



UNIVERSIDAD TÉCNICA PARTICULAR DE LOJA

La Universidad Católica de Loja

AREA SOCIO HUMANÍSTICA

TITULACIÓN DE LICENCIADO EN CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN

MENCIÓN: QUÍMICO BIOLÓGICAS, CIENCIAS HUMANAS Y

RELIGIOSAS

Generaciones interactivas del Ecuador, estudio en niños y jóvenes frente a las pantallas realizado en el sector de Tetuán y Arganda del Rey de la comunidad de Madrid España, durante el año lectivo 2011- 2012

TRABAJO DE FIN DE TITULACIÓN

AUTORES: Sarango Valdez, Pedro de Jesús
Sáenz Mendía, Iván

DIRECTOR: Aguirre Burneo, María Elvira, Ph.D.

CENTRO UNIVERSITARIO QUITO

2014

APROBACIÓN DEL DIRECTOR DEL TRABAJO DE FIN DE TITULACIÓN

Mgs.

María del Rosario Requena Vivanco

DOCENTE DE LA TITULACIÓN

De mis consideraciones:

El presente trabajo de fin de titulación “Generaciones Interactivas en el Ecuador, estudio en niños y jóvenes frente las pantallas” realizado por: Iván Sáenz Mendía; Pedro de Jesús Sarango Valdez, ha sido orientada y revisada durante su ejecución, por cuanto se aprueba la presentación del mismo

Loja, 28 de noviembre del 2014

DECLARACIÓN DE AUTORÍA Y CESIÓN DE DERECHOS

Nosotros, Iván Sáenz Mendía y Pedro de Jesús Sarango Valdez, declaramos ser autores del presente trabajo de fin de titulación “Generaciones Interactivas en el Ecuador, estudio en niños y jóvenes frente las pantallas”, de la Titulación de Licenciado en Ciencias de la Educación siendo la Mgs. María del Rosario Requena Vivanco directora del presente trabajo; y eximimos expresamente a la Universidad Técnica Particular de Loja y a sus representantes legales de posibles reclamos o acciones legales. Además certifico que las ideas, conceptos, procedimientos y resultados vertidos en el presente trabajo investigativo, son de nuestra exclusiva responsabilidad.

Adicionalmente declaramos conocer y aceptar la disposición del Art. 67 del Estatuto Orgánico de la Universidad Técnica particular de Loja que en su parte pertinente textualmente dice “Forma parte del patrimonio de la Universidad la propiedad intelectual de investigaciones, trabajos científicos o técnicos y tesis de grado que se realicen a través, o con apoyo financiero, académico o institucional (operativo) de la Universidad”.

Iván Sáenz Mendía

44138346-N

Pedro de Jesús Sarango Valdez

170835968-0

DEDICATORIA

Este trabajo no podría haberse concretado tal cual está sin la participación desinteresada de los niños y jóvenes encuestados.

La obra se beneficia con el trabajo previo de otros investigadores y divulgadores publicados en libros y páginas web cuyos conceptos y datos se han usado para basar o ilustrar conceptos. Se utilizan también experiencias propias que dan el carácter particular al trabajo.

Por último es obligado agradecer el tiempo familiar consumido en la elaboración del presente trabajo, sin su ayuda y paciencia no hubiera sido posible.

Iván Sáenz Mendía & Pedro de Jesús Sarango Valdez.

AGRADECIMIENTOS

A las generaciones venideras.
Generaciones que nos precedieron.
El porvenir pertenece a ambos.
(Iván Sáenz Mendía)

Gracias a Dios.

A mi querida esposa, Maritza Yanangomez, que siempre me ha dado su apoyo incondicional.

A la UTPL. Por darme una formación académica, sobre todo en lo humanístico y espiritual.

Para mi compañero de Tesis Iván Sáenz, que me supo animar para la culminación de este trabajo; a nuestra tutora, Lic. Rosario Requena por su confianza y apoyo en esta investigación.

A todos mis amigos, familiares y más personas que han sido importantes durante todo este tiempo. Por ellos este triunfo y para ellos mi agradecimiento.

(Pedro de Jesús Sarango Valdez)

ÍNDICE DE CONTENIDOS

PORTADA	i
CERTIFICACIÓN... ..	ii
DECLARACIÓN DE AUTORÍA Y CESIÓN DE DERECHOS.	iii
AGRADECIMIENTO	iv
DEDICATORIA.....	v
ÍNDICE.....	viii
RESUMEN.....	1
INTRODUCCIÓN	2
1. MARCO TEÓRICO	5
1.1. Caracterización sociodemográfica ecuatoriana.....	5
1.1.1. Entorno educativo, la comunidad educativa.....	6
1.1.2. La demanda de la educación en la TIC's.	13
1.2. Los niños y adolescentes ante las pantallas.	16
1.2.1. Investigaciones sobre las pautas de consumo sobre las pantallas.....	17
1.2.2. Los riesgos que plantean las TIC's.....	21
1.2.3. Las oportunidades que plantean las TIC's.....	30
1.3. Estudios e iniciativas sobre la protección del menor	33
1.3.1. Iniciativas en el ámbito de la regulación.....	33
1.3.2. Iniciativas en el ámbito de la mediación familiar.....	36
1.3.3. Alfabetización en las TIC's (iniciativa sobre media literacy)	41
2. METODOLOGÍA	44
2.1. Contexto	45
2.2. Participantes	45
2.3. Recursos	45
2.4. Diseño y procedimiento.....	46

2.4.1. Breve descripción del desarrollo de la encuesta.	47
3. ANÁLISIS, INTERPRETACIÓN Y DISCUSIÓN DE RESULTADOS.....	48
3.1. Datos sobre niños de 6 a 9 años.....	51
3.1.1 Caracterización sociodemográfica	51
3.1.1.1. Datos personales y situación familiar.	51
3.1.1.2 Datos sobre el tiempo libre y el uso del ordenador e internet.	53
3.1.1.3. Datos sobre el uso de internet y teléfono móvil.	55
3.1.2. Redes sociales y pantallas.....	57
3.1.2.1. Datos sobre el uso de internet	57
3.1.2.3. Datos sobre el uso del dinero.....	60
3.1.4. Redes sociales riesgos y oportunidades	66
3.1.4.1. Datos sobre el uso del móvil y el ocio juvenil	66
3.2. Datos sobre jóvenes de 10 a 18 años	69
3.2.1. Caracterización sociodemográfica	69
3.2.1.1. Datos personales y situación familiar.	69
3.2.2. Redes sociales y pantallas.....	76
3.2.2.1. Datos sobre las actividades extraescolares y la tarea escolar.....	76
5.2.2.3. Datos sobre la utilización del móvil.	78
5.2.3. Redes sociales y mediación familiar	89
3.2.3.1. Datos sobre la familia y educación.....	89
3.2.3.2. Datos sobre el uso de internet en el hogar.....	91
5.2.3.3. Datos sobre internet y comportamiento.....	93
3.2.3.4. Datos sobre el interés de los padres por lo que hacen sus hijos.	95
5.2.3.5. Datos sobre el uso de la televisión en el hogar.	97
3.2.3.7. Datos sobre tiempo dedicado a las tecnologías.	101
3.2.3.8. Datos sobre el uso de las tecnologías y su influjo en relación a la familia.	102
3.2.4.1. Datos sobre asignaturas aprobadas y refuerzo	106
3.2.4.3. Datos sobre las situaciones en las que se usa internet.	110
3.2.4.4. Datos sobre las redes sociales y el comportamiento.	114
3.2.4.5. Datos sobre internet como medio para la distracción.	116

3.2.5 Redes sociales, riesgos y oportunidades	124
5.2.5.1. Datos sobre el uso y el aprecio de Internet.	124
3.2.5.2. Datos sobre el uso y el aprecio del móvil	127
4. ILFAM.....	133
5. CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES	138
5.1. Conclusiones:	139
5.2 Recomendaciones:	140
BIBLIOGRAFÍA.....	143
ANEXO.....	147
Cuestionarios:.....	148
Encuesta ifam	172

RESUMEN

Este proyecto de investigación tiene como finalidad analizar las pautas de consumo de los niños y jóvenes frente a las pantallas, para ello se ha llevado a cabo un concienzudo trabajo de campo y de estudio bibliográfico. Han sido encuestados treinta niños y jóvenes, diez de cada grupo de edad, el primer grupo de 6 a 9 años, el segundo de 10 a 14, y el tercero de 15 a 18. Esta investigación se ha realizado en la comunidad de Madrid.

Se ha constatado que las pantallas tienen gran éxito entre niños y jóvenes y que su potencial crece año tras año en función de los avances tecnológicos. Por este hecho, se hace indispensable aprovechar las oportunidades que ofrecen estos progresos científicos y, prevenir sobre los riesgos que presentan, este trabajo investigativo arroja resultados muy interesantes, sobre pautas y el uso que hacen de las Tics los niños y jóvenes, dejando un desafío a los entes educativos, institucionales y sociedad en general, para que eduquen en el buen uso de las nuevas tecnologías de la información y comunicación

Palabras claves: Educación básica, niños tecnologías digitales

ABSTRACT

This research project aims to analyze the consumption patterns of children and young people from the screens; it has undertaken a thorough fieldwork and literature review. They have been surveyed thirty children and young people, ten of each age group, the first group of 6-9 years, the second 10-14 and the third 15-18. This research was conducted in the community of Madrid.

It was found that the screens are big hit with children and youth and their potential grows year after year in the light of technological advances. For this, it is essential to exploit the opportunities offered by these scientific advances, and warn of the risks they present, this research work shows very interesting results on patterns and their use of ICTs children and youth, leaving a challenge to educational, institutional authorities and society in general, to educate on the proper use of new information technologies and communication

Keywords: Basic education, kid's digital theologies

INTRODUCCIÓN

Con motivo de la realización del Proyecto de Investigación que la Universidad Técnica Particular de Loja propuso para el periodo 2011-2012, se profundiza en este trabajo en el uso y la valoración que los niños españoles hacen de las tecnologías de la información y de la comunicación así como su implantación en el ámbito escolar y familiar.

La investigación se lleva a cabo entre niños escolarizados con edades comprendidas entre los 6 y 18 años, y busca mejorar el sistema educativo, delimitar la capacitación que requieren los docentes y examinar la infraestructura tecnológica que poseen los hogares buscando para esto es ineludible conocer como los menores se comunican, aprenden y se entretienen a través de pantallas como la televisión, internet, los videojuegos, y el teléfono móvil.

Existen investigaciones que han versado sobre esta temática dando como resultado la publicación de los correspondientes proyectos sobre el uso de las pantallas. Estas investigaciones han sido impulsadas por Fundación Telefónica, la Universidad de Navarra y la Organización Universitaria Interamericana, realizándose en España y en 10 países de América Latina. Buscan establecer los principales indicadores frente al uso y valoración de las pantallas por parte de los menores. Las herramientas de esas investigaciones son semejantes a las utilizadas en este trabajo, una encuesta de 32 preguntas para niños entre 6 y 9 años y una segunda encuesta de 127 preguntas para el resto de alumnos en edad escolar (10 a 18 años). En las encuestas se pregunta sobre sus datos personales, sus datos académicos, el uso que hacen de las pantallas y la valoración que tienen de ellas.

El objetivo de “La Generación Interactiva en Ecuador” es utilizar este conocimiento para fundamentar retos, problemas y oportunidades hasta ahora desconocidos para así trasladar estas conclusiones a un formato tangible que fomente pautas sociales y

educativas que ayuden a que las Tecnologías de la Información y la Comunicación sean una herramienta que favorezca el desarrollo personal de los más jóvenes y se minimicen los riesgos que presentan en la actualidad.

Esta investigación se propone sacar a la luz rasgos definidos sobre la Generación Interactiva y sobre la tecnología que maneja dejando al descubierto retos pendientes cuyos desafíos de superación se sustentan en el interés por hacer mejoras en la sociedad y sus integrantes. Las tecnologías pueden contribuir a esta mejora si se aprovechan las oportunidades que ofrecen y se antepone el interés humano por encima del económico.

Factores como el entorno educativo, la mediación familiar y las regulaciones gubernamentales dan forma al uso que esta Generación interactiva hace de las TIC's y la posición que toma para valorar este fenómeno. Por ello es importante generar una respuesta educativa que implique a los propios menores, a sus padres y a sus educadores para, de este modo, generar un debate sobre la dirección de los intereses tecnológicos y su influencia en la salud física y psíquica para que los gobiernos mediante sus mecanismos institucionales superpongan la salud sobre el interés económico.

Pese a que el estudio inicial está programado para niños ecuatorianos, al realizarlo a niños de Madrid se han tenido que introducir algunas modificaciones en la aplicación de las encuestas. No ha sido posible acceder a centros educativos por lo que las encuestas se han ceñido al ámbito más próximo en el que se desenvuelven los autores. Debido a que esta investigación se ha realizado en España, aborda las respuestas obtenidas a niños y adolescentes españoles de clase media que disponen de todas las comodidades que ofrecen las sociedades occidentales.

El presente trabajo ha sido una motivación constante porque ha puesto a los autores en contacto con la realidad de toda una generación. Ver de cerca cómo evoluciona la juventud es un indicativo de hacia donde se dirigen las sociedades. Es por este motivo por el cual se constata la relevancia que tiene la educación tanto en las escuelas como en el hogar. El propósito de la educación no es solo el de que el niño adopte los estándares de

la sociedad en la que vive sino que aprenda a identificar aquello que no funciona bien o no es coherente y tenga herramientas para cambiarlo pues ha adquirido autonomía de pensamiento y por lo tanto de acción.

La importancia de los logros obtenidos radican en el conocimiento de la realidad juvenil, saber cómo invierten su tiempo, como se relacionan y comparten sus experiencias, como viven su vida familiar, escolar y social. El conocimiento logrado puede ayudar a renovar las propuestas educativas para que se mejoren los aspectos relacionados con la tecnología. Esta generación poco tiene que ver con las anteriores y adaptarse a los tiempos es señal vanguardia para las instituciones y los analfabetos digitales.

Este trabajo es también un desafío, un motivo de reflexión y una toma conciencia del proceso actual de toda una generación, todos los seres humanos en mayor o menor medida somos pedagogos. En las relaciones con los demás se aporta la experiencia personal y haber realizado este estudio amplía y enriquece la visión sobre el uso de las pantallas por parte de los jóvenes y de la relevancia del sistema educativo en la sociedad. Se ha podido comprender lo primordial de educar en un uso inteligente de estos medios para que no se corrompan sus utilidades y no se pierda la voluntad creativa y moral de toda una generación. Se abren de este modo dos frentes, por un lado la educación que han de recibir, tanto alumnos, como educandos, como padres, para que hagan un uso correcto de los medios y adquieran criterio para juzgar con objetividad lo que ven y por otro la necesidad de depurar y hacer accesible la tecnología de la información y la comunicación para que no obedezca únicamente a intereses económicos. Para esto se pueden auspiciar medios independientes no influenciados donde la participación sea una realidad que haga posible que las TIC's evolucionen en base a las necesidades reales de los usuarios.

I. MARCO TEÓRICO

1.1. Caracterización sociodemográfica ecuatoriana, del ámbito escolar y familiar

1.1.1. Entorno educativo, la comunidad educativa

El sistema nacional de educación tiene como finalidad desarrollar las capacidades y potencialidades individuales y colectivas de una población que posibiliten la generación de conocimientos, técnicas, saberes, artes y cultura; el sistema trabaja acorde con la diversidad geográfica, cultural y lingüística del país.

La administración y gestión del sistema educativo lo llevan a cabo entidades importantes como el Ministerio de Educación, quien es la instancia de la función ejecutiva responsable del funcionamiento del sistema educativo nacional, de la formulación y ejecución de la política cultural y deportiva, y de la difusión del desarrollo científico y tecnológico.

La labor del Ministerio de Educación es compartida con otros establecimientos reguladores en base a la ley para mejorar la calidad académica existente; estos son: La Dirección Nacional del Currículo, El Consejo Nacional de Educación superior, El Consejo Nacional de Capacitación Profesional, El Consejo Nacional de Evaluación y Acreditación de la Educación Superior.

Cere (1993) apunta lo siguiente:

“El término clima referido a las instituciones Escolares son las características, psicosociales de un Centro Educativo, determinados por aquellos factores o elementos estructurales, personales y funcionales de la institución que integrados en un proceso dinámico específico, confieren un peculiar estilo a dicho centro”.

Se puede argumentar que un aula está caracterizada por la educación que acarrear desde sus hogares los niños y jóvenes estos vienen ya con conocimientos y comportamientos preestablecidos, luego también influye la estructura total del establecimiento educativo tanto personal como material. Hay una serie de factores directos que inciden en un clima de aula como por ejemplo: el diseño del aula, la

ubicación de los materiales didácticos los rincones de distracción. Otros factores para que no se dé un buen clima de aula son los problemas personales de los niños por familias disgregadas y que estos a su vez terminan en problemas psicológicos que se manifiestan por medio del mal comportamiento, no dejemos atrás los problemas de desnutrición que repercute en una mala concentración, una alimentación inadecuada termina en una salud deficiente con una infinidad de problemas físicos como la visión, los gobiernos de turno y la comunidad educativa deben luchar contra estos obstáculos para una educación de calidad.

Pobreza y Educación. La lacerante pobreza es una triste realidad que la sociedad debe afrontar con mucha seriedad, se ve mucha pobreza no solo en Ecuador, en todo el mundo existen casos mucho peores, el siguiente criterio corrobora lo antes dicho por: Oña Pardo, F. (2005) “más del 60% de la población ecuatoriana vive en la pobreza en tanto que cerca del 20% de ésta misma población vive bajo la línea de la indigencia estos índices son más dramáticos en los sectores rurales.”

La pobreza de la gran mayoría de las familias ecuatorianas es preocupante y tiende a su expansión, sobre todo en el área rural y urbano marginal. El alto índice de desempleo constituyen obstáculos para un desarrollo equitativo, a esto hay que agregar la mala administración e inseguridad, haciendo que nuestra economía vaya cada vez más en detrimento.

Hay programas mundiales para atacar la pobreza, se trabaja arduamente para llegar hasta los sectores de gente pudientes, se trata de sensibilizar a estas clases sociales altas para que ayuden a los más necesitados, solo el aporte de un dólar mensual serviría para mitigar las necesidades principales.

Viteri, (s.f). Manifiesta. “En este contexto, resulta preocupante que más de la mitad de la población en edad correspondiente no asiste a la secundaria, siendo fundamental el hecho de que el sistema educativo ecuatoriano tiene que hacer un gran esfuerzo para universalizar el acceso a la educación y lograr que los niños y niñas completen la secundaria.”

La educación es el eje fundamental para alcanzar la realización personal y social, para fomentar el crecimiento socioeconómico y cultural que el país requiere para enfrentar con éxito el reto del desarrollo humano frente a los desafíos de la globalización y los retos del siglo XXI además se visualiza como el principal instrumento para romper el círculo de la pobreza que viene dada por la falta de recursos y como consecuencia de esto surge el analfabetismo y problemas de nutrición, estos grupos requieren de políticas sociales y educativas efectivas por parte del estado en donde se de iniciativas para que estos grupos sociales sean los actores de su propio desarrollo y progreso sostenible, como iniciativas se puede preparar a una parte de la población y que estos a su vez transmitan esto nuevos conocimientos a la nuevas generaciones de esta manera romperían el círculo de la pobreza.

La gran pobreza que existe en parte el mundo, la falta de recursos económicos no permite tener medios necesarios para un mejor desarrollo humano en relación a salud, educación, alimentación, vivienda, vestido, medios de comunicación, por ejemplo; por falta de conocimientos en cuestión de sanidad en algunos pueblos proliferan enfermedades causando miles de muertes.

En donde más golpea la penosa consecuencia de la pobreza es en el sector indígena, estos sufren por la falta de servicios de primera necesidad, contando con un menor número de años de educación o en el peor de los casos nunca alcanzan a tenerlo, en otras modalidades como infraestructuras en vivienda, establecimientos educativos las secuelas también son notorias sobre estas situaciones Explored. (s,f). manifiesta lo siguiente: “es urgente abordar el problema de la escuela urbana o rural y urbano marginal, ya no como un medio de expulsión y colonialismo interno, sino como “espacio educativo” donde niños y adolescentes encuentren la posibilidad de desarrollarse, teniendo como base su cultura, su religión y su entorno”.

Según UNICEF (2005) “Alrededor de un 13% de los niños y niñas de 7 a 18 años en los países en desarrollo no han acudido nunca a la escuela. Esta tasa es de un 32% entre las niñas de África subsahariana (27% para los niños) y de un 33% los de Oriente. El 68% de

los niños ecuatorianos es pobre y el 30% trabaja en duras condiciones, sin salario, dos de cada tres niños son desnutridos (Principalmente indígenas); 100 mil niños menores de 5 años no acceden al primer años de básica y más de un millón de chicos entre 5 y 18 años no cuentan con educación”

La educación es tal vez la barrera más firme contra la pobreza, especialmente para las niñas. Las niñas que han recibido una educación tienen más posibilidades de casarse más tarde y tener hijos más sanos. Son más productivas en el hogar y reciben mejores salarios en el lugar de trabajo, son más capaces de protegerse contra el VIH/SIDA y de participar en la toma de decisiones a todos los niveles. Además, esta actividad de UNICEF permite avanzar entre otros Objetivos: la educación primaria universal y la igualdad entre los géneros.

A este fin, UNICEF trabaja en 158 países, e impulsa a los organismos encargados del desarrollo, los gobiernos, los donantes y las comunidades a incrementar sus esfuerzos en pro de la educación de todos los niños y niñas, y posteriormente se encarga de coordinar estos esfuerzos. Los programas difieren de un país a otro según las necesidades y las culturas, pero pueden incluir asistencia en la financiación, logística, tecnología de la información, agua y saneamiento en la escuela, y programas de estudios favorables para la infancia y sensibles a la diferencia de género.

En cuestión de oportunidades se nota claramente una gran diferencia entre la educación rural y urbana los niños que se educan en el campo se tienen que amoldar a su entorno. Analizando las formas de aprendizaje en lo rural se ve que los objetivos se orientan a sacar profesionales según el entorno en que se desenvuelven, como por ejemplo en el cantón Mejía Provincia de Pichincha un pueblo que se dedica a la agricultura y ganadería existe colegios dedicados especialmente a preparar alumnos para la carrera de Agrónomos y Veterinarios.

Se reitera innegablemente que las grandes urbes ofrecen mejores ocasiones de vida, el informe de América Latina (s. f). Expone, “las ciudades son centros de desarrollo

económico en las que se encuentran oportunidades de empleo, de educación, servicios de salud, avances tecnológicos, de comunicación y de oferta cultural.”

Puede entenderse como un cambio estructural, que afecta, y afectará cada vez más a la cosmovisión de la mayoría de ecuatorianos. la situación en cuanto a sexo también cambia, junto con la edad, no solamente el hombre se ha desplazado a las grandes ciudades también las mujeres en busca de mejores condiciones de vida dejan los campos y salen a las grandes urbes ahí se encuentran con otras facilidades de integración tanto en lo laboral como en lo social, se abren muchas oportunidades y se nutre de estas aumentando su estatus, se puede educar y sacar un título profesional para ingresar masivamente al mercado laboral, sin embargo surge una nueva realidad se encuentran con discriminación, informalidad e inestabilidad laboral y perciben menores salarios que los hombres, la entrada al mercado laboral no ha disminuido sus actividades como ama de casa por lo que desempeñan dobles cargas de trabajo, además corren el riesgo de la explotación sexual, violencias de género. Y demás peligros que conlleva vivir en las ciudades, esto ha hecho que la mujer no se desarrolle adecuadamente dadas estas circunstancias la mujer representa un considerable porcentaje de personas que viven en la pobreza en el ámbito urbano.

Capacitación Pedagógica para la Universidad Central, curso de investigación y docencia, (2011). Manifiesta. “Ecuador está cambiando el sistema de enseñanza tradicionalmente organizado por objetivos ahora se proyecta la planificación por competencias, los educadores noveles necesitan dominar las nuevas herramientas con las que la gran parte de los Centros educativos en el mundo manejan.”

La educación se considera como un proceso que se inicia y continúa por el propio esfuerzo del educando, que requiere instrumentos y técnicas idóneas para que la actividad y curiosidad natural del aprendizaje no se atrofien.

El maestro es un colaborador y guía del alumno, que debe respetar la naturaleza de éste, para enlazar al sujeto y al objeto, la plasticidad psicológica de niños y adolescentes y el rigor lógico de los contenidos culturales, debidamente adecuados a las posibilidades educativas.

Es imprescindible que el profesorado se actualice en sus conocimientos pedagógicos especialmente en las nuevas tecnologías, como respuesta a estas necesidades el gobierno ecuatoriano a puesto en marcha proyectos de actualización educativa.

Sobre estas bases la educación tiene una nueva orientación en aras de una educación integral del joven. La evaluación docente se ha convertido en un tema de debate político frente a este decreto del gobierno muchos profesores se han opuesto a esta evaluación aduciendo que les aumentan sus horas de trabajo, quita tiempo para estar con su familia, como estas otras circunstancias que se suman a su vida diaria, los maestros se sienten obligados a evaluarse, tras esta resistencia de algunos profesores el gobierno advierte en destituirlos de sus puestos. Es lo peor que puede ocurrir que se sienta como una amenaza porque finalmente un país no tiene como reemplazar a sus profesores por débiles que sean, se debería erradicar estas confrontaciones y buscar como prioridad un consenso entre políticos y docentes; esta sería la mejor solución para cambiar los esquemas educativos, está bien que se quiera mejorar la educación empezando por actualizar nuevas formas de enseñar dejando atrás la enseñanza tradicional que hasta hace poco se la practicaba, el país necesita cambios radicales y para alcanzarlos hay que trabajar mucho no solamente en el campo educativo sino en todas las estructuras de las que se compone la sociedad.

Maestro es todo aquel que ejerce la enseñanza como una profesión; pero en un sentido estricto, solamente merece el nombre de maestro aquel que posee los elementos informativos y formativos necesarios para la dirección técnica del aprendizaje de los alumnos, todos somos un poco educadores todos tenemos una brillante o modesta participación en el trabajo que forja el destino.

La importancia de la familia radica en la capacidad de transmitir principios, valores éticos y morales a las futuras generaciones. En la familia tiene lugar la primera educación que recibe un niño, pero esta se ve mermada por el agravamiento de la desigualdad social y la marginación, Los problemas de los hogares ya sean económicos o de otra índole repercuten en la educación, la influencia de la familia en los primeros años es muy importante, como hemos dicho anteriormente, por eso se debe buscar la manera de

compaginar el ritmo de la vida moderna, con la atención especial y preferente de los padres hacia los hijos. Ésta atención exige dejar en un segundo plano las funciones profesionales y las relaciones sociales. Porque la familia es fuente de educación y formación. De este modo vemos que la meta de la familia es socializar al individuo. En los primeros años de vida el niño está todo el tiempo en contacto con la familia, y se van poniendo los cimientos de su personalidad antes de recibir cualquier otra influencia. Los padres en este proceso de socialización actúan como modelos que los hijos imitan.

Esta formación de los sentimientos abarca: educación estética, educación moral y educación de la sensibilidad. Si en estas cosas falla la familia, es dudoso que alguien más pueda sustituirla y/o compensar dicho fallo. También compete a los padres el educar la voluntad de sus hijos, su capacidad de esfuerzo, de entrega y de sacrificio, su espíritu de cooperación y su capacidad para el amor.

El individuo necesita vivir en sociedad para ser persona, la primera forma de sociedad es la familia de esta aprenderá las pautas socioculturales y le permitirán ser una persona con conocimientos de los valores para una buena convivencia en su ambiente social.

1.1.2. La demanda de la educación en la TIC's

En la demanda de la educación en las TIC's¹, según Jano comenta Jano, (s. f), "A principio del año 2009 surge como iniciativa desde el sistema de educación a distancia de la Universidad de Comahue (SEADI) la posibilidad de planificar y dictar un curso con el objetivo de formar a docentes en el uso de las nuevas tecnologías."

Hoy en día gracias a la presencia de la tecnología en la información y comunicación hay disponibles de dos mundos para la interrelación, el mundo físico y el controvertido mundo cibernético; pero no todos tienen la misma capacidad de dominio de las nuevas tecnologías.

Es importante considerar que las TIC's son herramientas para la organización de la enseñanza y el proceso de aprendizaje y estas deben ser objeto de estudio en sí mismas, todo se basa en que el alumno aprenda a familiarizarse con el ordenador y adquiere la destreza necesaria para que haga de éste un instrumento útil tanto en su vida estudiantil como en su vida privada. Sin duda alguna ésta nueva fase de desarrollo se transforma en un gran reto para quienes conforman el entorno educativo; lo que conlleva a que necesariamente tanto, educadores, padres de familia y público en general se actualicen en este nuevo sistema de interrelación.

Lesalavarrieta. (2009) sobre las TIC's comenta "Las nuevas generaciones van asimilando de manera natural esta nueva cultura que se va conformando y que para nosotros conlleva muchas veces importantes esfuerzos de formación, de adaptación."

El caso de las nuevas tecnologías plantea además una cuestión de especial relevancia la denominada "brecha digital" este término se emplea al hablar de las diferencias que existen entre distintos grupos de personas en cuanto a su conocimiento y dominio de las nuevas tecnologías.

¹ Tics: Tecnología de la información y comunicación

Es precisamente tomando en consideración estos desfases donde muchos organismos institucionales toman cartas en el asunto, y se han puesto a trabajar.

