar

4.1.1 Entorno educativo, la comunidad educativa

Para una adecuada comprensión evaluativa de lo que sucede en el entorno educativo y de las respectivas comunidades educativas que existen en el Ecuador, es importante considerar los aportes de dos investigaciones realizadas en el país, en periodos diferentes: la Fundación Ecuador, Contrato Social por la Educación y Grupo FARO, auspiciado por UNICEF. En ellos es posible identificar y comparar el estado de situación de los indicadores más importantes en el campo de la educación en el país, entre el año 2006 y 2010.

En referente a la cobertura existe un incremento de los niños(as) que ingresaron de 2do. A 7mo. año de educación básica, lo que se complementa con una menor repetición escolar. Esto no se corresponde con la calidad de la educación, la que de acuerdo con las pruebas nacionales aplicadas en el 2006, se había deteriorado, la equidad no se lograba; en tanto que los estándares curriculares, se mantuvieron en la misma situación. No se realizó la evaluación de logros de aprendizaje, así como la educación continua era poco satisfactoria. Esta situación se alteró significativamente para el 2010, año en que la educación mejoró en lo relacionado con cobertura, permanencia, logros académicos, estándares, evaluación, profesión docente, financiamiento y gestión principalmente. (Grupo FARO, 2006 y 2010).

Al parecer, la situación en general del sistema educativo ecuatoriano está mejorando, pero no deja de preocupar el limitado incremento en la cobertura, equidad y del mejoramiento de los logros académicos comparativamente con los de la región, así como también en la puesta en marcha del nuevo diseño de gestión (Tedesco, 1998).

Entorno educativo o comunidad educativa se forman los estudiantes.

Iniciemos definiendo lo **que es una comunidad escolar**, al respecto se dice que 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. No solo busca impartir instrucción sino se caracteriza por estar abierta al cambio, ya que se encuentra en constante desarrollo. Es el colectivo de elementos personales que intervienen en un proyecto educativo; más concretamente, profesores y alumnos como elementos primarios, y los padres, como elementos muy directamente interesados.

Relaciones del entorno educativo con la familia

La Educación es una tarea compartida de padres y educadores con el fin de llevar acciones educativas de manera conjunta. El equipo educativo y, por tanto, el tutor debe asumir la responsabilidad de facilitar a los padres la participación y la información necesaria para que la familia se sienta vinculada a la gestión escolar, se sienta responsable del proceso educativo de su hijo y el niño perciba una misma línea de acción entre los adultos que lo rodean.

El contacto de la escuela-familia ha transitado por diferentes facetas. En otros momentos los padres han abogado por la exclusividad en cuanto a la formación de los hijos y los maestros aceptaban su influencia en el plano de la instrucción. En la actualidad identificamos a padres que depositan en los maestros mayor responsabilidad en la formación de los pequeños y maestros reclaman mayor participación de los padres en la preparación de sus hijos para la vida.

En otras posturas adoptadas por los principales actores de la trama educativa observamos una visión reduccionista y rígida en contraste con las perspectivas integracionista que requiere del encuentro entre los educadores para potenciar las influencias y promover el desarrollo del educando. La dificultad conceptual para propiciar la interacción familia-escuela no radica en la sensibilización de estas instituciones sino en el planteamiento de qué entiende cada una de las partes por participación en el encuentro interactivo y cómo hacerlo. (Caballero, 2011).

La familia como agente educativo.

La familia es el grupo humano primario más importante en la vida del ser humano, la institución más estable de la historia de la humanidad. El ser humano vive en familia,

aquella en la que nace, y, posteriormente, la que el mismo crea. Es innegable que, cada hombre o mujer, al unirse como pareja, aportan a la familia recién creada su manera de pensar, sus valores y actitudes; transmiten luego a sus hijos los modos de actuar con los objetos, formas de relación con las personas, normas de comportamiento social, que reflejan mucho de lo que ellos mismos en su temprana niñez y durante toda la vida, aprendieron e hicieron suyos en sus respectivas familias, para así crear un ciclo que vuelve a repetirse.

Con esta consideración la familia con sus costumbres, comunicación, hábitos, ideologías, rutinas, formas de vida, se constituye en la generadora de los principales ingredientes para dar cuerpo a un entorno educativo adecuado para los niños y adolescentes.

Ya en la realidad actual, la familia pasa por una severa crisis, debido a una serie de influencias de factores sociales, económicos, culturales, laborales, etc., es así que como resultado de estos factores las funciones familiares se han modificado. Cabría destacar las más representativas del nuevo panorama:

- La familia dejó de ser centro de imputación económica. La aparición de la fábrica, centro de producción de bienes y servicios, supuso no sólo la proletarización del trabajador, sino también la separación radical entre el hogar familiar y el centro de trabajo.
- Los miembros del sistema familiar trabajan de modo independiente con terceros, no trabajan como seres dependientes de una unidad familiar superior que los alberga. Así, el sistema económico de mercado sustituye a la unidad económica de subsistencia.
- Las funciones de seguridad y protección son desempeñadas por instituciones especializadas.
- La promoción de la salud, relativa a los miembros de la familia, es encomendada a profesionales externos a la unidad familiar.

Por otro lado, a decir de García, (2010), en la actualidad, la familia y su labor socializadora atraviesan por una indudable crisis que constituye un problema para la escuela y sus docentes. Esta crisis se muestra en la delegación de la función

socializadora sobre otras instituciones. La escuela actual –y los docentes- ya no pueden efectuar sus tareas pasadas: impartir conocimientos y desarrollar roles y competencias, sino que se les demanda unas funciones para las que no está preparada y que no puede ejercer, como los “elementos de formación básica de la conciencia social y moral de los niños [...] que antes era llevaba a cabo en el seno de la familia”. La familia es el lugar donde el niño aprende a vivir en comunidad con actitudes de respeto, servicio, fraternidad y afecto, y esto es irremplazable. “La familia debe ser una escuela donde los padres y los hijos puedan reflexionar y aprender juntos”. Debido a esta delegación de funciones, para la cual la escuela no está preparada, el profesor ha pasado de ser una figura respetable a ser una figura cuestionable. El docente está encargado en la actualidad de enseñar a los alumnos unos valores que la familia ‘no tiene tiempo (ni ganas) de enseñar’, y esto crea problemas (y contradicciones) en el desarrollo de los alumnos. La familia y la escuela son dos agentes socializadores que deben trabajar en conjunto, de otra manera, el pleno desarrollo de los niños no será posible.

Medios masivos de comunicación y su influencia en la educación

Hablar de medios masivos de comunicación en la actualidad, lleva necesariamente a hablar de educación, pues en la sociedad moderna los medios masivos ejercen gran influencia ya que ofrecen a niños y jóvenes una educación informal que en ocasiones consideran más llamativa e interesante que la obtenida en la escuela.

Los medios inciden más que nunca en la educación de las nuevas generaciones, moldean gustos y tendencias en públicos de todas las edades e incluso influyen en la manera como el individuo se relaciona consigo mismo, con sus semejantes y con el mundo.

Es por ello necesario que los educadores para apoyar a la institución educativa utilizando los medios masivos de comunicación, sepan manejar la tecnología, que luchen por recuperar el lenguaje oral y escrito, la expresión artística que en general se ha visto resentida, que recuperen la expresión plástica y musical y sobre todo al incorporar los contenidos de la nueva tecnología en la escuela, favorezcan una relectura crítica por parte del alumnado acerca de los mensajes que les llegan

habitualmente de los medios masivos de comunicación, principalmente de la televisión o de la cultura audiovisual presente en los espacios de ocio de los alumnos. (Castillo, 2006)

Convivencia intercultural en una comunidad educativa

La convivencia intercultural en una comunidad educativa se identifica y se realiza en un marco socioeducativo, que valora y propicia el reconocimiento a la diversidad cultural, la construcción de un currículo intercultural, a los valores y normas de comportamiento y el respeto a los(as) otros(as) desde una mirada afina a la diversidad. (Salazar, 2009)

La demanda de la educación en las TICs.

La nueva era de la información y la comunicación ha forzado el cambio de los ambientes rutinarios de aprendizaje por otros caracterizados por el cambio y la innovación constante. El presente milenio demanda un nuevo tipo de relación comunicativa en la sociedad, habilidades o competencias en el manejo de la información por lo tanto los procesos de adquisición, selección y utilización de la misma, así como la creación de nuevos conocimientos, requieren la utilización de herramientas que permitan energizar el proceso de enseñanza-aprendizaje.

La tecnificación de la educación, implica cambios y avances constantes y dinámicos de la tecnología aplicable al ámbito educativo y por ello deben operarse continuamente revisiones y ajustes.

El uso de la tecnología implica para la educación inversiones que deben sustentarse en metodologías y criterios emanados de la realidad en estudio, mediante la estructuración de criterios representativos, es decir, cada vez se hace más necesario contar con información actualizada y confiable.

Las TICS en los procesos de enseñanza y aprendizaje

Las TICS han llegado a ser uno de los pilares básicos de la sociedad y hoy es necesario proporcionar al ciudadano una educación que tenga que cuenta esta realidad.

Las posibilidades educativas de las TICS 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
- Ese conocimiento se traduzca en un uso generalizado de las TICS para lograr, libre, espontánea y permanentemente, una formación a lo largo de toda la vida

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

Llegar a hacer bien este cometido es muy difícil. Requiere un gran esfuerzo de cada profesor implicado y un trabajo importante de planificación y coordinación del equipo 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. Tenemos la oportunidad de cubrir esa necesidad. Se trata de crear una enseñanza de forma que teoría, abstracción, diseño y experimentación estén integrados.

4.2 Niños y adolescentes ante las pantallas

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

Sádaba y Bringué (2009), catedráticos de la Universidad de Navarra, dan a conocer los resultados de su investigación sobre su uso y sus valoraciones acerca de Internet, los móviles, los videojuegos y la televisión.

«Ciberhogares»

La existencia de una Generación Interactiva se explica desde la convivencia habitual y familiar de niños y adolescentes con los múltiples dispositivos propios de las tecnologías de la información y de la comunicación (TICS). Estas tecnologías, que se caracterizan por ser digitales y por facilitar la interactividad, generan una nueva tipología de usuario que, lejos de una audiencia pasiva o limitada en sus posibilidades a una mera elección, se convierte en auténtico protagonista de la llamada Sociedad de la Información.

Una generación precoz

La experiencia sobre la televisión nos define al público infantil como el que, en cuestión de tiempo, es el que menos le dedica, frente a otros intervalos de edad. También, desde los contenidos parece que este grupo ha quedado circunscrito al «kidvid gueto» de los sábados por la mañana, momento por excelencia dedicado a la programación infantil. Sin embargo, al hablar del teléfono móvil, Internet y los

videojuegos el concepto de gueto parece diluirse: los niños integran de forma precoz en sus vidas todas estas pantallas, y lo hacen mediante un uso intensivo.

Una «generación móvil»

La elevada penetración del móvil así como la variedad de funciones que éste cumple, hace que se configure como la pantalla del presente y del futuro entre esta generación. El móvil les permite comunicarse, acceder a contenidos, entretenerse, crear y también es muy útil en tareas de organización personal.

La mayoría de los menores declara usarlo para hacer o recibir llamadas y enviar mensajes de texto. También para consumir contenidos, especialmente música, fotos y vídeos se apoyan en el móvil. El teléfono es una herramienta para el ocio: lo utiliza para jugar; les facilita crear sus propios contenidos: fotos o vídeos. Y el carácter más funcional del móvil lo presenta como un dispositivo útil, que ayuda a la organización: el móvil es un reloj, un despertador, una agenda electrónica o una calculadora.

¿Consciente de los riesgos?

Los menores usuarios de Internet otorgan a esta plataforma la consideración de bastante o muy útil porque facilita la comunicación y ahorra tiempo, ellos creen que «Internet puede hacer que alguien se enganche». Sin embargo, manifiestan su desacuerdo con que Internet puede hacer que me aisle de mis amigos y familiares.

En lo que se refiere al uso de los móviles, hay que destacar que, pese a sus elevados niveles de uso, los menores creen que no pasaría nada en su vida «si me quedara dos semanas sin móvil». Es decir, no se percibe ningún riesgo, ni activo ni pasivo, en el uso del móvil. Las chicas parecen más condescendientes con esta pantalla: mientras que algunos escolares no ven ningún problema por su uso. La familiaridad de la Generación Interactiva con las pantallas es innegable, por lo que habría que asegurar que conocen también los riesgos, directos e indirectos, pasivos o activos, a los que se pueden enfrentar si hacen un uso poco reflexivo.

¿El@s?

Existen diferencias significativas en los usos y las preferencias que chicos y chicas manifiesta acerca de las pantallas. Así, mientras que entre las chicas, el móvil es especialmente popular, y hacen un uso mucho más intensivo, en el caso de los videojuegos, podría decirse lo contrario: los chicos prefieren esta pantalla desde más pequeños y sus preferencias son mucho más claras y sostenidas en el tiempo.

También en los usos hay diferencias: ellas optan más por la virtualidad comunicativa de las pantallas, enviar y recibir mensajes, hablar, chatear, y ellos por el ocio y el entretenimiento, jugar, descargar películas y música.

Todo esto nos plantea un escenario en el que chicos y chicas buscan en las herramientas tecnológicas el modo de resolver sus particulares necesidades: ellas de relación, ellos de acción.

Cinco dimensiones de uso de las pantallas

La visión de la funcionalidad de las distintas pantallas por parte de la Generación Interactiva es mucho más amplia y concreta. Así, para muchos adultos, el sentido principal de la televisión es informar o entretener, el teléfono móvil básicamente es útil para comunicarse, los videojuegos constituyen una herramienta importante para satisfacer necesidades de ocio y el principal sentido que se le pueda dar a Internet es ser un medio en la búsqueda de información o como apoyo de la importante faceta escolar.

Sin embargo, a pesar de esta percepción obvia, la Generación Interactiva parece ir mucho más allá descubriendo nuevas dimensiones de uso –integradas y multifuncionales– aplicables a casi todas las pantallas. Dicho de otro modo, su visión sobre las pantallas se basa en verlas como medios para fines muy concretos: por ejemplo, Internet les sirve en su trabajo escolar, pero sobre todo les brinda la posibilidad de una conexión permanente con sus iguales a través de las redes sociales y con todo aquello que les interesa. Así lo demuestran los principales usos de la Red relacionados con la descarga de películas, música, etcétera. Parece que el teléfono

móvil se ha ideado para hablar, pero también permite comunicarse de otras muchas maneras: mensajes de texto, envío de fotos y vídeos, etcétera. Puede que lo más atractivo de un videojuego sea jugar; sin embargo, la experiencia lúdica alcanza otra dimensión si se desarrolla con otras personas a través de la Red.

En definitiva, la Generación interactiva aprovecha al máximo las pantallas para actuar en cinco ejes fundamentales: comunicar, conocer, compartir, divertirse y consumir.

Una generación multitarea

Junto con el sentido poliédrico que toman las pantallas, se desarrolla otro cambio sustancial en la actividad de los menores: se trata del tránsito desde la acción y atención lineal a la multidimensional. Navegar por Internet o utilizar un videojuego supone aprender a gestionar multitud de recorridos con distintos desenlaces. Y esta capacidad de atención simultánea también se refleja en la acción: dicho de otro modo, la posibilidad de hacer varias cosas a la vez se ha convertido de capacidad en necesidad.

¿Familias interactivas?

A lo largo de estas páginas hemos definido la Generación Interactiva como precoz, autónoma, multitarea... Sin embargo, esto no limita la intervención de los padres sobre esta faceta de los hijos ni que tampoco se pueda hablar de la existencia de verdaderas familias interactivas: en estos casos, son evidentes los beneficios que consiguen en su esfuerzo constante por acompañar a los menores en los usos de las tecnologías. Sin embargo, a pesar de que lo anterior sea cierto, integrar a padres e hijos en la nueva dimensión de las TIC parece ser un proyecto de largo recorrido. Son todavía pocos los progenitores implicados en esta mediación familiar, perdiendo la oportunidad de ser referente educativo también en este ámbito crucial.

Por otro lado, se observa una distinta intervención del padre y la madre en este sentido: en algunos casos, el primero es referencia educativa para la Generación Interactiva, mientras que la madre sigue siéndolo en el mundo *offline*, sobre todo como referencia educativa en el ámbito escolar. Sin menospreciar los evidentes problemas

que esto plantea surge, al mismo tiempo, una oportunidad: se trata de que padres y madres descubran y recuperen espacios y tiempos perdidos al transformarse en verdaderas familias interactivas

La escuela: ámbito de referencia real y potencial

Si desde la aparición de novedades como Internet y los videojuegos existe un ámbito implicado en su transformación como medio para la formación de los menores, éste ha sido el escolar. Son muy numerosos los equipos docentes que, con gran flexibilidad, han afrontado las dificultades que plantea equipar centros educativos, formar profesores y cambiar sistemas y formas de trabajo personal y colectivo muy arraigados para conseguir integrar las tecnologías en las aulas. Al hilo de la investigación realizada, puede verse este importante papel de la escuela al situar los menores a sus maestros como referencia de aprendizaje en el uso de las pantallas interactivas, o el grado de uso de las mismas en la realización de tareas escolares o como apoyo en el estudio personal. Es evidente que la necesidad de equipar el sistema escolar y formar a los profesores en este cambio ya tiene sus consecuencias positivas en los alumnos. Quizá ahora sea el momento de plantearse un nuevo reto: la escuela como referente también del buen uso de las pantallas.

La Generación Interactiva en España y en Iberoamérica

Las diferencias entre la Generación Interactiva en Iberoamérica y en España son muchas, pero podría decirse que lo interesante es que marcan una tendencia respecto a las pautas de uso y de consumo de las pantallas que viene marcada por la diferencia esencial en equipamiento: los menores españoles tienen mucho más acceso directo a muchas más pantallas y dispositivos digitales que sus congéneres iberoamericanos. Esto, de modo natural, supone diferencias en el uso y en las preferencias.

Por ejemplo, el hecho de que casi en tres de cada cuatro hogares de menores en España haya una conexión a Internet modifica el uso que se hace de la Red, y también los lugares de acceso. En muchos países iberoamericanos el principal uso de Internet se realiza desde lugares públicos o *cibercafés*, opción muy minoritaria en el caso de España. Por otro lado, el hecho de que la televisión sea la pantalla más

habitual en los hogares iberoamericanos hace peculiares sus pautas de uso y consumo de este medio: es más habitual que los menores dispongan de una televisión en su cuarto, que la vean solos y la consuman durante más tiempo tanto entre semana como los fines de semana. Las preferencias y las valoraciones de las pantallas, en escenarios muy similares, donde las más interactivas, el móvil e Internet, son preferidas a las más tradicionales como la televisión.

Padres y madres. Diferencias generacionales

Tanto los niños y las niñas como los adolescentes reconocen estar inmersos en las tecnologías y la mayoría considera que aprende a utilizarlas de manera intuitiva. En este sentido, sus referentes están mucho más cerca de sus pares que de los adultos: hermanos o hermanas mayores, primos mayores o amigo/a con escasa diferencia de edad. Los adultos, tanto madres, padres como docentes, no son considerados referentes válidos en el uso de tecnologías.

Se identifica en el estudio que la autonomía que van adquiriendo los niños y niñas a medida que crecen se evidencia también en el modo en que se apropian de las tecnologías, reduciéndose la influencia parental a medida que se avanza en la edad. Asimismo se observa que son los niños, niñas y jóvenes quienes se convierten muchas veces en “consejeros tecnológicos” de los adultos cercanos.

El temor a la prohibición o censura del uso de las tecnologías que pueden ejercer los adultos funciona como un factor de riesgo para los niños, niñas y adolescentes. Los niños, niñas y adolescentes, la mayoría de las veces, prefieren no compartir con sus padres ni hablar con ellos sobre situaciones desagradables que atraviesan usando las TICS, por miedo a que se les interrumpa o controle excesivamente su uso. Sin embargo, en contraposición a esto —y de manera alentadora— a la hora de tener que recurrir a alguien ante una situación desagradable que les ocurriera usando internet o el celular.

El celular funciona como un elemento de seguridad para los padres y madres, así pueden localizar a sus hijos e hijas una vez que comienzan a circular solos por la calle,

por eso no ejercen regulación sobre este elemento: prefieren que siempre lo tengan encendido y con crédito.

Docentes, percepciones y rol de la escuela

En relación con los docentes, éstos consideran a los chicos y chicas más idóneos en la interacción con las tecnologías que ellos; el segundo, los docentes demandan capacitación para poder instar sus alumnos y alumnas hacia un uso responsable de las mismas.

La brecha generacional en la habilidad para usar las TICS por parte de los docentes surge como un tema importante y preocupante: Por ejemplo muchos de los alumnos no solicita orientación a sus maestros para buscar contenidos en internet. Esto indica, por un lado, autonomía de los alumnos en el uso de internet, y por otro lado, muestra al docente débil como referente a la hora de orientar una búsqueda. Sin embargo, esta autonomía se ve opacada por la falta de actitud crítica de los alumnos con respecto a la validez de los contenidos que encuentran en internet, según manifiestan los docentes.

Sin embargo, aunque los docentes no se sienten con la suficiente autoridad tecnológica para poder compartir las herramientas con sus alumnos e incluirlas en las propuestas de aprendizaje, más de la mitad de los alumnos y alumnas encuestados cree que sus maestros pueden brindarles alguna ayuda en un buen uso de internet. Los docentes califican la presencia de la tecnología como positiva en el aprendizaje y la socialización de los/as alumnos/as y manifiestan interesarse por los hábitos tecnológicos de sus alumnos.

Por otro lado, las respuestas de los docentes acerca de las actividades que hacen los chicos cuando utilizan las computadoras de la escuela (conseguir información, aprender programas, etc.) contrastan con lo que dicen estos últimos que hacen (bajan música, participan en foros, revisan sus blogs y los de sus amigos/as). Los docentes perciben que las herramientas tecnológicas más utilizadas por sus alumnos y alumnas

son, en primer lugar, los mensajes de texto con celulares, en segundo lugar la mensajería instantánea MSN y en tercero, el fotolog.

4.2.2 Los riesgos que plantean las Tics

Colección educ.ar, (2011), realiza el sentido de los positivo y negativo que puede generar el uso de las tecnologías; subraya que las nuevas tecnologías enriquecen y multiplican las formas de acceso a la información, así como los modos de aprovecharla. Al mismo tiempo, también nos introducen en una zona gris, porque la información digitalizada es muy vulnerable, puede perderse en un instante por alguna falla del sistema o un error del usuario, puede ser alterada sin nuestro consentimiento, e incluso puede ser robada delante de nuestras narices.

El artículo señala que los riesgos se agravan porque los estudiantes tienen acceso directo a la máquina en la que trabajan. No nos sirve impedirles el acceso para resguardar la información, justamente porque lo que queremos es que puedan acceder a ella para aprender. Pero porque están aprendiendo es posible que cometan errores, o más bien ¡es seguro que habrán de cometerlos! Aun si despreciásemos la posibilidad de algún uso malintencionado, en la práctica será imposible garantizar la integridad de los datos en cualquier ambiente educativo.

Por su parte, Bringue y Sádaba, (2009), recalcan el sentido de que uno de los riesgos del uso de las tecnologías de la información se da en torno a la **violencia**, precisando cierta diferenciación dependiendo del tipo de tecnologías, así por ejemplo para en el caso del videojuego, estamos hablando de una «interacción» con dicha violencia. Para los mismos autores otros de los riesgos se enfocan al tema sexual, el mismo que ha estado presente de forma predominante en el cine y la televisión, aunque en la actualidad lo encontramos en videojuegos, teléfonos móviles e Internet. La presentación común de relaciones sexuales de todo tipo descontextualizadas puede desembocar en una mayor permisividad sexual, lo que, a su vez, puede traducirse en enfermedades de transmisión sexual o embarazos no deseados.

En suma, los contenidos sexuales y violentos son algunos de los que suscitan una mayor preocupación por las consecuencias que pueden tener en los niños y

adolescentes consumidores de pantallas. No obstante, conviene recordar que los contenidos nocivos no terminan aquí: drogas, tabaco o alcohol, o asuntos relacionados con la alimentación y sus posibles trastornos son otras cuestiones con presencia mediática, más habituales en la publicidad o en medios menos controlables como Internet, y que también acaparan el interés de los diversos agentes implicados en la protección del menor.

Otros de los perjuicios que puede ocasionar las tics es que los videojuegos, la televisión y los ordenadores pueden conducir al aislamiento del niño: a que pase horas encerrado en su habitación, frente a las pantallas, alejadas de su entorno social, especialmente de su familia y amigos. Sin embargo, hay también quienes aseguran que las nuevas tecnologías, si se emplean adecuadamente, pueden reportar beneficios para las relaciones sociales de niños y adolescentes. Pensemos, por ejemplo, que pantallas como la televisión y el videojuego permiten un uso comunitario, que incluso pueden hacer más divertido para el niño utilizarlas.

Finalmente, a decir de los autores mencionados, otro de los riesgos se da en lo referente a la salud, en este sentido, se citan dolores constantes en algunas zonas del cuerpo como la muñeca o el codo, debido al uso excesivo de la consola o el ordenador); también hace alusión a los ataques epilépticos, sedentarismo y la adicción (con las consecuencias que la rodean: cambios de humor, recaídas, abandono, etcétera.

GARRIDO Y BARNÉS, (2010), mencionan algunos factores de riesgo adicionales derivados de la utilización de ordenadores portátiles, a saber:

- La improvisación del puesto de trabajo en una oficina externa, en un medio de transporte (avión, tren, autobús), en un hotel, en una escuela o en una biblioteca, etc. puede dificultar la adopción de posturas de trabajo cómodas o correctas.
- El diseño integrado de la pantalla y el teclado del ordenador portátil no permite ajustar de forma conveniente y ergonómica la distancia de la persona usuaria entre el teclado y la pantalla, lo que le obliga a adoptar posturas forzadas de cuello y cabeza. Al mismo tiempo, la integración del ratón y el diseño del teclado del

ordenador portátil (teclas más juntas y pequeñas) obligan a que el trabajo de teclear requiera más movimientos, que son llevados a cabo en posturas forzadas de la mano y de la muñeca.

- El hecho de cargar y transportar el equipo de trabajo durante el desplazamiento entre diferentes centros de trabajo incide en una sobrecarga muscular localizada.
- Mediante la adopción de una serie de medidas preventivas, que resultan del análisis de los riesgos derivados de la utilización de ordenadores portátiles, se pueden mejorar las condiciones de trabajo, tal como se verá a continuación.

4.2.3 Las oportunidades que plantean las Tics

Las tecnologías de la información y la comunicación ofrecen una gama de oportunidades, todas ellas giran en torno al medio educativo por lo que se convierten de por sí en herramientas muy importantes para el proceso del inter aprendizaje. Para este autor, su uso:

Promueve la autonomía en la gestión del conocimiento: Aprender con la computadora emula el método socrático en tanto permite al sujeto descubrir por sí mismo cuál es su potencial. En este sentido, el uso de las Tics prioriza la relevancia de las competencias para alcanzar un aprendizaje significativo.

Facilita la construcción cooperativa del conocimiento: El pensamiento en red es una de las posibilidades más representativas del uso de las Tics, en efecto los alcances del trabajo cooperativo se proyectan más allá de la escolaridad misma y expresan el modo en que se configura la Sociedad de la Información como nunca antes en la historia.

Propicia la reflexión meta cognitiva sobre los procesos de aprendizaje: Aprender sobre las Tics implica desnaturalizar su utilización. Efectivamente, en la cultura de los adolescentes, el uso de las tecnologías de la comunicación esta espontáneamente incorporado a la vida cotidiana.

El uso de las Tics facilita la interdisciplinariedad: Los trabajos interdisciplinarios permiten una mirada abarcadora de la realidad que amplía cualitativamente la noción tradicional del aprendizaje escolarizado. Así, el trabajo en equipos que potencia la naturaleza misma de las TICS, favoreciendo la relación entre diferentes áreas del saber de manera tal que facilita la intervención y complementariedad entre docentes de distintas asignaturas.

Internet como fuente de conocimiento: La sociedad de la información ha llegado para quedarse. La consecuencia más obvia de esta nueva realidad es que en este contexto, la escuela ha perdido su hegemonía en cuanto a la distribución del conocimiento. El acceso a la información definitivamente, ha dejado de ser un problema. La dificultad reside ahora en seleccionar, comprender e interpretar. Lo procedimental adquiere una importancia decisiva y la escuela debe rediseñar sus propuestas para estar a la altura de lo que las nuevas generaciones necesitan.

Internet como entretenimiento: el ocaso la TV y los juegos en red

El uso de la red es para la mayoría de nuestros alumnos, una instancia de entretenimiento más que una puerta de acceso al saber. Como tantas veces se ha dicho, este enfoque parcial del uso que se hace del web, es uno de los aspectos que deberían revertirse desde los proyectos de Nuevas Tecnologías. No porque sea inadecuado ver a la red como un espacio para el esparcimiento o la interacción social (que sin duda lo es), sino simplemente porque la red es mucho más que eso.

Y en este contexto en que la televisión como tradicional fuente de entretenimiento pierde prestigio y televidentes, los juegos en red, poseen un lugar importante en determinadas poblaciones de alumnos. Un juego en red es un sofisticado programa que, instalado en un servidor permite la interacción de múltiples jugadores que, aliados o enfrentados entre sí persiguen un objetivo -generalmente de conquista- camino al cual, se suceden un número variable de batallas simbólicas. Estos juegos, de complejas reglas y con frecuencia, prolongados en el tiempo, implican largas horas de interacción con la computadora (y con otros jugadores) en los que se desarrollan diferentes actividades que van desde el cálculos estratégicos, importantes despliegues

logísticos, hasta destrezas lingüísticas o la manipulación psicológica de otros jugadores.

Internet como espacio de socialización

Todo este intercambio del que damos cuenta, es en definitiva una red que conecta personas. El concepto de red social, no es, en última instancia, un concepto técnico... porque ya sea para trabajar, estudiar, comerciar o jugar, permite que las personas se conozcan y formen grupos en función de intereses comunes.

Sin embargo, aun frente a la enorme posibilidad de internet de abrir todo tipo de fronteras, la gran mayoría de los jóvenes utilizan internet para solo interactuar con sus pares más cercanos a través del chat que reemplaza el lugar que décadas atrás tuvo tenido el teléfono. No es este un dato menor y nos lleva otra vez a la oportunidad que tiene la escuela de asumir un rol revelador respecto al potencial de la web y sus aplicaciones.

Desde la realidad española, Bringue y Sádaba, (2009), coinciden en que son algunos aspectos que definen el potencial educativo de los medios y tecnologías, en base a algunas investigaciones e iniciativas realizadas, los mismos que a continuación se sintetizan:

- Promueven aprendizaje compartidos entre niños y adolescentes.
- Desarrollan nuevos géneros de comunicación escrita.
- Lleva a nuevas formas de comunicación más especializadas.
- Puede servir para mantener el contacto entre alumnos y profesores, como herramienta organizativa (horarios, reuniones, grupos de trabajo, etcétera) o como vía de contacto profesores-padres de alumnos con relación a diversos temas (calificaciones, asistencia, tareas, etcétera).
- El videojuego ayuda a desarrollar la inteligencia espacial, la coordinación ojo-mano, la capacidad de atención visual y la creatividad.
- El carácter sociable de los jóvenes a la hora de utilizar Internet: algunas de las actividades on-line más populares están relacionadas con la comunicación, como

es el caso de los servicios de mensajería instantánea (tipo Messenger), el correo electrónico y las redes sociales.

- Pueden proporcionar «un contexto para que los jóvenes desarrollen normas sociales mediante la negociación con sus compañeros».
- El máximo aprovechamiento de los beneficios que ofrecen las nuevas tecnologías requiere un uso seguro y con conocimiento. Por eso, la protección del menor ante los peligros a los que puede verse expuesto es una cuestión clave y que acapara la atención de diversos organismos, como veremos en el siguiente apartado

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

4.3.1 Iniciativas en el ámbito de la regulación

Sobre este aspecto, Bringue y Sádaba, (2009), manifiestan que la regulación es un ámbito en el que se trabaja intensamente en la actualidad, y hacia el cual se orientan algunas de las investigaciones más relevantes del momento. Aunque medio más longevos como la televisión requieren y, de hecho, están legislados, situación que aún no está aplicada con respecto de 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.

Cabe indicar que la autorregulación es el control que los medios de comunicación y los desarrolladores tecnológicos deben ejercer por sí mismos. Esta práctica creció durante la década de 1990 como una forma de evitar remitirse a las leyes constantemente, así como al continuo desarrollo de las tecnologías, que implica que dicha legislación quede obsoleta rápidamente. La corregulación es un sistema que combina la regulación gubernamental y la no gubernamental, de tal modo que la última se acopla a la primera de forma eficaz. Cabe anotar por ejemplo, que “Protégeles” es un organismo español que está especialmente centrado en la lucha contra contenidos nocivos en Internet de diversa índole (pornografía, racismo y xenofobia, apología del terrorismo, tráfico de drogas, etcétera). Además de perseguir este tipo de sitios web, a través de una línea de denuncia y atención a los menores en estrecho contacto con las fuerzas policiales españolas, también ha llevado a cabo diferentes estudios sobre

seguridad infantil y costumbres de los menores en el empleo de Internet, telefonía móvil y videojuegos. Por otro lado, también han desarrollado diferentes campañas de concienciación, así como actividades formativas para un buen uso de las tecnologías.

Nos parece interesante lo que señala Castellano, (<http://coleccion.educ.ar>) en referencia a una serie de estrategias de regulación para el uso del internet en un centro escolar y que bien podría utilizarse en nuestras escuelas y colegios ecuatorianos.

- Los estudiantes, maestros y otros eventuales usuarios son responsables por su propio buen comportamiento al frente de las computadoras del colegio, tanto como lo son en las clases o en los pasillos.
- Las comunicaciones en internet son muy a menudo públicas, y a ellas se aplican las mismas reglas que el colegio impone en circunstancias similares.
- El propósito de la conexión a internet desde el colegio es estrictamente educativo. Cualquier otro uso será considerado inaceptable.
- Los maestros explicarán a sus alumnos en forma clara y precisa las siguientes regulaciones, que han sido pensadas teniendo en cuenta su propia seguridad.
- Es obligación de cada alumno ser educado y usar un lenguaje apropiado para comunicarse con otros a través de internet.
- Los alumnos no revelarán a nadie datos personales (salvo el nombre y apellido), o los de otros.
- Es obligatorio usar la propia dirección de correo para comunicarse, no apropiándose de la de otros ni falseando la propia identidad mediante el uso de seudónimos.
- El correo electrónico no es un medio privado ni secreto. Los alumnos no enviarán por correo electrónico mensajes que no puedan ser hechos públicos.
- Está prohibido usar la computadora para perjudicar a otros o para dañar los recursos de la escuela. Esto incluye entorpecer las comunicaciones, difundir virus informáticos, enviar pedidos falsos o respuestas erróneas.
- Los alumnos no están autorizados a utilizar internet desde el colegio si no está presente en la sala un maestro que supervise la comunicación.

- Queda prohibido el acceso a internet por parte de los alumnos con fines personales, salvo autorización expresa de sus maestros.
- Queda prohibido a los alumnos publicar información en internet sin la expresa autorización de sus maestros.
- Queda prohibido a los alumnos comerciar a través de internet.
- Queda prohibido acceder voluntariamente a información que no guarde relación con la tarea encomendada por los maestros. En caso de acceder involuntariamente a información inapropiada, el alumno hará todo lo que esté a su alcance por limitar o impedir el acceso de otros alumnos a dicha información, y alertará de inmediato a sus maestros.

Los usuarios que fallen en respetar estas regulaciones serán reconvenidos la primera vez, se considerará una suspensión temporaria de sus privilegios de uso si reinciden, o estos les serán revocados permanentemente si la falta fuese muy grave o persistente.

Los usuarios que obtienen acceso a internet a través del colegio asumen plena responsabilidad personal, tanto civil como penal, en caso de usar la conexión para propósitos no autorizados por estas regulaciones o por las leyes aplicables en la jurisdicción.

No cabe duda que cada vez son más los centros educativos que apuestan claramente por el uso intensivo de las TICS en el proceso educativo, intentando permanentemente experimentar con medios tecnológicos al servicio de modelos pedagógicos, y siempre teniendo en cuenta la diversidad del profesorado y del alumnado.

4.3.2 Iniciativas en el ámbito de la mediación familiar

Bringue y Sádaba, (2009), hacen referencia a un conjunto de aspectos relacionados con la influencia de los padres en la utilización de las tecnologías fruto de investigaciones realizadas desde el pasado reciente hasta hace pocos años.

La familia, y de un modo particular los padres, desempeña un papel decisivo de intermediación y protección del menor consumidor de pantallas. Las nuevas

tecnologías presentan ciertas particularidades, ya que es frecuente encontrarse con situaciones en las que niños y adolescentes superan a sus padres en el manejo de las mismas. La aparición de posibles dificultades para los padres a la hora de mediar en el uso que sus hijos hacen de las nuevas tecnologías convierte la cuestión en algo de especial interés. Sin embargo, si nos remontamos a mediados del siglo pasado, ya es posible encontrar investigaciones en este ámbito.

El trabajo de Himmelweit & Oppenheim (1958) consideraba a los padres un factor decisivo, mediante el control y ejemplo que podían ejercer, sobre los efectos que la televisión podía tener en niños y adolescentes. Los autores señalaban ya dos aspectos clave en la mediación del consumo de televisión: el tiempo y el contenido. Una de sus conclusiones era que los padres parecían demostrar gran preocupación y control respecto al horario en el que sus hijos veían la televisión (el momento de irse a dormir, de hacer los deberes, etcétera), mientras que su inquietud parecía ser menor respecto a otros asuntos como el contenido al que estaba expuesto el menor.

El interés por estos asuntos y otros tantos relacionados con la mediación parental se extiende hasta nuestros días. Un buen ejemplo de ello son las investigaciones que se han llevado a cabo recientemente tanto en Europa (EU Kids Online), como en Norteamérica (Pew Internet & American Life Project, The Kaiser Family Foundation) y Latinoamérica (Bringué & Sádaba, 2006): todas ellas prestan atención a las estrategias de control que los padres ejercen sobre sus hijos cuando estos últimos utilizan diversas pantallas. Aunque los datos varían de un estudio a otro, podemos afirmar que hay dos cuestiones que preocupan especialmente a los padres y que son el eje fundamental de la mediación: ***el tiempo de uso y los contenidos***.

Respecto al tiempo de uso, hay que entender que nos estamos refiriendo tanto al momento del día como a la cantidad de uso. Ambas cuestiones han de ser controladas, ya que el uso de una pantalla puede interferir con otras actividades prioritarias (p. ej., tareas escolares, tiempo con la familia o amigos, etcétera) y una cantidad excesiva de uso puede desembocar en serios problemas (como la adicción).

En cuanto a los contenidos, también parece fundamental controlar que los menores no accedan a aquéllos que puedan ser nocivos, así como educarles y ayudarles a

interpretarlos de forma adecuada. En este sentido, puede resultar de interés la triple clasificación sobre las tareas que implica la mediación parental expuesta por Messaris (1982), comúnmente citada en la investigación (Austin *et al*, 1999; Kundanis, 2003). Dicho autor hablaba de la categorización, la validación y la complementación. La primera función supone ayudar a interpretar los contenidos expuestos en un medio, confirmando si se corresponden con la realidad. La segunda tarea se traduce en mostrar acuerdo o desacuerdo con el mensaje que es transmitido a la audiencia. Por último, la complementación implica añadir información adicional al mensaje en caso de que fuera necesario.

A pesar de que el tiempo y el contenido son dos cuestiones que ocupan un papel destacado a la hora de hablar de mediación parental, también podemos encontrar investigaciones centradas en otros aspectos. Así, Austin *et al* (1999) ponen el énfasis en el estilo de comunicación que utilizan los padres con sus hijos y en la influencia de esta forma de comunicación en su comprensión e interpretación de los contenidos. Del mismo modo, encontramos también algunos intentos de tipificar los estilos de mediación parental. Llopis (2004) identifica tres categorías (que él denomina «conglomerados») en torno a la mediación del consumo televisivo de niños y adolescentes en España: 1) los **padres controladores restrictivos**; 2) los **padres permisivos** y 3) los **padres orientadores**.

El primer grupo, de controladores-restrictivos, se basaría poco en la orientación y la covisión, mientras que acude con frecuencia al control. El grupo de permisivos no ejerce prácticamente ningún tipo de mediación del consumo televisivo, ni en lo que se refiere a la limitación y el control, ni en lo que atañe a la orientación y la covisión.

Por último, los padres orientadores apenas recurren a la limitación, pero sí al control, la orientación y la covisión. Este sería, de hecho, el estilo más comúnmente empleado (Llopis, 2004:142-145). Por último, pero no por ello menos importante, otras visiones están más enfocadas en la importancia de utilizar un medio o tecnología de forma conjunta en el ámbito familiar. Así lo defienden Castells & De Bofarull (2002: 183), para quienes este tipo de ocio compartido «sirve para pasarlo muy bien, pero también para poner en marcha una mediación parental (protagonizada por los padres), que tiene como objetivo educar». Para disfrutar de esta actividad antes hay que tener en

consideración una serie de elementos: el momento y duración, el lugar, los miembros que van a participar y el papel que va a desempeñar cada uno de ellos (Castells&De Bofarull, 2002: 184-185).

Los trabajos señalados en este epígrafe, puntualizan los autores, son tan sólo una parte de la investigación existente en torno a la mediación familiar en el ámbito de los menores y las pantallas. Aun así, queda demostrada la importancia que se da al entorno familiar del menor, y de un modo muy especial a sus padres, a la hora de interceder en su uso de medios y tecnologías para asegurar su protección. No habrá que pensar en la mediación en un sentido restrictivo, sino más bien en una guía, en una actividad que muchas veces implicará la participación directa de los padres y el uso compartido de una determinada pantalla. Como afirman Castells y De Bofarull (2002: 178), «la familia, que ha asumido un coherente y organizado proyecto en la educación de los hijos, debe sacarle réditos formativos al uso de las nuevas tecnologías y el ocio digital».

4.3.3 El papel del contexto familiar en el aprendizaje del consumo de las tics.

A decir de Hernández López (2009), familia y escuela, son consideradas tradicionalmente como los agentes educativos por excelencia. Sin embargo, en este “entorno” de socialización altamente “*tecnologizado*”, la familia como agente educativo se ve, en ocasiones, desbancada por el atractivo poder de las Nuevas Tecnologías de la Comunicación e Información (Tics), especialmente en los menores (preadolescentes y adolescentes), de modo que, el típico distanciamiento generacional que se produce entre padres e hijos, encuentra en las Tics un elemento más de diferenciación actitudinales, cognitivo y conductual. Por otra parte, los niños no saben distinguir qué es lo más adecuado para ellos, siendo inapropiado dejar que quedaran libremente expuestos a las influencias de los demás. ***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.

Dicen los autores que los datos estadísticos que disponen de la incorporación de las Tic en el hogar son en ocasiones contradictorios. El estudio Redes afirma que la mitad de los hogares españoles se muestran negativos y reticentes al uso de las nuevas tecnologías. Por otra parte, el Informe del INJUVE (2004) concluye que la repetición de uso de Internet por los jóvenes desde el centro de estudios o cibercafés es muy reducida, lo que confirma que el lugar preferido por los jóvenes para conectarse en red es en casa. En este sentido se suele afirmar que los hogares están experimentando una metamorfosis, como consecuencia de la cultura digital y de la importancia que adquiere la habitación para la e-generación.

Independientemente de si se trata de un hogar altamente *tecnologizado* o por si al contrario, estamos ante una casa con pocas tecnologías y con un uso muy limitado de las mismas, no cabe duda de que las Tic han entrado en los hogares para instalarse con fuerza en la cotidianeidad más próxima.

Por otra parte, la presencia de las Tic en el hogar ha contribuido a marcar nuevas diferencias generacionales entre padres e hijos. Según el informe *“Infancia y Adolescencia en la Sociedad de la Información”* se han recogido algunas diferencias actitudinales de adultos y jóvenes ante las TIC. De forma general, los adultos consideran en mayor medida que los jóvenes que las nuevas tecnologías no son para ellos, no tienen claro su utilidad, además, creen que contribuyen a incomunicarnos y que no les enriquecen como persona. Por el contrario, la infancia y adolescencia sobresalen en el interés previo al consumo de las Tic, aunque reconocen ser muy costosas para ellos.

La familia, atraviesa una etapa de tránsito, se encuentra perdida en su función educativa, no sabe cómo hacer frente a la complejidad y multiplicidad de situaciones conflictivas que se plantean en el contexto familiar, entre ellas las derivadas de la presencia y uso de las TIC. En esta incertidumbre educativa, las familias se vuelven permisivas ante las Tic, reconociendo algunos padres de segundo y tercer ciclo de Primaria que tienden a “ubicar el ordenador en el cuarto del niño”, “dejarle entrar solo a Internet”, “no prestar atención a lo que hacen cuando acceden a la red” y “permitir que pasen un número de horas muy elevado ante el ordenador” (Hernández, López, y Solano, 2008). Reconocemos que esta permisividad ante las Tic, supone andar por

arenas movedizas con zapatos de plomo. Si a la escasa formación de los padres en el uso de los tic, la desinformación o mal información que tienen de los riesgos en la red, unimos la excesiva confianza y permisividad en el hogar, el adolescente se encuentra huérfano, solitario, en su interacción con las nuevas tecnologías.

Consideramos que los padres constituyen un pilar inigualable en la regulación que los jóvenes hacen de su comportamiento ante las nuevas tecnologías. La cuestión sería ¿cómo llevar a cabo esa labor educativa? De igual manera que rechazamos la permisividad consideramos que un excesivo control autoritario, posesivo, imperante e irreflexivo, puede llegar a ser contraproducente e incluso asfixiante para el niño. La naturalidad, el diálogo, el acompañamiento, la acogida, el respeto, la negociación, el establecimiento de normas, son algunas de las claves para poder mediar en este tipo de situaciones. Los padres deben tomar conciencia de que el dominio de las Tic constituye una competencia social y profesional que el niño debe adquirir. No podemos educar en el vacío, en el abstracto, es decir, en un mundo pasado, alejado de los avances científico-técnicos. El mejor modo de contribuir en la formación de los hijos es partiendo de la realidad social en la que viven y en la que les tocará vivir.

4.4 Alfabetización en las Tics

Bringue y Sádaba, (2009), aportan con algunos criterios e informes referentes a la necesidad de alfabetizar a una sociedad, cuyo denominador común es el conocimiento y la comunicación vertiginosa, de tal manera que se oriente a niños, adolescentes, padres y educadores para hacer un buen uso de estas herramientas.

Una condición fundamental para que niños y adolescentes hagan un buen uso de las pantallas **es que posean los conocimientos necesarios** para ello, o lo que es lo mismo, que hayan sido bien educados en este ámbito. Esta educación, sin embargo, es también necesaria para el público adulto (como padres o profesores), que como ya explicábamos en páginas anteriores juegan un papel vital en el desarrollo del menor.

Hoy en día existe cierta ambigüedad en torno a distintas herramientas y el modo de definir las: ¿es Internet una tecnología o un medio de comunicación? En este sentido, puede resultar de interés lo expuesto por García Matilla (2004), quien asegura: «la

acelerada conversión al mundo digital nos obliga a unificar criterios acerca de lo que consideramos alfabetización. Ya no podemos limitarnos sólo al audiovisual. Debemos hablar de una alfabetización audiovisual y multimedia estrechamente vinculada con los nuevos territorios de la convergencia digital». Por esta razón, el autor asegura preferir el término «educación para la comunicación» en lugar de «educación para los medios», que en este contexto podría resultar más restrictivo.

El mismo autor subraya, además, la necesidad de ir más allá de la educación en el ámbito puramente técnico. Como asegura, en España «la enseñanza de ratones, teclas, diseño de páginas web y niveles de interactividad ha predominado sobre cualquier otro concepto». Sin embargo, «educar para la comunicación exige educar en el derecho que todos tenemos a recibir una información veraz que no se vea sesgada y manipulada a conveniencia de un determinado Estado, Gobierno, institución o grupo de poder económico, religioso, político, etcétera» (García Matilla, 2004).

En tal contexto, es urgente que a nivel educativo se favorezca la construcción de conciencias críticas en torno a los medios de comunicación electrónicos e impresos. Dicha conciencia crítica podría volverle al adolescente menos vulnerable ante posibles consecuencias negativas. Por eso, la educación para la comunicación puede entenderse como una medida preventiva y de protección.

5.- METODOLOGÍA

5. METODOLOGÍA

5.1 Diseño de la investigación

La investigación se ejecutó de acuerdo con los lineamientos formulados por el equipo de investigación educativa de la UTPL, en el marco del Proyecto de Investigación Nacional denominado *“Generaciones interactivas en Ecuador: Estudio en niños y jóvenes frente a las pantallas”*

El presente estudio se realizó de acuerdo con los siguientes objetivos:

- Conocer el grado de uso de las tecnologías de la información y de la comunicación entre los niños y jóvenes de nuestro país.

Complementado con los siguientes objetivos específicos

- Conocer la situación familiar de los niños y jóvenes investigados. Identificar las pautas de consumo relacionadas con el equipamiento en los hogares, el lugar de uso, el momento y la duración.
- Conocer los riesgos y oportunidades que se pueden derivar del uso de las tecnologías.
- Indagar los aspectos de regulación, mediación familiar y educación en el uso de los medios y tecnologías.

Para lograr los objetivos se ha diseñado la investigación bajo la modalidad mixta; esto es, de alcance cuantitativo y cualitativo al momento de la recolección de la información, lo que permitió el análisis descriptivo y explicativo del comportamiento de las siguientes dimensiones:

1. Caracterización socio demográfica.
2. Redes sociales y pantallas
3. Redes sociales y mediación familiar
4. Redes sociales y ámbito escolar.
5. Redes sociales, riesgos y oportunidades.

6. La generación interactiva en Ecuador e Iberoamérica

Con la información recopilada se procedió a la sistematización, ordenación y presentación de datos referentes al estado de situación de la relación entre las variables antes indicadas, considerando su variabilidad e incertidumbre; por lo que fue pertinente desagregarlas de acuerdo con lo propuesto en los objetivos específicos de la investigación.

5.2 Participantes de la investigación

La población fue definida por el equipo del Proyecto de Investigación Nacional *“Generaciones interactivas en Ecuador: Estudio en niños y jóvenes frente a las pantallas”*

Para el proceso investigativo se ha considerado que cada egresada ubique tres instituciones educativas, en las que investigarán los siguientes sujetos:

Niños, adolescentes y jóvenes ecuatorianos de Educación General Básica y Bachillerato, distribuidos en tres grupos:

- 1er. Grupo: 12 niños/as de 6 – 9 años (3er. Nivel de Educación Básica)
- 2do. Grupo: 19 adolescentes de 10 – 14 años (8vo. y 9no. Nivel de Educación Básica)
- 3er. Grupo: 22 jóvenes 15 – 18 años (2do. de Bachillerato)

Para el caso concreto de nuestra investigación y considerando que se trabajó en pareja, la muestra definida para la realización de nuestra investigación es de cincuenta y cinco estudiantes.

La encuesta se aplicó a todos los escolares de las instituciones educativas existentes en las parroquias rurales Bermejós, Chiguinda y el Rosario, pertenecientes al cantón Gualaquiza de la provincia Morona Santiago, que se encontraban cursando el tercero, octavo y noveno de educación básica; y, el segundo de bachillerato.

Cabe recordar que la población escolar en las parroquias antes indicadas es reducida, por lo que, la cantidad de investigados se corresponde con dicha realidad demográfica escolar.

Apellidos y nombres: teléfono y correo electrónico	Lugar donde aplicó los instrumentos	Nombre de la institución educativa y en qué año de básica aplicó los instrumentos de 2do. A 5to.	Nombre de la institución educativa y en qué año de básica aplicó los instrumentos de 6to a 10mo año	Nombre de la institución educativa y en qué año de bachillerato los instrumentos de 1ro. A 3ro.
Álvarez Álvarez Silvia Eloísa 2291314 silviaalvarez1982hotmail.com	Provincia de Morona Santiago, cantón Gualaquiza Parroquias Bermejos Chiguinda y el Rosario	Nombre de la Institución "Teodoro Wolf"	Nombre de la Institución Unidad Educativa "Logroño"	Nombre de la Institución José María Velasco Ibarra
		Año EGB 3ro.	Año EGB 8vo.	Año EGB 2do. Bachillerato
Correa Jiménez Doria 304487861 doriscorrea1979@hotmail.com	Provincia de Morona Santiago, cantón Gualaquiza Parroquias Bermejos Chiguinda y el Rosario	Nombre de la Institución 1ro de Octubre	Nombre de la Institución Unidad Educativa Ciudad de Azogues	Nombre de la Institución Dr. Camilo Gallegos Domínguez
		Año EGB 3ro.	Año EGB 9no.	Año EGB 2do. Bachillerato

Fuente: Registro de estudiantes matriculados
Elaboración: Estudiantes tesisistas

Concretamente, las dos estudiantes tesisistas, Silvia Eloísa Álvarez Álvarez y Doria Correa Jiménez, bajo la tutoría de la Mgs Bertha Villalta Córdova, aplicaron las encuestas a todos los escolares de los niveles que se indica a continuación; resulta importante aclarar que la encuesta se aplica a todos(as) las escolares matriculados (as) en los niveles investigados, tal como lo indica el siguiente cuadro:

Tesisista	Institución educativa	Nro. de estudiantes en aula	Nro. de encuestas aplicadas
Silvia Álvarez	Teodoro Wolff	6	6
	Unidad educativa Logroño	8	8
	José María Velasco Ibarra	11	11
Doria Correa	1ro de Octubre	6	6
	Unidad educativa Ciudad de Azogues	11	11
	Camilo Gallegos D.	11	11

Fuente: Registro de estudiantes matriculados
Elaboración: Estudiantes tesisistas

5.3 Técnicas e instrumentos de investigación

5.3.1 Técnicas

Para la recopilación de los datos el equipo de investigación del proyecto “*Generaciones interactivas en Ecuador: Estudio en niños y jóvenes frente a las pantallas*” identificó como técnica prioritaria al cuestionario. En tal situación, los instrumentos utilizados para la recopilación de la información fueron tomados del estudio realizado en España sobre Generaciones Interactivas

5.3.2 Instrumentos

Para la presente investigación se utilizaron los siguientes cuestionarios

- Cuestionario dirigido a niños de 6 a 9 años, tomado del estudio realizado en España sobre Generaciones Interactivas
- Cuestionario dirigido a niños y adolescentes de 10 a 18 años, tomado del estudio realizado en España sobre Generaciones Interactivas

La aplicación de los cuestionarios requirió de un procedimiento previo de ubicación y contacto con los participantes, sea en el sitio de residencia o en el de estudio. Se definió una fecha hora y lugar para la aplicación del cuestionario.

Luego del acercamiento a las instituciones educativas previamente seleccionadas, de acuerdo con las recomendaciones metodológicas entregadas en la guía de investigación, se procedió a

- Entrevista con el director(a) o rector (a)
- Aplicación de los cuestionarios antes indicados.

Formato para ingreso de datos:

La UTPL facilitó este formato en el que los egresados/investigadores debían registrar su información, asignando un código numérico según la respuesta otorgada, de esta manera la Universidad recolecta los datos a nivel nacional y puede contar con los resultados que busca el Programa Nacional de Investigación.

El análisis de la información se realizó de acuerdo con las recomendaciones metodológicas de la triangulación. Esto es incorporar bajo el principio de la sinergia: Datos obtenidos, marco teórico y opinión personal.

5.4 Recursos requeridos para la investigación

5.4.1 Humanos

El trabajo de investigación se realizó con la participación de 12 alumnos de EGB, 19 adolescentes y 24 jóvenes todos ellos estudiantes en las parroquias de Chiguinda, Bermejós y El Rosario, pertenecientes al cantón Gualaquiza.