De forma incluso no planificada, las TIC's se utilizan como instrumentos en la enseñanza y el aprendizaje, tanto por parte del profesorado, como por parte de alumnado, fundamentalmente en cuanto a la presentación y búsqueda de información. Más allá, se puede hablar de que las TIC's pueden suponer un salto mayor si se explotan sus potencialidades de forma más profunda, imaginativa y coherente, de acuerdo con las posibilidades que permiten. Como dice Judit Minian (1999)

“Pensar informáticamente supone operaciones mentales distintas y por lo tanto una propuesta pedagógica específica. No se puede pensar que el poder de la tecnología por sí sólo va a conseguir que los viejos procesos funcionen mejor. Su uso debe servir para que las organizaciones sean capaces de romper los viejos moldes y creen nuevas formas de trabajo y funcionamiento.”

Una forma debe ser cómo usar las tecnologías para hacer las cosas que todavía no se hacen y no sólo cómo poder usarlas para mejorar aquellas que ya se hacen. La acomodación del entorno educativo a este nuevo potencial y la adecuada utilización didáctica del mismo supone un reto sin precedentes. Se han de conocer los límites y los peligros que las nuevas tecnologías plantean a la educación y reflexionar sobre el nuevo modelo de sociedad que surge de esta tecnología y sus consecuencias.

Las innovaciones tecnológicas han proporcionado a la humanidad canales nuevos de comunicación e inmensas fuentes de información que difunden modelos de comportamiento social, actitudes, valores, formas de organización, etc. Se ha pasado de una situación donde la información era un bien escaso a otra en donde la información es tremendamente abundante, incluso excesiva. Demanda un nuevo sistema educativo (una política tele educativa) con unos sistemas de formación en el que se utilizarán exhaustivamente los instrumentos TIC, las redes telemáticas constituirán nuevas unidades básicas del sistema (allí los estudiantes aprenderán a moverse e intervenir en el nuevo entorno), se utilizarán nuevos escenarios y materiales específicos (on-line), nuevas formas organizativas, nuevos métodos para los procesos educativos.

Aunque las escuelas presenciales seguirán existiendo, su labor se complementará con diversas actividades en estos nuevos entornos educativos virtuales (algunos de ellos ofrecidos por instituciones no específicamente educativas), que facilitarán también el aprendizaje a lo largo de toda la vida.

Las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC) son incuestionables y están ahí, forman parte de la cultura tecnológica que nos rodea y con la que se debe convivir. Amplían las capacidades físicas y mentales. Y las posibilidades de desarrollo social.

También el concepto aclara lo siguiente: el concepto TIC no solamente la informática y sus tecnologías asociadas, telemática y multimedia, sino también los medios de comunicación de todo tipo: los medios de comunicación social ("mass media") y los medios de comunicación interpersonales tradicionales con soporte tecnológico como el teléfono, fax, etc.

Pere (2000), hace la siguiente clasificación de la evolución de la tecnología: " Progresivo aumento de los sistemas informáticos portátiles, progresiva difusión de las pantallas planas, implantación de las tecnologías inalámbricas como: ratón, teclado, impresoras..."

Día a día las tecnologías de la información y comunicación están investigando nuevos canales para mejorar los medios de comunicación, las grandes marcas internacionales compiten en esta gran carrera hacia la modernidad, los anteriores modelos quedaron obsoletos frente a los actuales sistemas de información y comunicación, salta a la vista de todos como los diferentes implementos informáticos han ido cambiando con el tiempo, la historia de estos medios describen como ha ido evolucionado, por ejemplo la parte física de ordenador como el hardware, antes tenían unas dimensiones muy grandes, con el tiempo cada vez los fabrican más pequeños y muy fácil de llevar.

La clasificación evolutiva del hardware del computador electrónico está dividida en generaciones donde cada uno supone un cambio tecnológico muy notable, son cambios radicales que ahora ya no se puede notar a simple vista; las primeras generaciones tenían su parte electrónica compuesta con tubos de vacío como en los antiguos televisores, con

los años estos cambios fueron avanzando y su sistema electrónico cambio a transistores, esta implantación resulto mucho más pequeña, reduciendo entre otros factores el tamaño de un computador en gran escala, luego aparecieron los circuitos integrados, esta técnica permitió integrar cientos de transistores y otros componentes electrónicos en un único circuito integrado impreso en una pastilla, de silicio, reduciendo así su costo, consumo tamaño e incrementando su capacidad. La aparición del microprocesador marca un hito en la historia pero esto no supone que desaparezcan del mercado los computadores anteriores, pero así es la evolución y tendrán que dar paso a los nuevos tipos que salen al mercado, se puede observar ordenadores con máuser integrado, en la telefonía existe, el teléfono con manos libres incluidos internet y demás servicios digitales.

Las investigaciones en torno a los jóvenes y su relación con los medios de comunicación son muy extensos, así como prolongada en el tiempo. Con el paso de los años las Tic's han ido mejorando su tecnología hasta encontrarnos con medios impresionantes, es sorprendente la rapidez con que se puede comunicar y archivar miles de informes, las formas también se amoldado a las necesidades actuales se puede almacenar en un solo pendrive un gran número de contenidos, estas circunstancias de los avances están presentes hacen parte de nuestras vidas, ya no podemos dejar de tener un ordenador, un teléfono móvil, los adelantos nos exigen que nos pongamos al día en conocimientos informáticos.

1.2. Los niños y adolescentes ante las pantallas

Las nuevas tecnologías están presentes en todos los ámbitos sociales sin escatimar edad ni sexo, en especial en la población de los niños y adolescentes, por ese motivo es imprescindible hacer un estudio sobre cómo influyen estas en su conducta.

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

Las pautas de consumo han cambiado, la tecnología está de moda y atrae a niños y jóvenes. Las posibilidades que ofrece son múltiples y la interacción que conlleva les convierte en protagonistas de la misma. El ocio o los juegos que tradicionalmente se llevaban a cabo en la calle, salir con la bicicleta, jugar al balón, juegos de grupo o similares están siendo relegados a un segundo plano con la incipiente entrada de las tecnologías interactivas. También es cierto que la inseguridad en las calles ayuda a que los padres se sientan mejor al ver a sus hijos en casa, pero el modo de relacionarse está cambiando.

Es notorio apreciar como esta generación ha dado un nuevo sentido al uso del tiempo antes lineal entrando en un mundo donde la accesibilidad de la comunicación marca la diferencia en sus relaciones y les abastece de las tendencias sociales para estar a la última. El joven ahora es partícipe y protagonista de la sociedad de la información y ya no ve limitada su capacidad de elección a una forma de comunicación limitada en el espacio y en el tiempo, formando parte de un consumidor activo que interacciona con el medio y selecciona los contenidos.

El trato con las emociones a la hora de expresarse y comunicarse puede verse bloqueado por el aislamiento cada vez mayor de las nuevas generaciones. Además las tecnologías están copando todos los ámbitos del ocio como la lectura o porque no el estudio, en un claro intrusismo de estas tecnologías en la vida de los niños y jóvenes cuya mayor preocupación debería ser cómo aprobar el colegio no si tiene actualizado su perfil en cualquier red social o si llega al final del videojuego de moda.

Como dice Carr (2011) la relación con la tecnología es muy similar a una transacción en la que a pesar de salir beneficiados de ella se sale cambiado neuronal y emocionalmente. Este cambio se puede apreciar tanto en los adultos que se han pasado al mundo digital como en los jóvenes que han nacido con esta tecnología. La relación que se establece con las tecnologías deriva en unas pautas de consumo cultural que modifica la identidad

de los usuarios y el modo de relacionarse con el mundo. Se da un cambio mental y neuronal que conforma nuevas formas de identidad, a partir de la interacción entre pautas de consumo y emoción. El consumo de tecnología ya no se hace por necesidad como otros tipos de consumo, se hace para adoptar una identidad y esto tiene sus riesgos.

Carr (2011) mantiene que las pautas de consumo van de la mano de pautas emocionales y que la sociedad consolida su contemporaneidad en base a estas. Las emociones cimentan la sociedad y son un elemento de la vida social que se hace patente en la conducta humana instrumentalizándose como prácticas sociales. La emoción como pauta pasa a ser acto público. Posicionarse en el contexto tecnológico articula emociones y manifiesta lo que se adopta como real. El acto verbal y las emociones que derivan del uso tecnológico describen objetivamente el significado cultural de la sociedad. Aprender a adoptar una postura crítica que analice la validez de los comportamientos del individuo y de cómo se originan o quién los origina es lo que puede verificar las intenciones tanto de los usuarios como de los creadores de la comunicación. Si las pantallas pueden modificar las emociones se hace ineludible un estudio de la dirección que toman preguntándonos por su validez y detectando estructuras invalidantes o confirmatorias a los objetivos marcados.

Según el estudio de “La Generación Interactiva en Ecuador” de fundación telefónica escrito por Bringué y Sádaba (2011), internet, el celular, los videojuegos y la televisión forman parte del ocio juvenil que ha visto normalizado desde temprana edad el uso de dispositivos tecnológicos. Los jóvenes son los precursores en el hogar del uso de tecnología. En hogares ecuatorianos con jóvenes se da un gran porcentaje de computadoras e internet doméstico solo seguido por el DVD que está presente en más de la mitad de los hogares.

Bringue y Sádaba (2011) afirman que con las nuevas pantallas la finalidad del uso viene marcada por el usuario y que el hogar ya no es el sitio principal para acceder a estos medios. En el caso de internet se conectan en sus casas además de hacer un multiacceso en lugares públicos, o casas de familiares. Internet es una actividad prioritaria para los menores que se desarrolla preferiblemente en casa pero también en la escuela y en lugares públicos.

Bringué y Sádaba (2011) aseveran que el escenario clásico de la familia reunida en torno al televisor se está pasando a otra dimensión donde las pantallas son personales y su consumo, por tanto, es individual. Muchos menores de edad navegan sin compañía. La navegación conjunta se da en mayor medida con los hermanos o los amigos que con los padres. Comunicar aparece como fin principal siendo el correo electrónico el servicio más usado dentro de las actividades que desarrollan los jóvenes en internet. El uso de servicios de chat va a la par del uso de SMS. Navegan en busca de contenidos de información, música, películas, programas informáticos, etc. Compartir es la utilidad que permite al internauta ser además de receptor y medio, emisor de contenidos. Las redes sociales tienen una gran aceptación.

El componente lúdico es una de las caras con mayor atractivo para la Generación Interactiva. Se divierten con juegos online de carreras, deportes, estrategia, rol, de comunidad virtual y juegos de mesa. Por último la red sirve para consumir, para vender o adquirir multitud de productos. Como es lógico los menores de edad no pueden realizar este tipo de transacciones. Los jóvenes se interesan primeramente por contenidos relativos al ocio como la música, los juegos, el humor, deportes, noticias, aficiones, etc. Seguido de la búsqueda de fuentes de conocimiento cultural. Muchos son creadores de contenidos en la red, bien por medio de blogs, fotoblogs o algún espacio para difundir sus videos. Las temáticas sobre las que tratan están relacionadas con el consumo que hacen de la red y sus gustos personales, deportes, música o juegos. Las motivaciones para su proceso creativo son mostrar su opinión, darse a conocer o hacer amigos. La computadora cobra también protagonismo en la realización de tareas escolares. Programas informáticos tipo Word, Excel, Power Point, etc. son los más utilizados para este fin.

Según el estudio de Bringué y Sádaba (2011) la televisión es la pantalla que más presencia y notoriedad tiene, pero el celular e internet se va imponiendo. Niños y adolescentes aspiran a poseer estos dispositivos símbolos de su generación. La mayoría lo consiguen antes de los 12 años y el resto no pasa de los 16. Los escolares de 6 a 9 años se comunican básicamente con sus familiares preferentemente el padre o la madre.

El celular es utilizado para comunicarse, almacenar y organizar contenidos y como modo de ocio. Los videojuegos tienen un carácter lúdico y social. La Play Station 2 es la más popular. Jugar con videojuegos supone una experiencia individual que se combina en menor medida con amigos, hermanos y padres. El tiempo de juego y desplazar los estudios es la principal causa de conflicto. Los chicos son más proclives a ser premiados o castigados en este sentido. La televisión es la pantalla omnipresente que está en casi todos los hogares. Como norma general hay más de un televisor lo que permite un uso individualizado. El cuarto de los padres, la cocina y el cuarto de juegos son las ubicaciones más habituales. Con la edad crece el visionado en solitario. Las películas de ficción, los dibujos animados, los deportes y las series son las más visionadas. Los “reality show”, los documentales o programas de noticias y los programas del corazón van a la cola, pero su interés crece con la edad.

La televisión es más la voz en off del hogar que una pantalla a la que se le presta toda la atención. Hablar con la familia, dormir, jugar, navegar por Internet, hablar por teléfono son tareas que se comparten con el uso de la televisión. La individualización es mayor cuando se usa internet, ya que su funcionalidad está pensada para el individuo. Para los más mayores, navegar por internet aparece como una actividad autónoma de marcado carácter social. El joven suele navegar solo y conforme sube su edad conectarse le permite hacerse presente en su entorno en interaccionar con sus semejantes. Las redes sociales permiten compartir intereses y contenidos de manera rápida y fácil. La identidad virtual es cuidada y actualizada diariamente y no se concibe no pertenecer a una red virtual. La red es el barómetro de opinión de los jóvenes que se valoran entre sí en función de los comentarios, las fotos y los amigos que añaden. Esto pone en entredicho la escala de valores de los jóvenes con un alto predominio de lo superficial y lo frívolo frente a valores culturales como el respeto, el estudio, y la superación personal. La sociedad postmoderna está masivamente influenciada por estímulos superficiales, la tecnología por sí misma no tiene la capacidad de potenciar las capacidades humanas, solo la educación responsable puede hacerlo.

1.2.2. Los riesgos que plantean las TIC's

Las TIC's pueden ocasionar perjuicios en los individuos, esto se ha de corregir con una educación adecuada por parte de progenitores y tutores, pero cuando el mal uso es cultural y viene impuesto desde las grandes corporaciones hay que cuestionar que valores han de regir la sociedad y como hacerlos valer. A continuación se estudiarán ambos casos.

Un aspecto relevante e intencionalmente relegado al olvido por las grandes multinacionales es el riesgo de la contaminación electromagnética. Bluetooth, teléfono de base fija «DECT», redes Wifi, celulares y antenas de celulares puestas a escasos metros de viviendas o lugares públicos ocasionan una contaminación que necesita ser tomada en cuenta. Las grandes compañías se basan en que no está demostrado el efecto de esta posible contaminación y los defensores argumentan que tampoco está demostrada la inocuidad y que no se puede demostrar que esta tecnología no sea nociva.

Cada vez más países se muestran intolerantes con esta contaminación, el uso de Wifi es ya ilegal en las escuelas de Canadá y son cada vez más países los que cuestionan su uso. Reconocer este mal no implica rechazar estos avances tecnológicos pero si habría que buscar una manera de legislar que piense más las personas. Se puede hacer un uso menos agresivo de la tecnología sustituyendo las redes Wifi por cableado, situando las antenas de telefonía a la suficiente distancia de focos urbanos, utilizando auriculares para mantener conversaciones por el celular y transportándolo sin contacto directo con el cuerpo. Establecer una normativa de valores límite mucho más estricta reduciría al mínimo la exposición a los campos electromagnéticos. En España se ha aprobado el "Plan Escuela 2.0" consistente en abastecer de portátiles y conexión Wifi a todos los colegios, esto va justo a la contra de la actitud que están tomando la mayoría de los países europeos de reducir las emisiones electromagnéticas y más cuando hablamos de niños que aun están formando su sistema nervioso y son más susceptibles de padecer algún efecto contraproducente.

Según Jara (2009) los riesgos de la radiación electromagnética pueden producir transformaciones celulares, cromosómicas y genéticas, cambios en el ritmo cardiaco, subida de la tensión arterial, alteraciones electroencefalográficas y alteración de la conducta. Cabe añadir que los cientos de estudios publicados hasta la fecha alertan sobre otros muchos posibles efectos a medio y largo plazo. Entre ellos, cefaleas, migrañas, fibromialgia, pérdida de apetito, problemas de memoria y auditivos (ruidos e incluso pérdida de la audición), insomnio, déficit de atención, disminución del tiempo de concentración y dificultades de aprendizaje.

Este problema recuerda al consumo del tabaco cuando hace veinte años los doctores de todo el mundo recomendaban los benéficos efectos del cigarrillo a pesar de que ya existían informes del dañino uso de la nicotina, el alquitrán y los productos químicos añadidos. Luego se supo como las grandes tabacaleras pagaban a los médicos para que hicieran propaganda de los cigarrillos y de cómo ocultaban estudios objetivos presionando para que las investigaciones independientes se quedasen sin fondos económicos que las auspiciasen o contratando a sus propios investigadores para que realizasen unos datos y minimizasen otros. Es lo mismo que sucede hoy con la controversia generada por la contaminación electromagnética. A la par que las grandes compañías piensan en aumentar su beneficio siguen apareciendo casos de canceres en lugares habitados con una fuente cercana de emisiones electromagnéticas y apareciendo nuevas enfermedades relacionadas con la electrosensibilidad.

Campoy (2008) afirma que el número de personas que viven cerca de antenas de telefonía, centros de transformación y torres de alta tensión es cada vez mayor, las autoridades y las herramientas de publicidad de las grandes compañías dicen que no hay “evidencias científicas” de su peligrosidad. Lo que no existen son pruebas de que sean inocuas que es además lo que deberían demostrar las compañías que las instalan.

Un pequeño grupo de estudiantes ha demostrado científicamente mediante un sencillo experimento que las ondas de las antenas afectan a la cisteína, compuesto que forma parte del principal antioxidante extra e intercelular de nuestro organismo: Y, por tanto, que afectan negativamente a la salud.

El nueve de junio del dos mil doce y después de años de una falsa polémica sobre la peligrosidad o inocuidad de las radiaciones electromagnéticas emitidas por las antenas de telefonía, el Tribunal Supremo de España ha emitido una sentencia que reconoce que estas pueden afectar negativamente a salud y por eso quedan anuladas las sentencias anteriores que permitían instalar antenas en edificios de viviendas. Además ha quedado al descubierto el garrafal error y el descuido criminal de los jueces y magistrados que han dado la razón a las compañías eléctricas alegando que las emisiones electromagnéticas producidas por centros de transformación, subestaciones eléctricas y líneas de alta tensión cumplían con el Reglamento aprobado por el *Real Decreto 1066/2001, de 28 de septiembre* cuando resulta que no es aplicable en estos casos ya que regula los niveles aceptados de “emisiones radioeléctricas”. Ahora solo queda ver si los poderes públicos cumplen con la obligación de tutelar la salud pública, anulan las sentencias anteriores y obligan a una nueva organización de estos elementos nocivos.

En relación a los efectos nocivos de las pantallas Carr (2011) alega que la Red fomenta una lectura somera, un pensamiento apresurado y distraído, un pensamiento superficial. Es posible pensar profundamente mientras se navega por la red, como es posible pensar superficialmente cuando se lee un libro, pero no es este el tipo de pensamiento que la tecnología promueve y recompensa. En su estudio presenta informes de Gary Small, catedrático de Psiquiatría en la UCLA y director de su Centro de Memoria y Envejecimiento según los cuales demuestra que ha realizado hallazgos de que la Red provoca extensos daños cerebrales y añade: “La actual explosión de la tecnología digital no está cambiando sólo la forma en que vivimos y nos comunicamos, sino que también está alterando rápidamente nuestros cerebros.” (Carr, N. 2011).

Carr explica que los estímulos sensoriales y cognitivos que ofrece la Red han demostrado que provocan alteraciones en las funciones cerebrales. Afirma que la Red emite una corriente constante de inputs a la corteza visual y exige nuestra atención de forma mucho más insistente. Según su estudio la mayoría de los que tienen acceso a la Red pasan conectados no menos de dos horas al día, repitiendo un ritual de acciones a gran velocidad y de forma casi obsesiva. Siendo en los jóvenes donde se amplifica este efecto, que para no volverse invisibles de ese contexto virtual en el que lo social cobra gran

importancia, el joven centra su atención intensamente en el medio a la vez que se difumina y distrae con un sinfín de estímulos y mensajes que compiten por atraer su atención. De este modo los objetivos intelectuales concretos corren el riesgo de diluirse en un océano de estímulos repetitivos, intensivos, interactivos y adictivos, lo que impide a la mente pensar de forma profunda o creativa.

Carr (2011) afirma taxativamente que la Red hace de las redes neuronales algo diferente porque se fortalecen ciertas rutinas con pautas repetidas intensamente que renuevan las neuronas en desuso y adquieren nuevas habilidades. En la Red en vez de meditar en calma o dedicarse a la contemplación del sentido de las cosas se salta de un vínculo a otro sin reflexionar. Se pasa más tiempo en la red que leyendo libros, se dedica más tiempo a intercambiar mensajes que a redactar párrafos. Si bien es cierto que la Red activa muchas funciones del cerebro y esto ayuda a las personas de más edad a mantener la agudeza de sus mentes, la lectura atenta y otras actividades de concentración sostenida se vuelven arduas. El sujeto pensante se acostumbra a tomar constantemente decisiones pero pierde la finalidad de su pensamiento. Al sobrecargar el cerebro se cae en la distracción y no se transfiere la información a la memoria a largo plazo que es según los neurólogos la sede del entendimiento.

Sin embargo leer texto lineal y no hipertexto proporciona hábitos de reflexión, análisis, esfuerzo, concentración y autonomía cognitiva, preparándote para aprender por ti mismo durante toda la vida. Tener una fluida comprensión lectora es garantizar el futuro de las generaciones que en este momento están formándose en las aulas. La lectura lineal da facilidad para exponer el propio pensamiento y posibilita la capacidad de pensar. En el acto de leer, se establecen conceptos, juicios y razonamientos ya que, aunque no se sea consciente de ello, se dialoga constantemente con el autor y con su propia cosmovisión. Es una herramienta extraordinaria de trabajo intelectual ya que promueve el desarrollo de las habilidades cognitivas fundamentales: comparar, definir, argumentar, observar, etc., La lectura lineal desarrolla la creatividad y amplía el horizonte lexicológico y cultural. Leer documentos dotados de hipertexto baja el rendimiento, el entendimiento y el recuerdo. Y se obtiene mayor confusión al obtener el hilo del contenido.

Además de estos impedimentos la red combina la tecnología del hipertexto con la tecnología multimedia, generando los hipermedia que no solo vinculan palabras sino también imágenes, sonidos y animación con lo que las distracciones aumentan. La investigación ha demostrado que lo multimedia sobrecarga los sistemas cognitivos disminuyendo el aprendizaje y el entendimiento. Internet no ha sido construida por educadores y fragmenta la concentración, está pensada para dividir la atención mostrando simultáneamente muchos medios diferentes y dándonos a tiempo real un sinfín de información y notificaciones automáticas como las aplicaciones de e-mail, mensajería instantánea, redes sociales o actualizaciones de blogs.

Según datos aportados por Carr (2011) documentando el comportamiento de los visitantes a páginas de internet se descubrió una clara actividad de rastreo siendo la media de permanencia en una misma página de 25 segundos. Hoy es ya un hecho que se pasa más tiempo navegando y explorando que haciendo una lectura lineal, al conectarse a internet se lee menos pero se sale con la idea de que se sabe más.

Padres de niños encuestados para este trabajo comentaban con asombro que cuando mandaban a su hijo un trabajo por decir de las ranas, los niños cortaban y pegaban lo primero que cogían de internet sin entender nada y cuando el profesor les preguntaba el motivo de este comportamiento los niños decían que para que iban a comprender o a memorizar algo si ya lo tenían todo en internet, este fenómeno también se da en los adultos y demuestra una grave distorsión entre lo que creemos es nuestra memoria y nuestro entendimiento y las posibilidades que ofrece la Red. Si se da el entendimiento individual a la Red se dejará de pensar por uno mismo con el consiguiente riesgo del pensamiento lineal o pensamiento de masas nada crítico con el entorno que le toca vivir.

Muñoz (2004) explica que los medios de comunicación de masas son neutralizadores de la opinión pública y transformadores ideológicos. Las formas de injusticia social son acalladas por estos medios, es por esto que a esta sociedad materialista y tecnificada le resultan cada vez mas molestas las Ciencias Humanas. Esta agudización de la brecha que se está produciendo entre pobres y ricos tiende a explicarse y a justificarse en los medios como diferencias entendibles donde la división de clases y grupos sociales es natural. El estado como sistema de nivelación del mercado no es capaz de poner control

político ni ético al capital especulativo de los grandes lobbys económicos que no hacen sino acrecentar la brecha de la desigualdad. Los medios como propagadores de las opiniones dominantes y creadores de la cultura de masas y el mercado de consumo sirven de apaciguadores de los desajustes económicos, sociales, educativos y culturales. La maquinaria de los medios de comunicación masiva o mass media que llegan a una gran audiencia ejercen un proceso de dominación y de ocultación que tras la aparente nivelación colectiva esconde una estratificación social donde los dominados aparecen desvalorados y sin identidad propia. Su aspecto fundamental es la elaboración de un sistema de creencias donde se justifican las estructuras de desigualdad y se ignoran las diferencias personales como fuente de enriquecimiento y maduración general.

El receptor y consumidor de esta ideología comunicativa post-modernista es descentrado de su psique y convertido en un sujeto adaptado al imaginario simbólico de los medios. La lógica que exponen los medios es usada por la gran mayoría social para construir sus sistemas de valores, estas “señales” aseguran la continuidad de unas estructuras donde el análisis crítico es visto como una amenaza. El desconcierto y la desmotivación es encauzado por el ocio y el espectáculo y estos marcos de referencia construyen una personalidad sectaria y autoritaria basada en los prejuicios y la violencia. Este hiperconformismo donde no queda sitio para la disidencia sustituye los valores por producciones artificiosas y previsibles.

Muñoz, B. (2004) asevera que en la sociedad tecnológica se desarrollan tres niveles nuevos de alienación: las cognitivas que limitan cada vez en mayor medida los marcos de referencia intelectuales y perceptivos del receptor, las socioeconómicas como será el consumo propuesto como forma de vida y, por último, las de índole sociopolíticas como son los modelos de opinión pública encauzada que va dando importancia o relegando unos temas sobre otros, de manera que hablar de esos temas “silenciados” puede llevar a la sensación de “individuo raro y extraño” dentro de la comunidad o el grupo.

La fragmentación de la conciencia colectiva por los “mass media” está llena de un componente materialista casi mitológico que a modo de adoración del becerro de oro ha desplazado el sistema cultural de índole humanista y los valores morales religiosos. En esta época de crisis global se están desarticulando los logros del Estado del Bienestar

con el surgimiento de nuevas formas de desigualdad y empobrecimiento, reorganización de la economía, la sociedad, la cultura y la educación. Esta situación catastrófica es amortiguada por la industria de la comunicación y la cultura de masas. La cultura humanista y los valores religiosos como paradigmas rechazados traen como consecuencias la incapacidad de ejercer una reflexión causal sobre uno mismo y el entorno. Los mass media y el alto coste de la tecnología alientan una sociedad económicamente injusta que valora a sus ciudadanos como piezas de un puzle y no como seres humanos íntegros y divinos.

La hiper-información hoy es abrumadora, constantemente se está en disposición de recibir datos desde múltiples lugares como la prensa, la televisión, la radio o el móvil. En los autobuses y en las estaciones de metro hay pantallas informativas con las últimas noticias del día. En los Smartphone abundan las noticias nacionales e internacionales y los deportes. Pero no solo se tiene acceso a información periodística sino que la sociedad de consumo manda constantemente mensajes que incitan mediante la publicidad al consumismo relacionándolo con el bienestar, el éxito o el sexo. Esta saturación aleja al ser humano de un diálogo pausado y reflexivo y contrasta con la incomunicación que conlleva el día a día en la mayoría de las personas. En el mejor de los casos esta claustrofobia mediática obliga a buscar espacios donde la palabra pueda resonar con el corazón del otro y en el peor ahorca a las personas con esa presión existencial que desemboca en problemas mayores como la violencia, el suicidio, el alcoholismo y la drogadicción.

Este alineamiento mediático lleva a construir la realidad personal con narraciones ajenas fomentando estereotipos simplistas de dudosa moral, justificando la organización económica y social que exalta únicamente el bienestar materialista. Desde que se produce la escolarización hasta que llega la jubilación todo es cada vez más trivial, no se llega a saber de la utilidad de los actos cotidianos y no se encuentra un propósito en la vida. El culmen de esta frivolidad favorecida y publicitada por las pantallas se vive en las emociones fuertes del fin de semana, alcohol, discoteca, compras compulsivas, centros comerciales, comida basura, cine... La doctrina de la gratificación inmediata lleva a los jóvenes a ser consumidores fáciles, a la pura superficialidad emocional, a ser violentos,

cerrados a los de fuera de su núcleo, a hacer del sexo algo banal, al consumo evasivo de drogas a las que se enganchan y les van destruyendo, a la falta de participación social y de responsabilidad con sus vidas.

Como dicen Bringué y Sádaba (2011), Internet es en muchos casos causa de pérdida de horas de estudios por parte de los jóvenes, aunque solo una minoría presenta casos de adicción a las pantallas con un abandono total del estudio. Para que esto no suceda es deber de los padres educar en el buen uso de internet e identificar posibles problemas educativos antes de que sea demasiado tarde y el niño acabe adquiriendo hábitos que le sean perjudiciales. La cultura potencia el uso de las tecnologías vinculándolas al éxito, se regala tecnología por parte de los padres como sinónimo de cariño en lugar de establecer vínculos directos de confianza y comunicación. La omnipresencia de las tecnologías tan “necesarias por necesidad” favorece el individualismo y dificulta el contacto emocional con el otro. “Conectarse por conectarse” o “jugar por jugar” o “ver por ver” hace sujetos pasivos que consumen emociones prefabricadas e ideas superfluas por los grandes grupos comunicadores dando comida digerida y de mala calidad con el fin de ver incrementados sus ingresos económicos y el de sus patrocinadores.