5.4.2 Institucionales (Descripción)

La Universidad Particular de Loja -UTPL- asumió la responsabilidad institucional de esta investigación a través de la Escuela de Ciencias de la Educación y de la subsele Gualaquiza, que nos facilitaron sus instalaciones y la respectiva información para el trabajo de campo, principalmente. Las instituciones involucradas en el trabajo se detallan a continuación:

Institución	Ciudad y parroquia
Universidad Particular de Loja,	Sub-sede Gualaquiza
Unidad Educativa Teodoro Woolf	Gualaquiza/Bermejós
Unidad educativa Primero de Octubre	Gualaquiza/Chiguinda
Unidad educativa Logroño	Gualaquiza/El Rosario
Unidad educativa Ciudad de Azogues	Gualaquiza/El Rosario
Unidad educativa José María Velasco Ibarra	Gualaquiza/Chiguinda
Unidad Educativa Dr. Camilo Gallegos D.	Gualaquiza/El Rosario

5.4.3 Materiales

Los cuestionarios facilitados por la coordinación de investigaciones, sus respectivos apoyos logísticos, una grabadora digital para las entrevistas a profundidad, el equipo de computación con acceso a internet, tanto para la redacción del trabajo, como para el contacto on-line con la tutora y para la identificación de fuentes bibliográficas para el desarrollo del marco teórico.

Los programas informáticos básicos (Word y Excel) y materiales técnicos y de oficina básicos utilizados para la organización y sistematización de la información de campo y para la redacción de los borradores y de informe final.

Recurso adquirido o pago por servicios	Cantidad	Precio Unitario en dólares	Total
Computador	1	750	750
Impresora	1	200	200
Papel	500	0,02	10
Tinta para impresión	3	25	75
Copias	500	0,03	15
Libros	5	35	175

5.4.4 Económicos

El estudio realizado requirió de la compra de un equipo de computación con su respectiva impresora y la instalación de los programas Word, Excel y Power Point. Igualmente se adquirió material para la publicación de informe de tesis y su correspondiente edición. No se considera el pago por matrícula en el programa nacional de investigación de la UTPL:

5.5 Procedimiento

A partir de la primera asesoría personal del programa nacional de investigación realizado en la Universidad Particular de Loja en su sede principal, se procedió de acuerdo con las recomendaciones metodológicas respectivas, en el marco del cronograma de trabajo propuesto en la guía didáctica.

Se inició con la revisión y análisis bibliográfico necesario previo a la redactar el marco teórico en sus componentes:

- Caracterización socio demográfica ecuatoriana, del ámbito escolar y familiar.
- Niños y adolescentes ante las pantallas.
- Estudios e iniciativas sobre la protección del menor y del adolescente

Luego se procedió a la identificación y ubicación de los participantes, con quienes se concretó lugar, día y hora para la aplicación del cuestionario.

Se ingresó la información en los formatos en Excel entregados por el equipo académico del programa nacional de investigación y se procedió a enviarlo vía e-mail, para su validación.

Inmediatamente se realizó el trabajo de análisis estadístico de la información recopilada de acuerdo con los criterios antes indicados.

Con la información teórica sistematizada en el capítulo tres, el análisis estadístico de la información recopilada a través del trabajo de campo y con los referentes conceptuales de la estudiante tesista se realizó la triangulación analítica con el fin de redactar el capítulo seis y las conclusiones y recomendaciones, en el marco de los objetivos propuestos y de las preguntas de investigación, formuladas inicialmente.

Se presentó el documento borrador para su estudio y aprobación por parte de la tutora de la tesis.

6.- INTERPRETACIÓN, ANÁLISIS Y DISCUSIÓN DE RESULTADOS

6. INTERPRETACIÓN, ANÁLISIS Y DISCUSIÓN DE RESULTADOS

Para la realización del análisis de resultados, se sigue el proceso de triangulación, esto es, la integración de la base teórica con la información empírica recolectada a través de la encuesta y el punto de vista de las investigadoras tesistas. Con dicho proceso aspiramos realizar un riguroso acercamiento a los diferentes aspectos de la investigación que realizamos.

6.1. CARACTERIZACIÓN SOCIO DEMOGRÁFICA

6.1.1 CARACTERIZACIÓN SOCIO DEMOGRÁFICA E LOS NIÑOS DE NIÑOS/AS DE 6 – 9 AÑOS.

Tabla Nro. 1

¿A qué curso vas?				
Opción	Muestra 1		Muestra 2	
	f	%	f	%
No Contesta	0	0,00	0	0,00
1ro de primaria	0	0,00	0	0,00
2do de primaria	0	0,00	0	0,00
3ro de primaria	0	0,00	0	0,00
4to de primaria	6	100,00	6	100,00
TOTAL	6	100,00	6	100,00

Autoras: Doria Correa Silvia Álvarez
Fuente: Cuestionario 1 (6 a 9 años de edad)

Tabla Nro. 2

¿Cuántos años tienes?				
Opción	Muestra 1		Muestra 2	
	f	%	f	%
No Contesta	0	0,00	0	0,00
6 años o menos	0	0,00	0	0,00
7 años	0	0,00	1	16,67
8 años	5	83,33	4	66,67
9 años omás	1	16,67	1	16,67
TOTAL	6	100,00	6	100,00

Autoras: Doria Correa Silvia Álvarez
Fuente: Cuestionario 1 (6 a 9 años de edad)

Tabla Nro. 3

Sexo de los escolares				
Opción	Muestra 1		Muestra 2	
	f	%	f	%
No Contesta	0	0,00	0	0,00
Masculino	3	50,00	5	83,33
Femenino	3	50,00	1	16,67
TOTAL	6	100,00	6	100,00

Autoras: Doria Correa Silvia Álvarez
Fuente: Cuestionario 1 (6 a 9 años de edad)

El grupo de escolares investigados que constituyen la muestra del presente estudio, de acuerdo con las recomendaciones del proyecto nacional de investigación bajo la temática “Generaciones interactivas en Ecuador. Estudio de niños y jóvenes frente a

las pantallas” al momento de la aplicación de la encuesta los escolares de las dos muestras, se encontraba realizando sus estudios en el cuarto nivel de Educación General Básica de las escuela Teodoro Wolf de la parroquia Bermejos y de la escuela 1ro de octubre de la parroquia Chiguinda, ambas pertenecientes al cantón Gualaquiza de la provincia de Morona Santiago; En la muestra 1, el 83,33 % corresponde a escolares con ocho años de edad y el 16,67 a escolares de nueve años y más. En la muestra 2, el 66,67, corresponde a escolares de ocho años y el 16,67, a escolares de siete y nueve años, respectivamente. Asimismo, en la muestra 1 son mujeres el 50 % de los escolares investigados; y en la muestra 2 el 83,33 son varones y el 16,67 son mujeres.

Las familias a las que pertenecen los escolares de acuerdo con sus características socioeconómicas, tendencialmente se pueden caracterizar como de sectores medios y bajos, debido a que en su mayoría, los ingresos que perciben, permiten su reproducción socio familiar y en muy pocos casos se evidencian comportamientos de acumulación o ahorro.

Tabla Nro. 4

¿Qué personas viven contigo?				
Opción	Muestra 1		Muestra 2	
	f	%	f	%
Padre	1	8,33	5	27,78
Madre	1	8,33	6	33,33
Un hermano/a	1	8,33	2	11,11
2 hermano/a	5	41,67	1	5,56
3 hermano/a	0	0,00	0	0,00
4 hermano/a	0	0,00	2	11,11
5 hermano/a	0	0,00	1	5,56
Mi abuelo/a	3	25,00	1	5,56
Otras personas	1	8,33	0	0,00
TOTAL	12	100,00	18	100,00

Autoras: Doria Correa Silvia Álvarez

Fuente: Cuestionario 1 (6 a 9 años de edad)

En la muestra uno, el 59,33 % de las familias en las que viven los escolares está integrada hasta por cinco miembros, incluido el encuestado, composición familiar bastante frecuente en las poblaciones rurales de la provincia de Morona Santiago. El restante 41,67 % corresponde a familias más numerosas y que incluso integran a los abuelos (as) y a

otros parientes, en porcentajes no muy elevados. En la muestra dos, el 38,89 % de las familias en las que viven los escolares está integrada hasta por cinco miembros,

incluido el encuestado, composición familiar bastante frecuente en las poblaciones rurales de la provincia de Morona Santiago. El restante 61,11 % corresponde a familias más numerosas. Por tanto, desde una visión socio-antropológicas las familias a las que pertenecen los escolares investigados son mayoritariamente nucleares, evidenciándose la presencia de nichos familiares ampliados que integran, frecuentemente, a más de dos generaciones y a parientes de segundo o tercer grado de relación consanguínea.

Tabla Nro. 5

¿Qué es lo que más te gustaría hacer hoy, después de cenar?				
Opción	Muestra 1		Muestra 2	
	f	%	f	%
No contesta	0	0	0	0
Irme a mi habitación	0	0	2	33,33
Navegar	0	0	0	0
Leer, estudiar	3	50	1	16,67
Hablar con mi familia	3	50	3	50
TOTAL	6	100	6	100

Autoras:

Doria Correa

Silvia Álvarez

Fuente: Cuestionario 1 (6 a 9 años de edad)

Frecuentemente, los niños luego de servirse la merienda, dedican su tiempo a diferentes actividades vinculadas con el estudio, el diálogo o a ver televisión en sus habitaciones. En el contexto familiar de los escolares investigados, se ha construido la cultura del diálogo y conversación luego de la merienda, ahí frecuentemente se socializan las experiencias vividas durante el día en el trabajo, en la escuela o en el vecindario. Esta costumbre es frecuente en la mitad de los escolares encuestados. Igualmente, y de acuerdo con la práctica educativa en el país, los escolares, diariamente deber realizar un conjunto de tareas complementarias o de refuerzo, con el nombre de deberes. La cultura de la realización y revisión de los deberes es constante en las familias de nuestra región, algunos realizan en las tardes y tres de cada diez escolares entrevistados, indica que realizan las tareas de lectura y estudio en la noche, luego de merendar.

En la muestra uno, el 50 % leen y estudian; y, hablan con sus familiares, respectivamente. En tanto que en la muestra dos, el 33,33 % va a su habitación, el 16,67 % lele y estudia y el restante 50 % Habla con su familia.

TENENCIA, UBICACIÓN DE ORDENADOR Y CONEXIÓN A INTERNET EN CASA

Tabla Nro. 6

¿Tienen ordenador en casa?				
Opción	Muestra 1		Muestra 2	
	f	%	f	%
No contesta	0	0	0	0
No	6	100	4	66,67
Sí	0	0	2	33,33
TOTAL	6	100	6	100

Autoras: Doria Correa Silvia Álvarez
Fuente: Cuestionario 1 (6 a 9 años de edad)

Tabla Nro. 7

¿Dónde esta el ordenador que más utilizas en tu casa?				
Opción	Muestra 1		Muestra 2	
	f	%	f	%
No contesta	6	100	4	66,67
En mi habitación	0	0	2	33,33
Habitación de un hermano	0	0	0	0
Habitación de mis padres	0	0	0	0
En la sala de estar	0	0	0	0
En un cuarto de trabajo	0	0	0	0
Es portátil	0	0	0	0
TOTAL	6	100	6	100

Autoras: Doria Correa Silvia Álvarez
Fuente: Cuestionario 1 (6 a 9 años de edad)

Tabla Nro. 8

¿Hay conexión a Internet en tu casa?				
Opción	Muestra 1		Muestra 2	
	f	%	f	%
No contesta	6	100,00	4	66,67
No	0	0,00	1	16,67
Sí	0	0,00	1	16,67
TOTAL	6	100,00	6	100,00

Autoras: Doria Correa Silvia Álvarez
Fuente: Cuestionario 1 (6 a 9 años de edad)

De la información recuperada se deduce que en la muestra uno ningún escolar tienen ordenador en su casa; en tanto que en la muestra dos, únicamente el 33,33 % de los escolares investigados tienen un ordenador en su residencia, Es decir, ellos tienen la posibilidad de utilizar esta tecnología desde sus espacios de vida cotidiana y familiar.

En la muestra dos, las familias de los escolares que tienen un computador en su casa; esto es el 33,33 % lo han ubicado estratégicamente en las habitaciones de los estudiantes, con el fin que se convierta en una herramienta digital con fines didácticos y colabore adecuadamente en el proceso de construcción del conocimiento y en el desarrollo de las destrezas con criterio de desempeño, como lo exige la actualización y profundización de la Reforma Curricular vigente desde el 2010 en el Ecuador.

Del porcentaje de las familias de los escolares que poseen un computador en sus residencias, únicamente la mitad (16,67 % del total investigado), ha contratado los servicios de Internet; esta información evidencia el grado de sub/desarrollo tecnológico en que se encuentran las instituciones educativas del país, siendo muy acentuada la brecha digital en las comunidades rurales del Ecuador; sobre todo en la Amazonía ecuatoriana. Situación que contrasta con las políticas declarativas de los gobernantes

de turno y con los objetivos del milenio, en lo referente a tecnología digital y conectividad en las escuelas rurales del Ecuador.

LUGAR EN QUE UTILIZA INTERNET Y CON QUIEN COMPARTE

En la población rural de nuestra provincia son muy pocas las familias que tienen conexión a Internet, sin embargo, durante los dos últimos años las instituciones educativas con el apoyo de las

Tabla Nro. 9

Tengas o no internet en casa ¿Suéles utilizarlo?				
Opción	Muestra 1		Muestra 2	
	f	%	f	%
No contesta	0	0,00	1	16,67
No	6	100,00	1	16,67
Si	0	0,00	4	66,67
TOTAL	6	100,00	6	100,00

Autoras:

Doria Correa

Silvia Álvarez

Fuente: Cuestionario 1 (6 a 9 años de edad)

autoridades de Ministerio de Educación, de los gobiernos locales a nivel provincial, cantonal y parroquial; o en su defecto, cada vez son más frecuentes los hogares privados que ofrecen este servicio a un costo aproximado de un dólar por hora de navegación; sin embargo de lo dicho, en las comunidades a las que perteneces los escolares encuestados, aún no existe oferta privada del servicio de Internet. Los escolares utilizan la Internet en sus casas o en las de sus amigos y en las instituciones educativas. En la muestra uno ningún escolar utiliza internet, mientras que en la muestra dos, el 66,67 %, navega con los ordenadores de sus casas y el resto en los de las instituciones educativas o en los de sus amigos, cuando necesitan con urgencia. Al parecer, aún no está asimilada la necesidad de utilizar el Internet como recurso didáctico dinámico y como herramienta para colaborar en la construcción del conocimiento, de acuerdo con el nivel de desarrollo del pensamiento de cada uno de los escolares.

La incorporación de las tecnologías digitales vinculadas con la comunicación y la educación, genera nuevas experiencias de socialización en los escolares; tal proceso es diferente a los clásicos desde dos perspectivas, la primera tienen que ver con el ambiente social que se configura al momento de acceder a la red; y la segunda con el tipo de relaciones que se establecen al momento de navegar en la red. De acuerdo con la experiencia de la población investigada, es frecuente la primera perspectiva de socialización; la misma que se presenta entre el navegante con la red Internet, entre el

navegante, sus amigos y la red Internet y entre el escolar navegante con sus hermanos y la red Internet.

La constante es la red Internet, no solo como pretexto de socialización, sino como agente activo determinante en los nuevos procesos de socialización; propiciándose en el mundo de la vida o cotidianidad de los escolares una nueva tendencia de vida social

determinada por la capacidad de los escolares para acceder y saber estar en el ciberespacio, comprendiendo que en cualquier lado de mundo podrá tener una nueva experiencia de socialización ahora virtual más que real. En tal sentido, en los ambientes reales que se configuran para acceder a los ambientes virtuales, son frecuentes la presencia de los amigos o los hermanos, siendo igualmente importante la tendencia al acceso individual y solitario a la red Internet. Cabe destacar que en este nuevo tipo de experiencias de socialización, no es significativa la presencia de los padres, de los familiares, ni de los profesores. Sólo en la muestra dos, el 33,33 % respectivamente esta con sus amigos, con sus hermanos o solo.

Tabla Nro. 10

La mayoría de las veces que utilizas Internet, sueles estar... (Es posible más de una respuesta)				
Opción	Muestra 1		Muestra 2	
	f	%	f	%
Solo	0	0,00	1	33,33
Con amigos/as	0	0,00	1	33,33
Con hermanos/as	0	0,00	1	33,33
Con mi padre	0	0,00	0	0,00
Con mi madre	0	0,00	0	0,00
Con otros familiares	0	0,00	0	0,00
Con un profesor/ra	0	0,00	0	0,00
TOTAL	0	0,00	3	100,00

Autoras: Doria Correa Silvia Álvarez
Fuente: Cuestionario 1 (6 a 9 años de edad)

UTILIZACIÓN DEL CELULAR Y CÓMO LO CONSIGUIÓ

Tabla Nro. 11

¿Utilizas algún teléfono celular?				
Opción	Muestra 1		Muestra 2	
	f	%	f	%
No contesta	0	0,00	2	33,33
No	6	100,00	3	50,00
Si, el mío	0	0,00	1	16,67
Si, el de otras personas	0	0,00	0	0,00
TOTAL	6	100,00	6	100,00

Autoras: Doria Correa Silvia Álvarez
Fuente: Cuestionario 1 (6 a 9 años de edad)

Tabla Nro. 12

¿Cómo conseguiste el teléfono móvil?				
Opción	Muestra 1		Muestra 2	
	f	%	f	%
No contesta	6	100,00	5	83,33
Pedí que me lo compraran	0	0,00	1	16,67
Fué un regalo	0	0,00	0	0,00
Me lo dieron mis padres	0	0,00	0	0,00
TOTAL	6	100,00	6	100,00

Autoras: Doria Correa Silvia Álvarez
Fuente: Cuestionario 1 (6 a 9 años de edad)

La telefonía celular es otra de las tecnologías actuales, referentes del desarrollo sociocultural del país. Las estadísticas nacionales demuestran que en cada hogar existe por lo menos un aparato de telefonía celular, con una curva de crecimiento cada

vez más acelerada y un potente desarrollo en lo referente a innovaciones tecnológicas vinculadas con la comunicación. El Ecuador, de acuerdo con la revista líderes (2010), la televisión y los teléfonos móviles son las dos tecnologías de la información y las comunicaciones (TIC) con mayor demanda en los hogares ecuatorianos. Según el Instituto Ecuatoriano de Estadística y Censos (INEC), en diciembre del 2010, el 85,1% de los hogares ecuatorianos tenía televisión y el 80,1% disponía, a su vez, de telefonía móvil. Esta masiva presencia de la telefonía celular, esta difuminada en todas las regiones geográficas del país, siempre y cuando sea posible contactarse a través de las redes de conectividad ofertada por las empresas Claro, Moviestar y Alegro. En contraste con lo indicado, en las parroquias investigadas, los niños no disponen de esta herramienta de comunicación, solo el 8,33 % de los escolares informa tener un teléfono móvil, que fue comprado por un pequeño número de padres o por los tutores o representantes de los niños, cuando se trata de hijos de padres migrantes. Es pertinente recalcar que las condiciones económicas de los habitantes de las parroquias en las que se aplicó la encuesta, es bastante deprimida, por lo que sus ingresos resultan insuficientes para adquirir bienes para el consumo básico, Situación que cierra la posibilidad de que un padre común y corriente de la Amazonía se encuentre en posibilidades de comprarle un teléfono celular a un niño con edades inferiores a los diez años.

6.1.2 CONTEXTO SOCIOCULTURAL, FAMILIAR Y BIOLÓGICO DEL ADOLESCENTE Y DEL JOVEN

El segundo y tercer grupo de investigados constituyen los estudiantes que se encontraban estudiando desde el séptimo de básica hasta el tercero de bachillerato. En el caso concreto del presente estudio, el segundo grupo el segundo grupo estaba constituido por una muestra representada por el 42,11 % de escolares del 2do de ESO

Tabla Nro. 13

Opción	¿A qué curso vas?							
	GRUPO DOS (10-14 años)				GRUPO TRES (15-18 años)			
	Muestra 1		Muestra 2		Muestra 1		Muestra 2	
	f	%	f	%	f	%	f	%
No contesta	0	0,00	0	0,00	0	0,00	0	0,00
5to. De primaria	0	0,00	0	0,00	0	0,00	0	0,00
6to. De primaria	0	0,00	0	0,00	0	0,00	0	0,00
1ro. De ESO	0	0,00	0	0,00	0	0,00	0	0,00
2do. De ESO	0	0,00	8	100,00	0	0,00	0	0,00
3ro. De ESO	11	100,00	0	0,00	0	0,00	0	0,00
4to. De ESO	0	0,00	0	0,00	0	0,00	0	0,00
1ro. Bachillerato	0	0,00	0	0,00	0	0,00	0	0,00
2do. Bach.	0	0,00	0	0,00	10	100,00	12	100,00
1ro. De formación	0	0,00	0	0,00	0	0,00	0	0,00
2do. De formación	0	0,00	0	0,00	0	0,00	0	0,00
TOTAL	11	100,00	8	100,00	10	100,00	12	100,00

Autoras: Doria Correa Silvia Álvarez Doria Correa Silvia Álvarez

Fuente: Cuestionario 2 (niños de 10 a 14 años y cuestionario 3 (jóvenes de 15 a 18 años)

y por el 57,89 del 3ro de ESO. En tanto que el tercer grupo se estructuró completamente con los estudiantes del 2do de bachillerato. Todos los escolares investigados, se encontraban realizando sus estudios durante el año escolar, 2010-2011 en escuelas y colegios de las parroquias Bermejos, El Rosario y Chiguinda del cantón Gualaquiza.

Tabla Nro. 14

Opción	GRUPO DOS (10-14 años)				GRUPO TRES (15-18 años)			
	Muestra 1		Muestra 2		Muestra 1		Muestra 2	
	f	%	f	%	f	%	f	%
No contesta	0	0,00	0	0,00	0	0,00	0	0,00
11 años	0	0,00	0	0,00	0	0,00	0	0,00
12 años	0	0,00	2	25,00	0	0,00	0	0,00
13 años	5	45,45	3	37,50	0	0,00	0	0,00
14 años	4	36,36	2	25,00	0	0,00	0	0,00
15 años	1	9,09	1	12,50	0	0,00	1	8,33
16 años	1	9,09	0	0,00	3	30,00	9	75,00
17 años	0	0,00	0	0,00	3	30,00	2	16,67
18 años o más	0	0,00	0	0,00	4	40,00	0	0,00
TOTAL	11	100,00	8	100,00	10	100,00	12	100,00

Autoras: Doria Correa Silvia Álvarez Doria Correa Silvia Álvarez

Fuente: Cuestionario 2 (niños de 10 a 14 años y cuestionario 3 (jóvenes de 15 a 18 años)

Los escolares del segundo grupo, al momento de la aplicación de la encuesta, tenían entre 12 y 16 años de edad; concretamente, el 10,53 % tenía diez años, el 42,11% trece años, el 31,58 % catorce años, el 10,53%

quince años y el 5,25% tenía diez

y seis años. Por tanto ellos se encontraban atravesando la pubertad y la adolescencia como etapas del desarrollo. Recalcando que la pubertad, es una etapa de profundas transformación que configuran psicológica y socioculturalmente la personalidad de los futuros jóvenes.

El tercer grupo tenía edades comprendidas entre los quince y diez y siete años de edad; siendo una población que de acuerdo con las etapas del desarrollo transitaban de la adolescencia a la primera juventud. Concretamente, el 8,33% tenía quince años de edad, el 75% diez y seis años y el 16,67% diez y siete años. Por tanto ellos presentaban como característica común, la primera juventud, tal como se evidencia en la tabla 14.

Si bien la Constitución actualmente vigente en el Ecuador, incorpora una diversidad sexual de naturaleza psicosocial y cultural; para la presente investigación se trabaja con las características anatómico sexual que permite ubicar a la población en dos grandes grupos: Masculino y Femenino.

El segundo grupo constituido por púberes y adolescentes, en términos de su ubicación sexual presentó la siguiente distribución: 57,89% de

los escolares investigados fue femenino y el 42,11% masculino. En el segundo grupo se evidencio una distribución equitativa de jóvenes hombres y mujeres. Cabe indicar que el segundo grupo se aproxima a la tendencia general de la población en el Ecuador.

Tabla Nro. 15

Opción	GRUPO DOS (10-14 años)				GRUPO TRES (15-18 años)			
	Muestra 1		Muestra 2		Muestra 1		Muestra 2	
	f	%	f	%	f	%	f	%
No contesta	0	0,00	0	0,00	0	0,00	0	0,00
Masculino	4	36,36	4	50,00	5	50,00	6	50,00
Femenino	7	63,64	4	50,00	5	50,00	6	50,00
TOTAL	11	100,00	8	100,00	10	100,00	12	100,00

Autoras: Doria Correa Silvia Álvarez Doria Correa Silvia Álvarez

Fuente: Cuestionario 2 (niños de 10 a 14 años y cuestionario 3 (jóvenes de 15 a 18 años)

Un aspecto importante a ser considerado en el marco de la presente investigación es la estructura de la familia, considerando que en el Ecuador, tendencialmente estamos transitando de la familia ampliada a la familia nuclear, siempre con una menor cantidad de hijos.

Esta tendencia se ajusta a lo que viene sucediendo a nivel mundial como efecto de una inmensa cantidad de programas para controlar el crecimiento de la población, de tal forma que exista una relación equilibrada que no afecte o que no trascienda la capacidad de carga del planeta.

TAMAÑO DE LA FAMILIA

En el caso de esta investigación, el comportamiento de la familia resulta atípico en cuanto cantidad de integrantes hijos. El segundo grupo analizado, sin considerar la necesaria presencia de los padres, es significativo

Tabla Nro. 16

Opción	Sin contarre a ti mismo, ¿Cuántas personas viven contigo?							
	GRUPO DOS (10-14 años)				GRUPO TRES (15-18 años)			
	Muestra 1		Muestra 2		Muestra 1		Muestra 2	
f	%	f	%	f	%	f	%	
Mi padre	9	29,03	3	15,79	7	30,43	12	35,29
Mi madre	11	35,48	7	36,84	7	30,43	11	32,35
Un hermano/a	0	0,00	0	0,00	2	8,70	1	2,94
2 Hermanos/as	2	6,45	0	0,00	2	8,70	1	2,94
3 Hermanos/as	2	6,45	1	5,26	0	0,00	2	5,88
4 Hermanos/as	0	0,00	4	21,05	1	4,35	3	8,82
5 Hermanos/as o más	3	9,68	2	10,53	1	4,35	4	11,76
Mi abuelo/a	1	3,23	2	10,53	2	8,70	0	0,00
Otras personas	3	9,68	0	0,00	1	4,35	0	0,00
Total	31	100,00	19	100,00	23	100,00	34	100,00

Autoras: Doria Correa Silvia Álvarez Doria Correa Silvia Álvarez

Fuente: Cuestionario 2 (niños de 10 a 14 años y cuestionario 3 (jóvenes de 15 a 18 años)

el hecho de que los investigados tenían entre cuatro y cinco hermanos, lo que da

cuenta de familias muy numerosas. Solo el 12% pueden ser consideradas familias ampliadas, en las que es evidente la presencia de abuelos y otros parientes de segundo o tercer grado de relación sanguínea.

El tercer grupo analizado mantienen una tendencia similar en cuanto composición familiar, siendo diferente en lo relacionado con la familia ampliada. No existe evidencia empírica al respecto. Por tanto, se puede decir que tendencialmente con el paso de los años, las familias aún son numerosamente amplias y en la medida en que pasan los años, van dejando de ser ampliadas, para encapsularse en lo nuclear.

PROFESION DE PADRES Y MADRES

Para los fines del presente estudio es importante la información acerca de la profesión y actividad que realizan tanto el padre como la madre.

Las tablas 17 y 18 ofrecen la información al respecto; en ellas se puede vislumbrar que tendencialmente tres de cada cuatro padres y madres trabajan o realizan actividades laborales en el hogar; y solo uno de los cuatro

Tabla Nro. 17

¿Cuál es la profesión de tu padre?								
Opción	GRUPO DOS (10-14 años)				GRUPO TRES (15-18 años)			
	Muestra 1		Muestra 2		Muestra 1		Muestra 2	
	f	%	f	%	f	%	f	%
No contesta	1	9,09	4	50,00	0	0,00	0	0,00
Está desempleado	0	0,00	0	0,00	0	0,00	0	0,00
Es jubilado	0	0,00	0	0,00	0	0,00	0	0,00
Trabaja en el hogar	6	54,55	2	25,00	5	50,00	10	83,33
Desempeña un oficio	4	36,36	1	12,50	2	20,00	1	8,33
Realiza un trabajo técnico	0	0,00	0	0,00	0	0,00	0	0,00
Realiza un trabajo de grado	0	0,00	0	0,00	0	0,00	0	0,00
No lo sé/otro	0	0,00	1	12,50	3	30,00	1	8,33
TOTAL	11	100,00	8	100,00	10	100,00	12	100
Autoras: Doria Correa Silvia Álvarez Doria Correa Silvia Álvarez								
Fuente: Cuestionario 2 (niños de 10 a 14 años y cuestionario 3 (jóvenes de 15 a 18 años)								

tiene un oficio que lo realiza fuera del hogar. Esta tendencia se presenta en el segundo y tercer grupo, tanto en padres como en madres de familia.

De la información recolectada, se puede deducir que por tratarse de una población rural, cada una de las familias posee por lo menos una finca, en la que realiza labores agropecuarias, destacándose que en las parroquias a las que pertenecen los escolares, las actividades ganaderas son muy significativas, siendo la agricultura complementaria. Frecuentemente los oficios los realizan en la capital de provincia o

en los cantones de Sigsig Chordeleg o Gualaceo pertenecientes a la Provincia del Azuay.

Tabla Nro. 18

¿Cuál es la profesión de tu madre?								
Opción	GRUPO DOS (10-14 años)				GRUPO TRES (15-18 años)			
	Muestra 1		Muestra 2		Muestra 1		Muestra 2	
	f	%	f	%	f	%	f	%
No contesta	0	0,00	1	12,50	0	0,00	1	8,33
Está desempleada	0	0,00	0	0,00	0	0,00	0	0,00
Es jubilada	0	0,00	0	0,00	0	0,00	0	0,00
Trabaja en el hogar	10	90,91	6	75,00	10	100,00	9	75,00
Desempeña un oficio	0	0,00	0	0,00	0	0,00	0	0,00
Realiza un trabajo técnico	0	0,00	0	0,00	0	0,00	0	0,00
Realiza un trabajo de nivel universitario	0	0,00	0	0,00	0	0,00	1	8,33
No lo sé/otro	1	9,09	1	12,50	0	0,00	1	8,33
TOTAL	11	100,00	8	100,00	10	100,00	12	100,00

Autoras: Doria Correa Silvia Álvarez Doria Correa Silvia Álvarez

Fuente: Cuestionario 2 (niños de 10 a 14 años y cuestionario 3 (jóvenes de 15 a 18 años)

TENENCIA DE CELULAR Y EDAD EN QUE LO OBTUVO

Concretándonos en la temática de la investigación, esto es en las generaciones interactivas y las herramientas de comunicación actual, la tenencia de un teléfono celular es muy significativa en la época actual. En segundo y tercer grupo investigados coinciden, al contrario de la tendencia global actual, en no tener mayoritariamente un teléfono celular. Entre el 63 y 75 % de los adolescentes y jóvenes investigados no tienen celular; sólo el 10,53% del segundo grupo informa que si tienen; y, el 16,67% del tercer grupo de investigación, igualmente, indica que si tiene. Es muy bajo el porcentaje de escolares que informa que utiliza el teléfono de otras personas para comunicarse. Esta situación es explicable debido a que las parroquias a las que pertenecen los escolares investigados, se encuentran en territorios rurales alejados de los centros urbanos, por un lado, y por otro, aún es significativo el uso del teléfono fijo, que igualmente es reducida su existencia.

En este contexto sociocultural y económico, los escolares que tienen un teléfono celular accedieron a este a partir de los diez años de edad. Concretamente, los escolares correspondientes al segundo grupo y que posee celular, lo adquirieron cuando tuvieron entre los once y los catorce años de edad; en tanto que los escolares que integran la muestra del tercer grupo, lo adquirieron cuando tenían diez años ; y frecuentemente, después de los quince años de edad.

TABLAS Nro. 19 y 20

TENENCIA DE CELULAR Y EDAD EN QUE LO OBTUVO

¿En qué curso estas?				
Opción	Grupo 2 (10 / 14 años)		Grupo 3 (15 / 18 años)	
	f	%	f	%
No contesta	3	15,79	0	0,00
No	12	63,16	18	75,00
Si	2	10,53	4	16,67
No pero uso el de otras	2	10,53	2	8,33
Total	19	100,00	24	100,00

¿A qué edad tuviste tu primer teléfono móvil?				
Opción	Grupo 2 (10 / 14 años)		Grupo 3 (15 / 18 años)	
	f	%	f	%
No contesta	15	78,95	18	75,00
A los 10 años	0	-	2	8,33
A los 11 años	1	5,26	0	0,00
A los 13 años	1	5,26	0	0,00
A los 14 años	2	10,53	0	0,00
A los 15 años	0	-	2	8,33
Más de 15 años	0	-	2	8,33
Total	19	100,00	24	100,00

Autoras: Silvia Álvarez y Doria Correa
Fuente: Cuestionario 1 (6 – 9 años de edad)

Concretándonos en la temática de la investigación, esto es en las generaciones interactivas y las herramientas de comunicación actual, la tenencia de un teléfono celular es muy significativa en la época actual. En segundo y tercer grupo investigados coinciden, al contrario de la tendencia global actual, en no tener mayoritariamente un teléfono celular. Entre el 63 y 75 % de los adolescentes y jóvenes investigados no tienen celular; sólo el 10,53% del segundo grupo informa que si tienen; y, el 16,67% del tercer grupo de investigación, igualmente, indica que si tiene. Es muy bajo el porcentaje de escolares que informa que utiliza el teléfono de otras personas para comunicarse. Esta situación es explicable debido a que las parroquias a las que pertenecen los escolares investigados, se encuentran en territorios rurales alejados de los centros urbanos, por un lado, y por otro, aún es significativo el uso del teléfono fijo, que igualmente es reducida su existencia.

En este contexto sociocultural y económico, los escolares que tienen un teléfono celular accedieron a este a partir de los diez años de edad. Concretamente, los escolares correspondientes al segundo grupo y que posee celular, lo adquirieron cuando tuvieron entre los once y los catorce años de edad; en tanto que los escolares que integran la muestra del tercer grupo, lo adquirieron cuando tenían diez años ; y frecuentemente, después de los quince años de edad.

TABLAS Nro. 21, 22 y 23

¿En qué curso estas?				
Opción	Grupo 2 (10 / 14 años)		Grupo 3 (15 / 18 años)	
	f	%	f	%
No contesta	15	78,95	18	75,00
No me compran mis padres sin pedirlo.	0	-	2	8,33
Me compraron mis padres porque se los pedí.	1	5,26	0	-
Me lo compraron otros familiares	0	-	2	8,33
Me lo compre yo mismo	1	5,26	0	-
Fue un regalo de cumpleaños etc.	1	5,26	0	-
Lo heredé de otra persona	1	5,26	2	8,33
Total	19	100,00	24	100,00

¿En qué curso estas?				
Opción	Grupo 2 (10 / 14 años)		Grupo 3 (15 / 18 años)	
	f	%	f	%
No contesta	15	78,79	18	75,00
Comprado nuevo	2	10,53	4	16,67
De segunda mano	2	10,53	4	8,33
Total	19	100,00	24	100,00

¿Quién paga habitualmente el gasto del móvil?				
Opción	Grupo 2 (10 / 14 años)		Grupo 3 (15 / 18 años)	
	f	%	f	%
No contesta	15	78,95	18	75,00
No mismo	3	15,79	0	-
Mis padres	1	5,26	6	25,00
Otros	0	-	0	-
Total	19	100,00	24	100,00

Autoras: Silvia Álvarez y Doria Correa
Fuente: Cuestionario 1 (6 – 9 años de edad)

Los escolares investigados del segundo y tercer grupo informan que su primer teléfono celular lo obtuvieron porque sus padres o algún familiar lo compraron (con o sin petición del escolar), en algunos casos como obsequio de cumpleaños, o porque se compraron ellos mismos con sus ahorros o simplemente porque algún adulto cambió su teléfono y lo entregó el anterior al escolar. Cabe indicar que únicamente el 5,26% de los adolescentes ha comprado el teléfono con sus propios recursos; el resto, bajo cualquiera de las modalidades antes indicadas, recibió de parte de sus padres o de alguna familiar adulto. Esto es lógico, debido a que los jóvenes no disponen de dinero por el hecho de estudiar y aún no trabajar. De la población de escolares que dispone de un teléfono, en ambos grupos de estudio, algo más del 50% lo ha comprado nuevo en tanto que el resto de quienes poseen teléfono, lo ha comprado de segunda mano.

Cabe indicar que los jóvenes, en la medida en que van ganando independencia, van acumulando algunos ahorros, con lo que pueden comprar con mayor facilidad u teléfono celular.

TABLAS Nro. 24 y 25
CÓMO Y CUÁNTO PAGA POR TELEFONÍA CELULAR

¿Quién paga habitualmente el gasto del móvil?					¿Sabes cuánto gasta por mes en el teléfono móvil?				
Opción	Grupo 2 (10 / 14 años)		Grupo 3 (15 / 18 años)		Opción	Grupo 2 (10 / 14 años)		Grupo 3 (15 / 18 años)	
	f	%	f	%		f	%	f	%
No contesta	15	78,95	18	75,00	No contesta	15	78,95	18	75,00
Es de tarjeta	2	10,53	2	8,33	No lo se	0	-	4	16,67
No lo se	2	10,53	4	16,67	5 dólares o menos	3	15,79	0	-
Total	19	100,00	24	100,00	Entre 10 y 20 dólares	1	5,26	2	8,33
					Total	19	100,00	24	100,00

Autoras: Silvia Álvarez y Doria Correa
Fuente: Cuestionario 1 (6 – 9 años de edad)

El uso de la telefonía móvil o celular, que es ofertado por las operadoras Claro, Movistar y Alegro en el Ecuador, tienen un costo por minuto, y puede ser contratado a través de recargas periódicas o de planes. Los escolares adolescentes frecuentemente recargan con sus propios recursos, de acuerdo con las necesidades de cada uno de ellos; sin embargo; en tanto que los jóvenes pertenecientes al tercer grupo de investigación, utiliza el teléfono, porque los padres le pagan las recargas. Cabe recalcar que un porcentaje significativo de entrevistados (10,53% de adolescentes y 16,67% de jóvenes) desconoce los mecanismos de pago por el uso del teléfono; el resto indica que el pago lo cubren por medio de tarjetas o cargas automáticas actualmente. La cantidad que frecuentemente pagan por el uso del teléfono celular es la siguiente: Los adolescentes pertenecientes al segundo grupo de análisis indican en un 15,79% que pagan una cantidad no superior a cinco dólares mensuales por el tiempo utilizado y únicamente el 5,26% entre diez y veinte dólares mensuales. El 8,33% de escolares correspondientes al tercer grupo, informa que consume entre diez y veinte dólares mensuales y el 16,67% no sabe con precisión la cantidad de tiempo que utiliza, ni la cantidad que debe pagar por ello.

TABLA Nro. 26
ACCESO A PROGRAMAS INFORMÁTICOS

¿Cómo las consigues?				
Opción	Grupo 2 (10 / 14 años)		Grupo 3 (15 / 18 años)	
	f	%	f	%
Descargándolo del internet	1	50,00	0	-
Los grabo de un amigo	1	50,00	0	-
Total	2	100,00	0	-

Autoras: Silvia Álvarez y Doria Correa
Fuente: Cuestionario 1 (6 – 9 años de edad)

Finalmente, los escolares investigados acceden a programas informáticos de comunicación, para cargarlos en su teléfono celular a través de dos vías concretas. Por un lado bajan de la red Internet; y por otro, sus amigos son quienes les facilitan para su respectiva descarga. Cabe indicar que esta práctica está presente únicamente en el segundo grupo de escolares investigados.

Otra de las tecnologías de comunicación de uso frecuente en la sociedad ecuatoriana es la televisión. Se trata de un medio masivo de comunicación en la actualidad, pues en la sociedad moderna la televisión ejerce gran influencia ya que ofrecen a niños y jóvenes una educación informal que en ocasiones consideran más llamativa e interesante que la obtenida en la escuela.

TABLAS Nro. 27 Y 28
DE LA TELEVISIÓN Y OTRAS TECNOLOGÍAS

¿Dónde está el televisor o televisores en tu casa?				
Opción	Grupo 2 (10 / 14 años)		Grupo 3 (15 / 18 años)	
	f	%	f	%
En mi habitación	1	5,88	4	16,67
En la habitación de un hermano / a	5	29,41	4	16,67
En la habitación de mis padres	7	41,18	8	33,33
En la sala de estar	3	17,65	6	25,00
En la cocina	0	-	2	8,33
En un cuarto de juego	1	5,88	0	.
Total	20	100,00	0	100,00

Autoras: Silvia Álvarez y Doria Correa
Fuente: Cuestionario 1 (6 – 9 años de edad)

¿Selecciona todas aquellas que tengas en casa?				
Opción	Grupo 2 (10 / 14 años)		Grupo 3 (15 / 18 años)	
	f	%	f	%
Ordenador portátil	1	2,17	8	9,52
Impresora	2	4,35	14	16,67
Scanner	1	2,17	8	9,52
webcam	0	-	2	2,38
USB o disco duro externo	0	-	4	4,76
Mp3/Mp4/ IPod	1	2,17	6	7,14
Cámara de fotos digital	2	4,35	2	2,38
Cámara de video digital	2	4,35	2	2,38
Televisión de pago	6	13,04	4	4,76
Equipo de música	6	13,04	8	9,52
Telefonía fija	9	19,57	14	16,67
DVD	7	15,22	12	14,29
Disco duro multimedia	1	2,17	0	-
Ninguna de estas tengo otras	4	8,70	2	2,38
Total	46	100,00	84	100

En tal sentido, la televisión, al igual que los otros medios de comunicación, inciden más que nunca en la educación de las nuevas generaciones, moldean gustos y tendencias en públicos de todas las edades e incluso influyen en la manera como el individuo se relaciona consigo mismo, con sus semejantes y con el mundo.

En el grupo dos y tres de análisis, todos los investigados informan que poseen por lo menos un aparato de televisión, el mismo que se ubica estratégicamente en alguna habitación de la residencia, siendo mayoritariamente ubicada en el cuarto de los padres. Cabe indicar que en el grupo de adolescentes es poco frecuente el hecho de tener la Televisión en el cuarto del escolar investigado, situación que varía significativamente en el grupo de los jóvenes. Esto se debe a que parada la adolescencia, van adquiriendo cierta identidad y privacidad, teniendo como medio de recreación y comunicación privada a la televisión en su cuarto.

Igualmente, los escolares tienen acceso a otras tecnologías de comunicación, las mismas que responden al espíritu comunicacional de la época actual. De entre ellas, en ambos grupos de análisis, destaca la tenencia de equipos de música, televisión,

teléfono fijo, computador, entre otros, así como lo indica la tabla 28. Cabe indicar que, a pesar de ser poco frecuente la presencia del Laptops, ya existe en las comunidades rurales de la Amazonía ecuatoriana. Concretamente en las parroquias en que se realizó esta investigación. La tenencia de estos instrumentos de comunicación varía significativamente, en el grupo tres, ellos poseen a más de los indicados anteriormente, impresoras, webcam, scanner.

TABLAS Nro. 29 Y 30

DEL DINERO CONSEGUIDO Y DE LA CANTIDAD DISPONIBLE

¿Consigues tu propio dinero?				
Opción	Grupo 2 (10 / 14 años)		Grupo 3 (15 / 18 años)	
	f	%	f	%
Cuando necesito algo pido y me dan	7	33,33	16	66,67
Hago algún trabajo en casa	3	14,29	0	--
Hago algún trabajo fuera de la casa	8	38,10	2	8,33
No me dan dinero	3	14,29	6	25,00
Total	21	100,00	0	100,00

¿Con cuál de estas frases estás de acuerdo?				
Opción	Grupo 2 (10 / 14 años)		Grupo 3 (15 / 18 años)	
	f	%	f	%
No contesta	1	5,26	0	-
Tengo más dinero de lo que necesito	2	10,53	8	33,33
Tengo dinero suficiente para necesidades	3	15,79	8	33,33
Tengo menos dinero del que necesito	13	68,42	8	33,33
Total	19	100,00	24	100,00

Autoras: Silvia Álvarez y Doria Correa
Fuente: Cuestionario 1 (6 – 9 años de edad)

Finalmente y con el fin de conocer acerca de los mecanismos que utilizan los adolescentes y jóvenes para obtener dinero, se investigó a cerca de los que hacen laboralmente los escolares en su tiempo libres. Más de tres adolescentes y más de seis jóvenes de cada diez, informan que los padres le entregan dinero. El resto realiza actividades económicas complementarias, sea en la misma casa o fuera de ella, para obtener dinero. Existe un grupo de escolares que informa que no realiza ninguna actividad económica y que tampoco recibe dinero de sus padres, ellos representan al 14,29% de los adolescentes y al 25 % de los jóvenes.

Sin embargo, a pesar de que un porcentaje significativo de los escolares entrevistados acceden a dinero por diferentes medios, el 66,42% de los adolescentes y el 33,33% de los jóvenes indicaron que la cantidad de dinero con la que frecuentemente cuentan, es menor a la que necesitan. Lo que permite concluir que las condiciones de vida de los escolares son bastante precarias, debido a que no pueden cubrir plenamente sus necesidades básicas estudiantiles.

6.2. REDES SOCIALES Y PANTALLAS

La existencia de una Generación Interactiva se explica desde la convivencia habitual de niños y adolescentes con los múltiples dispositivos propios de las tecnologías de la información y de la comunicación (TICS). Estas tecnologías, que se caracterizan por ser digitales y por facilitar la interactividad, generan una nueva tipología de usuario que, lejos de una audiencia pasiva o limitada en sus posibilidades a una mera elección, se convierte en auténtico protagonista de la llamada Sociedad de la Información. Actualmente, el ordenador compite ya con la televisión en grado de penetración a nivel de juventud.

La visión de la funcionalidad de las pantallas por parte de la Generación Interactiva es mucho más amplia y concreta. Sin embargo, a pesar de esta percepción obvia, la Generación Interactiva parece ir mucho más allá descubriendo nuevas dimensiones de uso –integradas y multifuncionales– aplicables a casi todas las pantallas. Su visión sobre las pantallas se basa en verlas como medios para fines muy concretos: Así, Internet les sirve en su trabajo escolar, pero sobre todo les brinda la posibilidad de una conexión permanente con sus iguales a través de las redes sociales y con todo aquello que les interesa.

El análisis del tema redes sociales y pantallas se lo realiza a través de diferentes subtemas, los mismos que se nutren con la información de los tres grupos investigados; esto es, escolares niños (as), adolescentes y jóvenes (los dos últimos se trabaja de manera integrada) Igualmente recalcamos que algunas de las tablas que se presentan en este texto, no incorporan algunos ítems, debido a que no tenían información.

6.2.1. Uso de redes sociales relacionadas con la internet (facebook, twitter, hi 5, skype, e-mail, etc.) y pautas de consumo

La Generación interactiva aprovecha al máximo las pantallas para actuar en cinco ejes fundamentales: comunicar, conocer, compartir, divertirse y consumir. La mejor herramienta para que sucedan estas cinco competencias comunicacionales, es la red internet.

TABLAS Nro. 31 Y 32
SOBRE LA UTILIZACIÓN DEL INTERNET

¿Tengas o no tengas internet en casa sueles utilizarlo?		
Opción	f	%
No contesta	1	8,33
No	7	58,33
Si	4	33,33
Total	12	100,00

¿Para qué suele usar internet?		
Opción	f	%
Pag. Web	1	16,67
Videos	3	50,00
Descargas	2	33,33
Total	2	100,00

Autoras: Silvia Álvarez y Doria Correa
Fuente: Cuestionario 1 (6 – 9 años de edad)

Al respecto, en las escuelas investigadas, los escolares correspondientes al primer grupo, esto es escolares niños (as), informaron en un 59,33% que no utilizan la red Internet. Al contrario, únicamente el 33,33% informó que si utiliza.

Quienes utilizan la red Internet lo hacen para ingresar a las páginas WEB, para ver videos o para realizar descargas de material digital de diversa índole. El 50 % de los escolares niños (as) analizados informa que accede a internet para observar videos, en tanto que el 33,33% realiza descargas y únicamente el 16,67 % accede a las páginas WEB, con el fin de obtener información relacionada con sus actividades educativas

TABLAS Nro. 33 Y 34
HÁBITOS DE LOS ESCOLARES LUEGO DE LA MERIENDA

Opción	¿Qué es lo que más te gustaría hacer hoy después de cenar?			
	Grupo 2 (10 / 14 años)		Grupo 3 (15 / 18 años)	
	f	%	f	%
No contesta	3	15,79	0	0,00
Irme a mi habitación a leer	5	26,32	4	16,67
Navegar, jugar, ver la tele con mi	4	21,05	4	16,67
Leer, estudiar, irme a dormir	3	15,79	4	16,67
Hablar con mi familia	4	21,05	12	50,00
Total	19	100,00	24	100,00

Opción	¿Qué lees?			
	Grupo 2 (10 / 14 años)		Grupo 3 (15 / 18 años)	
	f	%	f	%
No contesta	1	5,26	0	0,00
Nada	1	5,26	4	16,67
Obligatorias del colegio	7	56,84	0	0,00
Otras lecturas libros, revistas o comics	10	52,63	20	83,35
Total	19	100,00	24	100,00

Autoras: Silvia Álvarez y Doria Correa
Fuente: Cuestionario 1 (6 – 9 años de edad)

El segundo y tercer grupo de análisis, esto es los adolescentes y los jóvenes de los colegios de las parroquias de Chiguinda, El Rosario y Logroño, del cantón Gualaquiza, al ser investigados acerca de sus hábitos luego de cenar, en la mayoría de los casos indicaron que antes de dormir realizan actividades vinculadas con la educación, con la utilización de las pantallas como medios de comunicación. El 21,05% de los adolescentes y el 50% de los jóvenes tienen la costumbre de hablar con sus familiares; en tanto que el resto distribuye su tiempo, previa a dormir leyendo, navegando, viendo la televisión o estudiando. Cabe indicar que existe una complementariedad de todas las actividades antes indicadas al momento de ser ejecutadas por los adolescentes y los jóvenes. Dicha complementariedad, es bastante equitativa, tal como se evidencia en la tabla 33.

Si el trabajo de investigación se realizó con escolares, es lógico suponer que la actividad frecuente es la lectura. Al respecto cabe indicar que el 5,25% de adolescentes y el 16,67% de jóvenes no tienen el hábito de la lectura. De los primeros, el 36,84% realizan lecturas de contenidos obligatorios del colegio y el 52,63% lee otro tipo de libros, revistas y comics. En tanto que en el grupo de los jóvenes, el 83,33% realiza lectura ajenas a los materiales educativos. Esto da cuenta de la insuficiente información que tienen los escolares con respecto de lo que se trabaja en clases, siendo más atractiva aquella que ofrecen los documentos de cultura general, prioritariamente.

Dentro de la misma dinámica y bajo el mismo principio lógico, los escolares dedican buena parte de su tiempo para la realización de sus tareas; sin embargo, cabe indicar que la disposición del tiempo varía. Un criterio tiene el tiempo entre semana, y otro, el tiempo en el fin de semana.

TABLAS Nro. 35 Y 36
TIEMPO DEDICADO AL ESTUDIO POR DÍAS Y POR SEMANA

P9					P10			
¿Cuántas horas al día estudias haces la tarea entre semana					¿Cuántas horas al día estudias o haces la tarea los fines de semana?			
Opción	Grupo 2 (10 / 14 años)		Grupo 3 (15 / 18 años)		Grupo 2 (10 / 14 años)		Grupo 3 (15 / 18 años)	
	f	%	f	%	f	%	f	%
No contesta	1	5,26	0	0,00	0	-	0	0,00
30 minutos	2	10,53	2	-8,33	3	15,79	25,00	25,00
Entre 30 y 60 minutos	7	36,84	10	41,67	8	42,11	41,67	41,67
Entre una y dos horas	2	10,53	6	25,00	5	26,32	8,33	8,33
Entre dos y tres horas	2	10,53	4	16,67	0	-	8,33	8,33
Más de tres horas	5	26,32	2	8,33	3	15,79	16,67	16,67
Total	19	100,00	24	100,00	19	100,00	100,00	100,00

Autoras: Silvia Álvarez y Doria Correa
Fuente: Cuestionario 1 (6 – 9 años de edad)

Durante los fines de semana los adolescentes y jóvenes dedican su tiempo a la realización de algún deporte o actividad recreativa, lo que no sucede con frecuencia entre semana. Sin embargo de lo indicado y de acuerdo con la información recolectada, esta distribución del tiempo no le afecta a las actividades educativas complementarias en los dos grupos analizados y en los dos tiempos indicados. La tendencia es a estudiar entre treinta y sesenta minutos diarios sin importar que sea día ordinario o fin de semana. Cerca del 50% así lo confirma, de acuerdo con la información de las tablas 35 y 36. Un porcentaje menor, pero manteniendo la misma tendencia indica que estudia entre una y dos horas diarias. Siendo muy reducida la población que dedica más de tres horas diarias a tareas educativas complementarias.

6.2.2. Uso de pantallas (televisión, celular, video juegos, computador) y pautas de consumo

TABLAS Nro. 37 Y 38
PLAY STATION Y LUGAR EN QUE SE ENCUENTRA

¿Y cuál de ellas tienes?		
Opción	f	f
Play Station 2	1	25,00
Play Station 3	1	25,00
Xbox	1	25,00
Ninguna de las anteriores	1	25,00
Total	4	100,00

¿Dónde están?		
Opción	f	f
Mi habitación	2	25,00
El salón o cuarto de estar	1	12,50
La habitación de mis padres	5	62,50
Total	8	100,00

Autoras: Silvia Álvarez y Doria Correa
Fuente: Cuestionario 1 (6 – 9 años de edad)

Los escolares niños (as) que tienen acceso a tecnología digital utilizan frecuentemente los juegos de PlayStation en las versiones 2 y 3; así como también el Xbox 360. El 25% de los escolares investigados indica que posee uno de ellos respectivamente. Un 25% indica que lo posee ninguno de los juegos indicados anteriormente. Dichos juegos se encuentran localizados en lugares específicos dentro de la residencia de cada uno de los escolares. Así por ejemplo, el 25% de los escolares indican que dichos juegos se encuentran en su habitación, el 12,50% informó que se encuentran en el salón de estar y el 62,50% indicó que los juegos antes mencionados se encuentran localizados en la habitación de los padres. Situación que permite deducir que su utilización está autorizada y monitoreada por los padres en la mayoría de los hogares a los que pertenecen los escolares investigados.

TABLAS Nro. 39 Y 40
DEL DINERO CONSEGUIDO Y DE LA CANTIDAD DISPONIBLE

¿Cómo consigues tu propio dinero?		
Opción	f	f
Pago semanal	3	25,00
Cuando necesito algo pido y me dan	1	8,33
En cumpleaños, fiestas, navidad	4	33,33
Hago algún trabajo en casa	2	16,67
No me dan dinero	2	16,67
Total	12	100,00

¿Con cuáles de estas frases estás de acuerdo?		
Opción	f	f
Tengo más dinero del que necesito	1	8,33
Tengo suficiente dinero para mis necesidades	1	8,33
Tengo menos dinero del que necesito	10	83,33
Total	12	100,00

Autoras: Silvia Álvarez y Doria Correa
Fuente: Cuestionario 1 (6 – 9 años de edad)

El uso de la tecnología digital, requiere de inversiones diarias, sea para el mantenimiento o para la reparación, por lo que es necesario que los propietarios de los mismos o en su defecto los escolares que los utilizan, deben tener recursos para tales fines. Cerca del 40% de los investigados indica que obtienen dinero por actividades que realizan en el tiempo libre, en tanto que el 33,33% indica que ahorra lo que le regalan en sus cumpleaños, por ejemplo. Existe un grupo significativo de escolares que no tienen acceso a recursos económicos, ellos representan al 16,67% de la muestra.

A pesar de que un elevado porcentaje de escolares tienen recursos económicos, este es insuficiente si se lo relaciona con las necesidades que tienen como escolares. Así

lo confirme el 83,33% de los encuestados; siendo únicamente el 6,33% que indica que tiene cantidades de dinero superiores a las que requiere para sus actividades.

En torno a este tema, los adolescentes y los jóvenes investigados evidencian un mayor grado de proximidad con las pantallas y con la tecnología digital, sin que en realidad se aproxime a la tendencia que estos mismos grupos de edad presentan en sociedades urbanas desarrolladas.