La violencia de la televisión, el cine, y los videojuegos marcan la psique del niño inmunizándolo ante el dolor ajeno y volviendo relativos valores universales de respeto, amor y comprensión, la intolerancia y la violencia cobran un valor inadmisibles que pone en riesgo la cultura de paz. Se tiene la costumbre de encender la televisión al llegar a casa de modo automático sin valorar la programación. Las fuentes de información pueden tener efectos positivos en el desarrollo cognitivo y educativo pero los contenidos nocivos pueden influir negativamente, desinformar y fomentar valores erróneos.

La violencia, el sexo y los contenidos intrascendentes desgraciadamente abundan en los medios. La exposición a la violencia en las pantallas produce una violencia potencial que puede manifestarse o no en conductas agresivas pero que insensibiliza ante el dolor y el sufrimiento ajeno. Los contenidos de carácter pornográfico o erótico donde la mujer es mero objeto del hombre, emiten un mensaje descontextualizado de las relaciones sexuales promoviendo violencia de género y machismo. La idealización superflua del sexo, de la mujer y del hombre crea nuevos tabúes basados en la exaltación de

estereotipos masculinos y femeninos fuera de la realidad que llevan al prejuicio sexista, al sexo compulsivo e impiden consumir relaciones sinceras y de corazón a corazón entre el hombre y la mujer favoreciendo e impulsando la homosexualidad.

Los contenidos lúdicos e intrascendentes crean mentes fragmentadas donde prima el criterio superficial frente a un uso del intelecto en pro del conocimiento de las verdades universales. En el ámbito de la salud se ha visto como las pantallas influyen de manera nefasta en disfunciones alimentarias que llevan a la bulimia y a la anorexia. En la televisión se pregona una mujer delgadísima y los contenidos de internet asesoran sobre las mal llamadas dietas milagro. Otros nuevos síntomas son la aparición de nuevas enfermedades en las muñecas o los codos por el excesivo uso de la computadora que ocasiona sedentarismo y ataques epilépticos.

Bringué y Sádaba (2011) en su estudio mencionan que el 27% de niños entre 10 y 18 años reconocen que los videojuegos pueden volverles violentos. Este porcentaje es mayor entre los chicos, 30%, que entre las chicas, 23%. En la opinión de los autores ha de existir una conciencia generalizada de que poner datos personales o fotografías puede ser contraproducente. Charlar con desconocidos puede acarrear sorpresas desagradables. La dependencia y la adicción a las pantallas están apareciendo como patologías a una edad cada vez más temprana. Los usos desmedidos pueden desembocar en patologías y trastornos de conducta en los cuales ante la privación del objeto al que se está apegado surge incapacidad para manejar situaciones cotidianas. Si el joven se pone nervioso o se enfada cuando no puede o no le dejan navegar se puede afirmar que está enganchado a una pantalla.

Muchos menores acceden a internet desde lugares ausentes de cualquier mediación adulta, además el ciberespacio permite que los navegantes puedan ocultar su identidad y desarrollar actividades ilícitas que bien como víctimas o como verdugos pueden hacer de la red un entorno peligroso. La identidad queda fácilmente enmascarada detrás de un apodo o nickname lo que facilita la desinhibición y el anonimato con el riesgo de que esto sirva para no ser sincero y adoptar conductas dañinas. Es fundamental el papel de padres y profesores para evitar ser víctima de desaprensivos y para evitar mismamente ser perpetrador de acoso o chantaje, el hoy llamado ciberbullying. El celular puede ser el que

origine el ciberbullying si se da un mal uso a la cámara y se graban escenas en los que se denigra intencionalmente la personalidad de un compañero. Hay casos en los que se reciben mensajes obscenos por parte de desconocidos o de conocidos que se ocultan tras un número oculto que puede derivar en casos de acoso. Enviar mensajes perjudiciales por el celular a otro compañero también entraría dentro del ciberbullying y a pesar de que son fenómenos que se dan en muy poca proporción hay que estar siempre alerta.

1.2.3. Las oportunidades que plantean las TIC's

Las TIC's facilitan la interacción social a través de la transmisión de conocimientos y afianzan las relaciones. Se crean vínculos emocionales y relaciones afectivas que diluyen las fronteras espacio-tiempo traspasando en ocasiones lo virtual ya que si bien se chatea en mayor medida con gente conocida también se hace para conocer gente. La identidad se reinterpreta y se reinventa posibilitando nuevas formas de relación. Emergen nuevas formas de construir la realidad a través de las distintas interacciones. Un ejemplo de ello es la mensajería instantánea que pone a disposición de los usuarios un modo sencillo y barato de mantener una comunicación.

El joven con las pantallas es capaz de crear múltiples realidades sociales emergiendo nuevas formas de construir la realidad. Dentro de las posibilidades que ofrecen en el campo de las relaciones humanas encontramos bromas, diálogos, cadenas de mensajes y juegos. Las bromas sirven para pasarlo bien, entretenerse, relacionarse u otorgar significados de resistencia a lo impuesto socialmente. Los diálogos abren campos de relación e interacción donde el sujeto intercambia significados y realidades. Las cadenas permiten enlazarse como sujeto activo compartiendo proyectos acciones o deseos. Los juegos crean un espacio virtual donde se transforman las normas originales creando sentidos de identidad múltiples y compartidos con otras personas.

Respecto al desarrollo cognitivo del niño hay estudios que afirman que los videojuegos ayudan a desarrollar la inteligencia espacial, la coordinación ojo-mano, la capacidad de atención visual y la creatividad. Se han creado juegos para la práctica del deporte y la fortificación de la memoria que ayudan a mantener un buen tono físico y una aguda destreza mental. Las nuevas tecnologías usadas adecuadamente permiten un uso comunitario que beneficia las relaciones sociales. Lo mismo sucede con las redes sociales que crean nuevas formas de comunicación y desarrollan normas compartidas a la hora de publicar información desarrollando nuevos géneros de comunicación escrita.

Las TIC's son un recurso muy valioso que se debe de aprovechar en todas las áreas posibles, la importancia radica en que funcionan de modo determinante en la construcción del conocimiento durante el proceso de enseñanza-aprendizaje, ya que al ser un recurso nuevo e innovador hace que los alumnos muestren más interés en la clase y las actitudes que tomen en la realización a las actividades sean positivas. Un maestro bien formado y en continua preparación tiene la capacidad de mostrar gusto por dar su clase, ya que si el mundo evoluciona tomando las tecnologías como la base para desarrollar diversas actividades, en la educación va a ser lo mismo, en un futuro solo se educará a través de los medios tecnológicos. Este recurso educativo permite ser parte activa del estudio porque es fácil de usar, más real, valioso y apto para realizar actividades de interés para los alumnos. Estas tecnologías se deben aprovechar al máximo porque los cambios que se están generando son tan radicales que hacen que algunas cosas como el pensar, comprar, aprender, realizar papeleos y muchas otras cosas, que sin la tecnología serían acciones complejas; están ahora a un solo clic de distancia.

En la educación es de gran ayuda utilizar las TIC's, los alumnos por encontrarse en la etapa de la adolescencia buscan nuevas experiencias, les gusta todo lo novedoso, tecnológico. Por lo que es fácil adentrarlos y que formen parte de las TIC's tanto en la escuela como en el desarrollo de su vida cotidiana; las TIC's por sus cualidades son llamativas y generan un gran interés en ellos. Así que abordar el aprendizaje mediante el uso de las TIC's es un recurso realmente práctico que ayuda a manejar o dar cualquier clase de tema o asignatura. Además de la interacción que se va generando entre ambos, hace que la atención se atraiga de una manera rápida, manejable, fácil.

Por otra parte en estos tiempos digitales los alumnos desde pequeños han ido interactuando con estas tecnologías y están familiarizados con ellas, no todos claro, pero si una gran mayoría. Es esta estrecha relación con las tecnologías de la información y comunicación la que genera como resultado el desarrollar o crear en ellos nuevas habilidades y destrezas que hacen que su conocimiento lo construyan de una manera eficiente y práctica.

La interacción dentro de la sociedad que facilitan contribuye a obtener información y a compartirla. La comunicación es el medio por el cual se transmiten mensajes de una persona a otra. Para el ser humano esta interacción es esencial, no sólo en el aspecto laboral, sino también en el afectivo. Pues la comunicación es una capacidad, cualidad y habilidad extraordinaria que posee el ser humano. La humanidad desde sus inicios, ha evolucionado en gran medida debido a esta habilidad de transmitir sus intenciones, deseos, sentimientos y conocimientos.

En la actualidad las TIC's forman parte del uso cotidiano en la sociedad, se interactúa mucho con ellas pues poseen la cualidad de facilitar nuestro trabajo y nuestra vida; obviamente la educación también se debe de apuntar a este recurso educativo porque no es posible concebir que la sociedad evolucione en conjunto con las TIC's y la educación se estanque en el pasado, el uso de estas tecnologías en las escuelas es capital. En el aprendizaje ayuda en la forma de obtener conocimientos pues no es un proceso que se lleva a cabo en la mente, sino a través de la interacción, entre el contexto social y cultural, así como en los recursos que se utilizan para originarlo y que cada persona adquiere de distinta manera. La incorporación de las TIC's en la vida cotidiana ayuda en diversidad de funciones que pueden realizarse a través de ellas, funciones que en su utilización se ganará tiempo, se ahorrará energía, se ganará en fiabilidad, y permitirá liberarse de acciones tediosas y aburridas.

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

1.3.1. Iniciativas en el ámbito de la regulación

El uso de las cuatro pantallas: internet, teléfono móvil, video juegos, y televisión, son los medios que más usos brinda por consiguiente 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.

Todos los estudios que se han realizado en torno a las TIC's en niños y adolescentes se plantean crear un marco legislativo que protejan al menor.

Dentro de estas expectativas se encuentran muchos agentes que de una u otra manera se implican para cumplir con este cometido frente a los diversos peligros que pueden acarrear la mala utilización de las pantallas, en primer nivel esta la familia (especialmente los padres) y los profesores, en segundo nivel nos encontramos con los propios medios de comunicación, los desarrolladores tecnológicos y las autoridades públicas.

Sobre este campo de la regulación existe poca legislación sin embargo lo correcto sería de que se tome una decisión inmediata en el asunto. El informe Eu Kids online es el que nos da una información relevante y exploratoria de la legislación de cada país, explicando qué organismos cumplen con sus objetivos de regulación especialmente en el campo de internet y sobre otros medios como el móvil.

Solamente unos pocos han salido a la luz. El informe de La Generación Interactiva en España argumenta lo siguiente (La Generación Interactiva en España, 2009, "Tal es el caso de Proveduría de Justicia de Portugal que, por ejemplo: Ha llevado a cabo distintas

acciones junto a algunos Ministerios del país, ICP-ANACOM² y ciertos operadores de comunicaciones.”

Algunas tecnologías también están tomadas en consideración. Entre otras los videojuegos, Wuartella, Okeefe & Scantlin (2000) trataban este asunto haciendo alusión a dos sistemas de clasificación de contenidos de videojuegos “violencia, sexo, racismo, las edades para las que se consideran apropiadas.”

En España se han creado diversas iniciativas en este campo con el fin de proteger al menor ante las tecnologías y medios de comunicación, el informe de La Generación Interactiva en España, (2009) dice:

“PROTEGELES, es un organismo que está especialmente centrado en la lucha contra contenidos nocivos en internet de diversa índole (pornografía, xenofobia, apología del terrorismo³, tráfico de drogas, etc.)”

Esta entidad tiene una línea de denuncias y trabaja conjuntamente con las fuerzas policiales Españolas, por otro lado han llevado a cabo estudios sobre seguridad y costumbres de los menores en cuanto a empleo de internet, teléfono móvil, videojuegos seguidamente han realizado campañas de concienciación así como actividades formativas para un buen uso de las tecnologías.

El COAN⁴ es otro de los organismos que se encarga de velar por la seguridad del menor, aunque su campo es el de la radio y televisión, también se encarga de revisar estudios en el ámbito de estas tecnologías, internet, teléfono móvil y videojuegos. De igual manera la COAN subraya la importancia que tiene la familia dentro de la regulación ya que son actores directos del consumo de las pantallas y pone de relieve la importancia de estos

² ICP – ANACOM: Instituto de Comunicaciones de Portugal – Autoridad Nacional de Comunicaciones.

³ .- Apología del terrorismo: Es el discurso, tanto hablado o por escrito, en defensa o alabanza de acciones u organizaciones terroristas

⁴ .- COAN: Consejo Audiovisual de Navarra

tres pilares de iniciativas dentro del campo interactivo de las tecnologías y los resume en tres:

La regulación, mediación familiar y la educación para la comunicación o lo que se le llama Media Literacy.

El principal organismo en Ecuador que se encarga de ejercer las funciones de administración y regulación de los servicios de telecomunicaciones es CONATEL. Este organismo funciona bajo una dinámica fuertemente centralizada.

Una de las grandes preocupaciones por las que atraviesa la sociedad es por llegar a una educación de calidad, con grandes cambios innovadores, actualmente se vive uno de los replanteamientos críticos en todo el mundo del sentido de la escuela en esta nueva época, la era de la telecomunicaciones, desde este contexto de grandes cambios la escuela no puede quedar al margen de estos trascendentes cambios en el ámbito de la vida diaria y tiene la responsabilidad de responder a estas apremiantes demandas sociales, estructurando cambios en sus planificaciones didácticas para adaptarse a las nuevas épocas tecnológicas.

Sobre estas expectativas el gobierno ecuatoriano tomó riendas en el asunto y en junio del 2010 saca a concurso un proyecto de estudio para conocer las circunstancias por las que atraviesan las nuevas generaciones interactivas esta gran responsabilidad la toma la compañía Movistar, con los resultados de esta investigación se podrá entre otras cosas establecer normas para regular el uso de las nuevas tecnologías, conocer de primera mano las necesidades que existen en las diferentes regiones en cuestión de sistemas informáticos, como influyen estos medios en el comportamiento de los niños y jóvenes.

La tecnología es un hecho palpable que está presente en nuestra sociedad, es necesario que entre a formar parte de nuestro entorno, las cuatro pantallas ya son imprescindibles para el adelanto de un país, es cierto que son importantes, pero siempre conlleva un riesgo si no se hace un adecuado uso del mismo. No se puede ser indiferentes ante los grandes riesgos al que se enfrentan chicos y grandes en esta nueva era informática, al no tener un adecuado conocimiento se es un foco de peligro en las redes sociales, hacerse

adicto a determinados productos de comunicación y de entretenimiento, como facebook, páginas web, juegos, y de estar expuestos al acoso cibernético y en fin un mundo de géneros que existen en la actualidad, esto se hace más proclive al tener todo lo que queremos tan solo al pulsar un botón en un ordenador por lo tanto es importante conocer el lenguaje que se emplea en las tics. La educación en medios de comunicación tiene como función básica la formación de la conciencia crítica y el desarrollo de actitudes activas y creativas en las personas para hacer frente a los envolventes procesos de comunicación en los que estamos inmersos.

1.3.2. Iniciativas en el ámbito de la mediación familiar

Schramm, (1961) “subraya la importancia de ejercer algún tipo de mediación respecto al contenido, refiriéndose de manera concreto a aquellas de carácter atemorizante que podían tener algún tipo de efecto nocivo en el menor”.

Así como han cambiado las tecnologías también han cambiado las nuevas generaciones interactivas los jóvenes están tomando pautas en relación a estos hechos, no pueden quedar rezagados deben ir acorde a los adelantos, se habla en anteriores párrafos de los riesgos que surgen en determinados casos, todo cambio corre un riesgo, se debe determinar y priorizar cuales son estos e ir tomando mediadas para corregir y llegar a un buen fin. En los años 50 ya hubo preocupación por parte de los padres de familia por como influían las pantallas en la conducta de los niños y adolescentes, desde entonces se viene planteando estudios para poder mediar en el consumo tecnológico, las situaciones más destacadas fueron el tiempo, se refiere tanto al momento del día como a la cantidad de uso, una cantidad excesiva puede provocar adicción e interferir en otras actividades como tareas escolares, tiempo con la familia o amigos y sobre el contenido también parece fundamental controlar que los menores no accedan a aquellos que puedan ser nocivos, así como ayudarles a interpretarlos de forma adecuada, el primero de estos

destacaba sobre el segundo. En la actualidad se sigue investigando como intervienen las tics en la educación y el entorno familiar, porque así como hay adelantos también aparecen nuevos peligros, en investigaciones recientes se ha sacado conclusiones que ayudan a mejorar las actitudes que tienen los padres frente a la manera de normalizar y mediar en el consumo de los medios informáticos.

En este sentido es importante resaltar el argumento de Messaris (1982) "En cuanto a los contenidos, es importante ayudar a interpretar los contenidos expuestos en un medio confirmado si se corresponde con la realidad, mostrar acuerdo o desacuerdo con el mensaje que es transmitido a la audiencia, añadir información adicional al mensaje en caso que fuera necesario".

Estos fueron los primeros indicios de mediación en las TIC's dentro del entorno familiar pero como es evidentemente conocidos por toda nuestra sociedad, el nuevo panorama tecnológico avanza a pasos agigantados y nos sitúa en el cambio del siglo, en un entorno mediático sin precedentes.

Las últimas décadas del siglo XX han contemplado la llegada de nuevas tecnologías como los videojuegos el teléfono móvil, el ordenador e internet.

Las nuevas tecnologías abren un amplio abanico de posibilidades a muchos agentes: las personas como usuarios individuales, las empresas e instituciones, las administraciones públicas, etc.

Se puede afirmar que un uso con conocimiento apropiado de las nuevas tecnologías facilita la vida de todos ellos, por consiguiente nacen nuevas expectativas en mediación y se habla de los nativos y los inmigrantes digitales.

La generación Interactiva en el Colegio Vida Nueva (2011) ya habló sobre los jóvenes nacidos inmersos en el desarrollo de la nuevas tecnologías llamándolos nativos digitales y los que no han nacido inmersos en este entorno pero que se ven obligadas a utilizarlas porque la sociedad actual así lo requiere los llamo inmigrantes digitales

Estas diferencias de entre el nativo y el inmigrante digital plantean un reto desde un punto de vista educativo y protector, pues a menudo padres y madres se ven superados por los más pequeños en el manejo de los nuevos medios.

Para que la familia actúe como mediador cabe destacar la importancia de la alfabetización digital bien necesario para que los padres agentes mediadores adquieran las capacidades y los conocimientos precisos para participar plenamente como moderador en el consumo de las pantallas y de esta manera mejorar y enriquecer el proceso de enseñanza aprendizaje Una educación con una óptica innovadora es el motivo por la que se trabaja arduamente, es la meta de todos los países, las grandes aportaciones que nos brinda las tecnologías de la información y comunicación son incalculables en diferentes campos como la educación el trabajo las telecomunicaciones, los negocios.

La familia es el principal agente en el cual los jóvenes ven como un ámbito educativo en el uso de las nuevas tecnologías, es en el seno de la familia donde se interactúa con las diversas pantallas bajo este panorama, el hogar se configura como un espacio donde el joven accede a las pantallas y también adquiere, por interacción con padres y hermanos, pautas y criterios sobre el uso de internet, lógicamente, el celular los videojuegos la televisión no escapa a la importante labor mediadora de padres y madres frente a la generación interactiva. La existencia o la ausencia de mediación por parte de los padres en el consumo de programas televisivos se pueden manifestar en múltiples consecuencias, en el cuadro anterior se puede concluir que existe una buena intervención por parte de los padres cuando se trata de averiguar por donde están navegando sus hijos y las posibilidades de preocupación en temas de consumo aumenta según decrece la edad de los niños y adolescentes.

Según generaciones Interactivas en Ecuador “Ponerse frente al televisor no supone conflicto alguno con sus padres para el 73% de los integrantes de la Generación Interactiva de Ecuador.”

Una vez localizada la existencia de cierta mediación familiar se puede clasificar los motivos de conflictos: Para los que discuten lo hacen de forma mayoritaria a causa del tiempo que pasan frente al televisor otras ocasiones son recriminados por ver televisión

en momentos inadecuados y también un mínimo porcentaje de las discusiones el conflicto entre padres e hijos tiene su origen en los contenidos vistos por los menores.

De igual forma que en las demás pantallas como se verá más adelante hay una similitud en todas ellas, es muy notorio que algunos aspectos se alejan mucho uno de otros como preocuparse más por el tiempo que los contenidos, es sumamente necesario que se trabaje en este asunto para poder equipararlos, fomentar iniciativas en el ámbito de la regulación y mediación familiar es imperante ya que las tecnologías no paran de avanzar en la carrera tecnológica.

Los videojuegos es otra de las tecnologías que nuestros niños y jóvenes utilizan para su esparcimiento y distracción por lo tanto al igual de las demás pantallas también estos ocupan un considerable tiempo en la vida de este público y, la mediación parental nuevamente toma gran protagonismo a la hora de poner ciertas normas para una acertada utilización en sus actividades lúdicas.

El informe del Colegio Vida Nueva. (2011), afirma que en escala de importancia sobre mediación en el consumo de pantallas primero está el tiempo de juego 67%, seguido del momento 29% y por último el tipo de juego 20%.

Estos datos nos permiten conocer que los padres se interesan más en el tiempo y en menor escala el momento del día en que se ponen a jugar los jóvenes, estos dos factores son muy importantes de tomarlos en cuenta ya que un exceso de tiempo vendría a tornarse perjudicial para el niño por cuanto se puede hacer adicto a esta actividad y restaría tiempo para interactuar con la familia, convirtiéndose de esta manera en una persona aislada y solitaria, con las consecuencias psicológicas y de comportamiento que puede devenir, en cuestión de aprovechamiento académico igualmente se tendría complicaciones, solamente un pequeño porcentaje de padres utiliza este medio como instrumento para poder castigar por otros comportamientos

Con respecto al celular se indaga sobre tres cuestiones: la existencia de conflictos familiares derivados del uso del celular por parte de los menores, el motivo de los mismos

y si el acceso al celular se constituye como moneda de cambio educativa convirtiéndose en un premio o un castigo por parte de los progenitores.

Bringué, X y Sádaba, C. (2011) alegan que:

“En el primer caso, a la luz de los resultados, podemos afirmar que existe muy poca correspondencia entre el uso intensivo del celular y la existencia de conflictos familiares”

El celular hoy en día se ha convertido en un bien tecnológico imprescindible, su uso ha crecido a una velocidad impresionante en comparación con otras novedades del pasado, dado este crecimiento se hace necesario explorar sobre cómo ha afectado en el ámbito de la educación a los jóvenes dentro el entorno familiar, en este sentido, la investigación realizada al igual que las demás pantallas nos da a conocer que el celular llega a obtener un gran lugar en la vida de los jóvenes sirviéndoles para comunicarse, jugar, escuchar música, y demás actividades interactivas, es un instrumento del que ya no se puede prescindir, nos hace falta incluso para poder ubicar a los hijos en lugar que se encuentren, por lo tanto es ya una realidad que la mayoría de niños desde muy pequeños y jóvenes tengan en su poder un celular. Mayoría afirma no tener conflictos con sus padres por el uso intensivo del celular y que tampoco utilizan este instrumento como medio de castigo por otros comportamientos. Los padres poco se fijan en la forma de uso.

Al convertirse en un medio necesario que tiene que estar siempre con la persona se hace difícil la regulación y la mediación parental, en los actuales momentos se puede integrar en un teléfono: juegos, cámara, internet y a través de este conectarse a televisión, en pocas palabras tenemos las cuatro pantallas en uno solo, dadas estas circunstancias es de vital importancia la educación en torno al uso y disfrute de este aparato, la persona tiene que ser consciente de los beneficios y los daños que puede causar su buen o mal uso, en aspectos de conducta y comportamiento, si no se orienta en valores puede ocasionar perjuicios que supondrá mucho trabajo para su reordenamiento, al igual que con el ordenador, también con el celular podemos ser objeto de maltrato psicológico, acoso sexual o se puede caer en la tentación de acosar y maltratar a otros ya sea por decisión propia o influenciados por otros, que poco o nada les importa el daño que

pueden causar con estos comportamientos que ofenden la moral de las personas, nuevamente se hace referencia que la educación es clave para llegar a buen puerto.

1.3.3. Alfabetización en las TIC's. (Iniciativa sobre media literacy)

Aprender a alfabetizarse en el ámbito de las nuevas tecnologías supone combinar la actividad individual con las relaciones personales. Este es el modo de evitar que las tecnologías e internet se conviertan en un refugio de automarginación lejos del mundo real que crea dispersión y aislamiento. Internet se presenta en los medios como una metáfora de la democracia pero la tecnología por sí sola no hace libres a las personas. Sin una cultura crítica no sobrevendrá la justicia, la libertad o la democracia solo por el uso de estos nuevos medios aparentemente tan democráticos. Detrás de esta apariencia se esconde que el 80% de los medios de información mundial están manejados por cuatro empresas en manos de industrias armamentísticas, bancos y lobbies económicos (Reuter, France Press, Associated Pres, Unites Press internacional). Con internet sucede lo mismo, el monopolio de medios e infraestructura es una barrera para la democratización de la red ya que los imperios empresariales siguen tratando la información como mercancía y amasando fortunas a costa de ello.

El derecho a educarse y a utilizar estas tecnologías ha de permitirse a todos sin excepciones y con independencia de su clase. El saber ha de servir para participar no en calidad de súbditos sino en la de iguales legitimados por el conocimiento. El fin de la educación tecnológica ha de buscar que los educandos sean personas integrales y no autómatas. Si se hace de la educación en las pantallas algo útil se hará útil a la sociedad y ya no se acrecentará el individualismo, sino que se buscará conseguir un mundo más justo. Hay que pensar qué cosas nuevas se puede hacer con la tecnología, ya que no tiene sentido incorporar la potencialidad de las tecnologías, para hacer las mismas cosas que se realizan en entornos no tecnológicos. Por ello la aplicación de las tecnologías a la

formación debe superar la mera función de la transmisión de información, por el contrario deben convertirse en herramientas que sean de verdad útiles para la creación de entornos apropiados para el aprendizaje.

Izarra y Cerrón (2004) apuntan que al interactuar con el mundo es difícil diferenciar que procesos psicológicos nos pertenecen y cuáles no, de ahí la necesaria educación para las pantallas, es aquí donde debe comenzar el proceso y no en un aprendizaje técnico, este ha de venir después. Los medios proyectan las representaciones simbólicas de los individuos, son un instrumento formador del imaginario colectivo. Las divisiones generacionales muestran como los condicionantes culturales representados por las nuevas tecnologías y las pantallas en general tienen un papel socializador determinado. Es por eso por lo que hay que tener en cuenta las diferencias generacionales que existen para una correcta asimilación tecnológica. Los jóvenes de hoy tienen ya asumida la tecnología por el tiempo que le dedican. Pero esto no quiere decir que comprendan lo que ven y lo que hacen.

Izarra y Cerrón (2004) argumentan que los medios de comunicación naturalizan lo mostrado generando aprendizaje implícito y explícito que se incorpora de forma natural pues se dota a los medios de una credibilidad no cuestionada. Aseveran al respecto que cuando contemplamos una imagen, vamos al cine, leemos la prensa, vemos la televisión o utilizamos Internet nos parecen actos de lo más cotidianos y simples pues están inmersos culturalmente en nuestra sociedad y es ahí donde radica todo su potencial, están naturalizados, no producen interrogantes sobre ellos, en todo caso sobre la información que articulan, el medio es transparente a nuestra percepción. Como decía McLuhan M., "el medio es el mensaje", este es asimilado a través de su aparente ingenuidad y simplicidad, pero como hemos demostrado tanto una como otra son características artificialmente construidas con objeto de alterar la realidad de forma consciente o inconsciente. La labor de la educación radica en hacer visible la forma en que accedemos a los medios para lograr un distanciamiento objetivo y descifrar los códigos manipuladores. Trabajar desde la escuela puede aportar análisis y crítica de esos medios y las personas que los utilizan. Desmontar los procesos manipuladores supone

hacer un análisis integral reflexionando sobre los entramados socioculturales y contextualizando sus representaciones.

Los medios están integrados en lo social y lo cultural es por ello el interés de que la alfabetización en las TIC's integre los medios en el contexto del aprendizaje. No basta con incorporar las nuevas tecnologías audiovisuales y de la comunicación con objeto de estar técnicamente alfabetizados, sino y más importante, trabajar en la reflexión, el análisis y la crítica que suponen. Es necesario aprender a recibir los mensajes de los medios masivos. Sabiendo comprender las intenciones del mensaje se está en posición de evaluar los procesos comunicacionales y utilizar los medios de comunicación para crear mensajes que la sociedad aproveche en la ampliación de su conocimiento de la realidad, haciendo del oyente, televidente, lector o internauta un sujeto activo en una sociedad abierta y participativa.

La conciencia crítica de las personas capacitadas puede y debe utilizar los medios de comunicación como actores del cambio social para la mejora y el crecimiento social y personal. Uno de los primeros cambios dentro de los monopolios empresariales de la comunicación sería sin duda el uso democrático y participativo de estas estructuras mediáticas de manera que la sociedad civil estuviera capacitada para introducir su visión sobre la utilización de los medios. Para ello habría que difundir una conciencia de cooperación entre todas las esferas sociales y construir un proyecto común de prosperidad por encima de ideologías e intereses egoístas. Habría que tener una conciencia muy clara de cuáles son las causas originales que crean las desigualdades y la marginación así como la alienación de la conciencia empezando por cambiar estas estructuras de pensamiento que facilitarían la convivencia pacífica entre todos los hombres y la mejora de todos los puntos marginales de la sociedad.