Consultados sobre la importancia de Internet como herramienta de ayuda para realizar sus deberes, los adolescentes investigados indicaron que si se dejan ayudar por la Internet en un 15,79%. El porcentaje es sumamente mayor en el caso de los jóvenes, quienes en un 75% confirmaron acerca de la importancia de la Internet.

TABLAS Nro. 41, 42 Y 43

UTILIDAD DEL ORDENADOR PARA ESTUDIAR Y HERRAMIENTAS QUE UTILIZA

¿Te ayudas del orden para realizar los deberes o estudiar?				
Opción	Grupo 2 (10 / 14 años)		Grupo 3 (15 / 18 años)	
	f	%	f	%
No contesta	2	10,53	2	8,33
No	14	73,68	4	16,67
Sí	3	15,79	18	75,00
Total	19	100,00	24	100,00

¿Qué tipo de herramientas utilizas para ello?				
Opción	Grupo 2 (10 / 14 años)		Grupo 3 (15 / 18 años)	
	f	%	f	%
Internet: Buscadores y web	1	50,00	16	61,54
CD interactivo	1	50,00	0	-
Word, Power Point, Excel, etc.	0	-	10	38,46
Total	2	100,00	26	100,00

Autoras: Silvia Álvarez y Doria Correa
Fuente: Cuestionario 1 (6 – 9 años de edad)

El móvil te sirve principalmente para				
Opción	Grupo 2 (10 / 14 años)		Grupo 3 (15 / 18 años)	
	f	%	f	%
hablar	2	13,33	6	33,33
Enviar mensajes	3	20,00	2	11,11
Chatear	1	6,67	0	-
Jugar	1	6,67	2	11,11
Como reloj o como despertador	1	6,67	2	11,11
Ver fotos y /o vídeos	1	6,67	0	-
Grabar videos	1	6,67	2	11,11
Como agenda	0	-	0	-
Como calculadora	1	6,67	2	11,11
Escuchar música a la radio	3	20,00	2	11,11
Descargar	1	6,67	0	-
Total	15	100,00	24	100,00

Frecuentemente acceden a Internet para realizar búsquedas de información, así lo confirma el 50% de los escolares adolescentes y el 61,54% de los jóvenes. El 38,46% de estos últimos utiliza los utilitarios del Office, entre los que destacan el Word, Excel y Power Point.

Igualmente, los dos grupos analizados utilizan la telefonía celular para diversas actividades comunicacionales, solo el 13,33% de los escolares adolescentes y el 33,33% de los jóvenes utiliza para hablar prioritariamente, sin embargo, es frecuente su utilización para enviar mensajes (20%) y para escuchar música o la radio (20%) en el caso de los adolescentes, situación que se repite cuando se evalúa la información de la población joven investigada.

TABLAS Nro. 44, 45 Y 46
REACCIÓN FRENTE A USO DE MOVIL, JUEGOS Y CONSOLA QUE POSÉE

¿Te castigan o te premian con el uso del móvil?				
Opción	Grupo 2 (10 / 14 años)		Grupo 3 (15 / 18 años)	
	f	%	f	%
Con mi padre	1	16,67	2	16,67
Con mi madre	1	16,67	2	16,67
Con hermanos/as	1	16,67	2	16,67
Con familiares	1	16,67	0	-
Con amigos / as	1	16,67	2	16,67
Con mi novio	1	16,67	4	33,33
Total	6	100,00	12	100,00

Habitualmente ¿sueles jugar con videos juegos o juegos de ordenador?				
Opción	Grupo 2 (10 / 14 años)		Grupo 3 (15 / 18 años)	
	f	%	f	%
No contesta	3	15,79	2	8,33
No	14	73,68	12	50,00
Si	2	10,53	10	41,67
Total	19	100,00	24	100,00

Selecciona la consola que tengas				
Opción	Grupo 2 (10 / 14 años)		Grupo 3 (15 / 18 años)	
	f	%	f	%
Play Station 2	0	-	4	40,00
Xbox 360	1	33,33	0	0,00
Nintendo DS	0	-	2	20,00
No tengo	2	66,67	4	40,00
Total	3	100,00	10	100,00

Autoras: Silvia Álvarez y Doria Correa
Fuente: Cuestionario 1 (6 – 9 años de edad)

Los escolares adolescentes que utilizan el teléfono celular para mensajear, se comunican frecuentemente con sus padres, hermanos, familiares, amigos y enamoradas (as). En tanto que los jóvenes se relacionan con los mismos personajes, excepto con los familiares. Siendo mayor él envió de mensajes a los novios (as)

Cabe anotar que el Ecuador, el uso del celular en la población joven, está íntimamente relacionada con la cultura comunicacional de enviar mensajes, lo que resultó de las promociones que ofrecieron en sus inicios las operadoras de celular.

En lo referente al uso del ordenador como herramienta digital recreativa, los adolescentes y jóvenes lo utilizar para jugar con los denominados videojuegos o juegos de ordenador. De acuerdo con la información entregada en las entrevistas, solo el 10,58% de los escolares adolescentes habitualmente juega en el ordenador; porcentaje que crece significativamente cuando se trata de los jóvenes; ellos representan al 41,67% de los investigados. Considerando la consola que tienen para acceder a los juegos, los adolescentes informan que poseen únicamente Xbox 360, en un 33,33%. Los jóvenes poseen PlayStation 2 (40%) y Nintendo DS (20%), un alto porcentaje informa que no posee, así se manifiesta en la tabla Nro. 46 que se adjunta en este texto.

TABLAS Nro. 47 Y 48
HÁBITO DE JUGAR Y TIPO DE JUEGO

¿Juegas con PlayStation 2?				
Opción	Grupo 2 (10 / 14 años)		Grupo 3 (15 / 18 años)	
	f	%	f	%
No contesta	16	84,21	14	58,33
No	0	-	6	25,00
Si	3	15,79	4	16,67
Total	19	100,00	24	100,00

PlayStation ¿Tienes algunos de estos juegos?				
Opción	Grupo 2 (10 / 14 años)		Grupo 3 (15 / 18 años)	
	f	%	f	%
Pro Evolución Soccer 2008	1	25,00	0	0,00
Los Simpson: el video juego	0	-	2	50,00
Ninguno	3	75,00	2	50,00
Total	4	100,00	4	100,00

Autoras: Silvia Álvarez y Doria Correa
Fuente: Cuestionario 1 (6 – 9 años de edad)

Es frecuente el uso del PlayStation 2; del grupo de adolescentes investigados, el 15,79 juegan con este y concretamente con el juego Pro Evolution Soccer 2008 y el 16,67% de los jóvenes también acceden al mismo con el videojuego de los Simpson, tal como se manifiesta en las tablas 47 y 48.

TABLAS Nro. 49, 50 Y 51
ACCESO A JUEGOS DE ÚLTIMA GENERACIÓN

¿Juegas con PlayStation 3?				
Opción	Grupo 2 (10 / 14 años)		Grupo 3 (15 / 18 años)	
	f	%	f	%
No contesta	16	84,21	16	66,67
No	1	5,26	8	33,33
Si	2	10,53	0	0,00
Total	19	100,00	24	100,00

¿Tienes algunos de estos juegos?				
Opción	Grupo 2 (10 / 14 años)		Grupo 3 (15 / 18 años)	
	f	%	f	%
Gears of war classics	1	33,33	0	-
Ninguno	2	66,67	0	-
Total	3	100,00	0	-

¿Juegas con la Xbox 3600?				
Opción	Grupo 2 (10 / 14 años)		Grupo 3 (15 / 18 años)	
	f	%	f	%
No contesta	16	84,21	14	58,33
No	0	-	10	41,67
Si .	3	15,79	0	-
Total	19	100,00	24	100,00

Autoras: Silvia Álvarez y Doria Correa
Fuente: Cuestionario 1 (6 – 9 años de edad)

Un pequeño porcentaje de adolescentes juega con el PlayStation 3, en tanto que ningún joven accede a dicho juego. Algo similar sucede con el Xbox 3600, pues únicamente el 15,79% juega concretamente con el Gears of war clásicos, tal como se evidencia en las tablas 49,50 y 51.

TABLAS Nro. 52 Y 53
ACCESO A JUEGOS DE ÚLTIMA GENERACIÓN

¿Juegas con nintendo WII?				
Opción	Grupo 2 (10 / 14 años)		Grupo 3 (15 / 18 años)	
	f	%	f	%
No contesta	16	84,21	14	58,33
No	0	-	10	41,67
Si	3	15,79	0	0,00
Total	19	100,00	24	100,00

Nintendo WII ¿Tienes algunos de estos juegos?				
Opción	Grupo 2 (10 / 14 años)		Grupo 3 (15 / 18 años)	
	f	%	f	%
Wii Fit	2	66,67	0	-
Ninguno	1	33,33	0	-
Total	3	100,00	0	-

Autoras: Silvia Álvarez y Doria Correa
Fuente: Cuestionario 1 (6 – 9 años de edad)

De acuerdo con la información entregada por nuestros entrevistados, acerca de la utilización del Nintendo Wii, solo el 15,79 % de los escolares adolescentes juegan con

el Wii Fit. De acuerdo con lo indicado por los entrevistados, la tecnología que ahí existe no es muy sofisticada y costosa, por lo que no pueden acceder; situación que se refleja en las tablas 52 y 53 del presente informe de tesis.

TABLAS Nro. 54 Y 55
ACCESO A JUEGOS DESDE SU PC.

¿Juegas con la PSP?				
Opción	Grupo 2 (10 / 14 años)		Grupo 3 (15 / 18 años)	
	f	%	f	%
No contesta	16	84,21	14	58,33
No	0	-	10	41,67
Si	3	15,79	0	-
Total	19	100,00	24	100,00

PSP:¿Tienes algunos de estos juegos?				
Opción	Grupo 2 (10 / 14 años)		Grupo 3 (15 / 18 años)	
	f	%	f	%
FIFA 08	1	33,33	0	-
Ninguno	2	67,67	0	-
Total	3	100,00	0	-

Autoras: Silvia Álvarez y Doria Correa
Fuente: Cuestionario 1 (6 – 9 años de edad)

Otra herramienta de uso frecuente para acceder a juegos digitales en la PC; en este caso, los adolescentes son quienes acceden a esta herramienta con fines recreativos, lo hacen para jugar con el programa FIFA 08, tal como se recoge en las tablas 56 y 57 del presente estudio.

TABLAS Nro. 56 Y 57
UTILIZA NINTENDO DS Y QUÉ TIPO DE JUEGO

¿Juegas con la Nintendo DS?				
Opción	Grupo 2 (10 / 14 años)		Grupo 3 (15 / 18 años)	
	f	%	f	%
No contesta	16	84,21	14	58,3
No	0	-	8	33,33
Si	3	15,79	2	8,33
Total	19	100,00	24	100,00

Autoras: Silvia Álvarez y Doria Correa
Fuente: Cuestionario 1 (6 – 9 años de edad)

Nintendo DS ¿Tienes alguno de estos juegos?				
Opción	Grupo 2 (10 / 14 años)		Grupo 3 (15 / 18 años)	
	f	%	f	%
New Super Mario Bross	0	-	2	100,00
Cocina conmigo	1	25,00	0	-
Mario y Sónico J Olímpicos	1	25,00	0	-
Ninguno	2	50,00	0	-
Total	4	100,00	2	100,00

En lo referente al juego con la consola del Nintendo DS, los entrevistados adolescentes lo utilizan en un 15,79%, en tanto que solo el 8,33% de los jóvenes lo utiliza. Los primeros se divierten con el juego cocina conmigo, Mario Sónico Juegos

olímpicos; en tanto que los jóvenes se divierten únicamente con este último; así lo visibiliza la información de las tablas 56 Y 57.

TABLAS Nro. 58 Y 59 UTILIZA GAME BOY - QUÉ TIPO DE JUEGO

¿Juegas con Gameboy?				
Opción	Grupo 2 (10 / 14 años)		Grupo 3 (15 / 18 años)	
	f	%	f	%
No contesta	16	84,21	14	58,33
No	0	-	10	41,67
Si	3	15,79	0	0,00
Total	19	100,00	24	100,00

Gameboy: ¿Tienes algunos de estos juegos?				
Opción	Grupo 2 (10 / 14 años)		Grupo 3 (15 / 18 años)	
	f	%	f	%
Mario tennis	1	33,333	0	-
Ninguno	2	66,67	0	-
Total	3	100,00	0	-

Autoras: Silvia Álvarez y Doria Correa
Fuente: Cuestionario 1 (6 – 9 años de edad)

Otra de las consolas de uso habitual en la población adolescente y joven es el Gameboy, consola con la que juega el 15,78% de los adolescentes entrevistados. Concretamente utilizan el Gameboy para jugar Mario Tennis. Cabe indicar que en la sociedad ecuatoriana y sobre todo los adolescentes de la sierra y Amazonía no están muy familiarizados con este tipo de consolas, Así lo indican las tablas 58 Y 59.

TABLAS Nro. 60 Y 61 UTILIZA EL ORDENADO PARA JUGAR Y QUÉ TIPO DE JUEGO

¿Qué tipo de herramientas utilizas para ello?				
Opción	Grupo 2 (10 / 14 años)		Grupo 3 (15 / 18 años)	
	f	%	f	%
No contesta	16	84,21	14	58,33
No	0	-	2	8,33
Si	3	15,79	8	33,33
Total	19	100,00	24	100,00

Ordenador ¿Tienes algunos de estos juegos?				
Opción	Grupo 2 (10 / 14 años)		Grupo 3 (15 / 18 años)	
	f	%	f	%
Los sims:	0	-	2	25,00
Activa tu mente	1	25,00	0	-
Scred 2 Fallen Angel	1	25,00	0	-
Brain Trainer 2	1	25,00	0	-
Ninguno	1	25,00	6	75,00
Total	4	100,00	8	100,00

Autoras: Silvia Álvarez y Doria Correa
Fuente: Cuestionario 1 (6 – 9 años de edad)

Finalmente, es importante considerar que el ordenador o computador, en manos de la población adolescente y joven se convierte en consola para la recreación, debido a que acceden con mucha facilidad a una serie de juegos que se encuentran en la Internet

El 15,79% de los escolares adolescentes entrevistados indica que juega con su ordenador; porcentaje que crece al 33,33% cuando se refiere a los jóvenes. El grupo de los adolescentes utiliza el ordenador para jugar con los programas activa tu mente, Sacred 2, Brain Trainer 2; en tanto que los jóvenes juegan con los Simsons, prioritariamente. Así lo indica la información de los cuadros 60 Y 61.

TABLAS Nro. 62, 63 Y 64
TIEMPO DEDICADO A LOS VIDEO JUEGOS POR DÍAS Y SEMANA; Y
PROCEDENCIA DEL JUEGO

De .lunes a viernes ¿Cuánto tiempo utilizas diariamente los videos juegos?					El sábado o el domingo ¿Cuánto tiempo utilizas diariamente lo videos juegos?			
Opción	Grupo 2 (10 / 14 años)		Grupo 3 (15 / 18 años)		Grupo 2 (10 / 14 años)		Grupo 3 (15 / 18 años)	
	f	%	f	%	f	%	f	%
No contesta	15	78,95	14	61,54	14	78,95	14	58,33
Menos de una hora	1	5,26	2	-	4	-	4	16,67
Entre hora y dos	1	5,26	0	38,46	0	-	0	0,00
Más de dos horas	0	-	2		2	5,26	2	8,33
No lo se	0	-	6		2	5,26	2	8,33
Nada	2	10,53	0		2	10,53	2	8,33
Total	19	100,00	24	100,00	24	100,00	24	100,00

¿Qué tipo de herramientas utilizas para ello?				
Opción	Grupo 2 (10 / 14 años)		Grupo 3 (15 / 18 años)	
	f	%	f	%
No contesta	16	84,21	14	58,33
No , ninguno	1	5,26	10	41,67
Si tengo, alguno	2	10,53	0	0,00
Si, casi todos los que tengo	0	-	0	0,00
Total	19	100,00	24	100,00

Autoras: Silvia Álvarez y Doria Correa
Fuente: Cuestionario 1 (6 – 9 años de edad)

La práctica de la recreación digital toma su tiempo, lo que incide negativamente en las tareas educativas, al respecto, el tiempo que dedica el 10,52% de los escolares adolescentes a realizar sus juegos es de hasta dos horas por día ordinario; siendo

igual el porcentaje de tiempo utilizado en los fines de semana. En tanto que los jóvenes investigados manifiestan lo siguiente: el 9,33% utiliza menos de una hora e igual porcentaje para quienes utilizan más de dos horas durante los días ordinarios; en tanto que los fines de semana, el 16,67% juega menos de una hora y el 8,33% más de dos horas. Cabe indicar que los juegos a los que acceden los adolescentes y jóvenes, según la información entregada por ellos mismos, es pirateada en su mayoría, así lo indica la tabla Nro.64.

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

La familia, y de un modo particular los padres, desempeña un papel decisivo de intermediación y protección del menor consumidor de pantallas. Las nuevas tecnologías como la red Internet, los videojuegos y la telefonía celular presentan ciertas particularidades, ya que es frecuente encontrarse con situaciones en las que niños y adolescentes superan a sus padres en el manejo de las mismas.

La aparición de posibles dificultades para los padres a la hora de mediar en el uso que sus hijos hacen de las nuevas tecnologías convierte la cuestión en algo de especial interés. Algo similar ocurre con los profesores (as), que tienen que propiciar una adecuada utilización de la tecnología, con el fin de convertirle en amigable para la gestión pedagógica.

TABLAS Nro. 65, 66 Y 67

SI TUVIERA QUE ELEGIR ¿CON QUÉ OPCIÓN SE QUEDARÍA?

Opción	f	f
Internet	7	58,33
Televisión	5	41,67
No lo se	0	-
Total	12	100,00

Opción	f	f
No contesta	1	8,33
Internet	8	66,67
Teléfono móvil	3	25,00
Total	12	100,00

Opción	f	f
Video juegos	3	25,00
Televisión	9	75,00
Total	12	100,00

Autoras: Silvia Álvarez y Doria Correa
Fuente: Cuestionario 1 (6 – 9 años de edad)

Investigados los escolares de las unidades educativas investigadas, entre las diferentes opciones presentadas, ellos eligieron dos tecnologías para su utilización: Televisión y el Internet. La telefonía celular, es poco utilizada en todos los casos y los videojuegos son utilizados de manera focalizada.

En todas las opciones investigadas, el interés por utilizar la televisión supera el 70%, excepto cuando es comparada con el Internet. En tanto que el interés por utilizar Internet se ubica por sobre el 65%. El interés por el uso de los videojuegos es ambivalente, en tanto que la utilización de la telefonía celular, no es significativa, quienes se interesan en su utilización, no rebasan el 25 %.

TABLAS Nro. 68
TELEVISORES QUE EXISTEN EN CASA DE LOS ESCOLARES

¿Cuántos televisores que funciones hay en casa?				
Opción	Grupo 2 (10 / 14 años)		Grupo 3 (15 / 18 años)	
	f	%	f	%
No contesta	0	-	0	-
No , ninguno	4	21,05	8	33,33
1	14	73,68	8	33,33
2	1	5,25	8	33,33
Total	19	100,00	24	100,00

Autoras: Silvia Álvarez y Doria Correa
Fuente: Cuestionario 1 (6 – 9 años de edad)

Si la presencia y utilización del televisor es un indicador necesario para conocer acerca de su utilización, es posible indicar que, en los dos grupos aproximadamente el 79% de los entrevistados informó que si tienen esta tecnología en su casa.

En el caso de los adolescentes, correspondientes al segundo grupo, informaron que el 73,68% poseen un televisor que se encontraba funcionando perfectamente; en tanto que el 5,26% informó que tenían dos televisores funcionando en su residencia.

TABLAS Nro. 69

SI TUVIERA QUE ELEGIR ¿CON QUÉ OPCIÓN SE QUEDARÍA?

Opción	Grupo 2 (10/14 años)		Grupo (15/18 años)		Grupo 2 (10/14 años)		Grupo 3 (15/18 años)		Grupo 2 (10/14 años)		Grupo 3 (15/18 años)		Grupo 2 (10/14 años)		Grupo 3 (15/18 años)		Grupo 2 (10/14 años)		Grupo 3 (15/18 años)			
	f	%	f	%	f	%	f	%	f	%	f	%	f	%	f	%	f	%	f	%		
No contesta	2	10,53	0	0,00	-	-	-	-														
Internet	9	47,37	16	66,67	7	34,84	18	75,00	9	41,37	18	75,00										
Teléfono móvil	-	-	-	-	7	36,84	0	-									11	57,89	10	41,67		
Video juegos	-	-	-	-	-	-	-	-	10	52,63	2	8,33	9	47,37	2	8,33						
Televisión	7	36,84	4	16,67	-	-	-	-					9	47,37	14	58,33	8	42,11	6	25,00		
Mp3/ Mp4 /ipod	-	-	-	-	-	-	-	-														
No lo se	1	5,26	4	16,67	5	26,32	6	25,00	0	-	4	-	1	5,26	8	33,33					8	33,33
Total	19	100	24	100	19	100	24	100	19	100	24	100	19	100	24	100	19	100				

¿Cuántos televisores que funciones hay en casa?								
Opción	Grupo 2 (10 / 14 años)		Grupo 3 (15 / 18 años)		Grupo 2 (10 / 14 años)		Grupo 3 (15 / 18 años)	
	f	%	f	%	f	%	f	%
No contesta		-		-	1	5,26		
Wii	1	5,26						
PlayStation 3	10	52,63	2	8,33				
PSP					2	10,53		
Nintendo DS					6	31,58	6	25,00
No lo se	8	42,11	22	91,67	10	52,63	18	75,00
Total	19	100,00	24	100,00	19	100,00	24	100,00

Autoras: Silvia Álvarez y Doria Correa
Fuente: Cuestionario 1 (6 – 9 años de edad)

La población investigada de los jóvenes, correspondiente al tercer grupo, informaron que existe una relación equitativa entre quienes poseen uno y dos televisores en su residencia; ellos representan al 33,33% respectivamente.

De acuerdo con el gusto y las preferencias que tienen los adolescentes y jóvenes investigados, existe una tendencia algo diferenciada; así, los primeros muestran una cierta aproximación al gusto por la televisión; en tanto que los jóvenes, dividen sus gustos y preferencias a favor de la red Internet y la telefonía celular.

Aproximadamente el 40% de los adolescentes muestra mayor interés por la televisión en comparación con el celular y el Internet. Es evidente que las diferencias no son muy marcadas. Un comportamiento atípico tiene el gusto por los videojuegos.

En lo referente a la población joven, es posible identificar cierta preferencia por la red internet y la telefonía celular; ambas tecnologías resulta amigables a los jóvenes en más del 40%.

La información analizada permite deducir que las tecnologías digitales analizadas, forman parte ya del imaginario colectivo de los adolescentes y jóvenes, a pesar de que su utilización aún no sea masiva; sin embargo, ya están presentes culturalmente, como evidencia de modernización social y pedagógica concretamente. Así lo indica la información sistematizada en los cuadros que se presentan a continuación.

6.3. REDES SOCIALES Y MEDIACIÓN FAMILIAR

La familia es considerada tradicionalmente como agente de socialización por excelencia. Sin embargo, en este “entorno” de socialización altamente “*tecnologizado*”, la familia como agente educativo se ve, en ocasiones, desbancada por el atractivo poder de las Nuevas Tecnologías de la Comunicación e Información (TICS), especialmente en los menores (preadolescentes y adolescentes), de modo que, el típico distanciamiento generacional que se produce entre padres e hijos, encuentra en las Tics un elemento más de diferenciación actitudinales, cognitivo y conductual. Por otra parte, los niños no saben distinguir qué es lo más adecuado para ellos, siendo inapropiado dejar que quedaran libremente expuestos a las influencias de los demás. ***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; tal como lo indicamos en el marco teórico de este tesis.

6.3.1. Relación de las tecnologías con el entorno familiar.

TABLAS Nro. 70, 71 Y 72
JUEGOS, TELEVISORES Y CON QUIEN VE LA TELE.

¿Juegas con video o juegos de ordenador?		
Opción	f	f
No contesta	1	8,33
No	6	50,00
Si	5	41,77
Total	12	100,00

¿Cuántos televisores que funcionen en tu casa hay?		
Opción	f	f
Ninguno	6	50,00
Uno	4	33,33
Dos	2	16,67
Total	12	100,00

¿Juegas con video o juegos de ordenador?		
Opción	f	f
Solo	2	14,29
Mi padre	4	28,37
Mi madre	4	28,37
Algún hermano	4	28,37
Total	14	100,00

Autoras: Silvia Álvarez y Doria Correa
Fuente: Cuestionario 1 (6 – 9 años de edad)

De acuerdo con lo indicado por los escolares niños(as) entrevistados, acerca de la familia como agente mediador en torno a la utilización de la tecnología, ellos indican que juegan con los videojuegos o con los juegos del ordenador en un 41,67%; en tanto que el 50% informa lo contrario; esto es, que no juegan con estas herramientas digitales.

Igualmente, el 50% de los entrevistados indica que en sus residencias existe por lo menos un televisor, el mismo que se encuentra a disposición de los padres e hijos como instrumento de comunicación recreativa. De dicho porcentaje, el 33,33% informa que tienen un aparato de televisión funcionando, en tanto que el 16,67% tienen dos televisores en su casa.

La costumbre de observar la televisión en los entornos familiares es bastante frecuente en las comunidades analizadas, los niños(as) indican en un 14,29% que tienen la costumbre de observar solos la televisión, más del 56% ve televisión con unos de sus padres o con ambos y el 28,57% acostumbra a mirar con sus hermanos.

Esto permite deducir que la televisión aún es agente de socialización intrafamiliar; pues solo uno de cada diez escolares tiene la costumbre de observar solos la televisión.

TABLAS Nro. 73 Y 74
TIPO DE AYUDA FAMILIAR EN DEBERES

¿Tienes algún tipo de ayuda a la hora hacer la tarea?				
Opción	Grupo 2 (10 / 14 años)		Grupo 3 (15 / 18 años)	
	f	%	f	%
No contesta	3	15,79	0	-
No	12	63,16	14	58,33
Si	4	21,05	10	41,67
Total	19	100,00	24	100,00

¿Qué ayuda recibes a la hora de hacer la tarea?				
Opción	Grupo 2 (10 / 14 años)		Grupo 3 (15 / 18 años)	
	f	%	f	%
Me ayudan hermanos /as	2	28,57	8	66,67
Me ayuda mi padre	0	-	2	16,67
Me ayuda mi madre	5	71,43	2	16,67
Total	7	100,00	12	100,00

Autoras: Silvia Álvarez y Doria Correa
Fuente: Cuestionario 1 (6 – 9 años de edad)

Con el fin de establecer criterios de relación acerca del rol de los familiares durante las experiencias sociales al interior del hogar con respecto de su relación con las actividades educativas extra clase, en la población correspondiente al segundo y tercer grupo de investigación, se consultó sobre la ayuda que ofrecen los padres, principalmente, obteniendo los siguientes resultados: Solo el 21,05% de los adolescentes y el 41,67% de los jóvenes afirma que si recibe apoyo en el hogar para realizar sus tareas educativas. Quienes les ayudan, en el caso de los adolescentes son prioritariamente las madres (71,34%) y en el caso de los jóvenes sus hermanos u hermanas; ellos representan al 66,67%. En ambos casos es imperceptible y a veces nulo el apoyo de los padres; quienes frecuentemente se dedican a realizar labores económicas con la finalidad de financiar los estudios y la vida de sus hijos y familia. Las tareas educativas son realizadas por los adolescentes frecuentemente en las habitaciones personales; así lo confirma el 68,42% de los entrevistados; espacio en el que igualmente es útil para dichas tareas, en el caso de los jóvenes, quienes también utilizan en menor porcentaje la habitación de sus hermanos.

Igualmente es importante conocer la actitud que de los adolescentes y los jóvenes frente a ciertas situaciones relacionadas con el uso y consumo de la tecnología digital. Aproximadamente el 60% de los adolescentes, distribuye equitativamente sus

actitudes de enfado o molestia cuando no puede navegar, o interés por colocar una foto suya o de algún amigo en la red; u por otro lado, agregar a desconocidos en su red; Este comportamiento actitudinal es bastante similar cuando se trata de los jóvenes entrevistados, quienes además creen que es muy divertido hablar con desconocidos a través del Internet.

TABLAS Nro. 75 Y 76
EN DÓNDE VE LA TELE Y CON QUIÉN

¿Cuándo ves la tele sueles hacerlo?				
Opción	Grupo 2 (10 / 14 años)		Grupo 3 (15 / 18 años)	
	f	%	f	%
En mi habitación	1	6,25	4	14,29
En habitación Hermano / a	5	31,25	4	14,29
En habitación de padres	6	37,50	6	21,43
En la sala de estar	4	25,00	8	28,57
En la cocina	0	-	4	14,29
En un cuarto de juego	0	-	2	
Total	16	100,00	28	100,00

¿Cuándo ves la tele sueles hacerlo?				
Opción	Grupo 2 (10 / 14 años)		Grupo 3 (15 / 18 años)	
	f	%	f	%
Solo	6	24,00	2	4,00
Con mi padre	4	16,00	12	24,00
Con mi madre	6	24,00	12	24,00
Con algún hermano/a	8	32,00	16	32,00
Con otro familiar	1	4,00	4	8,00
Con un amigo / a	0	-	4	8,00
Total	25	100,00	50	100,00

Autoras: Silvia Álvarez y Doria Correa
Fuente: Cuestionario 1 (6 – 9 años de edad)

Un dato interesante para el análisis de esta tesis es el relacionado con el lugar en que observa televisión; los adolescentes frecuentemente lo hacen en la habitación se sus hermanos o en la de sus padres y un poco menos en la sala de estar; en tanto que los jóvenes observan indistintamente en todos los espacios de su casa. Por otro lado y como información complementaria, ellos indican que cuando ven televisión lo hacen junto a los integrantes de su familia; así se registra en el 76% de los adolescentes y en el 96% de los jóvenes. Ambos grupos observan prioritariamente con sus padres y hermanos; siendo poco representativo el grupo que indica que se reúne con otros familiares o amigos para observar televisión.

6.3.2. Pautas de consumo relacionadas con las tecnologías en el entorno Familiar

TABLAS Nro. 77, 78 Y 79
JUEGOS, TECNOLOGIA DIGITAL Y TELEVISORES

¿Juegas con juegos de video o juegos de ordenador?		
Opción	f	f
No contesta	1	8,33
No	6	50,00
Si	5	41,67
Total	12	100,00

¿Con que aparatos juegas?		
Opción	f	f
PlayStation	1	20,00
Xbox 360	2	40,00
Game Boy	1	20,00
Ordenador	1	20,00
Total	5	100,00

¿Cuántos televisores que funcionen en tu casa hay?		
Opción	f	f
Ninguno	6	50,00
Uno	4	33,33
Dos	2	16,67
Total	12	100,00

Autoras: Silvia Álvarez y Doria Correa
Fuente: Cuestionario 1 (6 – 9 años de edad)

Los escolares niños(as) construyen pautas o criterios de consumo de acuerdo con las particularidades en las que viven, sin embargo, cabe anotar que la tecnología, que es un fenómeno global impone las suyas, sin considerar las particularidades de las culturas locales. Sin embargo, en las comunidades en las que se realizó esta investigación, aún la imposición de pautas en los entornos familiares, son limitadas, debido prioritariamente a que, la mayoría de los escolares, por ejemplo cerca del 60% no accede a videojuegos.

Sin embargo y considerando los objetivos de esta tesis, limitándonos a quienes si acceden a los videojuegos, cabe indicar que ellos se encuentran familiarizados con el uso del PlayStation3, Xbox 360, Game Boy, y de los ordenadores como tecnología que permite acceder a los videojuegos, vía Internet. La consola a la que más acceden es el Xbox 360, en tanto que los restantes son utilizados por la mitad, esto es, aproximadamente el 20 % de quienes juegan con los aparatos antes indicados.

Otra de las actividades recreativas intrahogar y que evidencia desarrollo tecnológico es la televisión. De acuerdo con lo informado por los escolares, la mitad de los investigados declara que tiene este aparato en casa; y de ellos el 33,33% tienen uno y el 16,67% posee dos televisores en la residencia en que viven.

TABLA Nro. 80
CON QUIEN VE LA TELEVISIÓN EN SU CASA

Cuántos ves la tele, suele estar con..		
Opción	f	f
Solo	2	14,19
Mi padre	4	28,57
Mi madre	4	28,57
Algún hermano	4	28,57
Total	14	100,00

Autoras: Silvia Álvarez y Doria Correa
Fuente: Cuestionario 1 (6 – 9 años de edad)

Los niños (as) investigados tienen la costumbre de mirar la pantalla en unidad con otros familiares; solo el 14,28% informa que le gusta ver solo la televisión. Por tanto, este aparato tecnológico es un instrumento que fortalece la vida social de las familias. Escolares indican que ven la televisión con sus padres o hermanos de manera indistinta. Así se vislumbra en la tabla Nro. 80. Analizando la información que nos ofrecen los adolescentes y jóvenes sobre el mismo tema, se evidencian ciertas particularidades que responden a sus características generacionales, prioritariamente.

TABLAS Nro. 81 Y 82

TENENCIA DE ORDENADOR Y UBICACIÓN

¿Cuándo ves la tele sueles hacerlo?				
Opción	Grupo 2 (10 / 14 años)		Grupo 3 (15 / 18 años)	
	f	%	f	%
No contesta	8	42,11	0	-
No	9	47,37	8	33,33
Si	2	10,53	16	66,67
Total	19	100,00	24	100,00

Autoras: Silvia Álvarez y Doria Correa
Fuente: Cuestionario 1 (6 – 9 años de edad)

¿Dónde está el ordenador que más utiliza en tu casa?				
Opción	Grupo 2 (10 / 14 años)		Grupo 3 (15 / 18 años)	
	f	%	f	%
No contesta	18	94,74	8	33,33
En mi habitación	1	5,26	42	16,67
En habitación de hermano / a	0	-	2	8,33
En la sala de estar	0	-	2	8,33
En cuarto de trabajo, estudio	0	-	6	25,00
Es portátil	0	-	2	8,33
Total	19	100,00	24	100,00

Concretamente y con respecto a la tenencia de un ordenador en sus casas, la información permite descubrir que sólo el 10,53% de los adolescentes tiene; en cambio, el 66,66% de los jóvenes lo posee. Esta herramienta informática se encuentra ubicada en el cuarto de los adolescentes, en un reducido porcentaje del 5,26%. En el caso de los jóvenes investigados, ellos poseen computadores de mesa y en algunos casos puntuales poseen laptops que se utilizan en cualquier lado de la casa. El 25%

indica que su ordenador se ubica en el cuarto de estudio familiar y el 16,67% en sus habitaciones personales. El resto en la sala de estar o en el cuarto de algún hermano.

TABLAS Nro. 83
SISTEMA DE PROTECCIÓN O ANTIVIRUS EN CASA

¿Tienes instalado algún sistema de protección cuándo navega por internet en casa (antivirus, filtro de contenido)?				
Opción	Grupo 2 (10 / 14 años)		Grupo 3 (15 / 18 años)	
	f	%	f	%
No lo se	0	-	2	20,00
Si tengo un antivirus	0	-	4	40,00
Si, pero no sé lo que es	0	-	4	40,00
Total	0	-	10	100,00

Autoras: Silvia Álvarez y Doria Correa
Fuente: Cuestionario 1 (6 – 9 años de edad)

Siempre es importante contar con mecanismos de protección o antivirus para el ordenador, considerando que actualmente la oferta existente en el mercado es amplia y diversa. Ninguno de los escolares adolescente que tienen un computador, ha instalado un programa de antivirus, por lo que en cualquier momento podría colapsar su ordenador. Los jóvenes en cambio indican en un 80% que si tienen un antivirus instalado, la mitad de ellos no sabe lo que es; y por tanto, para que sirve.

TABLAS Nro. 84 Y 85
TENGAS O NO INTERNET EN CASA. QUE PROGRAMAS NO PUEDES UTILIZAR, SEGÚN TUS PADRES

Tengas o no internet en casa ¿sueles utilizarlo?				
Opción	Grupo 2 (10 / 14 años)		Grupo 3 (15 / 18 años)	
	f	%	f	%
No contesta	4	21,05	0	0,00
No	11	57,99	0	0,00
Si	4	21,05	24	100,00
Total	19	100,00	24	100,00

Autoras: Silvia Álvarez y Doria Correa
Fuente: Cuestionario 1 (6 – 9 años de edad)

Cuándo navegas por internet, según tus padres ¿Qué cosa no puedes hacer?				
Opción	Grupo 2 (10 / 14 años)		Grupo 3 (15 / 18 años)	
	f	%	f	%
Chatear o usar el mensagger	1	16,67	2	7,69
Dar información personal	4	66,67	8	30,77
Descargar archivos (programas, música, video o fotos)	0	-	2	7,69
Colgar videos o fotos	0	-	2	7,69
Enviar mensajes a teléfonos	0	-	2	7,69
jugar	0	-	4	15,38
No me prohíben nada	1	16,67	6	23,08
Total	6	100,00	50	100,00

La presencia de un computador en casa frecuentemente está conectada a internet, situación que no es el caso de nuestros investigados adolescentes; debido a que solo el 21,05% tienen tal conexión y puede acceder a una valiosa fuente de información y comunicación digital. La situación es diferente en el grupo de jóvenes, debido a que el 100% de los investigados tiene conexión a Internet

De acuerdo con la cultura de nuestra sociedad rural, la utilización de Internet está censurada porque ahí, también, existe información no adecuada para los niños, adolescentes y jóvenes; en tal sentido, los padres suelen poner algunas restricciones para su utilización. Así cuando se trata de los adolescentes, el 16,67% de los informantes indica que sus padres les restringen el uso del Messenger o chatear; el 66% indicó que por orden de sus padres no pueden ofrecer información personal por Internet; existiendo un 16,67% de adolescentes que indican que los padres no les ponen ningún tipo de restricción. En el caso de los jóvenes las restricciones frecuentes de los padres son a la utilización de juegos y a dar información confidencial; igualmente existe recelo con respecto de la música, los videos y los mensajes.

TABLAS Nro. 86 y 87
ACTIVIDADES QUE REALIZA EL ESCOLAR MIENTRAS VE LA TELE Y
REPRESALIA DE LOS PADRES

¿Realizas algunas de estas actividades mientras ves la tele?				
Opción	Grupo 2 (10 / 14 años)		Grupo 3 (15 / 18 años)	
	f	%	f	%
Estudiar hacer tarea colegio	9	50,00	2	7,14
Comer	2	11,11	6	21,43
Hablar por telefono	0	-	2	7,14
Leer	1	5,56	4	14,29
Dormir	3	16,67	6	21,43
Charlar con familiar	2	11,11	6	7,14
Jugar	1	5,56	2	7,14
Total	18	100,00	50	100,00

¿te castigan o te premian con la tele?				
Opción	Grupo 2 (10 / 14 años)		Grupo 3 (15 / 18 años)	
	f	%	f	%
No contesta	6	31,38	8	33,33
No	11	57,89	16	66,67
Si	2	10,53	0	0,00
Total	19	100,00	24	100,00

Autoras: Silvia Álvarez y Doria Correa
Fuente: Cuestionario 1 (6 – 9 años de edad)

La televisión y su utilización, es otra fuente de información importante sobre las pautas de consumo en los adolescentes y jóvenes investigados. Al respecto se puede afirmar que los escolares acostumbran a integrar la realización de diferentes actividades cuando ven la televisión; por ejemplo, además de ver la televisión, los adolescentes en un 50% también estudian y realizan sus tareas, el 16,67% se prepara para dormir; y en porcentajes menores, hablan por teléfono, charlas con su familia y leen. En el caso de los jóvenes, ellos realizan todas las actividades indicadas en la tabla 86, excepto hablar por teléfono. Igualmente los padres de familia en ciertos casos suelen censurar su uso como una forma de castigo, Quienes son castigados con la restricción a ver televisión, representan al 10,53% de los adolescentes.

TABLAS Nro. 88, 89 y 90
PODER SOBRE EL USO DEL TV, PROGRAMAS QUE TE PERMITEN Y NO LE PERMITEN.

¿Cuándo ves la tele con la familia quien decide que programa ver o mirar?				
Opción	Grupo 2 (10 / 14 años)		Grupo 3 (15 / 18 años)	
	f	%	f	%
No contesta	6	26,32	8	33,33
Yo mismo	4	21,05	2	8,33
Mis hermanos/as	6	5,26	0	0,00
Mi padre	8	5,26	6	25,00
Mi madre	1	21,05	2	8,33
Entre todos negociamos	0	21,05	6	25,00
Total	25	100,00	24	100,00

¿Cuándo ves la tele sueles hacerlo?				
Opción	Grupo 2 (10 / 14 años)		Grupo 3 (15 / 18 años)	
	f	%	f	%
Películas	4	50,00	2	20,00
Dibujos animados	1	12,50	0	0,00
Deportes	0	-	2	20,00
Series	1	12,50	0	0,00
Concursos	1	12,50	0	0,00
Noticias	0	-	2	20,00
Programas del corazón	1	12,50	2	20,00
Reallity Show	0	-	2	20,00
Total	8	100,00	10	100,00

¿Cuándo ves la tele con la familia quien decide que programa ver o mirar?				
Opción	Grupo 2 (10 / 14 años)		Grupo 3 (15 / 18 años)	
	f	%	f	%
No contesta	6	31,58	8	33,33
Me dejan ver todos lo programas	7	36,84	12	50,00
Si hay programas que no me dejan ver	6	31,58	4	16,67
Total	19	100,00	24	100,00

Autoras: Silvia Álvarez y Doria Correa
Fuente: Cuestionario 1 (6 – 9 años de edad)

La utilización del control remoto para definir que programación observar, es un indicador de poder dentro de la estructura familiar, Al respecto, el 21,05% de los adolescentes indica que él es quien define que programa ver, Igual porcentaje indica que es la madre la que define el programa que se disfruta; e igual porcentaje informa que lo consensuan entre quienes se encuentra en familia. En el caso de los adolescentes el 25% de los informantes indica que es el padre el que define, en tanto que un porcentaje similar, anota que lo negocian entre los asistentes integrantes de la familia. Cabe indicar que es muy significativo el hecho de haber desarrollado la cultura de los consensos frente a la identificación y definición del programa de televisión que los integrantes de la familia se interesan en observar.

Finalmente y en torno a la restricción que los padres realizan con respecto del programa que deben observar, los adolescentes investigados informan en un 31,58% los padres censuran ciertos programas, porcentaje que se reduce al 16,67% en el caso de los jóvenes. Así lo indica la información de los cuadros 88 y 89. Los programas de televisión que son frecuentados por los adolescentes son las películas prioritariamente, en tanto que los jóvenes se identifican con una variedad de programas, dentro de los que se encuentra la más de las películas, los deportes, las noticias, los programas del corazón, entre los más significativos. Para una mayor y mejor comprensión de lo indicado remítase a la tabla Nro. 90.

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

TABLAS Nro. 91
ACTIVIDAD QUE SE AFECTA POR EL USO DE INTERNET

¿Discutes con tus padres por el uso de internet?				
Opción	Grupo 2 (10/14 años)		Grupo 3 (15/18 años)	
	f	%	f	%
Familia	0	--	8	26,67
Amigos/as	0	--	4	13,33
Estudios	2	33,33	6	20,00
Televisión	0	--	4	13,33
A nada	4	66,67	8	26,67
TOTAL	6	100,00	30	100,00

Autores: Silvia Alvarez y Doria Correa

Fuente: Cuestionario 2 y 3 (10-14 y 15-18 años de edad)

De acuerdo con la información que nos entrega la encuesta aplicada a los adolescentes y jóvenes de los colegios investigados, y considerando el tipo que frecuentemente se utiliza en Internet, el segundo grupo de los informantes indica en un 66,66% que no le ha quitado tiempo a ninguna actividad en concreto; sin embargo, el 33,33% cree que han reducido el tiempo dedicado a sus estudios. Igualmente, los integrantes del tercer grupo, en un 26,67% informan que no le quita tiempo a nada; en tanto que el 20% cree que se ha limitado el tiempo de sus estudios.

TABLAS Nro. 92 y 93 CONFLICTOS FAMILIARES POR USO DE INTERNET

¿Discutes con tus padres por el uso de internet?				
Opción	Grupo 2 (10/14 años)		Grupo 3 (15/18 años)	
	f	%	f	%
No contesta	14	73,68	0	0,00
No	3	15,79	22	91,67
Si	2	10,53	2	8,33
TOTAL	19	100,00	24	100,00

¿Por qué motivos?				
Opción	Grupo 2 (10/14 años)		Grupo 3 (15/18 años)	
	f	%	f	%
Por el tiempo que paso conectado/a	2	100,00	2	100,00
TOTAL	2	100,00	2	100,00

Autores: Silvia Alvarez y Doria Correa
Fuente: Cuestionario 2 y 3 (10-14 y 15-18 años de edad)

TABLAS Nro. 94 y 95 CONTROL DE PADRES FRENTE A USO DE INTERNET

¿Te premian o te castigan con el uso de internet?				
Opción	Grupo 2 (10/14 años)		Grupo 3 (15/18 años)	
	f	%	f	%
No contesta	14	73,68	0	0,00
No	3	15,79	22	91,67
Si	2	10,53	2	8,33
TOTAL	19	100,00	24	100,00

¿Qué hacen tus padres mientras estás conectado/a internet?				
Opción	Grupo 2 (10/14 años)		Grupo 3 (15/18 años)	
	f	%	f	%
Me preguntan qué hago	4	66,67	14	38,89
Echan un vistazo	1	16,67	8	22,22
Me ayudan, se sientan conmigo	0	--	2	5,56
Están en la misma habitación	0	--	2	5,56
No hace nada	1	16,67	10	27,78
TOTAL	6	100,00	36	100,00

Autores: Silvia Alvarez y Doria Correa
Fuente: Cuestionario 2 y 3 (10-14 y 15-18 años de edad)

Uno de los problemas sociales frecuentes que ocurren al interior de la familia, es ocasionado por el excesivo tiempo que dedican los escolares al uso del internet. Así lo indica el 100% de los adolescentes y jóvenes investigados. Este generalmente ocasiona discusiones que no se visibilizan plenamente. Solo el 10,53% de los

adolescentes informa que los padres le castigan con el uso de Internet y el 8,33% de los jóvenes. Cuando los padres se interesan por saber la forma en que utilizan internet frecuentemente lo que hacen es preguntarles sobre lo que hace.

TABLAS Nro. 96, 97 y 98

VIDEO JUEGOS: TIEMPO UTILIZADO, PROBLEMAS CON LOS PADRES

¿A qué le has quitado tiempo por usar los videos juegos?				
Opción	Grupo 2 (10/14 años)		Grupo 3 (15/18 años)	
	f	%	f	%
Familia	0	--	4	28,57
Amigos/as	1	25,00	6	42,86
Estudios	1	25,00	2	14,29
A nada	2	25,00	2	14,29
TOTAL	4	100,00	14	100,00

¿Discutes con tus padres por el uso que haces de la TV?				
Opción	Grupo 2 (10/14 años)		Grupo 3 (15/18 años)	
	f	%	f	%
No contesta	8	42,11	8	33,33
No	7	36,84	14	58,33
Si	4	21,05	2	8,33
TOTAL	19	100,00	24	100,00

¿Discutes con tus padres por el uso que haces de la TV?				
Opción	Grupo 2 (10/14 años)		Grupo 3 (15/18 años)	
	f	%	f	%
Por el tiempo que paso viendo la TV	4	100,00	2	100,00
TOTAL	4	100,00	2	100,00

Autores: Silvia Alvarez y Doria Correa
Fuente: Cuestionario 2 y 3 (10-14 y 15-18 años de edad)

Del grupo de informantes que frecuentan los juegos de video, el 50% de los adolescentes cree que la práctica del juego no le ha quitado tiempo a nada; y el 25% respectivamente a los amigos y estudios. Los jóvenes son más autocríticos y creen que por dedicarse a los juegos han reducido el tiempo para estudiar, el de sus amigos y el de sus familiares. Igualmente, solo el 21,05% de los adolescentes cree que por esta razón los padres discutes; en tanto que, solo el 8,33% de los jóvenes confirman dicha situación. Claro que la responsabilidad de lo indicado se lo endilga al tiempo que dedicar a las pantallas para jugar.

6.4. REDES SOCIALES Y ÁMBITO ESCOLAR

6.4.1. Conocimiento y relación de las tecnologías con el ámbito escolar y Familiar.

Es pertinente propiciar el encuentro entre el desarrollo de las TICS con las actividades educativas, considerando que la educación actual está centrada en el manejo de información, más que en la oferta de la misma, considerando que el fin de la educación básica y la del bachillerato es el desarrollo de destrezas con criterio de desempeño. En tal contexto y considerando el desarrollo tecnológico, los escolares tendencialmente se encuentran inmersos en el mundo de la tecnología virtual.

TABLAS Nro. 99, 100 y 101
APRENDIZAJE DE INTERNET, UTILIDAD Y CONTENIDOS QUE UTILIZA

¿Quién te ha enseñado a manejar internet				
Opción	Grupo 2 (10/14 años)		Grupo 3 (15/18 años)	
	f	%	f	%
Nadie, he aprendido yo solo	1	14,29	8	28,57
Algún hermano/a	0	--	2	7,14
Mi novio/a	1	14,29	2	7,14
Algún amigo	5	71,43	8	28,57
Mi padre	0	--	0	0,00
Mi madre	0	--	0	0,00
Algún profesor/a del colegio	0	--	8	28,57
TOTAL	7	100,00	28	100,00

Autores: Silvia Alvarez y Doria Correa
Fuente: Cuestionario 2 y 3 (10-14 y 15-18 años de edad)

¿Para qué sueles usar internet?				
Opción	Grupo 2 (10/14 años)		Grupo 3 (15/18 años)	
	f	%	f	%
Para visitar páginas web	2	18,18	10	26,32
Envío de SMS	1	9,09	0	0,00
Compartir videos, fotos, presentaciones, etc.	0	--	8	21,05
Para usar el correo electrónico (email)	4	26,26	10	26,36
Televisión digital	0	--	0	0,00
Radio digital	0	--	0	0,00
Para usar programas	1	9,09	2	5,26
Para descargar películas o programas	1	9,09	6	15,79
Foros o lista de correo	2	18,18	0	0,00
Hablar por teléfono	0	--	2	5,26
TOTAL	50	100,00	38	100,00

¿Para qué sueles usar internet?				
Opción	Grupo 2 (10/14 años)		Grupo 3 (15/18 años)	
	f	%	f	%
Deportes	2	18,18	8	16,67
Software informática	0	--	02	4,17
Programación televisión	0	--	82	4,17
Noticias	1	9,09	104	8,33
Educativos	1	9,09	08	16,67
Culturales	1	9,09	04	8,33
Juegos	1	9,09	24	8,33
Música	4	36,36	14	29,17
Humor	0	--	2	4,17
Concursos	1	9,09	0	0,00
TOTAL	11	100,00	48	100,00

Autores: Silvia Alvarez y Doria Correa
Fuente: Cuestionario 2 y 3 (10-14 y 15-18 años de edad)

Los adolescentes que acceden a la red Internet, indican que aprendieron con el apoyo de sus amigos en el 71,43% de los investigados, el 14,29% a través de su enamorada (o) y otro porcentaje igual indica que aprendió sólo. Lo curioso es que ninguno informa que fue algún profesor el que lo enseñó. El segundo grupo investigado, que corresponde a los jóvenes, en cambio, el 28,57% indica que fue capacitado por un profesor de su colegio, en tanto que el resto indica haber aprendido por cuenta propia o a través de las recomendaciones de los amigos (as).

Los estudiantes adolescentes acceden a la red prioritariamente para utilizar el correo electrónico (36,36%) y un poco menos para visitar las páginas web para asistir a foros virtuales. Algo similar ocurre con los jóvenes, quienes con diferentes porcentajes, pero en el marco de la misma tendencia utilizan la red también para bajar videos, programas, descargar películas, principalmente. En este mismo contexto, los adolescentes consultan prioritariamente información musical, deportes; siendo similar el comportamiento del grupo de los jóvenes. Así lo confirma la información sistematizada en las tablas 99, 100 y 101

TABLAS Nro. 102 y 103 UTILIZACIÓN DE LA WEB 2.0

Has hecho alguna página web o algún blog				
Opción	Grupo 2 (10/14 años)		Grupo 3 (15/18 años)	
	f	%	f	%
No contesta	13	68,42	0	0,00
No	3	15,79	24	100,00
Si	3	15,79	0	0,00
TOTAL	19	100,00	24	100,00

¿Con qué contenido?				
Opción	Grupo 2 (10/14 años)		Grupo 3 (15/18 años)	
	f	%	f	%
Deportes	1	20,00	0	--
Educativos	1	20,00	0	--
Música	2	40,00	0	--
Historia personal	1	20,00	0	--
TOTAL	5	100,00	0,00	--

Autores: Silvia Alvarez y Doria Correa
Fuente: Cuestionario 2 y 3 (10-14 y 15-18 años de edad)

La web 2.0 ofrece a la población vinculada con la educación un conjunto de tutoriales destinado a diseñar blog con los contenidos de las materias que estudian durante un año escolar. De acuerdo con la información recopilada, solo el 15,79% de los escolares adolescentes informa que ha diseñado un blog, el resto incluidos los jóvenes no han utilizado para red internet para dichos fines, con énfasis en contenidos musicales, deportivos e historias personales

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

TABLAS Nro. 104

UTILIZACIÓN DE INTERNET POR PARTE DE PROFESORES

¿Tienes algún profesor que usa internet para explicar su materia?				
Opción	Grupo 2 (10/14 años)		Grupo 3 (15/18 años)	
	f	%	f	%
No contesta	2	10,53	0	0,00
No, ninguno	17	89,47	16	66,67
Sí, algunos (menos de la mitad)	0	--	8	33,33
TOTAL	19	100,00	24	100,00

Autores: Silvia Alvarez y Doria Correa

Fuente: Cuestionario 2 y 3 (10-14 y 15-18 años de edad)

Existe la tendencia a incorporar las herramientas informáticas del Internet para realizar actividades educativas. En tal sentido es importante conocer si sus profesores trabajan dentro de clases o utilizan para sus clases la red Internet. Al respecto, se determinó que sólo 33,33% de los jóvenes investigados informa que sus profesores han utilizado alguna vez la red Internet para fines educativos.

Evaluando el tiempo que los escolares adolescentes dedican a la red Internet entre semana se determinó que el 10,53% de los adolescentes utiliza entre una y dos horas diarias, en tanto que los jóvenes utilizaron el mismo tiempo en un 25% y más de dos horas, el 16,67%. Los fines de semana los escolares adolescentes tienen la tendencia a utilizar entre una y más de dos horas, en tanto que los jóvenes visitan el Internet aproximadamente el 66,67% de los mismos.

TABLAS Nro. 105 Y 106

TIEMPO POR DÍAS Y SEMANAS UTILIZADOS PARA INTERNET

De lunes a viernes ¿cuánto tiempo utilizas diariamente internet?				
Opción	Grupo 2 (10/14 años)		Grupo 3 (15/18 años)	
	f	%	f	%
No contesta	15	78,95	0	0,00
Menos de una hora	0	--	8	33,33
Entre una y dos horas	2	10,53	6	25,00
Más de dos horas	0	--	4	16,67
Nada	1	5,26	0	0,00
No lo sé	1	5,26	6	25,00
TOTAL	19	100,00	24	100,00

El sábado o el domingo ¿cuánto tiempo utilizas diariamente internet?				
Opción	Grupo 2 (10/14 años)		Grupo 3 (15/18 años)	
	f	%	f	%
No contesta	13	68,42	0	0,00
Entre una y dos horas	3	15,79	16	66,67
Más de dos horas	1	5,26	0	0,00
Nada	1	5,26	2	8,33
No lo sé	1	5,26	6	25,00
TOTAL	10	100,00	24	100,00

Autores: Silvia Alvarez y Doria Correa

Fuente: Cuestionario 2 y 3 (10-14 y 15-18 años de edad)

Una de las fortalezas de la red Internet es la comunicación en línea, por lo que los escolares adolescentes utilizan prioritariamente el Chat (21,05%), en tanto que los jóvenes utilizan indistintamente el Chat como el Messenger, lo que da cuenta de lo importante que resulta para ellos este nuevo tipo de comunicación.