II. METODOLOGÍA

2.1. Contexto

Los niños y adolescentes investigados pertenecen a lo que se denomina la clase media, son hijos de padres trabajadores que tienen salarios medios y que han crecido en la Comunidad de Madrid con toda la seguridad y la comodidad que caracteriza a esta época donde la clase media es amplia. Han tenido acceso a un estado del bienestar que dan por sentado y que por ello no cuestionan ni valoran. Han recibido educación obligatoria y tienen grandes facilidades para la formación universitaria o laboral.

2.2. Participantes

Los participantes fueron seleccionados según un criterio de edad en la comunidad de vecinos donde residen y trabajan los autores. Su nivel económico es medio y medio alto, van a lo que se denomina en España colegios concertados. Son colegios con dirección y administración privada pero subvencionados por el Estado. Los niños de nueve a doce años estudian en el colegio concertado Malvar y Carmelo. Los de trece a dieciocho en el instituto José Saramago y Príncipe Felipe, institutos públicos financiados totalmente del Estado. Se contó con la colaboración de 10 participantes por cada grupo de edad, eran alumnos matriculados en Primaria, Eso y Bachillerato. En la selección participaron un total de 30 alumnos. Dada la legislación vigente que impide recabar datos personales a los alumnos no se les solicitó ningún tipo de información personal ni se les realizó fotografías.

2.3. Recursos

Los niños y jóvenes encuestados encajan con los perfiles solicitados a los alumnos fuera del Ecuador en lo referente a la edad. Para que accedieran a realizar la encuesta se tuvo que explicar a ellos y a sus padres el motivo por el que se requería su participación

haciendo un avance del contenido aproximado que se iba a tratar. Al estar situados en el entorno laboral de los encuestados no se tuvo que realizar desplazamientos extraordinarios ni tratar con ninguna institución educativa. A nivel económico no supuso un gasto destacable, el desplazamiento era el habitual. Únicamente mencionar las fotocopias para realizar las encuestas.

Para ahorrar tiempo y dinero se imprimió una vez la encuesta para preguntar de modo oral y luego rellenar la respuesta asignando un color a cada encuestado. Al presentar las encuestas a la universidad, se repitió el proceso, presentando una encuesta por grupo de edad y asignando un color a cada encuestado. La encuesta de los dos primeros grupos de edad consta de 31 preguntas y la del segundo grupo de 129 preguntas.

2.4. Diseño y procedimiento

No solo se quería basar el análisis en datos obtenidos de la red a través de artículos y libros digitales, se utilizaron libros que trataban la temática de las pantallas porque en la red abundan artículos o revistas pero es difícil dar con libros completos. La biblioteca de Morata de Tajuña fue el lugar donde se accedió al material necesario. El formato físico produce una interacción más compleja con el autor haciéndose factible el acercamiento a su pensamiento y a su forma de exponer su tesis. Una vez seleccionados los volúmenes, estudiado y contrastado el material se procedió a apuntar los aspectos que se querían destacar y el modo en que iban a ser tratados. Este ejercicio de documentación se llevó a cabo durante tres meses.

Para profundizar y dar una visión completa era importante hacer hincapié en aspectos que no son tomados en cuenta habitualmente, bien porque no pertenecen al pensamiento de la mayoría o porque son evadidos por las grandes multinacionales.

Esta investigación está realizada en el lugar de trabajo de uno de los investigadores y en un sector cercano a la residencia del otro investigador.

Lugar de trabajo investigador 1: Arganda del Rey municipio de la Comunidad de Madrid; en la comunidad de vecinos de Josefa de Salvanes número 110

Sector del investigador 2: Parque de Tetuán, Bellas Vistas, Madrid.

Fuentes de información: Muestra poblacional; se seleccionó a 10 niños de ambos sexos en edades comprendidas entre 6 a 9 años, 10 a 14 años, y 15 a 18 años, y cursando Primaria, Eso y Bachillerato.

La observación es indirecta, la técnica a aplicar para la recolección de datos fue la encuesta la misma que tiene las siguientes características: cuestionarios para niños de 6 a 9 años 31 preguntas, otro cuestionario de 129 preguntas que sirve para los dos grupos de edades entre 10 a 14 años y 15 a 18 años.

2.4.1. Breve descripción del desarrollo de la encuesta

Los jóvenes encuestados eran de nacionalidad española y un nivel económico medio que conviven en las cercanías de los autores. Para realizar las encuestas se pidió permiso a sus progenitores, los derechos de protección al menor están muy delineados y hay limitaciones para sacar fotografías o pedir información personal, no obstante los padres accedieron de buen agrado a que se realizaran las encuestas.

Los niños de más de catorce años se desmotivaban cuando comprobaban la duración de la encuesta y respondían automáticamente, sin pensar, con lo que se hacía necesario poner exigir cierta rigurosidad. Los menores de catorce años manifestaron más paciencia y

razonamiento pero también más dudas al no entender la formulación de la pregunta y tener que hacer una explicación de la misma.

El parque es un lugar para el ocio donde concurren las personas para su distracción y actividades deportivas, es el sitio ideal para encontrar toda clase de gente sin distinción de raza, cultura ni sexo, ese fue el motivo por el que se aplicó la encuesta a niños que lo frecuentaban.

Se clasifico a cinco niños y adolescentes de ambos sexos y para tratar que la encuesta sea lo más heterogénea posible. Al comienzo de las encuestas los niños y sus padres que les acompañaban se mostraron un poco reacios a colaborar, sobre todo niños en edades comprendidas entre 6 y a 9 años, esto llevo a pedirles unos minutos de su atención para explicarles a breves rasgos el motivo de la encuesta. Después de escuchare se mostraron incluso colaboradores.

III. ANÁLISIS, INTERPRETACIÓN Y DISCUSIÓN DE RESULTADOS

Las nuevas tecnologías están cambiando muchas cosas y una de ellas es que cualquier persona o institución puede convertirse en un potencial creador de contenidos y de conocimientos es más, la creación colaborativa de conocimientos ha alcanzado unas dimensiones nunca vistas, la Wikipedia es un ejemplo de las posibilidades que tiene la creación colaborativa de conocimiento a través de la web. Esta democratización del ámbito tecnológico está avanzando a un ritmo más lento del deseado hoy día existen buenos programas de código abierto pero los servidores siguen estando en pocas manos con lo que se condiciona mucho el contenido que pueden disfrutar los usuarios.

La U.T.P.L. ha sabido aprovechar al máximo las tecnologías, como recurso para educar a miles de alumnos en todos los rincones del mundo, poniendo al servicio de sus estudiantes y porque no decirlo de la sociedad en general temas de gran interés como tutorías virtuales, conferencias, seminarios, etc.

Algunas fundaciones continúan con sus esfuerzos por acercar las TIC's a los centros escolares, dando tanto formación dirigida a aquellos actores de la comunidad escolar todavía no familiarizados con ellas, como formación avanzada dirigida a los docentes y coordinadores de TIC's.

Las generaciones interactivas están tan ligadas a este modo de tratar la información y la comunicación y se ha llegado a un punto tal que ya no se puede prescindir de estos medios, desde muy temprana edad los niños y jóvenes ya cuentan con alguna de estas novedades digitales. La tecnología está cambiando a nuestra sociedad a pasos agigantados, las nuevas generaciones no pueden ni deben quedarse rezagados de estos adelantos y los padres y educadores tenemos una gran tarea que discurre paralela a estos hechos para que se dé un buen uso de los medios.

El análisis de los siguientes datos arrojan resultados importantes y dan a conocer aspectos muy significativos de cómo influye en las generaciones interactivas las nuevas tecnologías, tanto en su vida cotidiana, estudiantil, personal, familiar y social. Se aprecia el impacto social que causa el uso y disfrute de las TIC's, en qué medida distribuyen los niños y jóvenes su tiempo para interactuar ya sea con sus iguales o solos.

Estos datos ayudan a contestar las preguntas: ¿Cómo?, ¿Cuándo? y ¿Dónde? se suele interactuar con estas pantallas.

3.1. Datos sobre niños de 6 a 9 años

3.1.1 Caracterización sociodemográfica

3.1.1.1. Datos personales y situación familiar

Tabla 1

P1. ¿A qué curso vas?		
Opción	Grupo 1: de 6 a 9 años	
	Aplicado a 1ro y 2do primaria	
	Frecuencia	%
No Contesta	1	10
1ro de primaria	2	20
2do de primaria	1	10
3ro de primaria	2	20
4to de primaria	4	40
TOTAL	10	100
P2. ¿Cuántos años tienes?		
Opción	Grupo 1: de 6 a 9 años	
	Aplicado a 1ro y 2do primaria	
	Frecuencia	%
No Contesta	0	0
6 años o menos	2	20

7 años	1	10
8 años	2	20
9 años o más	5	50
TOTAL	10	100
P3. Sexo		
Opción	Grupo 1: de 6 a 9 años	
	Aplicado a 1ro y 2do primaria	
	Frecuencia	%
No Contesta	0	0
Masculino	5	50
Femenino	5	50
TOTAL	10	100
P4 ¿Qué personas viven contigo?, sin contarte a ti mismo (Es posible más de una respuesta)		
Opción	Grupo 1: de 6 a 9 años	
	Aplicado a 1ro y 2do primaria	
	Frecuencia	%
Padre	8	32
Madre	9	36
Un hermano o hermana	5	20
2 herm	0	0
3 herm	0	0
4 herm	0	0
5 herm	0	0
Mi abuelo/la	1	4
Otras personas	2	8
TOTAL	25	100

Elaboración: Iván Sáenz y Pedro Sarango.

Fuente: Cuestionario 2 aplicado al grupo 1 (6-9 años)

De los encuestados dos van a primero de primaria, uno a segundo, dos a tercero y cuatro a cuarto. Dos tienen seis años o menos, uno siete años, dos ocho años y cinco nueve años o más. Cinco son de sexo femenino y cinco de sexo masculino. Un 32% vive con Padre, un 36% con su madre, un 20% con un hermano o hermana, un 4% con su abuelo o abuela y un 8% con otras personas.

El hogar familiar es el lugar donde empieza la educación de los niños, las causas del fracaso escolar empiezan muchas veces allí por eso la educación en el hogar propicia el respeto y la responsabilidad necesarios para que los niños aprendan a valerse por sí mismos.

3.1.1.2 Datos sobre el tiempo libre y el uso del ordenador e internet

Tabla 2

P5 ¿Qué es lo que más te gustaría hacer hoy después de cenar		
Opción	Grupo 1: de 6 a 9 años	
	Aplicado a 1ro y 2do primaria	
	Frecuencia	%
No contesta	0	0
Irme a mi habitación	1	10
Navegar	1	10
Leer, estudiar	0	0
Hablar con mi familia	8	80
TOTAL	10	100
P6 tienes ordenador en casa		
Opción	Grupo 1: de 6 a 9 años	

		Aplicado a 1ro y 2do primaria	
		Frecuencia	%
No contesta		0	0
No		2	20
Si		8	80
TOTAL		10	100
P7 ¿Dónde está el ordenador que más utilizas en tu casa?			
		Grupo 1: de 6 a 9 años	
		Aplicado a 1ro y 2do primaria	
Opción		Frecuencia	%
No contesta		0	0
En mi habitación		1	13
Habitación de un hermano		1	13
Habitación de mis padres		0	0
En la sala de estar		0	0
En un cuarto de trabajo		1	13
Es portátil		5	63
TOTAL		8	100
P8 hay conexión a internet en tu casa			
		Grupo 1: de 6 a 9 años	
		Aplicado a 1ro y 2do primaria	
Opción		Frecuencia	%
No contesta		0	0
No		1	13
Si		7	88
TOTAL		8	100

Elaboración: Iván Sáenz y Pedro Sarango
Fuente Cuestionario 1 aplicado al grupo1(6-9)

Lo que más les gusta a los encuestados después de cenar es irse a la habitación 10%, navegar 10%, leer o estudiar 0%, hablar con su familia 80%. Un 80% tiene ordenador en

su casa. La ubicación cuando es un ordenador de mesa es con un porcentaje del 13 % en la habitación de un hermano, en un cuarto de trabajo, o en su habitación. Un 63 % dispone de un equipo portátil. Un 88 % dispone de internet en su hogar mientras que un 13 % no.

En esta franja de edad los niños prefieren aún permanecer junto a sus familias después de cenar a pesar de tener en su mayoría un ordenador y conexión a internet en sus casas. El contacto familiar es todavía muy importante para estos niños. Habrá que ver cómo influye en las próximas generaciones la conversión a la tecnología que todo lo invade y todo lo toca. El número de ordenadores y el de conexión a internet en las casas empieza a igualar al de televisiones y el tiempo que pasan en familia disminuye conforme aumenta la edad.

3.1.1.3. Datos sobre el uso de internet y teléfono móvil

Tabla 3

P11 ¿En qué lugar sueles usar Internet (para navegar, chat, e-mail)?		
Opción	Grupo 1: de 6 a 9 años	
	Aplicado a 1ro y 2do primaria	
	Frecuencia	%
En casa	6	67
En el colegio	3	33
En un ciber café	0	0
En un lugar público	0	0
En casa de un amigo	0	0
En casa de un familiar	0	0
TOTAL	9	100

P12 La mayoría de las veces que utilizas Internet sueles estar...		
Opción	Frecuencia	%
Solo	2	13
Con amigos/as	0	0
Con hermanos/as	2	13
Con mi padre	4	25
Con mi madre	4	25
Con otros familiares	1	6
Con un profesor/ra	3	19
TOTAL	16	100
P13 ¿Utilizas algún teléfono móvil?		
Opción	Grupo 1: de 6 a 9 años	
	Aplicado a 1ro y 2do primaria	
	Frecuencia	%
No contesta	0	0
No	5	50
Sí, el mío	3	30
Sí, el de otras personas	2	20
TOTAL	10	100
P14 ¿Cómo conseguiste el teléfono móvil?		
Opción	Frecuencia	%
No contesta	0	0
Pedí que me lo compraran	0	0
Fué un regalo	0	0
Me lo dieron mis padres	3	100
TOTAL	3	100

Elaboración: Iván Sáenz y Pedro sarango

Fuente: Cuestionario 1 aplicado al grupo 1 (6-9 años)

Un 67 % usa internet en su casa y un 33 % en el colegio. Cuando usan internet suelen estar solos un 13 %, con hermanos un 13 % con su padre un 25% con su madre un 25%

con otros familiares un 6 %, con un profesor un 19 %. Un 50% no usa su teléfono móvil, un 30% usa el suyo propio y un 20% usa el de otras personas. A un 100% de ellos se lo facilitaron sus padres.

La navegación conjunta con el padre o la madre solo se da en un 50% de las veces que los niños se conectan, los padres confían demasiado en que sus hijos hacen un buen uso de la red. La individuación en la navegación aumenta en cuanto aumenta la edad por eso es importante que los padres enseñen desde pequeños a sus hijos como navegar sin riesgo y hacerlo de forma responsable.

3.1.2. Redes sociales y pantallas

3.1.2.1. Datos sobre el uso de internet

Tabla 4

P9 Tengas o no internet en casa ¿Sueles utilizarlo?		
Opción	Grupo 1: de 6 a 9 años	
	Aplicado a 1ro y 2do primaria	
	Frecuencia	%
No contesta	0	0
No	3	33
Si	6	67
TOTAL	9	100
P10 ¿Para qué sueles utilizar internet?		

Opción	Grupo 1: de 6 a 9 años	
	Aplicado a 1ro y 2do primaria	
	Frecuencia	%
Pag Web	5	38
Videos	0	0
E-mail	3	23
Descargas	3	23
Chatear	1	8
Red Social	1	8
TOTAL	13	100

Elaboración: Iván Sáenz y Pedro sarango

Fuente: Cuestionario 1 aplicado al grupo 1 (6-9 años)

Un 67% de los niños encuestados usa internet lo tenga o no lo tenga dividiendo su tiempo de uso entre páginas web 38 %, e-mail 23%, descargas 23%, redes sociales 8 % y chatear 8 %. Los encuestados no dedican tiempo a ver videos. Es deducible que un gran porcentaje de los niños empiezan desde muy pequeños a cimentar un nuevo modo de relacionarse con sus iguales y con el mundo, consumiendo emociones relacionadas con la tecnología e interiorizando prácticas sociales que se han vuelto un elemento indispensable de la vida social.

3.1.2.2. Datos sobre el uso de los videojuegos.

Tabla 5

P19 cuál de ellas tienes.		
Opción	Grupo 1: de 6 a 9 años	
	Aplicado a 1ro y 2do primaria	
	Frecuencia	%

PlayStation2	5	24
PlayStation 3	3	14
Xbox 360	0	0
Wii	3	14
PSP	3	14
Nintendo DS	7	33
Game Boy	0	0
Ninguna de las anteriores	0	0
TOTAL	21	100
P22 ¿Dónde están? (Es posible más de una respuesta)		
Opción	Frecuencia	%
Mi habitación	1	5
La habitación de un hermano	2	9
El salón o cuarto de estar	7	31
La habitación de mis padres	7	32
En la cocina	2	9
En un cuarto de juegos	1	5
Otros sitios	2	9
TOTAL	22	100

Elaboración: Iván Sáenz y Pedro sarango

Fuente: Cuestionario 1 aplicado al grupo 1 (6-9 años)

Los niños entre 6 y 9 años tienen Nintendo DS con un porcentaje del 33 seguida de la PlayStation 2 con un 23%. PlayStation 3, Wii y PSP empatan con un 14 %. La ubicación de las videoconsolas predominante es el cuarto de los padres y el salón con un 32 %, le siguen la habitación de un hermano, la cocina y otros sitios con un 9%, el cuarto de juegos y la habitación personal alcanzan un 5 %.La implantación de las videoconsolas es total y absoluta entre los niños y entre las niñas, se ha convertido en un elemento de ocio indispensable.

Si bien es cierto que se ha comprobado que tienen un efecto positivo para la inteligencia también lo es que fomentan el aislamiento, la falta de comunicación y expresividad de los sentimientos. Crean pautas de violencia que se quedan grabadas en la mente de los jóvenes insensibilizándolos ante el sufrimiento humano y confiriendo a sus usuarios un

carácter conformista donde las injusticias de la sociedad de consumo quedan inhibidas a favor del disfrute más banal.

3.1.2.3. Datos sobre el uso del dinero

Tabla 6

P25 ¿Cómo consigues tu propio dinero? (Es posible más de una respuesta)		
Opción	Grupo 1: de 6 a 9 años	
	Aplicado a 1ro y 2do primaria	
	Frecuencia	%
Paga semanal	4	29
Cuando necesito algo pido y me dan	5	36
En cumpleaños, fiestas, Navidad	5	36
Hago algún trabajo en casa	0	0
Hago algún trabajo fuera de casa	0	0
No me dan dinero	0	0
TOTAL	14	100
P26 ¿Con cuáles de estas frases estás de acuerdo?		
Opción	Frecuencia	%
No contesta	0	0
Tengo más dinero del que necesito	2	22
Tengo el dinero suficiente para mis necesidades	6	67
Tengo menos dinero del que necesito	1	11
TOTAL	9	100

Elaboración: Iván Sáenz y Pedro sarango

Fuente: Cuestionario 1 aplicado al grupo 1 (6-9 años)

El dinero que llega a los bolsillos de los niños entre seis y nueve años proviene de la paga semanal en un porcentaje del 29 %, de las fiestas y cumpleaños en un 36 % y de cuando lo piden porque lo necesitan en un 36 %. Un 67 % opina que tiene el dinero suficiente para sus necesidades y un 22 % dice tener más dinero del que necesita.

La falta de dinero no es un problema para los encuestados que pueden satisfacer sus necesidades materiales sin demasiado esfuerzo, este bienestar económico de las clases medias puede ocasionar una falta de valor sobre la función del dinero y el esfuerzo que se tiene que hacer para lograrlo. Tener dinero es para ellos normal y necesario, pero no es tan normal exigirles un esfuerzo en el hogar o resultados en los estudios, esta es una labor de los padres para enseñar la dignidad del dinero, de su uso y su logro.

3.1.2.4. Datos sobre el uso de internet, televisión, teléfono móvil y videojuegos

Tabla 7

P27 Si tuvieras que elegir ¿Con qué te quedarías?		
Opción	Grupo 1: de 6 a 9 años	
	Aplicado a 1ro y 2do primaria	
	Frecuencia	%
No contesta	0	0
Internet	4	44
Televisión	4	44
No lo sé	1	11
TOTAL	9	100
P28 Si tuvieras que elegir ¿Con qué te quedarías?		
Opción	Grupo 1: de 6 a 9 años	
	Aplicado a 1ro y 2do primaria	
	Frecuencia	%
No contesta	0	0
Internet	6	67
Teléfono móvil	1	11
No lo sé	2	22
TOTAL	9	100

Elaboración: Iván Sáenz y Pedro sarango

Fuente: Cuestionario 1 aplicado al grupo 1 (6-9 años)

Los niños de entre 6 y 9 años eligen internet en un 44 % y la televisión en otro 44 % si se les pide que elijan entre ambas. Entre internet y el teléfono móvil un 67 % se queda con internet y un 11 % con el teléfono móvil. Entre videojuegos y televisión los primeros ganan con un 56% frente a un 33% de la televisión. Entre teléfono móvil y televisión, un 78% se decanta por esta frente a un 11% que lo hace por el móvil. Entre videojuegos y teléfono móvil los primeros se llevan un 78% y el teléfono móvil un 11%. En todas las respuestas hay un 11% que no sabe entre qué elegir excepto cuando se les pide elegir entre internet y teléfono móvil que esta cantidad asciende al 22%.

Los niños y niñas encuestados todavía consideran a la televisión una de sus pantallas favoritas, pero ya empieza a entrar con fuerza internet y los videojuegos, pantallas en las que hacen un uso más individualizado que en la televisión que es la pantalla más familiar en lo que respecta al uso compartido que se hace de ella. El teléfono móvil es en esta edad lo que menos se ve como un bien necesario pudiendo postergar su uso por otras pantallas. Están apareciendo nuevas pautas de consumo emocional que determinan el modo en el que se relacionan los niños con sus semejantes. Internet, videojuegos y teléfono móvil están cambiando el modo en que los niños interactúan con el mundo

3.1.3. Redes sociales y mediación familiar

3.1.3.1. Datos sobre los hábitos en el tiempo libre.

Tabla 8

P17 ¿Juegas con videojuegos o juegos de ordenador?		
Opción	Grupo 1: de 6 a 9 años	
	Aplicado a 1ro y 2do primaria	
	Frecuencia	%
No contesta	0	0
No	0	0
Si	10	100
TOTAL	10	100
P18 ¿Con qué aparatos juegas? (Es posible más de una respuesta)		
Opción	Grupo 1: de 6 a 9 años	
	Aplicado a 1ro y 2do primaria	
	Frecuencia	%
PlayStation2	3	10
PlayStation 3	3	10
Xbox 360	0	0
Wii	3	10
PSP	5	17
Nintendo DS	6	20

Game Boy	0	0
Ordenador	10	33
TOTAL	30	100
P21 ¿Cuántos televisores que funcionen hay en tu casa?		
Opción	Grupo 1: de 6 a 9 años	
	Aplicado a 1ro y 2do primaria	
	Frecuencia	%
No contesta	0	0
Ninguno	0	0
Uno	1	10
Dos	6	60
Tres	2	20
Cuatro o más	1	10
TOTAL	10	100
P23 Cuando ves la tele, sueles estar con... (Es posible más de una respuesta)		
Opción	Grupo 1: de 6 a 9 años	
	Aplicado a 1ro y 2do primaria	
	Frecuencia	%
Solo	6	19
Mi padre	8	26
Mi madre	7	23
Algún hermano/a	6	19
Otro familiar	2	6
Un amigo/a	1	3

Otras personas	1	3
TOTAL	31	100
P29 Si tuvieras que elegir ¿Con qué te quedarías?		
Opción	Frecuencia	%
No contesta	0	0
Videojuegos	5	56
Televisión	3	33
No lo sé	1	11
TOTAL	9	100
P30 Si tuvieras que elegir ¿Con qué te quedarías?		
Opción	Frecuencia	%
No contesta	0	0
Teléfono móvil	1	11
Televisión	7	78
No lo sé	1	11
TOTAL	9	100

Elaboración: Iván Sáenz y Pedro sarango.
Fuente: Cuestionario 1 aplicado al grupo 1 (6-9 años)

Para estos niños de edades entre 6 a 9 años los videojuegos o juegos de ordenador son en su totalidad los preferidos el 100% contesta afirmativamente, los aparatos más utilizados son la ordenador con 33% seguida da la PSP con 16%, la televisión es uno de los aparatos que nunca falta en el hogar. En la pregunta 23 Cuando ves la tele sueles estar con la opción con mi padre tiene un 26%, con mi madre un 23%, en lo que concierne a elección de estos medios nuevamente la televisión gana con un 77% y a continuación los videojuegos con un 55%. Los videojuegos pueden ser un medio por el cual el niño aprende destrezas como capacidad psicomotriz, velocidad analítica etc. Pero si no existe una verdadera mediación parental, podría transformarse en un círculo

vicioso con daños graves en las buenas normas de pautas de consumo, modificando en este público su comportamiento y en consecuencia lo chicos tendrían gran dificultad para salir de ese círculo.

Los hogares están bien abastecidos con estos equipos tecnológicos llegando a disponer de dos, tres y en muchas veces hasta de cuatro televisores dando lugar a que los niños dispongan de una mejor accesibilidad a estos medios de comunicación. Se observa que cuando ven la televisión suelen estar acompañados de un miembro de la familia en especial de los padres lo cual permite que haya un control para el uso adecuado de estos medios, no obstante no se debe dejar de tomar en cuenta un considerable porcentaje que suele hacerlo solo para este grupo será más difícil llevar una vigilancia en el uso y disfrute apropiado por estar aislados del control parental.

3.1.4. Redes sociales riesgos y oportunidades

3.1.4.1. Datos sobre el uso del móvil y el ocio juvenil

Tabla 9

P15 Con el móvil sueles.		
Opción	Grupo 1: de 6 a 9 años	
	Aplicado a 1ro y 2do primaria	
	Frecuencia	%
Hablar	3	33
Enviar mensajes	1	11
Jugar	3	33

Navegar	0	0
Otras cosas	2	22
TOTAL	9	100
P24 De la siguiente lista de cosas selecciona todas aquellas que tengas en casa.		
Opción	Grupo 1: de 6 a 9 años	
	Aplicado a 1ro y 2do primaria	
	Frecuencia	%
Ordenador portátil	6	9
Impresora	6	9
Scáner	2	3
Web cam	6	9
MP3/MP4/iPod	9	13
Cámara de fotos digital	7	10
Cámara de video digital	3	4
Televisión de pago	3	4
Equipo de música	9	13
Teléfono fijo	8	12
DVD	8	12
Disco duro multimedia	1	2
Ninguna de estas, tengo otras	0	0
TOTAL	68	100
P20 ¿Con quién sueles jugar?		
Opción	Grupo 1: de 6 a 9 años	
	Aplicado a 1ro y 2do primaria	
	Frecuencia	%
Solo	7	47
Con mi madre	0	0
Con mi padre	2	13
Con mis hermanos	1	7
Con los amigos	3	20
Con otras personas distintas	2	13
TOTAL	15	100

P16 ¿Con quién sueles comunicarte?		
Opción	Grupo 1: de 6 a 9 años	
	Aplicado a 1ro y 2do primaria	
	Frecuencia	%
Con mi madre	4	44
Con mi padre	2	22
Con mis hermanos	0	0
Con otros familiares	2	22
Con los amigos/as	1	11
TOTAL	9	100

Elaboración: Iván Sáenz y Pedro sarango

Fuente: Cuestionario 1 aplicado al grupo 1 (6-9 años)

Entre los encuestados un 33% usa el móvil para hablar y para jugar y un 11% para enviar mensajes. La comunicación se realiza principalmente con familiares en un 44% con la madre, en un 22% con el padre y otros familiares y en un 11% con los amigos. El 47% juega solo, el 13% con su padre o con otras personas y el 7% con sus hermanos.

Es notorio apreciar como esta generación ha dado un nuevo sentido al uso del tiempo antes lineal entrando en un mundo donde la accesibilidad de la comunicación marca la diferencia. A esta edad todavía el móvil no es un objeto de deseo masificado, si lo tienen es para estar comunicados con el ámbito familiar. Estar en contacto con los hijos es una garantía de tranquilidad para los padres. Desde muy pequeños los niños llevan el móvil encima y se exponen al riesgo de contaminación electromagnética teniendo en cuenta que todavía su cerebro está en formación y su grosor craneal es más estrecho que el de los adultos, por eso es aconsejable llevar el móvil en la mochila en vez de en contacto directo con el organismo y hablar por medio de cascos y no directamente desde el móvil.

3.2. Datos sobre jóvenes de 10 a 18 años

3.2.1. Caracterización sociodemográfica

3.2.1.1. Datos personales y situación familiar.

Tabla 10

P1 ¿En qué curso estás?				
Opción	Grupo: 2 de 10 a 14 años Aplicado a 1º y 2º de ESO		Grupo: 3 de 15 a 18 años Aplicado a 4º de ESO	
	Frecuencia	%	Frecuencia	%
No contesta	0	0	0	0
5to. De primaria	0	0	0	0
6to. De primaria	2	20	0	0
1ro. De ESO	1	10	0	0
2do. De ESO	4	40	0	0
3ro. De ESO	2	20	1	10
4to. De ESO	1	10	1	10
1ro. Bachillerato	0	0	2	20
2do. Bach.	0	0	3	30
1ro. De formación	0	0	2	20
2do. De formación	0	0	1	10
TOTAL	10	100	10	100
P2. ¿Cuántos años tienes?				
Opción	Grupo: 2 de 10 a 14 años Aplicado a 1º y 2º de ESO		Grupo: 3 de 15 a 18 años Aplicado a 4º de ESO	
	Frecuencia	%	Frecuencia	%
No contesta	0	0	0	0
11 años	2	20	0	0
12 años	1	10	0	0
13 años	3	30	0	0
14 años	4	40	0	0
15 años	0	0	1	10
16 años	0	0	3	30
17 años	0	0	3	30
18 años o más	0	0	3	30
TOTAL	10	100	10	100
P3. Sexo				
	Grupo: 2 de 10 a 14		Grupo: 3 de 15 a 18	

	años Aplicado a 1º y 2º de ESO		años Aplicado a 4º de ESO	
	Frecuencia	%	Frecuencia	%
No contesta	0	0	6	0
Masculino	8	80	4	60
Femenino	2	20	10	40
TOTAL	10	100		100
P4 Sin contarte a ti mismo, qué personas viven contigo				
Opción	Grupo: 2 de 10 a 14 años Aplicado a 1º y 2º de ESO		Grupo: 3 de 15 a 18 años Aplicado a 4º de ESO	
	Frecuencia	%	Frecuencia	%
Mi padre	9	33	8	20
Mi madre	10	37	8	20
Un hermano/a	5	19	8	20
2 Hermanos/as	2	7	1	4
3 Hermanos/as	0	0	0	0
4 Hermanos/as	0	0	0	0
5 Hermanos/as o más	0	0	0	0
Mi abuelo/a	0	0	0	0
Otras personas	1	4	2	7
Total	27	100	27	100
P5 ¿Cuál es la profesión de tu padre ?				
Opción	Grupo: 2 de 10 a 14 años Aplicado a 1º y 2º de ESO		Grupo: 3 de 15 a 18 años Aplicado a 4º de ESO	
	Frecuencia	%	Frecuencia	%
No contesta	0	0	0	0
Está desempleado	1	10	2	20
Es jubilado	0	0	1	10
Trabaja en el hogar	0	0	0	0
Desempeña un oficio	4	40	4	40
Realiza un trabajo técnico	3	30	1	10
Realiza un trabajo de grado universitario	2	20	2	20
No lo sé/otro	0	0	0	0
TOTAL	10	100	10	100
P6 ¿Cuál es la profesión de tu madre?				
Opción	Grupo: 2 de 10 a 14 años Aplicado a 1º y 2º de ESO		Grupo: 3 de 15 a 18 años Aplicado a 4º de ESO	
	Frecuencia	%	Frecuencia	%
No contesta	0	0	0	0
Está desempleada	0	0	1	10

Es jubilada	0	0	0	0
Trabaja en el hogar	4	40	3	30
Desempeña un oficio	3	30	3	30
Realiza un trabajo técnico	3	30	2	20
Realiza un trabajo de nivel universitario	0	0	0	0
No lo sé/otro	0	0	1	10
TOTAL	10	100	10	100

Elaboración: Iván Sáenz y Pedro Sarango.

Fuente: Cuestionario 2 aplicado al grupo 2 y 3 (10 a 18 años)

Entre el primer grupo de edad un 33% vive con su padre, un 37% con su madre, un 19% con su hermano/a y un 4% con otras personas. Entre el segundo grupo de edad un 30% vive con padre, su madre y sus hermanos/as. Un 7% lo hace con otras personas.

Hay siete madres que trabajan en el hogar, una que está desempleada, seis que desempeñan un oficio, cinco que realizan un trabajo técnico. Todavía hoy es la madre la que sacrifica su vida laboral para criar a sus hijos, a pesar de que un gran número de mujeres compaginan ambas alternativas. Entre los encuestados hay tres padres desempleados, un jubilado, ocho que desempeñan un oficio, cuatro que realizan un trabajo técnico y otros cuatro que realizan un trabajo de grado universitario. El padre históricamente ha sido el que ha sacado el hogar adelante.

3.2.1.2. Datos sobre el uso del teléfono móvil

Tabla 11

P54 ¿Tienes móvil propio?				
Opción	Grupo: 2 de 10 a 14 años Aplicado a 1º y 2º de ESO		Grupo: 3 de 15 a 18 años Aplicado a 4º de ESO	
	Frecuencia	%	Frecuencia	%
No contesta	0	0	0	0
No	6	60	0	0
Sí	4	40	10	100
No, pero uso el de otras personas.	0	0	0	0

TOTAL	10	100	10	100
P56 ¿Cómo conseguiste tu primer teléfono móvil?				
Opción	Grupo: 2 de 10 a 14 años Aplicado a 1º y 2º de ESO		Grupo: 3 de 15 a 18 años Aplicado a 4º de ESO	
	Frecuencia	%	Frecuencia	%
No contesta	0	0	0	0
Me lo compraron mis padres sin pedirlo	2	50	3	30
Me lo compraron mis padres porque se lo pedí	0	0	4	40
Me los compraron otros familiares	1	25	0	0
Me lo compré yo mismo	0	0	0	0
Fue un regalo de cumpleaños, Navidad, comunión...	1	25	3	30
Lo heredé de otra persona	0	0	0	0
TOTAL	4	100	10	100
P57 ¿Qué tipo de teléfono tienes actualmente?				
Opción	Grupo: 2 de 10 a 14 años Aplicado a 1º y 2º de ESO		Grupo: 3 de 15 a 18 años Aplicado a 4º de ESO	
	Frecuencia	%	Frecuencia	%
No contesta	0	0	0	0
Comprado nuevo	4	100	9	90
De segunda mano	0	0	1	10
TOTAL	4	100	10	100
P58 ¿Quién paga habitualmente el gasto del móvil?				
Opción	Grupo: 2 de 10 a 14 años Aplicado a 1º y 2º de ESO		Grupo: 3 de 15 a 18 años Aplicado a 4º de ESO	
	Frecuencia	%	Frecuencia	%
No contesta	0	0	0	0
Yo mismo	2	50	5	50
Mis padres	2	50	5	50
Otros	0	0	0	0
TOTAL	4	100	10	100
P59 ¿Qué tipo de medio de pago tienes para el teléfono móvil?				
Opción	Grupo: 2 de 10 a 14 años Aplicado a 1º y 2º de ESO		Grupo: 3 de 15 a 18 años Aplicado a 4º de ESO	
	Frecuencia	%	Frecuencia	%
No contesta	0	0	0	0
Es de tarjeta	2	50	5	50
Es de contrato	2	50	5	50
No lo sé	0	0	0	0
TOTAL	4	100	10	100

P60 ¿Sabes cuánto gastas mensualmente en el teléfono móvil?				
Opción	Grupo: 2 de 10 a 14 años Aplicado a 1º y 2º de ESO		Grupo: 3 de 15 a 18 años Aplicado a 4º de ESO	
	Frecuencia	%	Frecuencia	%
No contesta	0	0	0	0
No lo sé	0	0	1	10
5 dólares o menos	3	75	2	20
Entre 5 a 10 dólares	0	0	1	10
Entre 10 y 20 dólares	0	0	2	20
Entre 20 y 30 dólares	0	0	4	40
Más de 30 dólares	1	25	0	0
TOTAL	4	100	10	100

Elaboración: Iván Sáenz y Pedro Sarango.

Fuente: Cuestionario 2 aplicado al grupo 2 y 3 (10 a 18 años)

Los más pequeños gastan menos, un 75% gasta 5 euros o menos y un 25% más de 30 euros, Los mayores gastan más, un 10% no sabe su gasto, un 20% entre 10 y 20 euros y un 40% entre 20 y 30 euros. La tarjeta y el prepago empatan en ambas edades con un 50% como forma de pago elegida. Un 50% de ambas edades paga su factura de móvil y el otro 50% se la pagan sus padres. El 100% de los niños de 10 a 14 tiene su móvil comprado nuevo esta cifra baja al 90% en los más mayores. Los niños de 15 a 18 años dicen que a un 30% se lo regalaron sus padres sin pedirlo, a un 40% se lo compraron porque lo pidió a sus padres y a un 30% fue un regalo.

Tener localizados a los hijos en todo momento dice mucho a favor del uso del móvil por parte de niños y jóvenes pero si estos lo utilizan solamente como forma de entretenimiento pueden perder horas de estudio. Es importante que los padres hagan participes a sus hijos en el pago de la factura para que aprendan a controlar el gasto.

3.2.1.3. Datos sobre la tecnología del hogar y el uso del dinero.

Tabla 12

P101 ¿Dónde está el televisor o televisores en tu casa? (Es posible más de una respuesta).				
Opción	Grupo: 2 de 10 a 14		Grupo: 3 de 15 a 18 años (Aplicado a 4º de ESO)	
	Frecuencia	%	Frecuencia	%
En mi habitación	3	15	4	23
En la habitación de un hermano/a.	2	10	0	0
En la habitación de mis padres	4	20	2	12
En la sala de estar	9	45	7	4
En la cocina	2	10	3	18
En un cuarto de juegos	0	0	1	6
TOTAL	20	100	17	100
P115 ¿De la siguiente lista de cosas selecciona todas aquellas que tengas en casa?				
Opción	Grupo: 2 de 10 a 14		Grupo: 3 de 15 a 18 años (Aplicado a 4º de ESO)	
	Frecuencia	%	Frecuencia	%
Ordenador portátil	5	7	4	6
Impresora	10	13	6	8
Scanner	6	8	5	7
Webcam	7	9	8	11
USB o disco duro externo	5	6	5	7
Mp3/ Mp4/iPod	8	10	9	13
Cámara de fotos digital	6	8	7	10
Cámara de video digital	3	4	3	4
Televisión de pago (Digital o por cable Digital Plus, ONO, Imagenio, etc.)	1	1	3	4
Equipo de música	10	13	6	8
Teléfono fijo	7	9	7	10
DVD	9	12	8	11
Disco duro multimedia (para bajar películas y verlas en la televisión)	0	0	1	1
Ninguna de estas tengo otras.	0	0	0	0
TOTAL	77	100	72	100
P116 ¿Cómo consigues tu propio dinero? (Es posible seleccionar más de una respuesta)				
Opción	Grupo: 2 de 10 a 14		Grupo: 3 de 15 a 18	

			años (Aplicado a 4º de ESO)	
	Frecuencia	%	Frecuencia	%
Paga semanal	3	18	5	23
Cuando necesito algo pido y me dan	6	35	6	27
En tu cumpleaños, fiestas, Navidad o días especiales.	7	41	6	27
Hago algún trabajo en casa.	0	0	1	5
Hago algún trabajo fuera de casa	0	0	4	18
No me dan dinero	1	6	0	0
TOTAL	17	100	22	100
P117 ¿Con cuál de estas frases estás de acuerdo?				
Opción	Grupo: 2 de 10 a 14		Grupo: 3 de 15 a 18 años (Aplicado a 4º de ESO)	
	Frecuencia	%	Frecuencia	%
No contesta	0	0	0	0
Tengo más dinero del que necesito	0	0	0	0
Tengo el dinero suficiente para mis necesidades	8	89	8	89
Tengo menos dinero del que necesito	1	11	1	11
TOTAL	9	100	9	100

Elaboración: Iván Sáenz y Pedro Sarango.

Fuente: Cuestionario 2 aplicado al grupo 2 y 3 (10 a 18 años)

En el análisis de los cuadros 101, 115, tomada en Madrid, se aprecia que las familias tienen los medios económicos necesarios para equipar sus hogares con las tecnologías actuales, las habitaciones, la sala de estar y la cocina no se escapan de tener instalado un televisor. Salta a la vista que el poder adquisitivo de las personas depende de la estabilidad económica del país en donde se encuentren y la población puede comprar un sin número de productos tecnológicos que oferta el mercado cada vez con más facilidades de pago por la competitividad que existe en este sector. En la pregunta número 115 para los dos grupos de edades se da un listado de cosas y prácticamente todas las opciones son seleccionadas por los niños y jóvenes, nuevamente se ve una clara capacidad para obtener estos productos la mayoría tiene ordenador, impresora scanner, webcam, cámara de video digital, USB, televisión de pago (digital o por cable digital plus), Mp3.

En los cuadros 116 y 117 para los dos grupos de edades, sumando y relacionado las 3 primeras opciones para el grupo de 10 a 14 años, por su similitud, el 94% recibe el dinero

de sus padres o de algún otro familiar mientras que al 6% no les dan dinero. En el grupo de edades de 15 a 18 años sumando las 4 primeras opciones al 100% les dan dinero sus padres. En los niños del primer grupo existe una pequeña variación y un pequeño porcentaje no recibe dinero de sus padres.

En los jóvenes y adolescentes del segundo grupo todos reciben dinero de sus padres, este se puede deber a que la situación económica en sus hogares es más o menos buena, no siendo así para ese pequeño grupo del 6% que al parecer sus padres tienen lo justo para las necesidades básicas, en el cuadro 117, la opción “tengo el dinero suficiente para mis necesidades” con el 89% y la opción “tengo menos dinero de lo que necesito con el 11%, nos demuestran que un buen porcentaje de niños y jóvenes en los dos grupos de edades, no padecen de necesidades en cuestión de dinero. Esta investigación se ha realizado en España en donde la situación económica es hasta el momento mejor en comparación con la de Ecuador, según Oña Pardo, F. (2005) “más del 60% de la población ecuatoriana vive en la pobreza en tanto que cerca del 20% de ésta misma población vive bajo la línea de la indigencia estos índices son más dramáticos en los sectores rurales.”

3.2.2. Redes sociales y pantallas

3.2.2.1. Datos sobre las actividades extraescolares y la tarea escolar

Tabla 13

P7 ¿Qué es lo que más te gustaría hacer hoy después de cenar?				
Opción	Grupo: 2 de 10 a 14 años Aplicado a 1º y 2º de ESO		Grupo: 3 de 15 a 18 años Aplicado a 4º de ESO	
	Frecuencia	%	Frecuencia	%

No contesta	0	0	0	0
Irme a mi habitación a leer, navegar	5	50	6	60
Navegar, jugar, ver la tele con mi familia	5	50	3	30
Leer, estudiar, irme a dormir	0	0	1	10
Hablar con mi familia	0	0	0	0
TOTAL	10	100	10	100
P8 ¿Qué lees?				
Opción	Grupo: 2 de 10 a 14 años Aplicado a 1º y 2º de ESO		Grupo: 3 de 15 a 18 años Aplicado a 4º de ESO	
	Frecuencia	%	Frecuencia	%
No contesta	0	0	0	0
Nada	1	10	1	10
Sólo las lecturas obligatorias del colegio	7	70	4	40
Otras lecturas: libros, revistas o comics	2	20	5	50
TOTAL	10	100	10	100
P9 ¿Cuántas horas al día estudias o haces la tarea entre semana?				
Opción	Grupo: 2 de 10 a 14 años Aplicado a 1º y 2º de ESO		Grupo: 3 de 15 a 18 años Aplicado a 4º de ESO	
	Frecuencia	%	Frecuencia	%
No contesta	0	0	0	0
Nada	1	10	1	10
30 minutos	1	10	0	0
Entre 30 minutos y una hora	1	10	2	20
Entre una y dos horas	5	50	3	30
Entre dos y tres horas	2	20	4	40
Más de tres horas	0	0	0	0
TOTAL	10	100	10	100

P10 ¿Cuántas horas al día estudias o haces la tarea los fines de semana?				
Opción	Grupo: 2 de 10 a 14 años Aplicado a 1º y 2º de ESO		Grupo: 3 de 15 a 18 años Aplicado a 4º de ESO	
	Frecuencia	%	Frecuencia	%
No contesta	0	0	0	0
Nada	2	20	2	20
30 minutos	1	10	2	20
Entre 30 minutos y una hora	3	30	1	10
Entre una y dos horas	3	30	3	30
Entre dos y tres horas	0	0	2	20
Más de tres horas	1	10	0	0
TOTAL	10	100	10	100

Elaboración: Iván Sáenz y Pedro Sarango.

Fuente: Cuestionario 2 aplicado al grupo 2 y 3 (10 a 18 años)

En lo referente a la lectura solo es una minoría la que no lee nada, los más pequeños se ciñen a las lecturas obligatorias de la escuela y los más mayores van adquiriendo hábitos de lectura acordes a sus gustos. La gran mayoría de los niños entre 10 y 14 años estudia entre una y, dos horas, dedicando un tiempo para el estudio adecuado a las exigencias de su edad. Los más mayores aumentan el tiempo de estudio a dos y tres horas. Los fines de semana el porcentaje que no estudia nada sube a un 20% pero sigue siendo la mayoría en ambas franjas de edad la que estudia entre una y dos horas.

Pasar un rato en familia después de cenar es un hábito que se mantiene y que gusta, este es el momento en el que todos los miembros de la unidad familiar están juntos en sus hogares. Compartir con la familia es importante para una gran mayoría de jóvenes. Irse a la habitación también es una opción mayoritaria en la que se fomenta la individualidad, conforme la edad avanza se hace más necesario un espacio propio y los jóvenes buscan su espacio en su habitación. Es muy preocupante como se sustituye la cultura del estudio

por la cultura del ocio, los jóvenes dedican muy poco tiempo al estudio en parte porque pasan muchas horas sin control paterno ni materno. Han perdido la noción de responsabilidad hacia los deberes y se acogen a sus derechos desvirtuando el verdadero valor de la cultura.

3.2.2.2. Datos sobre el Ordenador y las tareas escolares

Tabla 14

P14 ¿Te ayudas del ordenador o internet para realizar los deberes o estudiar?				
Opción	Grupo: 2 de 10 a 14		Grupo: 3 de 15 a 18 años (Aplicado a 4º de ESO)	
	Frecuencia	%	Frecuencia	%
No contesta	0	0	0	0
No contesta	6	60	0	0
Si	4	40	10	100
TOTAL	10	100	10	100
P15 ¿Qué tipo de herramientas utilizas para ello?				
Opción	Grupo: 2 de 10 a 14		Grupo: 3 de 15 a 18 años (Aplicado a 4º de ESO)	
	Frecuencia	%	Frecuencia	%
Internet: Buscadores y páginas web	4	31	10	43
CD interactivo	1	8	1	5
Enciclopedias digitales	3	23	6	26

Word, Power Point, Excel, etcetera.	5	38	6	27
TOTAL	13	100	23	100

Elaboración: Iván Sáenz y Pedro Sarango.

Fuente: Cuestionario 2 aplicado al grupo 2 y 3 (10 a 18 años)

Un 40% de los niños entre 10 y 14 años usa el ordenador para realizar sus tareas escolares y a partir de los 15 años la cifra se dispara hasta un 100%. En los más pequeños las herramientas más utilizadas son documentos de texto con un 38%, internet con un 31%, enciclopedias digitales con un 23% y CDS interactivos con un 8%. En los jóvenes es internet la herramienta más utilizada con un 43% y empatan los documentos de texto con las enciclopedias digitales con un 26%, el CD interactivo baja a un 4%.

La edad de iniciación al uso regular de los ordenadores en las tareas escolares se sitúa en una edad cada vez más temprana, los comienzos suelen ir relacionados con el uso de documentos de texto y posteriormente se pasa a manejar información en la red. Los jóvenes son los precursores en el hogar de las nuevas tecnologías y a partir de los 10 años están equipados de impresora, escáner y webcam. A partir de los 15 años el uso de internet y de los ordenares pasa a ser habitual y cotidiano. Los usuarios de tecnologías al interactuar modifican su conducta mental y hasta su red neuronal, dada la importancia de esta relación hay que plantearse a que fin se dirige internet y sus utilidades pues si se crea con fines exclusivamente comerciales estarán viviendo una manipulación mental no acorde a unos valores que los engrandecen como personas.

Tener toda la información disponible a tiempo real genera en los internautas más pequeños una falta de responsabilidad intelectual que desencadena en una carencia de criterio personal, se está perdiendo la necesidad de aprender por uno mismo a favor de contenidos ya digeridos que se cogen de la red y se utilizan como propios, se pierde la noción de las fronteras y los límites de la red sin llegar a diferenciar lo ajeno de lo propio. El criterio personal y el análisis de contenidos crean personas autónomas capaces de valerse por sí mismas.

3.2.2.3. Datos sobre la utilización del móvil

Tabla 15

P61 El móvil te sirve principalmente para... (es posible más de una respuesta)				
Opción	Grupo: 2 de 10 a 14		Grupo: 3 de 15 a 18 años (Aplicado a 4º de ESO)	
	Frecuencia	%	Frecuencia	%
Hablar	4	17	10	15
Enviar mensajes	2	8	9	13
Chatear	1	4	3	4
Navegar por Internet	2	8	3	4
Jugar	2	8	2	3
Como reloj o como despertador	3	13	5	7
Ver fotos y /o vídeos	2	8	4	6
Hacer fotos	1	4	6	9
Grabar vídeos	2	8	6	9
Como agenda	0	0	6	9
Como calculadora	2	8	6	9
Escuchar música o la radio	3	13	7	10
Ver la televisión	0	0	0	0
Descargar (fotos, juegos, fondos, tonos, etc.)	0	0	0	0
TOTAL	24	100	67	100
P62 ¿Con qué personas sueles comunicarte más con el móvil? (es posible más de una respuesta).				

Opción	Grupo: 2 de 10 a 14		Grupo: 3 de 15 a 18 años (Aplicado a 4º de ESO)	
	Frecuencia	%	Frecuencia	%
Con mi padre	2	22	7	25
Con mi madre	2	22	6	21
Con mis hermanos/as	1	11	1	4
Con mis familiares	2	22	0	0
Con mis amigos/as	2	22	8	29
Con mi novio/a	0	0	6	21
TOTAL	9	100	28	100

Elaboración: Iván Sáenz y Pedro Sarango.

Fuente: Cuestionario 2 aplicado al grupo 2 y 3 (10 a 18 años)

La aparición de los móviles de última tecnología ha diversificado mucho las utilidades del móvil, si bien un 17% de los niños lo usa para hablar un 13% lo usa como reloj o despertador o para escuchar música o la radio. Entre los jóvenes las principales utilidades son: Hablar 15%, enviar mensajes 13% y escuchar música o radio 10%. Enviar mensajes, chatear, navegar por internet, jugar, ver fotos o videos, hacer fotos, grabar videos o como calculadora se usa en un porcentaje menor pero va en progresivo aumento en función de la accesibilidad a conexión de red y el abaratamiento de la misma.

Acceder desde el móvil a redes sociales e internet es ya una realidad que ha creado nuevas pautas emocionales y nuevas rutinas de consumo cultural. No basta con adquirir destreza con las tecnologías hay que aprender a conocer cómo actúan sobre nosotros y que intereses las dirigen.

3.2.2.4. Datos sobre el uso de videojuegos.

Tabla 16

P70 Habitualmente ¿sueles jugar con videojuegos o juegos de ordenador?				
Opción	Grupo: 2 de 10 a 14		Grupo: 3 de 15 a 18 años (Aplicado a 4º de ESO)	
	Frecuencia	%	Frecuencia	%
No contesta	0	0	0	0
No	2	20	5	50
Si	8	80	5	50
TOTAL	10	100	10	100
P71 De la siguiente lista, selecciona la consola que tengas (Es posible más de una respuesta.)				
Opción				
	Frecuencia	%	Frecuencia	%
PlayStation 2	3	17	4	2
PlayStation 3	1	6	2	14
XBox 360	2	11	0	0
Wii	4	22	3	21
PSP	2	11	3	21
Nintendo DS	4	22	2	14
Game Boy	2	11	0	0
No tengo ninguna	0	0	0	0
TOTAL	18	100	14	100
P88 De lunes a viernes ¿Cuánto tiempo utilizas diariamente los videojuegos?				

Opción	Grupo: 2 de 10 a 14		Grupo: 3 de 15 a 18 años (Aplicado a 4º ESO	
	Frecuencia	%	Frecuencia	%
No contesta	0	0	0	0
Menos de una hora	2	25	0	0
Entre una hora y dos	2	25	2	40
Más de dos horas	0	0	0	0
No lo se	0	0	0	0
Nada	4	50	3	60
TOTAL	8	100	5	100
P90 ¿Tienes juegos pirateados?				
Opción	Grupo: 2 de 10 a 14		Grupo: 3 de 15 a 18 años (Aplicado a 4º de ESO)	
	Frecuencia	%	Frecuencia	%
No contesta	0	0	0	0
No, Ninguno (pasa a la pregunta 92)	8	100	2	40
Sí, tengo alguno	0	0	3	60
Si, casi todos los que tengo	0	0	0	0
TOTAL	8	100	5	100

Elaboración: Iván Sáenz y Pedro Sarango.

Fuente: Cuestionario 2 aplicado al grupo 2 y 3 (10 a 18 años)

Un 80% de los niños entre 10 y 14 años usa habitualmente videojuegos o juegos de ordenador mientras esta cifra desciende a un 50% en los jóvenes de 15 a 18 años. Los videojuegos más valorados por ambas edades son los de coches, futbol, acción y aventura. Entre semana no dedican mucho tiempo a los videojuegos un 25% juega menos de una hora, la misma cifra que los que juegan entre una hora o dos mientras que un 50% no juega nada. En los más mayores un 40% juega entre una hora o dos y un 60% no

juega nada. Los fines de semana las cifras cambian, un 25% de los pequeños juega menos de una hora, otro 25% lo hace entre una hora o dos y un 50% más de dos horas. Los de mayor edad, 40% juegan entre una hora o dos y más de dos horas un 60%. Entre los más pequeños ninguno tiene juegos pirateados, entre los mayores de 15 años un 40% no los tiene mientras un 60% si.

Los jóvenes de hoy viven una fuerte individualidad que puede hacerles perder de vista los valores que respetan la dignidad humana. Están inmersos en un mundo de consumo, bienestar, narcisismo y comodidades, esto crea una falta de empatía con una realidad con la que no saben relacionarse desde unos valores de comprensión y diálogo. Hay teorías que demuestran que el uso de tecnologías incentiva la inteligencia de los niños pero lo que hacen es dar eficiencia a ciertos procesos y no aumentar la inteligencia, ni somos más listos que nuestros antecesores ni parece que vallamos a serlo por el uso de la tecnología. La tecnología es cómoda y complaciente con lo que se pasan muchas horas “enchufados” en detrimento de otras actividades. La diversión es necesaria pero cuando se da una sobre estimulación se pierde el norte de lo que sucede en la sociedad y la posibilidad de resolver los problemas que la acechan. Hoy por hoy el enfoque de la tecnología es más un arma de distracción masiva que un elemento que ayuda a responsabilizarse del papel que se toma en la sociedad. Las pantallas parecen en muchos casos un sistema de alienación cognitiva para encauzar la opinión pública y silenciar ciertos temas.

3.2.2.5. Datos sobre el uso del televisor

Tabla 17

P100 ¿Cuántos televisores que funciones hay en tu casa?				
Opción	Grupo: 2 de 10 a 14		Grupo: 3 de 15 a 18 años (Aplicado a 4º de ESO)	
	Frecuencia	%	Frecuencia	%
No contesta	0	0	0	0
Ninguno (pasa a la pregunta 115)	0	0	0	0
1	1	10	6	60
2	7	70	1	10
3	2	20	1	10
Más de tres 3	0	0	2	20
TOTAL	10	100	10	100

Elaboración: Iván Sáenz y Pedro Sarango.

Fuente: Cuestionario 2 aplicado al grupo 2 y 3 (10 a 18 años)

Un 100% de los encuestados tienen televisor en su hogar, un 70% tiene dos televisores, en los encuestados de 10 a 14 años, un 60% tiene un televisor en la edad de 15 a 18 años.

La televisión todavía es la pantalla estrella en la población, entretiene, divulga e informa, muchos afirman que sirve para rellenar el espacio vacío de los hogares. A pasado a ser la “voz en off” de las viviendas y acompaña en cenas y comidas, en las tareas domésticas o hasta en las siestas aunque pudiera sorprender son muchos los que la valoran por su “inducción al sueño” o para “relajarse” y “evadirse de lo cotidiano”, a cuantos he oído decir “lo mejor para dormir es ponerme la vuelta ciclista o los documentales”.

3.2.2.6. Internet, televisión, videojuegos o móvil

Tabla 18

P119 De cada pareja de cosas que te presentamos a continuación ¿qué te gusta más?				
Opción	Grupo: 2 de 10 a 14		Grupo: 3 de 15 a 18 años (Aplicado a 4º de ESO)	
	Frecuencia	%	Frecuencia	%
No contesta	0	0	1	10
Internet	10	100	6	60
Teléfono móvil	0	0	1	10
No lo se	0	0	2	20
TOTAL	10	100	10	100

P122 De cada pareja de cosas que te presentamos a continuación ¿qué te gusta más?				
Opción	Grupo: 2 de 10 a 14		Grupo: 3 de 15 a 18 años (Aplicado a 4º de ESO)	
	Frecuencia	%	Frecuencia	%
No contesta	0	0	0	0
1. Teléfono móvil	1	10	8	80
2. Televisión	9	90	2	20
No lo se	0	0	0	0
TOTAL	10	100	10	100

P124 De cada pareja de cosas que te presentamos a continuación ¿qué te gusta más?				
Opción	Grupo: 2 de 10 a 14		Grupo: 3 de 15 a 18 años (Aplicado a 4º de ESO)	
	Frecuencia	%	Frecuencia	%
No contesta	0	0	0	0
Teléfono móvil	2	20	7	70
Video juegos	8	80	2	20
No lo se	0	0	1	10
TOTAL	10	100	10	100

Elaboración: Iván Sáenz y Pedro Sarango.