Cuando los escolares utilizan la red Internet, se generan nuevas experiencias de socialización, las mismas que se marcan por la ausencia de compañía real, para dar paso a la compañía digital. En tal sentido resulta comprensible que el 40% de los adolescentes y el 50% de los jóvenes accedan solos a la red, Tendencia que se va acentuando en la medida en que se generaliza la utilización de la red. Los lugares frecuentes que utilizan para acceder a la red son, en el caso de los adolescentes, los ciber (42,86%), los lugares públicos (42,86) y la casa de los amigos en menor porcentaje. En tanto que los jóvenes acceden desde su propia casa (30,77%) y desde los otros lugares anotados anteriormente.

TABLAS Nro. 107, 108 y 109 INTERNET, COMUNICACIÓN E INTERACCIÓN DIGITAL

Te sueles comunicar por alguno de estos medios a través de internet?				
Opción	Grupo 2 (10/14 años)		Grupo 3 (15/18 años)	
	f	%	f	%
No contesta	13	68,42	0	0,00
Con chat	4	21,05	10	41,67
Con Messenger	0	--	4	16,67
Con las dos anteriores	1	5,26	4	16,67
Con ninguna de las anteriores	1	5,26	6	25,00
TOTAL	19	100,00	24	100,00

La mayoría de las veces que utilizas internet sueles estar...				
Opción	Grupo 2 (10/14 años)		Grupo 3 (15/18 años)	
	f	%	f	%
Sólo	4	40,00	14	50,00
Con amigos	4	40,00	10	35,71
Con hermanos	2	20,00	4	14,29
Con mi padre	0	--	0	0,00
Con mi madre	0	--	0	0,00
Con novia/a	0	--	0	0,00
Con un profesor/a	0	--	0	0,00
TOTAL	10	100,00	24	100,00

¿En qué sueles usar internet?				
Opción	Grupo 2 (10/14 años)		Grupo 3 (15/18 años)	
	f	%	f	%
En mi casa	0	--	8	30,77
En el colegio	0	--	0	0,00
En un ciber	3	42,86	6	23,08
En un lugar público	3	42,86	6	23,08
En casa de un amigo	1	14,29	4	15,38
En casa de un familiar	0	--	2	7,69
TOTAL	7	100,00	26	100,00

Autores: Silvia Alvarez y Doria Correa
Fuente: Cuestionario 2 y 3 (10-14 y 15-18 años de edad)

El uso del Chat suele visibilizar aspectos de la personalidad de los escolares y sobre todo la capacidad para mostrarse tal como son frente a sus amistades virtuales. En tal

sentido, los adolescentes muestra mayor sinceridad al respecto; ellos indican en un 26,32% que siempre se muestran como son, considerando que el 73,68% no contestan a esta pregunta; esta comportamiento varía cuando se refiere a los jóvenes, el 50% manifiesta que se muestra como es, en tanto que el 24% finge ser otra persona. Durante las sesiones de Chateo, solo el 10,53% de los adolescentes a veces utiliza webcam y el 41,67% de los jóvenes evidencia igual situación.

TABLAS Nro. 110 Y 111 SOBRE LA UTILIZACIÓN DEL MESSENGER Y DEL WEBCAM

Cuándo estás de acuerdo con la siguiente frase: "internet es útil, ahorra tiempo y facilita la comunicación"				
Opción	Grupo 2 (10/14 años)		Grupo 3 (15/18años)	
	f	%	f	%
No contesta	14	73,68	6	25,00
Siempre me muestro como soy	5	26,32	12	50,00
A veces finjo ser otra persona	0	-	2	8,33
Siempre finjo ser otra persona	0	-	4	16,67
TOTAL	19	100,00	24	100,00

Mientras chateas o estás en el Messenger ¿usas webcam?				
Opción	Grupo 2 (10/14 años)		Grupo 3 (15/18años)	
	f	%	f	%
No contesta	14	73,68	6	25,00
Nada	3	15,79	8	33,33
A veces	2	10,53	10	41,67
TOTAL	19	100,00	24	100,00

Autores: Silvia Alvarez y Doria Correa
Fuente: Cuestionario 2 y 3 (10-14 y 15-18 años de edad)

Las amistades generadas a través de las redes sociales se han plasmado en realidad solo para el 15,79% de los adolescentes y para el 25% de los jóvenes. Existe un alto porcentaje de escolares que no contestan esta pregunta, tan cómo se evidencia en la tabla Nro. 111. Igualmente, el 10,53% de los adolescentes utilizan la red para jugar y el 16,67% de los jóvenes le dan igual utilidad. Cabe indicar que este comportamiento debe estar ligado con los mecanismos de control que ejercen los padres sobre los escolares investigados.

TABLAS Nro. 112 y 113

¿Has conocido en persona a alguno de tus amigos virtuales?				
Opción	Grupo 2 (10/14 años)		Grupo 3 (15/18años)	
	f	%	f	%
No contesta	14	73,68	6	25,00
No tengo ninguno	0	-	6	25,00
Tengo, pero no los conozco	2	10,53	6	25,00
Tengo y he conocido alguno	3	15,79	6	25,00
TOTAL	19	100,00	24	100,00

Cuándo estás de acuerdo con la siguiente frase: "internet es útil, ahorra tiempo y facilita la comunicación"				
Opción	Grupo 2 (10/14 años)		Grupo 3 (15/18años)	
	f	%	f	%
No contesta	13	68,442	0	00,00
No	4	21,05	20	83,33
Si	2	10,53	4	16,67
TOTAL	19	100,00	24	100,00

Autores: Silvia Alvarez y Doria Correa
Fuente: Cuestionario 2 y 3 (10-14 y 15-18 años de edad)

Investigados sobre el tipo de juegos a los que acceden los adolescentes, se logró determinar que el 25% respectivamente estaba familiarizado con los juegos de carreras, de estrategias y batalla y con los de mesa y casinos; los jóvenes acceden prioritariamente a los juegos de carreras, de estrategias y a los deportes.

Todos los adolescentes investigados están de acuerdo con la frase “juego en red con mi grupo de amigos” y los jóvenes y todos los jóvenes con la frase “No estoy de acuerdo con ninguna”; estos últimos evidencian un cierto desarrollo de la actitud crítica frente a la fuerza impositiva de la tecnología en el campo de las actitudes y de los procesos de socialización.

TABLAS NRO. 14 Y 115 SOBRE LOS JUEGOS EN RED

¿A qué tipo de juegos en red has jugado últimamente?				
Opción	Grupo 2 (10/14 años)		Grupo 3 (15/18 años)	
	f	%	f	%
Juegos de carreras (Need for Speed, Death Race, Shangay Street Race)	1	25,00	2	33,33
Juegos de estrategias y batalla (Teeken, Counter Strike)	0	--	2	33,33
Juegos de Deporte (FIFA 2008, etc.)	1	25,00	2	33,33
Juegos de mesa y cartas (póquer, parchis, Trivial, Pictionary)	1	25,00	0	0,00
Casinos (casino Móaco, Casino Tropez)	1	25,00	0	0,00
TOTAL	4	100,00	6	100,00

¿Estás de acuerdo con algunas de las siguientes frases?				
Opción	Grupo 2 (10/14 años)		Grupo 3 (15/18 años)	
	f	%	f	%
Juego en red con mi grupo de amigos	2	100,00	0	0,00
Jugar en red te permite hacer amigos	0	--	0	0,00
No estoy de acuerdo con ninguna	0	--	4	100,00
TOTAL	2	100,00	6	100,00

Autores: Silvia Alvarez y Doria Correa
Fuente: Cuestionario 2 y 3 (10-14 y 15-18 años de edad)

TABLAS Nro. 116 y 117 SOBRE LAS REDES SOCIALES

Sueles utilizar redes sociales?				
Opción	Grupo 2 (10/14 años)		Grupo 3 (15/18 años)	
	f	%	f	%
No contesta	15	78,95	0	0,00
No	2	10,53	6	25,00
Si	2	10,53	18	75,00
TOTAL	19	100,00	24	100,00

¿Puedes indicarnos qué redes sociales sueles utilizar?				
Opción	Grupo 2 (10/14 años)		Grupo 3 (15/18 años)	
	f	%	f	%
Facebook	3	60,00	18	52,94
Orkut	0	-	0	0,00
Hi 5	0	-	10	29,41
Tuenti	0	-	0	0,00
My Space	1	20,00	2	5,88
WindowsLiveSpace	0	-	2	5,88
Linkedin	0	-	0	0,00
Sónico	0	-	2	5,88
Otras redes sociales	1	20,00	0	0,00
TOTAL	5	100,00	34	100,00

Autores: Silvia Alvarez y Doria Correa
Fuente: Cuestionario 2 y 3 (10-14 y 15-18 años de edad)

En lo relacionado con la utilización de las redes sociales la mitad de los adolescentes que han contestado, esto es, el 10% indica que si utiliza las mismas. Los jóvenes, todos informan que forman parte de alguna red social. La red que mayor atrae tanto a los adolescentes como a los jóvenes, es el Facebook, el Hi5 y Sónico.

TABLAS Nro. 118, 119 y 120
SOBRE LAS REDES SOCIALES: UTILIZACIÓN Y OPINIÓN DE ESCOLARES

Sueles utilizar redes sociales?				
Opción	Grupo 2 (10/14 años)		Grupo 3 (15/18 años)	
	f	%	f	%
No contesta	15	78,95	0	0,00
No	2	10,53	6	25,00
Si	2	10,53	18	75,00
TOTAL	19	100,00	24	100,00

¿Puedes indicarnos qué redes sociales sueles utilizar?				
Opción	Grupo 2 (10/14 años)		Grupo 3 (15/18 años)	
	f	%	f	%
Facebook	3	60,00	18	52,94
Orkut	0	-	0	0,00
Hi 5	0	-	10	29,41
Tuenti	0	-	0	0,00
My Space	1	20,00	2	5,88
WindowsLiveSpace	0	-	2	5,88
LinkedIn	0	-	0	0,00
Sónico	0	-	2	5,88
Otras redes sociales	1	20,00	0	0,00
TOTAL	5	100,00	34	100,00

Sueles utilizar redes sociales?				
Opción	Grupo 2 (10/14 años)		Grupo 3 (15/18 años)	
	f	%	f	%
Expresar mi opinión	1	25,00	0	--
Compartir información con conocidos	1	25,00	0	--
Darme a conocer	1	25,00	0	--
Escribir sobre lo que	1	25,00	0	--
TOTAL	4	100,00	24	100,00

Autores: Silvia Alvarez y Doria Correa
Fuente: Cuestionario 2 y 3 (10-14 y 15-18 años de edad)

Para el grupo dos, esto es, el de los adolescentes la web resulta útil porque les permite expresar sus opiniones, compartir información, darse a conocer y escribir sobre los que le parece importante a cada uno de ellos. Por tanto, la red Internet, ofrece un ambiente diferente para la vida social de los investigados, considerando que, esta es una tendencia cada vez más creciente.

TABLAS Nro. 121
AUTOEVALUACIÓN CON RESPECTO DEL INTERNET

Cuándo utilizas Internet ¿cómo te consideras respecto a la gente que está a tu alrededor (familia, amigos profesores)?				
Opción	Grupo 2 (10/14 años)		Grupo 3 (15/18 años)	
	f	%	f	%
No contesta	13	68,42	0	0,00
Un principiante	2	10,53	6	25,00
Tengo un nivel medio	3	15,79	14	58,33
Mi nivel es avanzado	0	--	4	16,67
Soy todo un experto	1	5,26	0	0,00
TOTAL	19	100,00	24	100,00

Autores: Silvia Alvarez y Doria Correa
Fuente: Cuestionario 2 y 3 (10-14 y 15-18 años de edad)

Es evidente que la utilización de la red internet, configura en los adolescentes y jóvenes niveles de experticia con respecto de su utilización. El primer grupo de investigados indica que sus niveles van del nivel medio a principiante como tendencia y un interesante 5,26% se considera todo un experto. Los entrevistados del segundo grupo, evidencian, tendencialmente, un acercamiento al nivel medio en el manejo de internet; así lo indica el 58,33% de los jóvenes investigados.

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

TABLAS Nro. 122 y 123
TIEMPO POR DÍA Y SEMANA DEDICADO A LA TELEVISIÓN

De lunes a viernes ¿cuánto tiempo ves diariamente la televisión en casa?				
Opción	Grupo 2 (10/14 años)		Grupo 3 (15/18 años)	
	f	%	f	%
No contesta	4	21,05	8	33,33
Menores de una hora	3	15,79	2	33,33
Entre una hora y dos	6	31,58	8	16,67
Más de dos horas	3	15,79	2	8,33
No lo se	3	15,79	4	16,67
TOTAL	19	100,00	32	100,00

El sábado o el domingo ¿cuánto tiempo ves diariamente la televisión en casa?				
Opción	Grupo 2 (10/14 años)		Grupo 3 (15/18 años)	
	f	%	f	%
No contesta	4	21,05	8	33,33
Menores de una hora	3	15,79	8	33,33
Entre una hora y dos	7	36,84	4	16,67
Más de dos horas	1	5,26	2	8,33
No lo se	2	10,53	0	0,00
Nada	2	10,53	2	8,33
TOTAL	19	100,00	24	100,00

Autores: Silvia Alvarez y Doria Correa
Fuente: Cuestionario 2 y 3 (10-14 y 15-18 años de edad)

Tomando como referente tecnológico con mayor presencia en los hogares de los investigados a la televisión, su utilización está estrechamente ligada al tiempo que se consume. Al respecto, durante los días de la semana, el 46% de los adolescentes

utilizan más de dos horas diarias para ver televisión, en tanto que los jóvenes utilizan el mismo tiempo en un 42,66%. Esta tendencia se repite, y en ciertos casos con mayor fuerza en ambos grupos investigados, cuando se refiere a los días del fin de semana. Así se manifiesta la información de las tablas 122 y 123.

6.5. REDES SOCIALES, RIESGOS Y OPORTUNIDADES

6.5.1. Regulación y uso de las tecnologías

TABLA Nro. 124

UTILIZACIÓN DE CELULAR

¿Con quién sueles jugar?		
Opción	Grupo 2 (10/14 años)	
	f	%
Hablar	1	50,00
Juzgar	1	50,00
TOTAL	6	100,00

Autores: Silvia Alvarez y Doria Correa
Fuente: Cuestionario 2 y 3 (10-14 y 15-18 años de edad)

En el caso de los escolares niños (as), la tecnología celular es utilizada frecuentemente para dos acciones comunicacionales; el 50% utiliza prioritariamente para hablar y el restante 50 % para jugar; este comportamiento es bastante frecuente en pobladores niños del país, por lo que se podrá evaluar como un comportamiento típico es cuanto uso; sin embargo, no queda claro en criterio de regulación, sobre todo en las poblaciones rurales, en donde no es muy frecuente el uso del celular.

TABLAS Nro. 125, 126 Y 127

OPINIO DE ESCOLARES SOBRE LA RED INTERNET

Cuándo estás de acuerdo con la siguiente frase: "internet es útil, ahorra tiempo y facilita la comunicación"				
Opción	Grupo 2 (10/14 años)		Grupo 3 (15/18 años)	
	f	%	f	%
No contesta	1	5,26	12	37,50
Nada	2	10,53	0	0,00
Poco	11	57,89	6	18,75
Bastante	1	5,26	4	12,50
Mucho	4	21,05	0	0,00
TOTAL	19	100,00	32	100,00

Señala cuánto de acuerdo estás con la siguiente frase: Internet puede hacer que alguien se enganche				
Opción	Grupo 2 (10/14 años)		Grupo 3 (15/18 años)	
	f	%	f	%
No contesta	1	5,26	12	37,50
Nada	2	10,53	0	0,00
Poco	11	57,89	6	18,75
Bastante	1	5,26	4	12,50
Mucho	4	21,05	0	0,00
TOTAL	19	100,00	32	100,00

Señala cuánto de acuerdo estás con la siguiente frase: Internet puede hacer que me aislé de mis amigos y familiares				
Opción	Grupo 2 (10/14 años)		Grupo 3 (15/18 años)	
	f	%	f	%
No contesta	2	10,53	0	0,00
Nada	4	21,05	8	33,33
Poco	8	42,11	12	50,00
Bastante	2	10,53	2	8,33
Mucho	3	15,79	2	8,33
TOTAL	19	100,00	32	100,00

Autores: Silvia Alvarez y Doria Correa
Fuente: Cuestionario 2 y 3 (10-14 y 15-18 años de edad)

En el caso de los grupos de adolescentes y jóvenes, la tecnología con la que se familiarizan con mayor frecuencia es el internet, por lo que es importante conocer sus opiniones acerca de su utilización; ellos indican, tanto adolescentes como jóvenes, en más del 50% que es poco útil para ahorrar tiempo y para facilitar la comunicación; esta afirmación se comprende en la medida en que no todos acceden a la red internet; por lo que sus opiniones pueden estar tergiversadas. Igual tendencia manifiestan ambos grupos con respecto de la pregunta “Internet puede hacer que alguien se enganche”. Finalmente, consultados sobre la pregunta “Internet puede hacer que me aisle de mis amigos y familiares; tanto adolescentes como jóvenes, dijeron que poco y nada respectivamente

TABLA Nro. 128

CONTENIDOS DE TV QUE PREFEREN LOS ESCOLARES

¿Qué tipo de contenidos de televisión prefiere?				
Opción	Grupo 2 (10/14 años)		Grupo 3 (15/18 años)	
	f	%	f	%
Películas	11	39,29	12	37,50
Dibujos animados	5	17,86	0	0,00
Deportes	4	14,29	6	18,75
Serios	2	7,14	4	12,50
Concurso	1	3,57	0	0,00
Documentales	0	--	0	0,00
Noticias	4	14,29	8	25,00
Programas del corazón	1	3,57	0	0,00
Reality shows	0	--	2	6,25
TOTAL	28	100,00	32	100,00

Autores: Silvia Alvarez y Doria Correa
Fuente: Cuestionario 2 y 3 (10-14 y 15-18 años de edad)

Para consolidar las reflexiones en torno a los usos que se da a la tecnología, se investigó sobre los programas que prefieren observar por televisión. El grupo de los adolescentes en un porcentaje de 39,29% informó que gustaba de las películas, los dibujos animados (17,86), los deportes y las noticias con el 14,29% respectivamente.

Los gustos y preferencias de los jóvenes son bastante similares en cuanto a tendencia. Los jóvenes y los adolescentes no gustan de los documentales, que en verdad son programas altamente educativos.

6.5.2. Mediación familiar en relación a la tecnología.

TABLAS Nro. 129 y 130
CUANDO SE COMUNICA O JUEGA ¿CON QUIÉN LO REALIZA?

¿Con quién sueles comunicarte?		
Opción	Grupo 2 (10/14 años)	
	f	%
Con mi madre	3	42,86
Con mi padre	2	28,57
Con mis hermanos	2	28,57
TOTAL	7	100,00

¿Con quién sueles jugar?		
Opción	Grupo 2 (10/14 años)	
	f	%
Solo	4	66,67
Con mi padre	1	16,67
Con mi madre	1	16,67
TOTAL	6	100,00

Autores: Silvia Alvarez y Doria Correa
Fuente: Cuestionario 2 y 3 (10-14 y 15-18 años de edad)

El uso de la tecnología convoca a la familia en varios ámbitos, también como agente mediador de comunicación con respecto de sus padres y hermanos prioritariamente. El respecto, los niños investigados se comunican prioritariamente con sus madres y luego con sus padres y hermanos; igualmente, el juego se convierte en agente de comunicación al momento de ejecutarlo. En este caso, el 66,67% de los escolares niños (as) juega solo; en tanto que juegas con sus padres o con su madre en un 16,67% respectivamente.

TABLAS Nro. 131, 132 Y 133
RELACION Y CONFLICTO CON PADRES POR USO DEL CELULAR.

¿Discutes con tus padres por el uso que haces del móvil?				
Opción	Grupo 2 (10/14 años)		Grupo 3 (15/18 años)	
	f	%	f	%
No contesta	15	78,95	18	75,00
No	1	5,26	6	25,00
Si	3	15,79	0	0,00
TOTAL	2	100,00	4	100,00

¿Por qué motivos?				
Opción	Grupo 2 (10/14 años)		Grupo 3 (15/18 años)	
	f	%	f	%
Por el tiempo que lo uso	1	33,33	0	0,00
Por el gasto que hago	2	66,67	0	0,00
TOTAL	3	100,00	4	100,00

¿Discutes con tus padres por el uso que haces del móvil?				
Opción	Grupo 2 (10/14 años)		Grupo 3 (15/18 años)	
	f	%	f	%
No contesta	16	84,21	18	75,00
No	3	15,79	6	25,00
Si	0	0,00	0	0,00
TOTAL	219	100,00	4	100,00

Autores: Silvia Alvarez y Doria Correa
Fuente: Cuestionario 2 y 3 (10-14 y 15-18 años de edad)

Otro recurso tecnológico que convoca la intervención de los padres es el celular y su utilización, los adolescentes entrevistados indican en un 15,79% que discuten con sus padres por el uso de dicho aparato; en tanto que únicamente el 5,26% informa lo contrario, siendo muy significativo el porcentaje de adolescentes que no contestan a esta pregunta. En lógico que las discusiones entre padres e hijos se presenta por dos razones vinculadas con el tiempo de uso (33,33%) y con el gasto (66,67%). En ningún caso, los padres consigan o premian con el uso del celular.

TABLAS Nro. 134, 135, 136 Y 137

RELACION Y CONFLICTO CON PADRES POR VIDEO JUEGOS.

¿Con quién sueles jugar?				
Opción	Grupo 2 (10/14 años)		Grupo 3 (15/18 años)	
	f	%	f	%
Juego solo	3	75,00	4	33,33
Con mis hermanos/as	1	25,00	6	50,00
Con mis amigos/as	0	--	2	16,67
TOTAL	19	100,00	24	100,00

¿Discutes con tus padres por el uso que haces de los videojuegos?				
Opción	Grupo 2 (10/14 años)		Grupo 3 (15/18 años)	
	f	%	f	%
No contesta	16	84,21	14	58,33
No	1	5,26	6	25,00
Si	2	10,53	4	16,67
TOTAL	19	100,00	24	100,00

¿Con quién sueles jugar?				
Opción	Grupo 2 (10/14 años)		Grupo 3 (15/18 años)	
	f	%	f	%
Por el tiempo que paso jugando	1	50,00	2	50,00
Por el momento en el que juego	0	--	2	50,00
Por el tipo de juegos	1	50,00	0	0,00
TOTAL	2	100,00	4	100,00

¿Con quién sueles jugar?				
Opción	Grupo 2 (10/14 años)		Grupo 3 (15/18 años)	
	f	%	f	%
No contesta	15	78,95	14	58,33
No	4	21,05	8	33,33
Si	0	--	2	8,33
TOTAL	2	100,00	4	100,00

Autores: Silvia Alvarez y Doria Correa
Fuente: Cuestionario 2 y 3 (10-14 y 15-18 años de edad)

Dentro de la misma lógica de análisis, el uso de los videojuegos siempre ha convocado la mediación de los padres, hermanos o amigos prioritariamente. Los adolescentes en su mayoría juegan solos y solo el 25% lo hace con sus hermanos.

Este comportamiento varía con respecto de los jóvenes. Ellos juegan solos en un 33,33%, con sus hermanos él un 50% y con amigos en el 16,67%. La práctica de los videojuegos es generadora de problemas con sus padres para el 10,58% de los adolescentes y para el 16,57% de los jóvenes; entre los motivos de dicho conflicto se identifican al tiempo que se destina para el juego y por el tipo de juego, ambos con el 50% en la población adolescente y con igual distribución porcentual, pero ahora por el tiempo y por el momento en que juegan los jóvenes, pertenecientes al tercer grupo de investigación. Solo el 8,33% de éstos últimos recibe un premio o castigo con los videojuegos. (Ver tablas 134, 135 Y 136)

TABLA Nro. 137

LOS PADRES CONOCEN SOBRE LOS VIDEOJUEGOS QUE UTILIZAN SUS HIJOS

¿Sueles recibir mensajes o llamadas de noche cuando ya estás en la cama?				
Opción	Grupo 2 (10/14 años)		Grupo 3 (15/18 años)	
	f	%	f	%
No contesta	15	78,95	14	58,33
No	2	10,53	4	16,67
Si	2	10,53	2	8,33
No lo sé	0	-	4	16,67
TOTAL	19	100,00	24	100,00

Autores: Silvia Alvarez y Doria Correa
Fuente: Cuestionario 2 y 3 (10-14 y 15-18 años de edad)

Del grupo que ha contestado que utilizan los video juegos, el 10,53% indica que sus padres si conocen el tipo de videojuegos que frecuentan los adolescentes, porcentaje que se reduce al referirse a los jóvenes. Complementariamente informaron que en caso de que ser sorprendidos por sus padres en lugares de videojuegos, ellos no te deja jugar, en un porcentaje próximo al 10%, tanto en el grupo de adolescentes, como en el grupo de jóvenes.

6.5.3. Acceso a las tecnologías en función del uso-utilidad

TABLAS Nro. 138

TECNOLOGÍA EXISTENTE EN LA CASA DE LOS ESCOLARES

¿En cuál de estas situaciones apagas el móvil?		
Opción	Grupo 2 (10/14 años)	
	f	%
Ordenador portátil	2	4,76
Impresora	2	4,76
Scáner	2	4,76
Web cam	1	2,38
Cámara de fotos digital	9	21,43
Cámara de video digital	2	4,76
Televisión de pago	2	4,76
Equipo de música	8	19,05
Teléfono fijo	9	21,43
DVD	5	11,90
TOTAL	69	100,00

Autores: Silvia Alvarez y Doria Correa
Fuente: Cuestionario 2 y 3 (10-14 y 15-18 años de edad)

Los niños (as) acceden a las tecnologías TICS, de acuerdo con la que posean en sus hogares; al respecto resultan frecuentes las siguientes: teléfono fijo y cámara digital (21,43% respectivamente), el equipo de música (19,05%) y el DVD (11,90%), prioritariamente.

De acuerdo con lo indicado por los niños (as), la informática y el computador, aún no es muy frecuente en cuanto uso utilidad, por lo que sería bueno desarrollar una serie de destrezas que permitan a los niños ingresar en la red con edades reducidas.

TABLAS Nro. 139 Y 140

SOBRE LA UTILIZACIÓN DEL CELULAR EN CASA

¿Sueles recibir mensajes o llamadas de noche cuando ya estás en la cama?				
Opción	Grupo 2 (10/14 años)		Grupo 3 (15/18 años)	
	f	%	f	%
No contesta	15	78,95	18	75,00
Nunca	3	15,79	2	8,33
Algunos días	1	5,26	4	16,67
Casi todos los días	0	-	0	0,00
Todos los días	0	-	0	0,00
TOTAL	19	100,00	24	100,00

¿En cuál de estas situaciones apagas el móvil?				
Opción	Grupo 2 (10/14 años)		Grupo 3 (15/18 años)	
	f	%	f	%
Cuando estoy en clase	2	33,33	4	28,57
Cuando estoy estudiando	3	50,00	6	42,86
Cuando estoy en familia, corriendo, viendo Tele	0	-	4	28,57
Cuando estoy durmiendo	1	16,67	0	0,00
No lo apago nunca	0	-	0	0,00
TOTAL	6	100,00	14	100,00

Autores: Silvia Alvarez y Doria Correa
Fuente: Cuestionario 2 y 3 (10-14 y 15-18 años de edad)

Igualmente en este contexto se investigó acerca de la costumbre de recibir mensajes o llamadas en la noche, cuando ya se encuentra en la cama. De los adolescentes que contestaron, el 15,79% dijo que nunca, en tanto que el 5,265 indicó que algunos días. Por su lado los jóvenes dijeron que nunca el 8,335 y que algunos días el 16,67%. Igualmente se investigó acerca de las razones por las que apagan el celular; los adolescentes indicaron lo siguiente: el 33,33% cuando están en clases y el 28,57% de los jóvenes, cuando están estudiando, el 50% de los primeros y el 42,86% de los segundos

Para finalizar la investigación se pidió la opinión de los adolescentes y jóvenes sobre un grupo de frases vinculadas con el uso y alcance de la tecnología; la primera tienen relación con el tipo de mensajes que llegan por celular, las segundas con la costumbre de ver televisión y la tercera con la influencia de los juegos en poblaciones altamente vulnerables.