Fuente: Cuestionario 2 aplicado al grupo 2 y 3 (10 a 18 años)

Los dos grupos de edad encuestados prefieren internet por encima de la televisión, el primer grupo con un 70% y el segundo con un 50%. También la prefieren sobre el teléfono móvil con un 100% y un 60% respectivamente, y sobre los videojuegos con un 60% y un 80%. En la paridad videojuegos televisión, estos ganan en los de menor edad con un 60% y empatan con los de mayor edad. Donde si gana la televisión en los de menor edad es frente al teléfono móvil con un 90%, no así con la siguiente cota de edad donde pierde con un 80% a favor de los móviles. El teléfono pierde nuevamente frente a los reproductores de sonido e imagen en los niños con un 40% y gana con un rotundo 90% en el otro grupo encuestado. Así mismo pierde el móvil frente a los videojuegos en los niños y gana en los adolescentes. La Play Station3 gana frente a la Wii. La PSP pierde ante la Nintendo DS en la edad de 10 a 14 años, no sucede lo mismo en la edad de 15 a 18 que gana la PSP frente a la Nintendo DS.

Internet es el nuevo fenómeno del siglo veintiuno, ha causado un gran impacto en la forma de concebir la comunicación. Entre los más pequeños se ha introducido con sumo entusiasmo pues les posibilita oír, ver, jugar, entretenerse, informarse y comunicarse. El fenómeno de las videoconsolas es ya imparable y genera unos beneficios estratosféricos a nivel económico para las empresas emprendedoras. A pesar de esto no se puede hablar de un declive de la televisión que si bien ya no figura en los escalones preferentes del público todavía genera interés además de existir nuevas modalidades de la misma que amplían su funcionalidad, televisión 3D y conexión a internet son dos alicientes para ayudar a su regeneración y su adaptación a los nuevos tiempos, asimismo existen canales de pago que se adaptan a las necesidades de los clientes ganando en confort y eficacia. Hoy más que nunca el criterio personal y los valores humanos deben ser realzados para que la tecnología, los mass media y las pantallas no se vuelvan un truco de prestidigitación para mantenernos dormidos a las carencias y necesidades del mundo en el que se vive y a los valores que propician la dignidad divina.

3.2.3. Redes sociales y mediación familiar

3.2.3.1. Datos sobre la familia y educación

Tabla 19

P11 ¿tienes algún tipo de ayuda a la hora de hacer la tarea?				
Opción	Grupo: 2 de 10 a 14		Grupo: 3 de 15 a 18 añ(Aplicado a 4º de ESO)	
	Frecuencia	%	Frecuencia	%
No contesta	0	0	0	0
No	5	50	9	90
Si	5	50	1	10
TOTAL	10	100	10	100
P12 ¿Qué ayudas recibes a la hora de hacer la tarea? (es posible mas de una respuesta)				
Opción	Grupo: 2 de 10 a 14		Grupo: 3 de 15 a 18 años(Aplicado a 4º de ESO)	
	Frecuencia	%	Frecuencia	%
Voy a una academia	1	9	1	100
Tengo un profesor particular	0	0	0	0
Me ayudan mis hermanos/as	2	18	0	0

Me ayuda mi padre	3	28	0	0
Me ayuda mi madre	5	45	0	0
TOTAL	11	100	1	100
P13 Cuando haces la tarea en casa ¿en qué lugar la haces habitualmente?				
Opción	Grupo: 2 de 10 a 14		Grupo: 3 de 15 a 18 años (Aplicado a 4º de ESO)	
	Frecuencia	%	Frecuencia	%
No contesta	0	0	0	0
En mi habitación	6	60	6	60
En la habitación de un hermano/a	0	0	0	0
En una sala de estudio	1	10	2	20
En la sala de estar	3	30	2	20
En la cocina	0	0	0	0
TOTAL	10	100	10	100

Elaboración: Iván Sáenz y Pedro Sarango.
Fuente: Cuestionario 2 aplicado al grupo 2 y 3 (10 a 18 años)

Según los resultados obtenidos en los tres cuadros se observa una considerable diferencia en cada una de las opciones, en el primer grupo, 10 a 14 años, la familia se implica en la educación de sus hijos y los jóvenes reciben ayuda de la siguiente manera: un 45% de su Madre, un 27% de su Padre y el 18% de un hermano/a, una minoría 9% va a una academia, y finalmente en la pregunta Número 13 un 60% la tarea la realiza en su habitación.

En el segundo grupo, 15 a 18 años, un 90% no recibe ninguna ayuda y todos van a una academia como refuerzo. En los niños menores los padres se preocupan y tratan de dar el apoyo a la hora de realizar la tarea escolar, en los más mayores se observa que la atención parental es nula y los pocos adolescentes que reciben ayuda lo hacen a través de una academia, un factor apara que se dé este caso podría ser que al ser cursos más avanzados tienen materias que necesitan tener conocimientos más sólidos y según cuadros anteriores conocemos que los padres no tienen esta clase de conocimientos o si la tuvieron ya no se acuerdan, las madres por ejemplo se dedican a trabajos de hogar y los padres la mayoría desempeña un oficio.

3.2.3.2. Datos sobre el uso de internet en el hogar.

Tabla 20

P18 ¿Tienes ordenador en casa?				
Opción	Grupo: 2 de 10 a 14 años		Grupo: 3 de 15 a 18 años (Aplicado a 4º de ESO)	
	Frecuencia	%	Frecuencia	%
No contesta	0	0	0	0
No	0	0	1	10
Si	10	100	9	90
TOTAL	10	100	10	100
P19 ¿Dónde está el ordenador que más utilizas en tu casa?				

Opción	Grupo: 2 de 10 a 14		Grupo: 3 de 15 a 18 años (Aplicado a 4º de ESO)	
	Frecuencia	%	Frecuencia	%
No contesta	0	0	0	0
En mi habitación	2	20	4	44
En la habitación de un hermano/a	2	20	0	0
En la habitación de mis padres	1	10	1	11
En la sala de estar	3	30	2	22
En un cuarto de trabajo, estudio o similar	0	0	1	11
Es portátil	2	20	1	11
TOTAL	10	100	9	100
P20 ¿Tienes internet en tu casa?				
Opción	Grupo: 2 de 10 a 14 años		Grupo: 3 de 15 a 18 años (Aplicado a 4º de ESO)	
	Frecuencia	%	Frecuencia	%
No contesta	0	0	0	0
No	2	20	0	0
Si	8	80	9	100
TOTAL	10	100	9	100

Elaboración: Iván Sáenz y Pedro Sarango.
Fuente: Cuestionario 2 aplicado al grupo 2 y 3 (10 a 18 años)

Los resultados indican que un buen porcentaje de encuestados se benefician de este servicio, así lo demuestra la pregunta 20. Entre los 10 y los 14 años un 80% tiene internet en casa, en la misma pregunta para jóvenes de 15 a 18 años todos tienen internet, de igual manera se nota que estos medios tecnológicos están situados en sitios estratégicos,

en la habitación del mismo niño de un hermano, del padre y una mayoría en la sala de estar, con el grupo de 15 a 18 años se puede afirmar según la pregunta número 19 hay más libertad al momento de decidir el lugar de ubicación del ordenador un 44% lo tiene en su habitación, y otro considerable porcentaje lo tiene en la salas de estar, estos sitios estratégicos permiten tener una mejor dinámica del grupo familiar y las nuevas tecnologías, al tener un ordenador e internet en casa los niños y jóvenes verán más fácil poder interactuar con sus iguales, los padres tendrán un trabajo más arduo en el control de su buen uso.

3.2.3.3. Datos sobre internet y comportamiento.

Tabla 21

P22 Tengas o no internet en casa ¿sueles utilizarlo?				
Opción	Grupo: 2 de 10 a 14		Grupo: 3 de 15 a 18 años (Aplicado a 4º de ESO)	
	Frecuencia	%	Frecuencia	%
No contesta	0	0	0	0
No	1	11	1	10
Si	8	89	9	90
TOTAL	9	100	10	100
P44. ¿Estás de acuerdo con alguna de las siguientes situaciones? (Es posible mas de una re				
Opción	Grupo: 2 de 10 a 14		Grupo: 3 de 15 a	

			18 años (Aplicado a 4º de ESO)	
	Frecuencia	%	Frecuencia	%
Me pongo nervioso o me enfado cuando no puedo o no me dejan navegar	0	0	3	20
Creo que puedo poner cualquier foto/video mía en internet	1	25	2	13
Creo que puedo poner cualquier foto/video de mis amigos o familiares en internet	1	25	0	0
No hay ningún problema porque desconocidos sepan sobre mis aficiones o vida personal	0	0	1	7
No me importa agregar a desconocidos a mi Messenger	0	0	0	0
Es divertido hablar con desconocidos a través de internet	0	0	5	33
He utilizado internet para perjudicar a alguien (envío de fotos, videos, comentarios, etc.)	0	0	2	13
Alguien me ha perjudicado a través de internet (envío de fotos, videos, comentarios, etc.)	0	0	1	7
No estoy de acuerdo con ninguna	2	50	1	7
TOTAL	4	100	15	100

Elaboración: Iván Sáenz y Pedro Sarango.

Fuente: Cuestionario 2 aplicado al grupo 2 y 3 (10 a 18 años)

Una mayoría utiliza internet tenga o no en casa conexión. Existe mucha independencia del niño para poder utilizar internet y navegar por cualquier página ya sea en casa o fuera de ella pregunta 22. Los mismos resultados se pueden ver en el grupo de 15 a 18 años en el cuadro 44, el joven tiene más autonomía en el uso de internet; se molesta si no le dejan navegar y tiene más contacto con sus amigos. Esto puede ocasionar cierto riesgo para el adolescente si hay un uso desmedido de este servicio y no intervienen los padres en el control del mismo, el apego excesivo a la red delata que se busca el contacto superficial por encima del personal, para estos menores el anonimato y la intimidad ceden ante el

deseo de fama y popularidad, un porcentaje considerable cree que puede poner fotos o videos de él o de cualquier amigo.

3.2.3.4. Datos sobre el interés de los padres por lo que hacen sus hijos.

Tabla 22

P21 ¿Tienes instalado algún sistema de protección cuando navegas por internet en casa				
Opción	Grupo: 2 de 10 a 14 años		Grupo: 3 de 15 a 18 años (Aplicado a 4º de ESO)	
	Frecuencia	%	Frecuencia	%
No	1	17	0	0
No lo sé	0	0	1	11
Sí, tengo un filtro	0	0	0	0
Sí, tengo un antivirus	5	83	8	89
Sí, pero no sé lo que es	0	0	0	0
TOTAL	6	100	9	100
P48 ¿Qué hacen tus padres mientras estás conectado/a a internet? (Es posible más de una.				
Opción	Grupo: 2 de 10 a 14 años		Grupo: 3 de 15 a 18 años (Aplicado a 4º de ESO)	
	Frecuencia	%	Frecuencia	%
Me preguntan qué hago	7	37	7	50
Echan un vistazo	4	21	3	21
Me ayudan, se sientan conmigo	2	11	2	14

Están en la misma habitación	2	11	0	0
Comprueban después por dónde he navegado	0	0	0	0
Miran mi correo electrónico	0	0	0	0
Hacemos algo juntos: compras, organizar viajes, escribir a la familia, etc.	3	16	0	0
Me recomienda sitios para navegar o cómo acceder a Internet	0	0	0	0
No hace nada	1	5	2	14
TOTAL	19	100	14	100

P49 Cuando navegas por Internet, según tus padres, ¿qué cosa no puedes hacer?(Es posible más de una respuesta)

Opción	Grupo: 2 de 10 a 14 años		Grupo: 3 de 15 a 18 años(Aplicado a 4º de ESO)	
	Frecuencia	%	Frecuencia	%
Comprar algo	3	15	3	27
Chatear o usar el Messenger	3	15	0	0
Dar información personal	7	35	5	45
Suscribirme en algún boletín o lista de correo	1	5	0	0
Acceder a una red social (tipo Facebook) o a una comunidad virtual (tipo Habbo)	3	15	0	0
Descargar archivos (programas, música, películas, etc.)	1	5	0	0
Ver vídeos o fotos	0	0	0	0
Colgar videos o fotos	0	0	0	0
Enviar mensajes a teléfonos móviles	1	5	1	9
Enviar correos electrónicos	0	0	0	0
Jugar	1	5	0	0
No me prohíben nada	0	0	2	18
TOTAL	20	100	11	100

Elaboración: Iván Sáenz y Pedro Sarango.

Fuente: Cuestionario 2 aplicado al grupo 2 y 3 (10 a 18 años)

El análisis del grupo 2 de edades de 10 a 14 años pregunta número 21, nos da los siguientes resultados. En la opción; “si tengo un filtro”: es cero. Existe despreocupación de los padres en cuanto a los contenidos al que acceden los niños por desconocimiento de los productos que hay para estos casos. Un 80% tiene instalado un antivirus, con lo cual se pone interés solamente por evitar posibles amenazas al software esto en los dos grupos, En contraposición con los cuadros anteriores los cuadros 48 y 49 nos indican que los padres se preocupan por lo que el niño hace a la hora de navegar por internet y es así que un 37 % preguntan ¿qué es lo que está haciendo? un porcentaje menor echan un vistazo y otro porcentaje se sientan a su lado y le ayudan en el cuadro 49 de ambos grupos los padres aconsejan no dar información personal.

3.2.3.5. Datos sobre el uso de la televisión en el hogar

Tabla 23

P104 ¿Cuando ves la tele sueles hacerlo?... (Es posible más de una respuesta).				
Opción	Grupo: 2 de 10 a 14		Grupo: 3 de 15 a 18 años (Aplicado a 4º de ESO)	
	Frecuencia	%	Frecuencia	%
En mi habitación	1	8	4	27
En la habitación de un hermano/a.	0	0	0	0
En la habitación de mis padres	1	8	1	6
En la sala de estar	8	67	7	47
En la cocina	2	17	3	20
En un cuarto de juegos	0	0	0	0
TOTAL	12	100	15	100
P105 ¿Cuando ves la tele sueles hacerlo?..... (Es posible más de una respuesta).				

Opción	Grupo: 2 de 10 a 14		Grupo: 3 de 15 a 18 años (Aplicado a 4º de ESO)	
	Frecuencia	%	Frecuencia	%
Solo	6	21	8	28
Con mi padre	8	2	7	24
Con mi madre	8	28	6	21
Con algún hermano/a	5	17	7	24
Con otro familiar	1	3	1	3
Con un amigo/a	1	3	0	0
TOTAL	29	100	29	100

Elaboración: Iván Sáenz y Pedro Sarango.

Fuente: Cuestionario 2 aplicado al grupo 2 y 3 (10 a 18 años)

La televisión, es el medio con el que el joven socializa con su entorno familiar. Un 72 % y 69 % (uniendo las tres opciones) prefiere ver acompañado de sus padres, hermano u hermana, esto tanto para el grupo dos y tres respectivamente, según los cuadros 105 podemos deducir que esta forma de socializar la hacen en la sala de estar 67 % grupo 2 y 46 % grupo 3. Se deduce que la sala de estar es el sitio preferido para socializar con la familia cuando de ver televisión se trata, y los niños de 10 a 14 años gustan de ver televisión acompañado de sus progenitores lo que da más oportunidad a los padres para poder mediar en los programas televisivos, los mayores de 15 a 18 años ya se alejan un poco y prefieren ver en su habitación; tendrán menos control en el uso de esta pantalla.

3.2.3.6. Datos sobre pautas de consumo relacionadas con las tecnologías.

Tabla 24

P110 Cuando ves la televisión en familia ¿quién decide qué programa mirar?				
Opción	Grupo: 2 de 10 a 14		Grupo: 3 de 15 a 18 años (Aplicado a 4º de ESO)	
	Frecuencia	%	Frecuencia	%
No contesta	0	0	0	0
Yo mismo	1	10	3	30
Mis hermanos/as	0	0	0	0
Mi padre	2	20	3	30
Mi madre	1	10	0	0
Entre todos, lo negociamos	6	60	4	40
TOTAL	10	100	10	100
P112 ¿Hay algún programa que tus padres no te dejen ver?				
Opción	Grupo: 2 de 10 a 14		Grupo: 3 de 15 a 18 años (Aplicado a 4º de ESO)	
	Frecuencia	%	Frecuencia	%
No contesta	0	0	0	0
Me dejan ver todos los programas (Pasar a la pregunta 114)	8	80	9	90
Si hay programas que no me dejan ver	2	20	1	10
TOTAL	10	100	10	100
P113 ¿De qué tipo? (Es posible más de una respuesta)				
Opción	Grupo: 2 de 10 a 14		Grupo: 3 de 15 a 18 años (Aplicado a 4º de ESO)	
	Frecuencia	%	Frecuencia	%
Películas	1	25	3	33
Dibujos animados	0	0	2	22

Deportes	0	0	0	0
Series	0	0	1	11
Concursos	0	0	1	11
Documentales	0	0	1	11
Noticias	0	0	0	0
Programas del corazón	1	25	1	11
Reality Shows	2	50	0	0
TOTAL	4	100	9	100

Elaboración: Iván Sáenz y Pedro Sarango.

Fuente: Cuestionario 2 aplicado al grupo 2 y 3 (10 a 18 años)

En la pregunta 110 sobre “cuando ves la TV en familia quien decide que programas mirar” hay un consenso general un 60% - 40 % de los grupos 2 y 3 lo negocian entre todos, solamente un 20% - 30 % en ambos grupos decide el padre o la madre lo que se va a mirar. Al momento de moderar ciertas situaciones los padres no participan, consecuencia de esto según el cuadro 112 es que al niño le dejan ver todos los programas (80% - 90% en los dos grupos), frente al 20% y 10% que no le dejan ver lo que él quiere. Los programas que tienen cierto porcentaje de control son películas, del corazón y reality shows. Las opciones aumentan al subir la edad y se controla que no vean series, concursos, documentales etc.

Existe cierta preocupación parental con respecto a los contenidos televisivos consumidos por los menores ya que existen programas que nada aportan a la educación de nuestros hijos, pero este porcentaje es muy pequeño en relación con la opción “ Me dejan ver todos los programas lo cual estaría perjudicando a estos chicos ya que están a su entera disposición todos los programas y por lo general estos menores se dedican a mirar programas atractivos para su corta edad , como los dibujos animados películas de ficción etc. Por otra parte se observa que hay una buena relación entre los menores y padres al momento de decidir por qué programas mirar se toma el criterio de todos y se decide por la emisión televisiva.

3.2.3.7. Datos sobre tiempo dedicado a las tecnologías

Tabla 25

P28 ¿A qué le has quitado tiempo desde que utilizas internet? (Es posible más de una respuesta)				
Opción	Grupo: 2 de 10 a 14)		Grupo: 3 de 15 a 18 años (Aplicado a 4º de ESO)	
	Frecuencia	%	Frecuencia	%
Familia	0	0	0	0
Amigos/as	0	0	0	0
Estudios	0	0	5	19
Deporte	0	0	5	19
Lectura	1	10	6	23
Televisión	1	10	4	15
Videojuegos	1	10	3	12
Hablar por teléfono	0	0	0	0
A nada	7	70	3	12
TOTAL	10	100	26	100

P98 ¿A que le has quitado tiempo por usar los videos juegos? (Es posible más de una respuesta)				
Opción	Grupo: 2 de 10 a 14 años		Grupo: 3 de 15 a 18 años (Aplicado a 4º de ESO)	
	Frecuencia	%	Frecuencia	%
Familia	2	14	4	27
Amigos/as	0	0	0	0
Estudios	2	14	4	27
Deporte	4	29	3	20
Lectura	4	29	4	27
Televisión	0	0	0	0
Hablar por teléfono	0	0	0	0
A nada	2	14	0	0
TOTAL	14	100	15	100

Elaboración: Iván Sáenz y Pedro Sarango.

Fuente: Cuestionario 2 aplicado al grupo 2 y 3 (10 a 18 años)

Las preguntas 28 y 98 indican que por el uso de internet los niños de 10 a 14 años no quitan tiempo a la familia, se aprecia que estos medios sirven para integrar a la familia, los videojuegos e internet son tecnologías en donde los padres y hermanos participan para tener un momento de diversión, se puede observar que le quitan tiempo a la lectura y televisión, videojuegos, el grupo de 15 a 18 años va un poco más allá y le quitan tiempo a estudios y deporte, en la pregunta 98 sobre el uso de los videojuegos los dos grupos ya quitan tiempo a la familia. Además de las enumeradas anteriormente: deporte, estudio lectura, los videojuegos pueden desarrollar sus habilidades pero también los aíslan de la familia, las redes sociales constituyen una excelente herramienta, su buen uso facilita la vida moderna y permite mejorar los vínculos reales, pero también pueden servir para huir de la realidad personal.

3.2.3.8. Datos sobre el uso de las tecnologías y su influjo en relación a la familia.

Tabla 26

P107 ¿Discutes con tus padres por el uso que haces de la TV?				
Opción	Grupo: 2 de 10 a 14		Grupo: 3 de 15 a 18 años (Aplicado a 4º de ESO)	
	Frecuencia	%	Frecuencia	%
No contesta	0	0	0	0
No	8	80	6	60
Si	2	20	4	40
TOTAL	10	100	10	100
P108 ¿Por qué motivos? (Es posible más de una respuesta)				

Opción	Grupo: 2 de 10 a 14		Grupo: 3 de 15 a 18 años (Aplicado a 4º de ESO)	
	Frecuencia	%	Frecuencia	%
Por el tiempo que paso viendo la tele	2	50	1	17
Por el momento del día en el veo la tele.	2	50	2	33
Por los programas que veo	0	0	3	50
TOTAL	4	100	6	100
P45 ¿Discutes con tus padres por el uso de internet?				
Opción	Grupo: 2 de 10 a 14 años		Grupo: 3 de 15 a 18 años (Aplicado a 4º de ESO)	
	Frecuencia	%	Frecuencia	%
No contesta	0	0	0	0
No	7	78	7	70
Si	2	22	3	30
TOTAL	9	100	10	100
P46 ¿Porqué motivos? (Es posible más de una respuesta)				
Opción	Grupo: 2 de 10 a 14 años		Grupo: 3 de 15 a 18 años (Aplicado a 4º de ESO)	
	Frecuencia	%	Frecuencia	%
Por el tiempo que paso conectado/a	2	50	3	50
Por el momento del día en que me conecto	2	50	3	50
Por lo que hago mientras estoy conectado/a	0	0	0	0
TOTAL	4	100	6	100

Elaboración: Iván Sáenz y Pedro Sarango.

Fuente: Cuestionario 2 aplicado al grupo 2 y 3 (10 a 18 años)

Agrupadas las preguntas 107, 108, 45, 46 por cuanto se relacionan directamente con el consumo de internet y televisión. La mayoría de encuestados un 80% 10 a 14 años y 60% 15 a 18 años no discute con sus padres por el uso de la televisión nuevamente se observa que los niños y jóvenes están a su libre albedrío al momento de manejar este medio. Un menor porcentaje 20% 10 a 14 años y 40% 15 a 18 años sí discuten por el uso

de la televisión según la pregunta número 108, el 50% de niños de 10 a 14 años discuten por el tiempo y el 50% por el momento del día en que ven la televisión. Le dedican mucho tiempo al consumo de este medio, y el momento del día no es el adecuado, como por ejemplo el instante de hacer las tareas escolares; lo podrían estar remplazando para ver la televisión, en este apartado se descuida los contenidos al que tienen acceso pudiendo ver toda clase de programas que les apetezca. En los jóvenes de entre 15 a 18 años se nota un aumento en la opción por los programas que veo 50% como resultado de ver programas que no son adecuados, de nuevo aparece la mediación parental en el control de la clase de contenidos que se consumen.

Con respecto a internet, están más definidos los porcentajes de igual manera tiene una gran autonomía para disponer del uso de internet, por consiguiente esto genera los mismos problemas que con la televisión. Un 22% de 10 a 14 y 30% de 15 a 18 años si tienen problemas con sus padres en el uso de Internet siendo los motivos por el tiempo y momento de uso.

3.3.3.9. Datos sobre la utilización de premios y castigos

Tabla 27

P47 ¿Te premian o te castigan con el uso de internet?				
Opción	Grupo: 2 de 10 a 14 años		Grupo: 3 de 15 a 18 años (Aplicado a 4º de ESO)	
	Frecuencia	%	Frecuencia	%
No contesta	0	0	0	0

No	8	89	6	60
Si	1	11	4	40
TOTAL	9	100	10	100
P109 ¿Te castigan o premian con la tele?				
Opción	Grupo: 2 de 10 a 14 años		Grupo: 3 de 15 a 18 años (Aplicado a 4º de ESO)	
	Frecuencia	%	Frecuencia	%
No contesta	0	0	0	0
No	7	70	8	80
Si	3	30	2	20
TOTAL	10	100	10	100

Elaboración: Iván Sáenz y Pedro Sarango.
Fuente: Cuestionario 2 aplicado al grupo 2 y 3 (10 a 18)

En las preguntas número 47 y 109 de los grupos de 10 a 14 y de 15 a 18 años, “te premian o te castigan con el uso de internet y con la televisión”, sumando los porcentajes en ambos grupos el 74 % no les castigan con el uso de internet, mientras que la televisión sumando nuevamente los porcentajes de ambos grupos el 75% no le castigan con su uso, según las respuestas a las preguntas anteriores se deduce que, los padres de familia no utilizan estos medios tecnológicos para castigar o premiar a los niños y adolescentes, se está dejando pasar un buen método dentro de la mediación familiar para poder regular el uso desmedido en el consumo de estos dos canales de comunicación y distracción.

3.2.4. Redes sociales y ámbito escolar

3.2.4.1. Datos sobre asignaturas aprobadas y refuerzo de internet en educación

Tabla 28

P16 La última vez que te dieron las notas, ¿cuáles de estas asignaturas aprobaste?				
Opción	Grupo: 2 de 10 a 14)		Grupo: 3 de 15 a 18 años (Aplicado a 4º de ESO)	
	Frecuencia	%	Frecuencia	%
No contesta	0	0	0	0
Todas	8	80	6	60
Matemáticas	0	0	2	20
Lengua y Literatura	1	10	1	10
Historia/ Geografía	0	0	0	0
Idiomas	1	10	0	0
Conocimiento del Medio Ciencias	0	0	0	0
Otra	0	0	1	10
TOTAL	10	100	10	100
P17 ¿Tienes algún profesor que usa internet para explicar su materia?				
Opción	Grupo: 2 de 10 a 14		Grupo: 3 de 15 a 18 años (Aplicado a 4º de ESO)	
	Frecuencia	%	Frecuencia	%
No contesta	0	0	0	0
No, ninguno	2	20	3	30
Si, algunos (menos de la mitad)	5	50	3	30
Si, casi todos (más de la mitad)	3	30	4	40
Sí, todos	0	0	0	0
TOTAL	10	100	10	100
P23 De lunes a viernes ¿cuánto tiempo utilizas diariamente internet?				
Opción	Grupo: 2 de 10 a 14		Grupo: 3 de 15	

			a 18 años(Aplicado a 4º de ESO)	
	Frecuencia	%	Frecuencia	%
No contesta	0	0	0	0
Menos de una hora	3	33	2	20
Entre una y dos horas	5	56	2	20
Más de dos horas	0	0	6	60
Nada	1	11	0	0
No lo sé	0	0	0	0
TOTAL	9	100	10	100

P24 El sábado o el domingo ¿cuánto tiempo utilizas diariamente internet?

Opción	Grupo: 2 de 10 a 14		Grupo: 3 de 15 a 18 años (Aplicado a 4º de ESO)	
	Frecuencia	%	Frecuencia	%
No contesta	0	0	0	0
Entre una y dos horas	6	67	2	20
Más de dos horas	1	11	5	50
Nada	2	22	1	10
No lo sé	0	0	2	20
TOTAL	9	100	10	100

Elaboración: Iván Sáenz y Pedro Sarango.

Fuente: Cuestionario 2 aplicado al grupo 2 y 3 (10 a 18 años)

La pregunta 16 indica que existe mucha dedicación al momento de estudiar, un 80 % de niños de 10 a 14 años contesta haber aprobado todas las materias, en los jóvenes de 15 a 18 años también existe un alto porcentaje que contesta haber aprobado todas las materias el 60% marca la opción “todas”. Estos resultados son consecuencia del buen uso que hacen de internet tanto profesores como alumnos. En la pregunta 17 “¿tienes algún profesor que usa internet para explicar su materia? La opción “si, algunos (menos de la mitad) es la mejor situada en porcentaje para los dos grupos de edades seguida de la opción “si, casi todos (más de la mitad) con el 30% 10 a 14 años y 40% 15 a 18 años, en la pregunta 23 y 24 para ambos grupos se puede decir que más de la mitad de niños encuestados (10 a 14 años) usan internet en un promedio de entre una y dos horas de lunes a viernes subiendo al 66% el sábado y domingo, en los jóvenes de 15 a 18 años un

60% usa internet más de dos horas de lunes a viernes ,el sábado y domingo baja un poco hasta situarse en el 50%, según estos datos internet es usada para la distracción, pero también sirve como medio de apoyo para la enseñanza aprendizaje, internet da la posibilidad de consulta en su amplia biblioteca, contando con páginas web para la solución de problemas de cálculo y, varios diccionarios que ayudan a despejar las dudas.

Cada día más centros de enseñanza están conectados a internet. Los profesores y los alumnos utilizan esta conexión al mundo de diversas formas. En primer lugar, internet es una fuente inagotable de información y datos de primera mano, como red originariamente científica, puede encontrarse gran cantidad de información útil para las clases, podemos encontrar materiales para cualquier nivel educativo preparados para otros profesores. Incluso existen archivos de programaciones y experiencias educativas, documentos para profesores la preparación de sus actividades de enseñanza /aprendizaje, etc. Estudiantes de escuelas distantes entre sí utilizan la red como medio de comunicación para realizar proyectos en común, intercambiar datos sobre diferentes aspectos de su medio social o estudiar las diferencias o semejanzas culturales entre comunidades de diferentes países

3.2.4.2. Datos sobre el uso de internet

Tabla 29

P25 ¿En qué lugar sueles usar internet (para navegar, chat, e-mail)? (Es posible más de				
Opción	Grupo: 2 de 10 a 14		Grupo: 3 de 15 a 18 años (Aplicado a 4º de ESO)	
	Frecuencia	%	Frecuencia	%
En mi casa	8	67	9	82
En el colegio	1	8	1	9
En un ciber	0	0	0	0

En un lugar público	3	25	1	9
En casa de un amigo	0	0	0	0
En casa de un familiar	0	0	0	0
TOTAL	12	100	11	100

P26 La mayoría de las veces que utilizas internet sueles estar... (Es posible más de una respuesta)

Opción	Grupo: 2 de 10 a 14)		Grupo: 3 de 15 a 18 años (Aplicado a 4º de ESO)	
	Frecuencia	%	Frecuencia	%
Sólo	2	13	8	80
Con amigos	0	0	0	0
Con hermanos	3	19	0	0
Con mi padre	6	38	1	10
Con mi madre	5	31	0	0
Con mi novio/a	0	0	1	10
Con un profesor/a	0	0	0	0
TOTAL	16	100	10	100

P27 ¿Quién te ha enseñado a manejar internet? (es posible más de una respuesta)

Opción	Grupo: 2 de 10 a 14		Grupo: 3 de 15 a 18 años (Aplicado a 4º de ESO)	
	Frecuencia	%	Frecuencia	%
Nadie, he aprendido yo solo	4	25	3	21
Algún hermano/a	0	0	4	29
Mi novio/a	0	0	0	0
Algún amigo	0	0	1	7
Mi padre	4	25	1	7
Mi madre	3	19	0	0
Algún profesor/a del colegio	5	31	5	36
TOTAL	16	100	14	100

Elaboración: Iván Sáenz y Pedro Sarango.

Fuente: Cuestionario 2 aplicado al grupo 2 y 3 (10 a 18 años)

El lugar preferido para usar internet en lo que concierne a navegar, chatear y otras actividades, es en la misma casa de los sujetos esto tanto para el grupo de 10 a 14 años como para 15 a 18 años con un pequeño incremento en este último, luego le sigue la

opción en un lugar público, para los pequeños el colegio queda como la opción menos destacable, siendo el hogar el sitio de preferencia. Tienen a socializar con miembros de la familia, esto como consecuencia de los valores obtenidos para los chicos menores, la mayoría de las veces que utiliza internet lo hace con su entorno familiar padre madre y hermanos sumando los porcentajes de estas opciones resulta el 88 %, no siendo así para los jóvenes de 15 a 18 años solo un 10 % suele estar con el padre en los momentos de usar internet, se nota que son más independientes porque el 80% usa este medio sin compañía.

Esto da como resultado que los niños de 10 a 14 años al tener un acercamiento directo con sus padres estos les transmiten sus conocimientos y de esta forma aprenden a manejar este medio, luego están los profesores y por último aprenden solos, en el grupo de 15 a 18 años hay poca intervención de los padres y de donde más aprenden es de un profesor, de un hermano y también un buen porcentaje aprenden solos. El círculo familiar y el colegio son los lugares que influyen para la enseñanza aprendizaje de internet.

3.2.4.3. Datos sobre las situaciones en las que se usa internet.

Tabla 30

P29 ¿Para qué sueles usar internet? (Es posible más de una respuesta)				
Opción	Grupo: 2 de 10 a 14		Grupo: 3 de 15 a 18 años (Aplicado a 4º de ESO)	
	Frecuencia	%	Frecuencia	%
Para visitar páginas web	6		10	17

Envío de SMS	1	4	1	2
Compartir videos, fotos. Presentaciones, etcétera	1	4	7	12
Para usar el correo electrónica (e-mail)	5	18	9	15
Televisión digital	0	0	0	0
Radio digital	0	0	2	3
Para usar programas	8	29	5	8
Para descargar música, películas o programas	4	14	7	12
Comprar o vender	1	4	0	0
Foros o listas de correo	0	0	5	8
Blogs	0	0	6	10
Fotologs	0	0	3	5
Hablar por teléfono	2	7	5	8
TOTAL	28	100	60	100
P30 Cuando visitas páginas web, ¿cuáles de los siguientes contenidos acostumbras a consultar?				
Opción	Grupo: 2 de 10 a 14		Grupo: 3 de 15 a 18 años (Aplicado a 4º de ESO)	
	Frecuencia	%	Frecuencia	%
Deportes	5	21	3	9

Software e informática	1	4	4	12
Programación de televisión	1	4	2	6
Noticias	1	4	3	9
Educativos	0	0	0	0
Culturales	2	8	3	9
Juegos	6	25	2	6
Música	4	17	9	26
Humor	4	17	5	15
Concursos	0	0	1	3
Adultos	0	0	2	6
TOTAL	24	100	34	100
P31 ¿Te sueles comunicar por alguno de estos medios a través de internet?				
Opción	Grupo: 2 de 10 a 14		Grupo: 3 de 15 a 18 años (Aplicado a 4º de ESO)	
	Frecuencia	%	Frecuencia	%
No contesta	0	0	0	0
Con chat	2	22	0	0
Con Messenger	1	11	3	30

Con las dos anteriores	1	11	7	70
Con ninguna de las anteriores	5	56	0	0
TOTAL	9	100	10	100

Elaboración: Iván Sáenz y Pedro Sarango.

Fuente: Cuestionario 2 aplicado al grupo 2 y 3 (10 a 18 años)

En la pregunta número 29 ¿Para qué sueles utilizar internet? la opción: “para usar programas” es la preferida para los niños de 10 a 14 años con un 29% y en segundo puesto tenemos la opción “para visitar páginas web” con el 21%, las que menos destacan en orden descendente tenemos: para usar el correo electrónico, para descargar películas, hablar por teléfono, envíos de SMS, compartir videos, comprar o vender. En el grupo de 15 a 18 años la opción puntera es “para visitar páginas web” con el 16% luego con el 11% compartir videos y descargar música, para usar programas que da en tercer lugar con 8%, la opción para enviar SMS queda en último lugar.

Existe gran expectativa por la inmensa variedad de productos tecnológicos existentes en el mercado como: juegos en red, programas, páginas web, redes sociales etc. Estas novedades ciberespaciales invitan a los jóvenes para que hagan uso y disfruten de los avances científicos mejorando de esta forma las relaciones interpersonales y como no decir también en lo educativo, existe páginas de consulta y programas didácticos que apoyan el autoaprendizaje en todos los rincones del planeta sin escatimar la clase de cultura a que llegue.

3.2.4.4. Datos sobre las redes sociales y el comportamiento

Tabla 31

P32 Mientras chateas o estás en el Messenger...				
Opción	Grupo: 2 de 10 a 14		Grupo: 3 de 15 a 18 años (Aplicado a 4º de ESO)	
	Frecuencia	%	Frecuencia	%
No contesta	0	0	0	0
Siempre me muestro como soy	3	75	7	70
A veces finjo ser otra persona	1	25	3	30
Siempre finjo ser otra persona	0	0	0	0
TOTAL	4	100	10	100
P33 Mientras chateas o estás en el Messenger ¿usas webcam?				
Opción	Grupo: 2 de 10 a 14		Grupo: 3 de 15 a 18 años (Aplicado a 4º de ESO)	
	Frecuencia	%	Frecuencia	%
No contesta	0	0	0	0
Nunca	2	50	1	10
A veces	2	50	9	90
Siempre	0	0	0	0
TOTAL	4	100	10	100
P34 ientras chateas o estás en el Messenger ¿con quién sueles hablar?				
Opción	Grupo: 2 de 10 a 14		Grupo: 3 de 15 a 18 años (Aplicado a 4º de ESO)	
	Frecuencia	%	Frecuencia	%

	Frecuencia	%	Frecuencia	%
Con mis amigos	2	50	8	73
Con mi familia	2	50	3	27
Con amigos virtuales	0	0	0	0
TOTAL	4	100	11	100
P35 ¿Has conocido en persona a alguno de tus amigos virtuales?				
Opción	Grupo: 2 de 10 a 14		Grupo: 3 de 15 a 18 años (Aplicado a 4º de ESO)	
	Frecuencia	%	Frecuencia	%
No contesta	0	0	0	0
No tengo ninguno	4	100	5	50
Tengo, pero no los conozco	0	0	2	20
Tengo y he conocido alguno	0	0	3	30
TOTAL	4	100	10	100

Elaboración: Iván Sáenz y Pedro Sarango.

Fuente: Cuestionario 2 aplicado al grupo 2 y 3 (10 a 18 años)

Según la pregunta 32 se constata que en los niños de 10 a 14 años y 15 a 18 años 75%- 70% respectivamente cuando se comunican por medio del chat o Messenger se muestran tal como son, no ocultan su personalidad, frente a un 22 – 30 % que a veces fingen ser otra persona también se comprueba que el 50% grupo de 10 a 14 años prefiere no usar la webcam y conservar su anonimato para relacionarse con los suyos. No sucede lo mismo con el 90 % de 15 a 18 años estos son más abiertos en este aspecto y a veces utilizan la webcam para socializar, según la pregunta 34 ¿Mientras chateas o estás en el Messenger con quien sueles hablar? En niños de 10 a 14 años nuevamente se equilibra y el 50 % con los que actúa son con la familia y amigos en los de más edad 15 a 18 años sube un poco el porcentaje al 72% que prefiere con los amigos, en la pregunta 35 se podría decir que los niños menores son más tímidos y un 100% no conocen en persona a ningún amigo virtual y como siempre los mayores son más abiertos y como resultado un 30 % tiene y ha

conocido a alguno. Se aprecian diferencias sobre pautas de consumo de internet en los dos grupos de edades debido a que los niños de 10 a 14 por su corta edad están más apegados al su entorno familiar, mientras que los jóvenes de 15 a 18 años ya salen a un círculo más amplio y buscan crear amistades más allá de la familia.

Se sigue manteniendo el criterio de que internet es por el momento el medio que más utilizan los jóvenes para interactuar con sus semejantes permitiendo que aunque sin conocerse se formen lasos de amistad, enriqueciendo de esta manera el desarrollo a través de la comunicación y que repercuta directamente en aprendizajes de valores, siempre y cuando la familia y profesores guíen de la mejor manera. Claro está que en los países desarrollados con poder adquisitivo las familias estarán mejor equipadas con estas tecnologías en comparación con los países en vías de desarrollo como Ecuador y en Iberoamérica que se tiene un nivel medio sobre equipamiento de los hogares en lo que a las tecnologías se refiere y en muchos casos como en los sectores rurales, estos servicios no existen por lo tanto se verán restringidos las actuales generaciones para socializar y aprender las novedades que la modernidad nos ofrece.

3.2.4.5. Datos sobre internet como medio para la distracción

Tabla 32

P36 ¿Sueles usar internet para jugar en red?				
Opción	Grupo: 2 de 10 a 14		Grupo: 3 de 15 a 18 años (Aplicado a 4º de ESO)	
	Frecuencia	%	Frecuencia	%

No contesta	0	0	0	0
No	7	78	7	70
Si	2	22	3	30
TOTAL	9	100	10	100

P37 ¿A qué tipo de juegos en red has jugado últimamente? (es posible más de una respuesta)

Opción	Grupo: 2 de 10 a 14		Grupo: 3 de 15 a 18 años	
	Frecuencia	%	Frecuencia	%
Juegos de comunidad virtual (The Sims, etcétera)	0	0	0	0
Juegos de carreras (Need for Speed, Death Race, Shangay Street Racer, etcétera)	1	17	3	38
Juegos de estrategias y batalla (Teeken, Counter Strike, etcétera)	2	33	2	25
Juegos de Deporte (FIFA 2008, etcétera)	1	17	0	0
Juegos de mesa y cartas (póquer, parchís, Trivial, Pictionary, etcétera)	1	17	0	0
Casinos (Casino Mónaco, Casino Tropez)	1	17	0	0
Juegos de rol (Virtual Galaxy, Guild Wars, Solaris, etcétera)	0	0	2	25
A ninguno	0	0	1	13
TOTAL	6	100	8	100

P38 Si utilizas los juegos en red donde puedes jugar con otras personas a través del Internet.

Opción	Grupo: 2 de 10 a 14		Grupo: 3 de 15 a 18 años (Aplicado a 4º de ESO)	
	Frecuencia	%	Frecuencia	%
Juego en red con mi grupo de amigos	2	67	2	33
Jugar en red te permite hacer amigos	1	33	3	50
No estoy de acuerdo con ninguna	0	0	1	17
TOTAL	3	100	6	100

Elaboración: Iván Sáenz y Pedro Sarango.

Fuente: Cuestionario 2 aplicado al grupo 2 y 3 (10 a 18 años)

En este grupo de preguntas internet pierde posición al ser el medio que menos utilizan los niños y jóvenes para jugar en red, al preguntárseles ¿sueles usar internet para jugar en

red? a niños de 10 a 14 años y 15 a 18 años el 78% para los primeros y 70% para los segundos contestan que no, solamente un 22%(10 a 14 años) y 30% (15 a 18 años) contestan afirmativamente, y según la pregunta 37 para este pequeño grupo que hace de internet para su uso y disfrute lo más frecuente que visitan son los juegos de estrategias y batallas con un 33% (niños de 10 a 14 años) y los juegos de carreras en un 38% para (15 a 18 años), finalmente la pregunta 38 nos da a conocer que los niños de 10 a 14 años son más proclives a jugar con grupos de amigos, la opción juego en red con mi grupo de amigos tiene un porcentaje del 67% frente a los de 15 a 18 años que solamente hay un 33% la siguiente opción jugar en red me permite hacer amigos decae un poco para los de menos edad 33% y sube para los más mayores en un 50%

En los menores de 15 años que les atrae internet para fines de juego, lo que más les interesa de este medio es jugar en red con su grupo de amigos pero no con el propósito de conformar una verdadera amistad, en cambio para los chicos de 15 a 18 años la opción de tener amigos en las redes sociales tiene una expectativa mayor, también suelen utilizar internet para comunicarse con amigos y familiares de su país o su entorno.

3.2.4.6. Datos sobre las redes sociales y los lazos de amistad.

Tabla 33

P39 ¿Sueles utilizar redes sociales, (Tuenti, Facebook, etcétera)?				
Opción	Grupo: 2 de 10 a 14		Grupo: 3 de 15 a 18 años (Aplicado a 4º de ESO)	
	Frecuencia	%	Frecuencia	%
No contesta	0	0	0	0
No	5	58	0	0

Si	4	44	10	100
TOTAL	9	100	10	100
P40¿Puedes indicarnos qué redes sociales sueles utilizar? (Es posible mas de una respuesta)				
Opción	Grupo: 2 de 10 a 14		Grupo: 3 de 15 a 18 años (Aplicado a 4º de ESO)	
	Frecuencia	%	Frecuencia	%
Facebook	2	25	6	32
Orkut	0	0	0	0
Hi5	1	13	1	5
Tuenti	3	3	7	37
MySpace	1	13	2	11
WindowsLiveSpace	1	13	3	16
LinkedIn	0	0	0	0
Sonico	0	0	0	0
Otras redes sociales	0	0	0	0
TOTAL	8	100	19	100
P50Cuando utilizas Internet ¿cómo te consideras respecto a la gente que está a tu alrededor?				
Opción	Grupo: 2 de 10 a 14		Grupo: 3 de 15 a 18 años (Aplicado a 4º de ESO)	
	Frecuencia	%	Frecuencia	%
No contesta	0	0	0	0
Un principiante	3	33	0	0
Tengo un nivel medio	6	67	8	89
Mi nivel es avanzado	0	0	1	11
Soy todo un experto	0	0	0	0
TOTAL	9	100	9	100

Elaboración: Iván Sáenz y Pedro Sarango.

Fuente: Cuestionario 2 aplicado al grupo 2 y 3 (10a18)

Se puede llegar a tener una infinidad de conocidos a través de estas redes sociales que tanto tiempo ocupan en la vida de los niños, adolescentes y jóvenes, de hecho los menores la utilizan fundamentalmente para captar nuevos amigos con quienes compartir expectativas, la red que tiene más visitas es tuenti con un promedio de 37% en niños y

adolescentes. Lo que más valoran estas generaciones de sí mismos es la popularidad y para conseguirla necesitan tener amigos. Pero la amistad virtual no es equiparable a la real. Buscan el reconocimiento y la popularidad, cuantos más amigos tengan más reconocidos son en su entorno, por tal motivo pondrán más interés en aprender a utilizar las nuevas tecnologías y un 67% ya piensa tener un nivel medio en el manejo de internet. El grado de popularidad, es directamente proporcional al número de contactos. Sin embargo hay adolescentes con muchos contactos que se sienten solos, de esta forma llenan el vacío existencial. Siempre se están comunicando con alguien, aunque no le conozcan, de este modo pasan muchas horas frente a la pantalla del ordenador contactando con gente aislándose en un mundo de fantasía.

3.2.4.7. Datos sobre las redes sociales y capacidad creativa.

Tabla 34

P41 ¿Has hecho alguna página web o algún blog?				
Opción	Grupo: 2 de 10 a 14		Grupo: 3 de 15 a 18 años(Aplicado a 4º de ESO)	
	Frecuencia	%	Frecuencia	%
No contesta	0	0	0	0
No	8	89	8	80
Si	1	11	2	20
TOTAL	9	100	10	100
P42 ¿Con qué contenido? (Es posible mas de una respuesta)				
Opción	Grupo: 2 de 10 a 14		Grupo: 3 de 15 a 18 años (Aplicado a 4º de ESO)	
	Frecuencia	%	Frecuencia	%

	Frecuencia	%	Frecuencia	%
Deportes	0	0	1	20
Software e informática	0	0	1	20
Programación de televisión	0	0	0	0
Noticias	0	0	1	20
Educativos	1	100	0	0
Culturales	0	0	0	0
Juegos	0	0	0	0
Música	0	0	1	20
Humor	0	0	0	0
Concursos	0	0	0	0
Adultos	0	0	0	0
Historia personal	0	0	1	20
TOTAL	1	100	5	100

P43¿Qué es lo que te parece más útil de tener una web o blog propia? (Es posible mas de una respuesta)

Opción	Grupo: 2 de 10 a 14		Grupo: 3 de 15 a 18 años(Aplicado a 4º de ESO)	
	Frecuencia	%	Frecuencia	%
Expresar mi opinión	0	0	1	33
Compartir información con conocidos	1	50	0	0
Darme a conocer y hacer amigos	0	0	1	33
Escribir sobre lo que me gusta	1	50	0	0
Me sirve de desahogo	0	0	0	0
Ser útil para otros interesados en el tema	0	0	1	33
Poder contar a todo el mundo lo que no puedes contar en persona	0	0	0	0
TOTAL	2	100	3	100

Elaboración: Iván Sáenz y Pedro Sarango.

Fuente: Cuestionario 2 aplicado al grupo 2 y 3 (10 a 18 años)

Según la pregunta número 41, ¿has hecho alguna página web? se pude dilucidar que de todos los encuestados la mayor parte 89 % en niños de 10 a 14 años y el 80% en niños

de 15 a 18 años nunca ha creado una página web o bloc, solo un pequeño grupo 11 % (10 a 14 años) y 20% (15 a 18 años) si lo han hecho. Según la pregunta 42 podemos decir que el contenido más destacado es el educativo en niños de 10 a 14 años y para los de 15 a 18 años son los Deportes, Software e informática, Noticias, Música, Historia son las opciones escogidas con un 20 % c/u. Estas páginas sirven como medios para expresar sus opiniones así se pueden constatar con la pregunta número 43 para jóvenes de 15 a 18 años con un 33% de afirmaciones para esta opción, un 33% para la opción “darme a conocer y hacer amigos” y “ser útil para otros interesados en el tema” 33% para esta misma edad. “Compartir información con conocidos” 50%, y “escribir lo que me gusta” 50% para niños de 10 a 14 años, se puede decir que la creación de páginas web o blog se necesita de unos conocimientos más avanzados en temas informáticos puede ser por ese motivo que los niños de muy corta edad en este caso de 10 a 14 años no diseñan estas páginas o blog, se puede observar un pequeño repunte en los más mayores que sube a un 20% los que sí han hecho una página o blog, esta minorías siente la necesidad de hacerse conocer por medio de las redes sociales por lo que pondrán más interés en aprender estos nuevos conocimientos y destrezas.

3.2.4.8. Datos sobre el uso de la televisión.

Tabla 35

P102 ¿De lunes a viernes ¿cuánto tiempo ves diariamente la televisión en casa?				
Opción	Grupo: 2 de 10 a 14		Grupo: 3 de 15 a 18 años (Aplicado a 4º de ESO)	
	Frecuencia	%	Frecuencia	%
No contesta	0	0	0	0
Menos de una hora	0	0	1	10
Entre una hora y dos	7	70	0	0
Más de dos horas	3	30	7	70

No lo se	0	0	1	10
Nada	0	0	1	10
TOTAL	10	100	10	100
P103 ¿El sábado o el domingo ¿cuánto tiempo ves diariamente la televisión en casa?				
Opción	Grupo: 2 de 10 a 14		Grupo: 3 de 15 a 18 años (Aplicado a 4º de ESO)	
	Frecuencia	%	Frecuencia	%
No contesta	0	0	0	0
Menos de una hora	1	11	3	30
Entre una hora y dos	2	22	0	0
Más de dos horas	5	56	6	60
No lo sé	0	0	1	10
Nada	1	11	0	0
TOTAL	9	100	10	100

Elaboración: Iván Sáenz y Pedro Sarango.

Fuente: Cuestionario 2 aplicado al grupo 2 y 3 (10 a 18 años)

La televisión sigue puntera entre los medios de entretenimiento preferido por los niños y adolescentes, las preguntas 102 y 103 así lo demuestran, con los resultados obtenidos se puede decir que al preguntárseles sobre de lunes a viernes ¿Cuánto tiempo ves diariamente televisión? la opción “más de dos horas” con el 70% gana posición sobre las demás en niños de 15 a 18 años, para estas mismas edades la opción “entre una hora y dos” queda rezagada con cero puntos, estos porcentajes bajan de nivel en la misma pregunta para niños de entre 10 a 14 años aquí la opción “entre una hora y dos” gana respecto a las otras con el 70% y “más de dos horas” pierde porcentaje 30%. Al preguntar sobre cuánto tiempo consumen de televisión el sábado o domingo, cuadro 103, nuevamente la opción más de dos horas gana escala. Se nota que de lunes a viernes, los niños y jóvenes consumen más televisión que un sábado o domingo esto se puede dar porque los fines de semana los niños tienen otras actividades como salir con su familia o amigos, al ser la opción más de dos horas se puede deducir que pueden ser dos tres o más horas de ver televisión. Puede ser razonable este tiempo diario que están al frente del televisor ya que los niños encuestados en su momento estaban en vacaciones de fin

de curso, pero si hubiese sido en tiempo escolar repercutiría nefastamente en sus estudios bajando su rendimiento.

3.2.5 Redes sociales, riesgos y oportunidades

3.2.5.1. Datos sobre el uso y el aprecio de Internet

Tabla 36

P51. Señala cuándo estás de acuerdo con la siguiente frase: "Internet es útil, ahorra tiempo y facilita la comunicación."				
Opción	Grupo: 2 de 10 a 14)		Grupo: 3 de 15 a 18 años (Aplicado a 4º de ESO)	
	Frecuencia	%	Frecuencia	%
No contesta	0	0	1	10
Nada	0	0	0	0
Poco	2	22	0	0
Bastante	2	22	7	70
Mucho	5	56	2	20
TOTAL	9	100	10	100
P52. Señala cuándo estás de acuerdo con la siguiente frase: "Internet puede hacer que alguien se enganche".				

Opción	Grupo: 2 de 10 a 14		Grupo: 3 de 15 a 18 años (Aplicado a 4º de ESO)	
	Frecuencia	%	Frecuencia	%
No contesta	0	0	0	0
Nada	2	20	0	0
Poco	3	30	1	11
Bastante	3	30	5	56
Mucho	2	20	3	33
TOTAL	10	100	9	100
P53 Señala cuánto de acuerdo estás con la siguiente frase: "Internet puede hacer que me aisle de mis amigos y familiares".				
Opción	Grupo: 2 de 10 a 14		Grupo: 3 de 15 a 18 años ESO	
	Frecuencia	%	Frecuencia	%
No contesta	0	0	0	0
Nada	3	30	2	20
Poco	6	60	5	50
Bastante	0	0	3	30

Mucho	1	10	0	0
TOTAL	10	100	10	100

Elaboración: Iván Sáenz y Pedro Sarango
Fuente: Cuestionario 2 aplicado al grupo 2 y 3 (10 a 18 años)

Un 56% de los niños está muy de acuerdo con la afirmación de que “internet es útil, ahorra tiempo y facilita la comunicación”, y un 70% de los jóvenes está bastante de acuerdo con esta afirmación. Un 22% (10 a 14) lo está poco y un 0%(15 a 18) nada. En cuanto a si “internet puede hacer que alguien se enganche” los más pequeños opinan que nada 20%, poco 30%, bastante 30%, mucho 20%. Y los más mayores que: nada 0%, poco 11%, bastante 55,5%, mucho 33%. A la pregunta de si: “Internet puede hacer que me aisle de mis amigos y familiares” la franja de 10 a 14 años opina que nada 30%, poco 60%, bastante 0%, mucho 10%. Y la franja de 15 a 18 que nada 20%, poco 50%, bastante 30%, mucho 0%.

Los niños y jóvenes han asimilado esta herramienta con una gustosa facilidad y han comprobado la utilidad, el ahorro de tiempo y la facilidad en la comunicación que representa. Pero lo padres han de tener prudencia y orientar para que no se pierdan horas de estudio, no se produzcan fraudes económicos o acoso personal. Los niños y jóvenes no parecen ser conscientes del poder de adicción o de conductas adictivas que conlleva el uso de la red así como de la transformación neuronal que ocasiona. Las alteraciones cerebrales que produce la Red con sus estímulos sensoriales y su modo, cada vez más interactivo de presentar el contenido está transformando el modo en que se lee y comprende, aportando un grado de superficialidad sino peligroso si dudoso. El tiempo que se pasa conectado es no menor a dos horas y el modo de navegar incita al consumo compulsivo de información.

3.2.5.2. Datos sobre el uso y el aprecio del móvil

Tabla 37

P63 Si me quedara dos semanas sin móvil...				
Opción	Grupo: 2 de 10 a 14 años Aplicado a 1º y 2º de ESO		Grupo: 3 de 15 a 18 años Aplicado a 4º de ESO	
	Frecuencia	%	Frecuencia	%
No contesta	0	0	0	0
Mi vida cambiaría a mejor	0	0	0	0
Mi vida cambiaría a peor	0	0	4	40
No pasaría nada	4	100	6	60
TOTAL	4	100	10	100
P66 ¿Te castigan o premian con el uso del móvil?				
Opción	Grupo: 2 de 10 a 14 años Aplicado a 1º y 2º de ESO		Grupo: 3 de 15 a 18 años Aplicado a 4º de ESO	
	Frecuencia	%	Frecuencia	%
No contesta	0	0	0	0
No	4	100	10	100
Si	0	0	0	0
TOTAL	4	100	10	100
P68¿Sueles recibir mensajes o llamadas de noche cuando ya estás en la cama?				

Opción	Grupo: 2 de 10 a 14 años Aplicado a 1º y 2º de ESO		Grupo: 3 de 15 a 18 años Aplicado a 4º de ESO	
	Frecuencia	%	Frecuencia	%
No contesta	0	0	0	0
Nunca	2	50	2	20
Algunos días	1	25	7	70
Casi todos los días	1	25	0	0
Todos los días	0	0	1	10
TOTAL	4	100	10	100

Elaboración: Iván Sáenz y Pedro Sarango
Fuente: Cuestionario 2 aplicado al grupo 2 y 3 (10 a 18 años)

Los encuestados de una edad entre 10 y 14 años están de acuerdo en un 100% en que no les pasaría nada si se quedasen dos semanas sin móvil. La edad de 15 a 18 años si piensa en un 40% que su vida iría a peor y un 60% que no pasaría nada. Un 100% de los más pequeños no discute por el uso del móvil, un 70% de los mayores tampoco pero si lo hace un 30% de los mayores. Un 75% de los que discuten lo hacen por el gasto y un 25% por el momento del día en que lo hacen. Ambas edades en un 100% de los casos afirman que el móvil no es motivo de premio o castigo en su uso. Los encuestados de 10 a 14 años apagan el móvil cuando están en clase un 43%, cuando estudian un 29%, cuando hacen una actividad en sus casas un 14% y cuando duermen un 14%. Un 10% de Los jóvenes de 15 a 18 años lo apagan cuando están en clase, un 30% cuando duermen y un 60% no lo apaga nunca.

Si bien es cierto que los más pequeños tienen menos dependencia del móvil también lo es que no son conscientes de los riesgos que conlleva. Un 40% de Los jóvenes cree que su vida iría a peor dos semanas sin móvil y un 60% no lo apaga nunca, esto refleja la gran

dependencia que existe y que muchas veces no reconocen, tener el móvil encendido y llevarlo encima es un hábito habitual entre la mayoría de los jóvenes, muchos comentan que hasta se meten en la cama con él y lo ponen en la mesilla o debajo de la almohada encendido. Con la llegada de los Smartphone los móviles son miniordenadores de bolsillo y sirven para almacenar mucha información personal de los usuarios, si esta información va a parar a manos ajenas se sufriría un gran perjuicio. Al tener internet en el móvil los adolescentes viven una segunda vida virtual por medio de las redes sociales. Han encontrado nuevos modos de relacionarse y comunicarse, a pesar de los riesgos que pueda ocasionar el acoso o la capacidad que se tiene de crear personalidades pantalla que no dejan ver el corazón de las personas.