TABLAS Nro. 141, 142 Y 143

OPINIÓN DE LOS ESCOLARES SOBRE LA COMUNICACIÓN DIGITAL

¿Estás de acuerdo con algunas de las siguientes frases?				
Opción	Grupo 2 (10/14 años)		Grupo 3 (15/18 años)	
	f	%	f	%
He recibido mensajes obscenos de personas desconocidas	1	25,00	0	0,00
No estoy de acuerdo con ninguna	3	75,00	4	66,67
TOTAL	4	100,00	6	100,00

¿Estás de acuerdo con algunas de las siguientes frases?				
Opción	Grupo 2 (10/14 años)		Grupo 3 (15/18 años)	
	f	%	f	%
Los videojuegos pueden volverme violento. Es mucho más divertido jugar acompañado/a que solo/a	1	25,00	2	20,00
No estoy de acuerdo con ninguna	3	75,00	8	80,00
TOTAL	4	100,00	6	100,00

¿Estás de acuerdo con algunas de las siguientes frases?				
Opción	Grupo 2 (10/14 años)		Grupo 3 (15/18 años)	
	f	%	f	%
Veo más tele de la que debería	3	20,00	4	22,22
Me gusta ver la tele acompañado/a que solo/a	3	20,00	4	22,22
Alguna vez he visto programas que mis padres no me dejan ver	1	6,67	0	0,00
Me aburre la televisión	0	--	2	11,11
Elijo el programa antes de encender la televisión	1	6,67	2	11,11
Lo primero que hago al llegar a la casa es encender la televisión	2	13,33	0	0,00
No estoy de acuerdo con ninguna	5	33,33	6	33,33
TOTAL	15	100,00	18	100,00

Autores: Silvia Alvarez y Doria Correa
Fuente: Cuestionario 2 y 3 (10-14 y 15-18 años de edad)

Con respecto de la primera, los adolescentes indicaron que no estaban de acuerdo con los mensajes indebidos que a veces llegar por celular, posición que es corroborada por los jóvenes investigados. En cuanto a la segunda opción de preguntas los adolescentes indicaron estar de acuerdo con las siguientes preguntas: veo más tele de lo que debería (20%), me gusta ver la tele acompañado (20%) y el 33,33% indicó que no estaba de acuerdo con ninguna de las que integran la tabla 114; en tanto que al ser consultados acerca de los comportamientos violentos que adquieren a través de los videojuego, ellos indicaron no estar de acuerdo con ninguna de las opciones presentadas. Así por ejemplo: el 75 % aspira a que suceda un plan de regulación de las funciones, por lo que el internet es de mucha utilidad, pero con restricciones.

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

De acuerdo con lo indicado por los jóvenes entrevistados a través del cuestionario ILFAM, la mitad de ellos viven con sus padres y estructura una familia nuclear funcional. En tanto que la restante mitad indica que vive solo con su padre o con sus hermanos. Esta situación visibiliza un proceso de desestructuración familiar, que termina afectando a los niños, adolescentes y jóvenes en su proceso de formación de la personalidad y en su vida educativa y social. Todos los entrevistados, creen que la mejor opción en términos de estructura familiar es la nuclear funcional, experiencia cada vez más lejana, de acuerdo con los datos que nos ofrece el cuestionario.

El tipo de estructura familiar está afectando significativamente a las relaciones sociales que se establecen dentro del hogar: aproximadamente el 50% de los entrevistados creen que la relaciones entre sus padres es entre excelente y muy buena, igual situación atraviesa la relación entre hijos y abuelos y entre los hijos con otros familiares. Un comportamiento inverso sucede cuando se evalúan las relaciones entre padres e hijos, entre hermanos y entre madre e hijos, en las que la tendencia se ubica entre buena y regular.

En lo referente al uso del tiempo libre, el 75 % de los entrevistados indica que casi siempre están frente a una pantalla de televisión y el 100% se pone frente a un computador muy de vez en cuando y prioritariamente nunca.

La familia frecuentemente vive momentos de inestabilidad social, debido al desempleo, la pobreza, la inseguridad; siendo poco importantes los problemas comunitarios, la falta de atención en educación y salud, la migración, la violencia intrafamiliar, la drogadicción el alcoholismos y los embarazos no deseados.

De entre los valores reconocidos, los jóvenes resaltan a la alegría, la amistad, el respeto y la responsabilidad; siendo poco afectos a la tolerancia, a la paciencia, a la solidaridad y a la fidelidad.

Loa adolescentes se sienten inclinados a participar en eventos de capacitación con temas relacionados a familia y educación en valores, relación padres e hijos y dificultades en la adolescencia.

7.- CONCLUSIONES

- En lo referentes con la caracterización socio demográfica se puede concluir que los escolares en general; esto es los niños(as), adolescentes y jóvenes mantienen un arraigo aún sólido con respecto de los que hacen sus familias para poder vivir; en tal sentido, son comunidades constituidas por agroganaderos que poseen una finca y que ofrecen sus estudios a los escolares en las escuelas de la comunidad. El promedio de padres que realiza actividades vinculadas con lo agropecuario superan el 75 %; en tanto que aproximadamente el 84 % de las madres realizan actividades agrícolas en las fincas, compartiendo con las actividades domésticas. Esto permite sustentar a la familia y ofrecerle una educación medianamente aceptable, con limitaciones para acceder a la tecnología informática.
- En lo referente a las redes sociales y pantallas, es importante detectar que existen comportamientos bastante similares en los tres grupos de escolares investigados; esto debido a que aún no se evidencia la presencia masiva de los ordenadores en las residencias de los escolares; mejor su presencia es muy limitada, situación que también es frecuente en las unidades educativas analizadas. Sin embargo de lo indicado, los adolescentes y jóvenes se relacionan con mayor facilidad con la red internet, en donde pueden encontrar todo tipo de información, la misma que puede ser útil para su celular y para sus consolas de videojuegos. Cabe anotar que la pantalla de televisión aún está vigente en la familia rural.
- En lo que tienen que ver con las redes sociales y la mediación familiar, cabe indicar que de acuerdo con la información recopilada y analizada, los adolescentes y jóvenes acceden con mayor fuerza a las mismas, siendo las más frecuentes el Messenger, Hi5 y el Sónico los más utilizadas. A través de ellos ha sido posible detectar ciertas características o la configuración de algunas características de la personalidad de los visitantes de las redes sociales, en el marco de estos nuevos procesos de socialización. Por ejemplo es importante anotar la tendencia a no mostrarse como en realidad son frente a sus amigos virtuales. Igualmente cabe indicar que este tipo de redes sociales no son utilizadas con frecuencia para el cumplimiento de labores educativas;

mejor sirvan para actualizarse en la música y para conocer a personas de culturas diferentes, corriendo el riesgo de una posible inculturación virtual.

- Los profesores aún mantienen comportamientos restrictivos con respecto del uso de las redes sociales, sin comprender que pueden ser incorporadas como herramientas didácticas afines a sus contextos de vida.
- Cabe indicar que de acuerdo con la información entregada por nuestros entrevistados las TICS más que un riesgo se muestra como oportunidades para acceder a otras fuentes de información, cada vez más dinámicas y actualizadas. El riesgo según los padres de familia y los profesores se encuentra en la inadecuada distribución del tiempo para acceder a las pantallas y el tipo de información a las que acceden, lo que hace, según algunos profesores y padres de familia, que se convierta en una amenaza para la vida escolar y familiar. Sin embargo, no desconocen la importancia, sobre todo del Internet, como una valiosa fuente de información.

8.- RECOMENDACIONES

- Considerando que la población investigada aún mantiene un arraigo muy sólido con respecto de la cultura familiar; y que la invasión de la automatización de la información es muy acelerada, se recomienda a los profesores, emprende una campaña preventiva acerca de las dificultades y problemas que frecuentemente trae aparejado el uso de la Internet y de los teléfonos celulares, principalmente. En tal sentido, se estaría preparando y configurando una actitud crítica frente a la inobjetable presencia de la tecnología digital.
- Las autoridades educativas y los profesores deben capacitar a los padres de familia acerca de las ventajas y desventajas de las redes sociales, de tal forma que dichas herramientas informáticas se conviertan en recursos pedagógicos al servicio de la educación y la familia; y no en su enemiga. Tal como sucedió con la televisión a su debido momento.
- Las redes sociales como el Messenger, Hi5, el facebook y el Sónico, deben convertirse en apoyos comunicacionales al servicio de la educación y la familia; por lo que los profesores, con el apoyo de la secretaría de telecomunicaciones y la delegación provincial de educación deben ofrecer un sistema de capacitación sostenido in situ.
- Los profesores debe asumir actitudes propositivas frente al uso de las redes sociales. Esto es, deben conocer los sistemas y lógicas de funcionamiento de las más frecuentes y dotarles de sentido pedagógico.
- Ofrecer programas de capacitación dirigidos a adolescentes, jóvenes y padres de familia, destinados propiciar una adecuada distribución del tiempo en donde se destine tiempos prudenciales, de acuerdo con los fines pedagógicos, para el trabajo en la red, para el uso de las pantallas y de los teléfonos celulares.

- Una mayor formación técnica a los profesores (as) sobre la importancia pedagógica de las redes y pantallas, considerando que la tendencia actual es a la constitución cada vez más dinámica de generaciones interactivas.
- Es pertinente que los padres de familia comprendan que actualmente la única fuente de información no son ellos o los profesores, que existen otras tan valiosas y que debes ser utilizadas con sentido crítico a fin de mejorar la calidad de la educación.
- De acuerdo con las realidades contextuales de cada una de las localidades y la limitada formación en uso de TICs, se debe incorporar paulatinamente como herramienta didáctica a las herramientas digitales realmente posibles, con el fin de propiciar un mayor involucramiento de los escolares en el proceso educativo.

9.-BIBLIOGRAFÍA

BRINGUÉ Xavier y Sádaba Charo, (2009) "La generación interactiva en España niños y adolescentes ante las pantallas" Editorial Ariel, S.A. colección Fundación Telefónica Nro. 23. Barcelona

BRINGUÉ Xavier y Sádaba Charo, (2010) "La generación interactiva en México. Niños y adolescentes frente a las pantallas" RAZÓN Y PALABRA Primera Revista Electrónica en América Latina Especializada en Comunicación

BRINGUÉ, Xavier, (2006) "Niños y jóvenes en un nuevo escenario de comunicación" Actas del XXI Congreso Internacional de la Comunicación. Eunsa: Pamplona

CABALLERO, Jorge, (2011) "Menores y el mercado de las pantallas: una propuesta de conocimiento integrado", Jorge Tolsá Caballero. Tesis fruto de las investigaciones del Foro Generaciones Interactivas, Universidad de Navarra

CASTELLS & De Bofarull, "La sociedad de la información y la diversidad, contexto para repensar la educación en valores" <http://www.educacionenvalores.org/spip.php?article1619>

CASTELLANO, "Capacitación virtual para docentes" en la página Los docentes protagonistas del cambio <http://coleccion.educ.ar>

CASTILLO TORRES Mauricio, (2010) "El sistema educativo en el Ecuador" Universidad Particular de Loja. Edit. UTP. Loja-Ecuador

GARCÍA Jorge, (2010) INEC. Quito-Ecuador.

GARCÍA MATILLA, "Educar para la comunicación es educar para descubrirse a uno mismo" <http://www.comunicainfancia.cl/wp-content/uploads/2009/11/Educar-para-la-comunicacion-es-educar-para-descubrirse-a-uno-mismo.pdf>

GARRIDO Y BARNÉS, (2010) <http://figarrido.blogspot.com/2011/06/barnes-noble-finest-bookseller-ever.html>

HERNÁNDEZ, LÓPEZ, Y SOLANO. Un Planteamiento ético de los menores y las TICS. <http://www.cibersociedad.net/congres2009/es/coms/un-planteamiento-etico-de-los-menores-y-las-tic/1109/>

HIMMELWEIT & OPPENHEIM, (1958) "La televisión y el niño", Edit. Luis Fariña.

JUNTA DE ANDALUCÍA, (2002) "Las TICS al servicio de un proyecto educativo" Consejería de educación .Andalucía

LLOPIS, Grupos de discusión
http://www.uam.es/personal_pdi/stmaria/imurillo/Met_Inves_Avan/Presentaciones/Entrevista_Guposdiscusion.pdf

MABEL Calderín Cruz, (2011) "Experiencias de la generación interactiva venezolana en su relación con la tv, el videojuego y el celular" Tercer Congreso INVECON. Centro de investigaciones de la comunicación. Universidad Andrés Bello Caracas-Venezuela

MESSARIS, (1982) "Influences of Family Communication on Children's Television-Interpretation Processes" <http://crx.sagepub.com/content/17/4/545.abstract>

PREAL, GRUPO FARO Y FUNDACION ECUADOR, (2010) "¿cambio educativo o educación por el cambio?" Informe del progreso educativo del Ecuador. Quito-Ecuador

SALAZAR Rebeca, (2009) "Trabajo y familia. Hacia nuevas formas de conciliación con responsabilidad social" Programa de las Naciones Unidas para el Desarrollo. Santiago-Chile

TEDESCO, Juan Carlos (2008) "Educar en la sociedad del conocimiento", Edit. Fondo de Cultura Económica, Buenos Aires-Argentina, Colección popular

10.- ANEXOS

ANEXO 1

Modelo de carta para ingresar a los centros educativos para trabajar de campo



UNIVERSIDAD TÉCNICA PARTICULAR DE LOJA

La Universidad Católica de Loja



MODALIDAD DE EDUCACIÓN ABIERTA Y A DISTANCIA

ESCUELA DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN

Loja, 16 de mayo de 2011

Señor (a)

Rector – Director de Instituciones Educativas

En su despacho.-

De mi consideración:

La Universidad Técnica Particular de Loja, viene trabajando en varias líneas de Investigación en el ámbito de la Educación, en cooperación interinstitucional con varias Universidades e instituciones relacionadas con aspectos sociales. Además es interés de nuestra institución en la formación superior, aportar al proceso de investigación nacional que responda a la necesidad imperiosa de que en el Ecuador se realicen estudios con un alto nivel de impacto en el desarrollo educativo y socio-económico.

Por ello, me permito dar a conocer que en el ámbito de “La utilización de las tecnologías por parte de los niños y jóvenes de nuestro país”, se ha planificado el proyecto de Investigación Nacional sobre esta temática, el mismo que tiene por objetivo general: “Conocer el grado de uso de las tecnologías de la información y de la comunicación entre los niños y jóvenes de nuestro país”.

Por lo expuesto, solicito a usted Sr.(a) Rector (a) – Director (a) se autorice a egresado (a) de la Escuela de Ciencias de la Educación de la Universidad Técnica Particular de Loja, para que pueda realizar dicha investigación en la institución a su cargo.

Es importante indicar que la UTPL se encuentra apoyando el trabajo de nuestros egresados y la labor que desplegarán en esta investigación, puesto que los datos levantados serán utilizados con fines netamente académicos e investigativos, guardando así la identidad de las personas e instituciones participantes. Una vez que se tenga los resultados analizados, se entregará el debido reporte a usted.

Segura de contar con la favorable atención al presente, sin otro particular me suscribo de Ud.

Atentamente,

MARIA ELVIRA AGUIRRE DE CARRERA

Mg. María Elvira Aguirre Burneo.

**DIRECTORA DE LA ESCUELA DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN
UNIVERSIDAD TÉCNICA PARTICULAR DE LOJA**



ANEXO 2
CUESTIONARIO PARA NIÑOS de 6 a 9 años

Cuestionario 1º - 4º Primaria

1. ¿A qué curso vas?
 - 2º de Educación Básica.de E
 - 3º de Educación Básica
 - 4º de Educación Básica
 - 5º de Educación Básica.

2. ¿Cuántos años tienes?
 - 6 años o menos
 - 7 años
 - 8 años
 - 9 años o más

3. Sexo
 - Masculino
 - Femenino

4. ¿Qué personas viven contigo?, sin contarte a ti mismo (Es posible más de una respuesta)
 - Mi padre
 - Mi madre
 - Un hermano o hermana
 - 2 hermanos o/y hermanas
 - 3 hermanos o/y hermanas
 - 4 hermanos o/y hermanas
 - 5 hermanos o/y hermanas o más
 - Mi abuelo o/y abuela
 - Otras personas

5. ¿Qué es lo que más te gustaría hacer hoy después de cenar?
 - Irme a mi habitación a leer, navegar, jugar o escuchar música solo
 - Navegar, jugar a la videoconsola, ver la tele, hablar por teléfono
 - Leer, estudiar, irme a dormir
 - Hablar con mi familia

6. ¿Tienes ordenador en casa?
 - No (pasa a la pregunta 9)
 - Sí

7. ¿Dónde está el ordenador que más utilizas en tu casa?
 - En mi habitación
 - En la habitación de un hermano/a
 - En la habitación de mis padres
 - En la sala de estar
 - En un cuarto de trabajo, estudio o similar
 - Es portátil

8. ¿Hay conexión a Internet en tu casa?

- No
- Sí

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

- No (pasa a la pregunta 13)
- Sí

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

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

11. ¿En qué lugar sueles usar Internet (para navegar, chat, e-mail)? (Es posible más de una respuesta)

- En mi casa
- En el colegio
- En un “ciber café”
- En un lugar público (biblioteca, centros de actividades...)
- En casa de un amigo
- En casa de un familiar

12. La mayoría de las veces que utilizas Internet sueles estar... (Es posible más de una respuesta)

- Solo
- Con amigos y/o amigas
- Con hermanos y/o hermanas
- Con mi padre
- Con mi madre
- Con otros familiares (primos, tíos, etc.)
- Con un profesor o profesora

13. ¿Utilizas algún teléfono celular?

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

14. ¿Cómo conseguiste el teléfono móvil?

- Pedí que me lo compraran
- Fue un regalo
- Me lo dieron mis padres

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

- Hablar
- Enviar mensajes

- Jugar
- Navegar en Internet
- Otras cosas

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

- Con mi madre
- Con mi padre
- Con mis hermanos y/o hermanas
- Con otros familiares (primos, tíos, abuelos, etc.)
- Con los amigos y/o amigas

17. ¿Juegas con videojuegos o juegos de ordenador?

- No (pasa a la pregunta 21)
- Sí

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

- PlayStation 2
- PlayStation 3
- Xbox 360
- Wii
- PSP
- Nintendo DS
- Game Boy
- Computador

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

- PlayStation 2
- PlayStation 3
- Xbox 360
- Wii
- PSP
- Nintendo DS
- Game Boy
- Ninguna de las anteriores

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

- Solo
- Con mi madre
- Con mi padre
- Con mis hermanos y/o hermanas
- Con los amigos y/o amigas
- Con otras personas distintas

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

- Ninguno (pasa a la pregunta 24)
- Uno
- Dos
- Tres
- Cuatro o más

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

- Mi habitación
- La habitación de un hermano/a
- El salón o cuarto de estar
- La habitación de mis padres
- En la cocina
- En un cuarto de juegos (para la videoconsola)
- Otros sitios

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

- Solo
- Mi padre
- Mi madre
- Algún hermano/a
- Otro familiar
- Un amigo/a
- Otras personas

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

- Ordenador portátil
- Impresora
- Escáner (copia fotos en papel, libros, etc. al ordenador)
- Web cam
- MP3/MP4/iPod
- Cámara de fotos digital
- Cámara de vídeo digital
- Televisión de pago (digital o por cable: Digital Plus, ONO, Ingenio...)
- Equipo de música
- Teléfono fijo
- DVD
- Disco duro Multimedia (para bajar películas de Internet y verlas en la televisión)
- Ninguna de estas, tengo otras

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

- Paga semanal
- Cuando necesito algo pido y me dan
- En cumpleaños, fiestas, Navidad o días especiales
- Hago algún trabajo en casa
- Hago algún trabajo fuera de casa
- No me dan dinero

26. ¿Con cuáles de estas frases estás de acuerdo?

- Tengo más dinero del que necesito
- Tengo el dinero suficiente para mis necesidades
- Tengo menos dinero del que necesito

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

- Internet
- Televisión

- No lo sé

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

- Internet
- Teléfono móvil
- No lo sé

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

- Videojuegos
- Televisión
- No lo sé

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

- Teléfono móvil
- Televisión
- No lo sé

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

- Teléfono móvil
- Videojuegos
- No lo sé

ANEXO 3
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 importar 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 enganando 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. Triivial
9. Link's crossbow training + Wii Zapper
10. Mario Party 8
11. Ninguno

80. ¿Juegas con la PSP?

1. No (pasa a la pregunta 82)
2. Si

81. PSP: ¿Tienes algunos de estos juegos? (Es posible más de una respuesta)

1. Pro evolution Soccer 2008
2. FIFA 08
3. Grand Theft Auto: Vice City Stories Platinum
4. Tekken: Dark Resurrection Platinum
5. WWE Smackdown! vs Raw 2008
6. Final Fantasy VII: Crisis Core
7. FIFA 09
8. Los Simpsons – el videojuego
9. God of war: Chains of Olympus
10. Buzz! Concurso de bolsillo
11. Ninguno

82. ¿Juegas con la Nintendo DS?

1. No (pasa a la pregunta 84)
2. Si

83. Nintendo DS: ¿Tienes alguno de estos Juegos? (Es posible más de una respuesta)

1. New Super Mario Bros
2. Cocina conmigo
3. Magia en acción
4. 42 juegos de siempre
5. Brain Training del Dr. Kawashima
6. Mario y Sónico en los juegos Olímpicos
7. Mario Kart DS
8. Más Brain Training
9. Guitar Hero: On Tour
10. Imagina ser mamá
11. Ninguno

84. ¿Juegas con los Gameboy?

1. No (pasa a la pregunta 86)
2. Si

85. Game Boy: ¿Tienes alguno de estos Juegos? (Es posible más de una respuesta)

1. Super Mario Bros
2. Boktai: The Sun Is Your Hand
3. Pokémon Yellow
4. Final Fantasy Tactics Advance
5. Legend of Zelda: DX

6. Mario Tennis
7. Dragon Ball Z
8. Asterix y 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 se
 5. Nada
- 103. El sábado o el domingo ¿cuánto tiempo ves diariamente la televisión en casa?**
 1. Menos de una hora
 2. Entre una hora y dos
 3. Más de dos horas
 4. No lo sé
 5. Nada
- 104. ¿Cuándo ves la tele sueles hacerlo?... (Es posible más de una respuesta).**
 1. En mi habitación
 2. En la habitación de un hermano/a.
 3. En la habitación de mis padres
 4. En la sala de estar
 5. En la cocina
 6. En un cuarto de juegos
- 105. ¿Cuándo ves la tele sueles hacerlo?..... (Es posible más de una respuesta).**
 1. Solo
 2. Con mi padre
 3. Con mi madre
 4. Con algún hermano/a
 5. Con otro familiar
 6. Con un amigo/a
- 106. ¿Realizas alguna de estas actividades mientras ves la tele?(Es posible más de una respuesta).**
 1. Estudiar o hacer la tarea del colegio
 2. Comer
 3. Navegar por internet
 4. Hablar por teléfono
 5. Leer
 6. Dormir
 7. Charlar con mi familia
 8. Jugar
- 107. ¿Discutes con tus padres por el uso que haces de la TV?**
 1. No (Pasa a la pregunta 109)
 2. Si
- 108. ¿Por qué motivos? (Es posible más de una respuesta)**
 1. Por el tiempo que paso viendo la tele
 2. Por el momento del día en el veo la tele.
 3. Por los programas que veo
- 109. ¿Te castigan o premian con la tele?**
 1. No
 2. Si
- 110. Cuando ves la televisión en familia ¿quién decide qué programa mirar?**

1. Yo mismo
 2. Mis hermanos/as
 3. Mi padre
 4. Mi madre
 5. Entre todos, lo negociamos
- 111. ¿Qué tipo de contenidos de televisión prefieres? (Es posible más de una respuesta)**
1. Películas
 2. Dibujos animados
 3. Deportes
 4. Series
 5. Concursos
 6. Documentales
 7. Noticias
 8. Programas del corazón
 9. Reality shows (Gran hermano, Supervivientes, Operación Triunfo, etcétera.)
- 112. ¿Hay algún programa que tus padres no te dejen ver?**
1. Me dejan ver todos los programas (Pasar a la pregunta 114)
 2. Si hay programas que no me dejan ver
- 113. ¿De qué tipo? (Es posible más de una respuesta)**
1. Películas
 2. Dibujos animados
 3. Deportes
 4. Series
 5. Concursos
 6. Documentales
 7. Noticias
 8. Programas del corazón
 9. Reality Shows
- 114. ¿Estás de acuerdo con alguna de las siguientes frases?(Es posible más de una respuesta)**
1. Veo más tele de la que debería
 2. Me gusta ver la tele acompañado/a que solo/a
 4. Alguna vez he visto programas que mis padres no me dejan ver
 5. Me aburre la televisión
 6. Elijo el programa antes de encender la televisión
 7. Me encanta hacer zapping
 8. Suelo enviar SMS para votar en concursos
 9. Suelo enviar SMS a la TV para que aparezcan en pantalla.
 10. Lo primero que hago al llegar a la casa es encender la televisión
 11. No estoy de acuerdo con ninguna.
- 115. ¿De la siguiente lista de cosas selecciona todas aquellas que tengas en casa?**
1. Ordenador portátil
 2. Impresora
 3. Scanner
 4. Webcam
 5. USB o disco duro externo
 6. Mp3/ Mp4/iPod
 7. Cámara de fotos digital

8. Cámara de video digital
 9. Televisión de pago (Digital o por cable Digital Plus, ONO, Imagenio, etc.)
 10. Equipo de música
 11. Teléfono fijo
 12. DVD
 13. Disco duro multimedia (para bajar películas y verlas en la televisión)
 14. Ninguna de estas tengo otras.
- 116. ¿Cómo consigues tu propio dinero? (Es posible seleccionar más de una respuesta)**
1. Paga semanal
 2. Cuando necesito algo pido y me dan
 3. En tu cumpleaños, fiestas, Navidad o días especiales.
 4. Hago algún trabajo en casa.
 5. Hago algún trabajo fuera de casa
 6. No me dan dinero
- 117. ¿Con cuál de estas frases estás de acuerdo?**
1. Tengo más dinero del que necesito
 2. Tengo el dinero suficiente para mis necesidades
 3. Tengo menos dinero del que necesito
- 118. De cada pareja de cosas que te presentamos a continuación ¿qué te gusta más?**
1. Internet
 2. Televisión
 3. No lo se
- 119. De cada pareja de cosas que te presentamos a continuación ¿qué te gusta más?**
1. Internet
 2. Teléfono móvil
 3. No lo se
- 120. De cada pareja de cosas que te presentamos a continuación ¿qué te gusta más?**
1. Internet
 2. Video juegos
 3. No lo se
- 121. De cada pareja de cosas que te presentamos a continuación ¿qué te gusta más?**
1. Video juegos
 2. Televisión
 3. No lo se
- 122. De cada pareja de cosas que te presentamos a continuación ¿qué te gusta más?**
1. 1. Teléfono móvil
 2. 2. Televisión
 3. 3. No lo se
- 123. De cada pareja de cosas que te presentamos a continuación ¿qué te gusta más?**
1. Teléfono móvil
 2. Mp3/ Mp4/ iPod
 3. No lo se

124. De cada pareja de cosas que te presentamos a continuación ¿qué te gusta más?

1. Teléfono móvil
2. Video juegos
3. No lo se

125. De cada pareja de cosas que te presentamos a continuación ¿qué te gusta más?

1. Wii
2. PlayStation 3
3. No lo se

126. De cada pareja de cosas que te presentamos a continuación ¿qué te gusta más?

1. PSP
2. Nintendo DS
3. No lo se

ANEXO 4

Cuestionario 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..... 3. Ciudad.....
2 Cantón..... 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
1. Relación de pareja (padre/madre)					
2. Relación padre e hijos					
3. Relación entre hermanos					
4. Relación madre e hijos					
5. Relación entre hijos y abuelos					
6. Relación con otros familiares					

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:					
1. Desempleo					
2. Pobreza					
3. Remuneración baja					
B. Factor social:					
1. Inseguridad					
2. Falta de atención en salud y educación.					
3. Problemas comunitarios					
4. Migración					
C. Factor intrafamiliar:					

1. Violencia familiar: (física)					
2. Violencia familiar: (Psicológica)					
3. Alcoholismo					
4. Drogadicción					
5. Infidelidad					
6. Embarazos en la adolescencia					

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