3.2.5.3. Datos sobre el uso y aprecio de los videojuegos

Tabla 38

P92 ¿Con quién sueles jugar? (Es posible más de una respuesta)				
Opción	Grupo: 2 de 10 a 14 años Aplicado a 1º y 2º de ESO		Grupo: 3 de 15 a 18 años Aplicado a 4º de ESO	
	Frecuencia	%	Frecuencia	%
Juego solo	4	27	5	38
Con mi madre	3	20	1	
Con mi padre	3	20	2	15
Con mis hermanos/as	1	7	3	23
Con los amigos/as	4	27	2	15
TOTAL	15	100	13	100
P95 ¿Te premian o te castigan con los videos juegos?				
Opción	Grupo: 2 de 10 a 14 años Aplicado a 1º y 2º de ESO		Grupo: 3 de 15 a 18 años Aplicado a 4º de ESO	
	Frecuencia	%	Frecuencia	%

	Frecuencia	%	Frecuencia	%
No contesta	0	0	0	0
No	2	25	0	0
Si	6	75	5	100
TOTAL	8	100	5	100
P98 ¿A que le has quitado tiempo por usar los videos juegos? (Es posible más de una respuesta.				
Opción	Grupo: 2 de 10 a 14 años Aplicado a 1º y 2º de ESO		Grupo: 3 de 15 a 18 años Aplicado a 4º de ESO	
	Frecuencia	%	Frecuencia	%
Familia	2	14	4	27
Amigos/as	0	0	0	0
Estudios	2	14	4	27
Deporte	4	29	3	0
Lectura	4	29	4	27
Televisión	0	0	0	0
Hablar por teléfono	0	0	0	0
A nada	2	14	0	0
TOTAL	14	100	15	100

Elaboración: Iván Sáenz y Pedro Sarango.

Fuente: Cuestionario 2 aplicado al grupo 2 y 3 (10 a 18 años)

Un 27% de los niños juega solo, un 20% con su madre o su padre, un 27% con sus amigos y un 7 con sus hermanos. Los jóvenes juegan solos en un porcentaje del 38% con sus hermanos en un 23%, con sus amigos en un 15%, con su padre en un 15% y con su madre un 8%. De los adolescentes entre 15 y 18 años un 80% discute por el uso que hace de los videojuegos en los niños este porcentaje baja hasta el 37%.

A pesar de jugar con amigos o familiares los videojuegos tienen un alto componente individualista donde se fomenta el éxito personal y la competitividad. Es el individuo el que juega y el acompañante es un rival a batir. Los videojuegos introducen al jugador en una realidad virtual en la pueden hacer cosas que en la vida real les están vedadas, esto es divertido, pero la diversión si se logra por matar a tu contrincante con un cuchillo y despedazarlo tiene muy poco valor moral y genera violencia en la psique de los usuarios, violencia que empiezan a hacer patente a nivel cognitivo los niños que empiezan a madurar. La lectura, la familia y el deporte, actividades sociales que promueven el

bienestar físico y psicológico pierden peso ante el uso de los videojuegos, si sumamos esto al uso de internet y al de la televisión y le sumamos otras opciones de ocio como el cine obtenemos como resultado un empobrecimiento en el contacto con el mundo real y con el saber que nos legan nuestros ancestros desde el núcleo familiar o cultural. La nueva industria del ocio y sus ramificaciones dirigen la atención de sus consumidores hacia propósitos banales que vulgarizan el saber. Los prejuicios y los clichés sociales que estas industrias proponen esconden el verdadero porqué de las injusticias, de las guerras, y en definitiva del sufrimiento humano.

3.2.5.4. Datos sobre el uso y aprecio de la televisión

Tabla 39

P102 ¿De lunes a viernes ¿cuánto tiempo ves diariamente la televisión en casa?				
Opción	Grupo: 2 de 10 a 14		Grupo: 3 de 15 a 18 años(Aplicado a 4º de ESO)	
	Frecuencia	%	Frecuencia	%
No contesta	0	0	0	0
Menos de una hora	0	0	1	10
Entre una hora y dos	7	70	0	0
Más de dos horas	3	30	7	70
No lo se	0	0	1	10
Nada	0	0	1	10
TOTAL	10	100	10	100
P110 Cuando ves la televisión en familia ¿quién decide qué programa mirar?				
Opción	Grupo: 2 de 10 a 14		Grupo: 3 de 15 a 18 años (Aplicado	

			a 4º de ESO)	
	Frecuencia	%	Frecuencia	%
No contesta	0	0	0	0
Yo mismo	1	10	3	30
Mis hermanos/as	0	0	0	0
Mi padre	2	20	3	30
Mi madre	1	10	0	0
Entre todos, lo negociamos	6	60	4	40
TOTAL	10	100	10	100
P114 ¿Estás de acuerdo con alguna de las siguientes frases?(Es posible más de una respuesta)				
Opción	Grupo: 2 de 10 a 14		Grupo: 3 de 15 a 18 años (Aplicado a 4º de ESO)	
	Frecuencia	%	Frecuencia	%
Veo más tele de la que debería	0	0	4	19
Me gusta ver la tele acompañado/a que solo/a	8	50	5	24
Alguna vez he visto programas que mis padres no me dejan ver	0	0	0	0
Me aburre la televisión	1	6,25	0	0
Elijo el programa antes de encender la televisión	2	13	2	10
Me encanta hacer zapping	4	25	4	19
Suelo enviar SMS para votar en concursos	0	0	0	0
Suelo enviar SMS a la TV para que aparezcan en pantalla.	0	0	0	0
Lo primero que hago al llegar a la casa es encender la televisión	0	0	2	10
No estoy de acuerdo con ninguna.	1	6	4	19
TOTAL	16	100	21	100

Elaboración: Iván Sáenz y Pedro Sarango.

Fuente: Cuestionario 2 aplicado al grupo 2 y 3 (10 a 18 años)

En las tablas siguientes se pueden visualizar los datos obtenidos del cuestionario aplicado a los niños de 10 a 18 años. Un 70% de los niños encuestados ve la televisión entre una hora y dos de lunes a viernes y un 30% lo hace más de dos horas. Un 70% de los jóvenes

ve la televisión más de dos horas, un 10% menos de una hora o nada. Los niños se decantan por películas con un 21% y por series con un 24%. Los dibujos animados ocupan el tercer puesto con un 18%, Deportes, concursos, documentales, noticias, programas del corazón y reality shows deambulan en las afueras de las preferencias principales. Las tres preferencias de los jóvenes son películas 28%, deportes 17% y series 14%. En los extrarradios de sus intereses están dibujos animados 8%, reality shows 6%, concursos 11%, documentales 6%, noticias 3%, programas del corazón 8%.

La televisión es la pantalla más masificada y de uso más cotidiano, todos los niños y jóvenes ven la televisión diariamente, con el paso de los años se ha conseguido adecuar por lo menos en España la franja horaria con contenidos que no sean perniciosos para los más pequeños, a pesar de ello abundan en la televisión, violencia, sexismo, sexo, valores materialistas, inmoralidad, fragmentación, consumismo. A menudo no saben diferenciar lo ficticio de lo real con lo que asumen los valores que se transmiten desde los medios sin ningún criterio.

IV. ILFAM

Nuestras sociedades se ven afectadas con un modo de cultura que dicta modelos de vida en donde lo útil y lo económico son las metas para conseguir el bienestar humano. Los valores y principios fundamentales se van perdiendo poco a poco. Lo principal para la evolución de la cultura hoy día es el individualismo, el materialismo y el consumismo. Valores que se van integrando en las familias hasta llegar a un momento en que las dominan.

Frente a estas realidades que no favorecen el desarrollo integral de los seres humanos son muchas las personas y las instituciones que sienten la necesidad urgente de hacer sólidas propuestas para crear un clima de convivencia armónica, estas iniciativas deberán estar encaminadas a motivar la reflexión sobre los verdaderos valores que deben presidir la convivencia social y familiar.

Partiendo de esta realidad y para conocer la opinión de los jóvenes de edades comprendidas entre 10 a 18 años, se ha aplicado un cuestionario con preguntas que hacen referencia al círculo familiar.

¿Qué factores afectan tu estabilidad familiar?

Cuestiones: desempleo pobreza, remuneración baja, inseguridad, falta de atención en salud y educación, problemas comunitarios, migración, violencia familiar (física), violencia familiar (psicológica), alcoholismo, drogadicción, infidelidad, embarazos en la adolescencia.

Categorías: siempre, casi siempre, muchas veces, pocas veces, nunca.

Las respuestas a estas categorías dan a conocer un detalle muy importante, un considerable número de menores señala la categoría “nunca” para todas las cuestiones. Para las cuestiones siguientes: remuneración baja, pobreza, falta de atención en la salud y educación, migración, violencia familiar, embarazo en la adolescencia, alcoholismo,

inseguridad “siempre” y violencia familiar psicológica “casi siempre”. Estas categorías aunque en menor escala se llevan una pequeña parte del porcentaje.

A pesar de que existe estabilidad en los hogares estudiados no se debe descartar la posibilidad de desajustes en la familia.

De la siguiente lista de valores presentada a continuación cual considera en orden de importancia deben ser prioritarias en la convivencia de la familia

Responsabilidad, honestidad, respeto, comunicación, solidaridad amor, fidelidad, amistad, autoestima, alegría, paciencia, tolerancia.

Solamente un minúsculo grupo contesta “pocas veces” para estos valores, pero la mayoría considera que los valores que se han nombrado son prioritarios en la convivencia de la familia. Este criterio dice mucho a favor de la juventud pese a que los valores de la sociedad ya no son cualidades que caracterizan a los ciudadanos en el mundo. Los buenos principios de conducta aprendidos en los primeros años de vida forjarán una mejor sociedad, sin olvidar que esos valores son la trama que dan consistencia al tejido social y por lo tanto al futuro de la sociedad

¿Respecto al aborto que opinión tienes?

El 90% contesta no estar de acuerdo, el resto opina que si “en caso de violación”. Los adolescentes deben estar informados sobre las consecuencias físicas, psíquicas y morales del aborto. Corresponde a los padres y educadores enseñar en la materia de sexualidad para que tengan recursos con que defenderse en caso de estar en una situación de esta clase.

Finalmente en la pregunta 2.8, en qué temas concretos referentes a la familia te gustaría recibir orientación, indican: sexo, familia y vida, dificultades en la adolescencia, relación padres e hijos.

En este grupo de jóvenes lo más relevante es el poco interés que tienen por interactuar con la familia más bien se observa un cierto apego por estar conectados a internet o estar frente al televisor, esto da lugar a que sean indiferentes a otras actividades como el deporte y labores humanitarias, aunque los valores no pierden categoría, para una minoría si pierde protagonismo.

Fomentar la integración familiar a través del diálogo y actividades lúdicas que fortalezcan lazos de confianza y comunicación promoverá un ambiente de paz y amor y se tendrá la oportunidad de crear espacios más amplios para despejar las inquietudes que están presentes en el círculo familiar.

V. CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

5.1. Conclusiones

- Se logra establecer las pautas de consumo sobre las nuevas tecnologías en los niños jóvenes y adolescentes, el mal uso que en algunas ocasiones los jóvenes dan a estos medios, como actúa la familia y el entorno educativo, para que estas nuevas generaciones utilicen la tecnologías de la información y comunicación.
- Los niños y jóvenes investigados pertenecen a familias inmigrantes y españolas, Madrid ha recibido gran cantidad de personas inmigrantes y estas a su vez con las reagrupaciones familiares han traído a sus hijos que estudian en las diferentes instituciones educativas, de ahí que ahora hay una mezcla de culturas españolas e inmigrantes. Estas familias reflejan una cierta estabilidad conyugal y económica, la mayoría de los padres tiene un trabajo y están entre los que realizan un oficio e incluso un buen porcentaje tiene un puesto de grado superior. La mayoría de los padres tienen un empleo estable por consiguiente puede comprar medios tecnológicos y abastecer sus hogares con más de un aparato de comunicación e información.
- Obtener un teléfono móvil o un videojuego es muy fácil para los jóvenes, lo consiguen por regalo ya sea por un cumpleaños o cualquier otro pretexto, en España es una costumbre de los padres dar las pagas a los hijos, esto es una cantidad de dinero mensual, esta situación hace que el niño disponga de dinero y se costee caprichos.
- Muchos jóvenes disponen de un ordenador portátil y televisor en su habitación esto les permite tener más comodidad al momento de utilizarlos y a la vez también ser menos accesibles al control de sus padres.
- Existe escasa mediación familiar en el consumo de internet, los hogares solamente se preocupan en controlar que los aparatos no se estropeen por algún virus que entre al sistema.

- En los más pequeños las tecnologías favorecen las relaciones familiares, debido a que se comparte su uso, no ocurre así con los más mayores que hacen un uso individual de las mismas desatendiendo el estudio y las actividades físicas. Los padres descuidan en muchos casos los contenidos a los que acceden limitándose a un vistazo esporádico o a preguntar sobre el uso que hacen menoscabándose los valores familiares, humanos y sociales.
- Los niños y jóvenes suelen utilizar internet para fines lúdicos destacando los deportes y para chatear con sus amigos mas no para fines educativos.
- A pesar de que las pantallas se han convertido en la principal fuente de comunicación, los niños y jóvenes buscan principalmente en las redes sociales popularidad y muchas veces este contacto superfluo con los amigos virtuales causa cierto vacío existencial y falta de sinceridad en las relaciones que retrasa su madurez emocional al tratar cada vez menos con el mundo real. Algo similar ocurre con la televisión y las mismas redes sociales, al ser elementos de gratificación fácil se relegan actividades como los estudios y las actividades creativas.
- En la televisión y en los videojuegos abundan contenidos perniciosos que quedan en la psique de los más pequeños y que son asumidos como reales. El abuso de tiempo que se dedica a las tecnologías origina problemas familiares y de conducta.
- Los padres no dedican el tiempo suficiente para acompañar a sus hijos cuando estos usan las diferentes pantallas especialmente las de distracción, los niños suelen estar solos o con algún amigo; los más mayores de 10 a 18 años son conscientes de que las tecnologías facilitan la comunicación y ahorran tiempo.

5.2 Recomendaciones

- Educar a los niños y jóvenes en valores haciéndoles comprender el esfuerzo que significa conseguir el dinero para comprar las herramientas tecnológicas.
- Cancelar el pago del consumo del teléfono móvil, por parte de los jóvenes, para que aprendan a ser responsables y de esa forma controlen el tiempo que hablan.
- Unificar iniciativas por parte del gobierno de España y Ecuador a través de la Secretaria Nacional del Migrante SENAMI, en donde prevalezcan programas formativos para la población inmigrante especialmente para padres de familia con escasos conocimientos en el manejo de las nuevas tecnologías y concientizar en los peligros que puede ocasionar en sus hijos si no hay una verdadera mediación en el buen uso de estos medios.
- Educar a los hijos enseñándose en todos los ámbitos incluidos el tecnológico, enseñar a este respecto establece lazos indelebles en el tiempo con los hijos. La tecnología no tiene entonces porque ser un elemento que disgregue la familia si sirve para educar en valores que sirvan en toda su vida de adultos. Del mismo modo las autoridades educativas y políticas han de salvaguardar la dignidad divina de estos futuros ciudadanos.
- Enseñar a los jóvenes para que entiendan que no solamente las tecnologías sirven para actividades de distracción y de comunicación, que también abren un mundo de posibilidades dentro el campo investigativo.
- Hacer un buen uso de las tecnologías pasa por educar a manejar estas en beneficio de objetivos que hagan crecer los valores de las personas. Si los niños aprenden a manejar las tecnologías dejarán de ser manipulados por ellas y harán un uso creativo de las mismas.

- Educar en el uso de las pantallas es enseñar a pensar con criterio propio. Los niños y adolescentes deben saber a qué tipo de información acceden, de dónde viene, y que finalidad la dirige. Prevenir sobre el intercambio de información se ha vuelto una necesidad ante los casos de acoso, que se pueden convertir en verdaderos problemas dentro de lo Psicológico y afectivo que repercutirá en el comportamiento dentro del entorno familiar y social.
- Ordenar adecuadamente la ubicación de las tecnologías dentro del hogar para de esta manera poder interactuar directamente con los hijos, por ejemplo poniendo una mesa de juego en el salón en donde haya espacio suficiente para jugar entre padres y hermanos. A la vez que se integra la familia se enseña a ser tolerante en el uso y disfrute de las tecnologías.

BIBLIOGRAFÍA

Americalatina genera, gestión del conocimiento para la igualdad (s/a). Extraído en 28 de octubre de 2011 desde:

http://www.americalatinagenera.org/es/index.php?option=com_content&view=article&id=358&Itemid=169

Carr, Nicholas. (2011). Superficiales. Madrid. Taurus. Consultado el 2 de Septiembre de 2011.

Campoy José Antonio (2008) “Nuevas pruebas de que la antenas de telefonía son peligrosas.” Extraído del web Dsalud, el 7 de septiembre de 2011 desde www.dsalud.com

Chalesquer Sádaba, Charo y Sala Bringué, Xavier. Las generaciones interactivas en España (2005). Extraído el 3 de enero de 2012 desde:

[Http://www.generacionesinteractivas.org](http://www.generacionesinteractivas.org)

Dr. Pere Marquès Graells, 2000 (última revisión: 23/03/08). *las TIC's y sus aportaciones a la Sociedad.* Extraído en 5 de diciembre de 2011 desde: <http://peremarques.pangea.org/tic.htm>

Diagnóstico de las políticas de TIC en el Ecuador. Extraído el 3 de enero de 2011 desde: http://www.flacso.org.ec/docs/diagnostico_tic.pdf

Explored. Lo Urbano y lo Rural en Educación. (1997). Extraído el 28 de octubre de 2011 desde: <http://www.explored.com.ec/noticias-ecuador/lo-urbano-y-lo-rural-en-educacion-115280-115280.html>

IBE, (2010). World Data on Education. Ecuador: Datos Mundiales de Educación, extraído el 6 de octubre de 2011 desde: http://www.ibe.unesco.org/fileadmin/user_upload/Publications/WDE/2010/pdf/Versions/Ecuador.pdf

Izarra Romero, Gonzalo. Cerrón Jorge, Luis A. (2004) ¿DE QUÉ MEDIOS DISPONEMOS? La expresión social a través de los medios de comunicación y su uso en la relación educativa. Madrid. Universidad de Alcalá. Extraído el 2 de Septiembre.

Instituto Universitario de Capacitación Pedagógica para la Universidad Central, curso de investigación y docencia (2011). Extraído el 10 de Noviembre 2011 desde: <http://iucp.uce.edu.ec>

Jano. Uso de tic para enseñar TIC's¹. Extraído el 24 de Noviembre de 2011 desde: <http://www.uncoma.edu.ar/academica/seadi/documentos/23.pdf>

Jara Miguel (2009) "Wifi en las escuelas: nuevo peligro para la salud de nuestro hijos" extraído del web Dsalud el 7 de septiembre desde www.dsalud.com

Judit Minian (1999) Educación con Tecnología. Extraído el 2 de noviembre de de 2011 desde: conocimientoysistemas.wordpress.com/tag/educacion-con-tecnologia/

Lesalavarrieta, Luis Eduardo (2009). Importancia de las TIC's en la educación. Extraído el 27 de Noviembre de 2011 desde: <http://lesalavarrieta.lacoctelera.net/post/2009/07/22/importancia-las-tics->

Lo Urbano y lo Rural en educación (1997) desde: <http://www.explored.com.ec/noticias-ecuador/lo-urbano-y-lo-rural-en-Educacion-115280-115280.html>

La Generación Interactiva en España (2009).extraído el 16 de Diciembre de 2011 desde: <http://www.generacionesinteractivas.org>

La generación Interactiva en el Colegio Vida Nueva (2011) extraído en 25 de enero de 2011 desde: <http://www.generacionesinteractivas.org>

La Generación interactiva en el Ecuador (2011).Extraído el 30 de enero de 2012 <http://www.generacionesinteractivas.org>

Oña Pardo, Fernando (2005). Extraído el 12 de Octubre de 2011 desde: <http://www.voltairenet.org/la-educacion-en-el-ecuador>

Torné Novell Montse, Olivé Horts Sara, Gil Juárez Adriana, Seguí Dolz Josep (2011) *Teknokultura Vol.7 2007-2008: Emociones Tecnológicas y Dinámicas de Consumo Afectivo de las Tecnologías de Relación*. Extraído del web Teknokultura el 4 de Septiembre de 2011 desde <http://teknokultura.uprrp.edu>

Viteri Días, Galo. Situación de la Educación en Ecuador. Extraído el 25 de octubre de 2011 desde: <http://www.eumed.net>

Xavier Bringué Sala. Charo Sádaba Chalezquer. LA GENERACIÓN INTERACTIVA EN ECUADOR. Niños y adolescentes ante las pantallas. Extraído el 3 de enero de 2012 desde: <http://www.generacionesinteractivas>

ANEXOS

9.1. Cuestionarios:
Cuestionario para niños de 6 a 9 años.

1. ¿A qué curso vas?

- 1º de Primaria
- 2º de Primaria
- 3º de Primaria
- 4º de Primaria

2. ¿Cuántos años tienes?

- 6 años o menos
- 7 años
- 8 años
- 9 años o más

3. Sexo

- Masculino
- Femenino

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

- Mi padre
- Mi madre
- Un hermano o hermana
- 2 hermanos o/y hermanas

- 3 hermanos o/y hermanas
- 4 hermanos o/y hermanas
- 5 hermanos o/y hermanas o más
- Mi abuelo o/y abuela
- Otras personas

5. ¿Qué es lo que más te gustaría hacer hoy después de cenar?

- Irme a mi habitación a leer, navegar, jugar o escuchar música solo
- Navegar, jugar a la videoconsola, ver la tele, hablar por teléfono
- Leer, estudiar, irme a dormir
- Hablar con mi familia

6. ¿Tienes ordenador en casa?

- No (pasa a la pregunta 9)
- Sí



7. ¿Dónde está el ordenador que más utilizas en tu casa?

- En mi habitación
- En la habitación de un hermano/a
- En la habitación de mis padres
- En la sala de estar
- En un cuarto de trabajo, estudio o similar
- Es portátil

8. ¿Hay conexión a Internet en tu casa?

No

Sí

9. TENGAS O NO INTERNET EN CASA ¿SUELES UTILIZARLO?

No (pasa a la pregunta 13)

Sí

10. ¿PARA QUÉ SUELES USAR INTERNET? (ES POSIBLE MÁS DE UNA RESPUESTA)

Para visitar páginas Web

Para compartir vídeos, fotos, presentaciones... (Youtube, Flickr, SlideShare, Scribd...)

Para usar el correo electrónico (e-mail)

Para descargar música

Para chatear o usar el Messenger

Para utilizar redes sociales (Facebook, Tuenti...)

11. ¿EN QUÉ LUGAR SUELES USAR INTERNET (PARA NAVEGAR, CHAT, E-MAIL)? (ES POSIBLE MÁS DE UNA RESPUESTA)

En mi casa

En el colegio

En un "ciber café"

En un lugar público (biblioteca, centros de actividades...)

En casa de un amigo

En casa de un familiar

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

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

13. ¿Utilizas algún teléfono móvil?

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

14. ¿Cómo conseguiste el teléfono móvil?

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

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

- Hablar
- Enviar mensajes
- Jugar
- Navegar en Internet
- Otras cosas

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

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

17. ¿Juegas con videojuegos o juegos de ordenador?

- No (pasa a la pregunta 21)
- Sí

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

- PlayStation 2
- PlayStation 3
- XBox 360
- Wii
- PSP
- Nintendo DS
- Game Boy
- Ordenador

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

- PlayStation 2
- PlayStation 3
- XBox 360

- Wii
- PSP
- Nintendo DS
- Game Boy
- Ninguna de las anteriores

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

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

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

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

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

- Mi habitación
- La habitación de un hermano/a
- El salón o cuarto de estar
- La habitación de mis padres
- En la cocina

- En un cuarto de juegos (para la videoconsola)
- Otros sitios

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

- Solo
- Mi padre
- Mi madre

- Algún hermano/a
- Otro familiar
- Un amigo/a
- Otras personas

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

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

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

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

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

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

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

- Internet
- Televisión
- No lo sé

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

- Internet
- Teléfono móvil
- No lo sé

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

- Videojuegos
- Televisión
- No lo sé

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

- Teléfono móvil
- Televisión
- No lo sé

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

- Teléfono móvil
- Videojuegos
- No lo sé

Cuestionario para niños de 10 a 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. Cuándo navegas por Internet, según tus padres, ¿qué cosa no puedes hacer?(Es posible más de una respuesta) Señala qué cosas te prohíben tus padres.**
1. Comprar algo
 2. Chatear o usar el Messenger
 3. Dar información personal
 4. Suscribirme en algún boletín o lista de correo
 5. Acceder a una red social (tipo Facebook) o a una comunidad virtual (tipo Habbo)
 6. Descargar archivos (programas, música, películas, etc.)
 7. Ver vídeos o fotos
 8. Colgar videos o fotos
 9. Enviar mensajes a teléfonos móviles
 10. Enviar correos electrónicos
 11. Jugar
 12. No me prohíben nada
- 50. Cuando utilizas Internet ¿cómo te consideras respecto a la gente que está a tu alrededor (familia, amigos profesores?)**
1. Un principiante
 2. Tengo un nivel medio
 3. Mi nivel es avanzado
 4. Soy todo un experto
- 51. Señala cuánto de acuerdo estás con la siguiente frase: “Internet es útil, ahorra tiempo y facilita la comunicación”**
1. Nada
 2. Poco
 3. Bastante
 4. Mucho
- 52. Señala cuánto de acuerdo estás con la siguiente frase: “Internet puede hacer que alguien se enganche”**
1. Nada
 2. Poco
 3. Bastante
 4. Mucho
- 53. Señala cuánto de acuerdo estás con la siguiente frase: “Internet puede hacer que me aisle de mis amigos y familiares”.**
1. Nada
 2. Poco
 3. Bastante
 4. Mucho
- 54. ¿Tienes móvil propio?**
1. No (pasa a la pregunta 70?)
 2. Sí
 3. No, pero uso el de otras personas.
- 55. ¿A qué edad tuviste tu primer teléfono móvil?**

1. A los 8 años o menos
2. A los 9 años
3. A los 10 años
4. A los 11 años
5. A los 12 años
6. A los 13 años
7. A los 14 años
8. A los 15 años
9. Con más de 15 años

56. ¿Cómo conseguiste tu primer teléfono móvil?

1. Me lo compraron mis padres sin pedirlo
2. Me lo compraron mis padres porque se lo pedí
3. Me los compraron otros familiares
4. Me lo compré yo mismo
5. Fue un regalo de cumpleaños, Navidad, comunión...
6. Lo heredé de otra persona

57. ¿Qué tipo de teléfono tienes actualmente?

1. Comprado nuevo
2. De segunda mano

58. ¿Quién paga habitualmente el gasto del móvil?

1. Yo mismo
2. Mis padres
3. Otros

59. ¿Qué tipo de medio de pago tienes para el teléfono?

1. Es de tarjeta
2. Es de contrato
3. No lo sé

60. ¿Sabes cuánto gastas mensualmente en el teléfono móvil?

1. No lo sé
2. 5 dólares o menos
3. Entre 5 a 10 dólares
4. Entre 10 y 20 dólares
5. Entre 20 y 30 dólares
6. Más de 30 dólares

61. El móvil te sirve principalmente para... (es posible más de una respuesta)

1. Hablar
2. Enviar mensajes
3. Chatear
4. Navegar por Internet
5. Jugar
6. Como reloj o como despertador
7. Ver fotos y /o vídeos
8. Hacer fotos
9. Grabar vídeos
10. Como agenda
11. Como calculadora
12. Escuchar música o la radio
13. Ver la televisión
14. Descargar (fotos, juegos, fondos, tonos, etc.)

62. ¿Con qué personas sueles comunicarte más con el móvil? (es posible más de una respuesta).

1. Con mi padre
 2. Con mi madre
 3. Con mis hermanos/as
 4. Con mis familiares
 5. Con mis amigos/as
 6. Con mi novio/a
- 63. Si me quedara dos semanas sin móvil...**
1. Mi vida cambiaría a mejor
 2. Mi vida cambiaría a peor
 3. No pasaría nada
- 64. ¿Discutes con tus padres por el uso que haces del móvil?**
1. No (pasa a la pregunta 66)
 2. Sí
- 65. ¿Por qué motivos? (es posible más de una respuesta)**
1. Por el tiempo que lo uso
 2. Por el momento del día en que lo uso
 3. Por el gasto que hago
- 66. ¿Te castigan o premian con el uso del móvil?**
1. No
 2. Sí
- 67. ¿En cuál de estas situaciones apagas el móvil? (es posible más de una respuesta).**
1. Cuando estoy en clase
 2. Cuando estoy estudiando
 3. Cuando estoy con la familia, comiendo, viendo la Tele, etcétera.
 4. Cuando estoy durmiendo
 5. No lo apago nunca
- 68. ¿Sueles recibir mensajes o llamadas de noche cuando ya estás en la cama?**
1. Nunca
 2. Algunos días
 3. Casi todos los días
 4. Todos los días
- 69. ¿Estás de acuerdo con alguna de las siguientes frases? (es posible más de una respuesta)**
1. He utilizado el móvil para enviar mensajes, fotos o vídeos ofensivos contra alguien
 2. Alguna vez me han perjudicado con un mensaje, foto o vídeo a través del teléfono móvil.
 3. Conozco a alguna persona que está enganchando al móvil.
 4. He recibido mensajes obscenos o de personas desconocidas.
 5. No estoy de acuerdo con ninguna
- 70. Habitualmente ¿sueles jugar con videojuegos o juegos de ordenador?**
1. No (pasa a la pregunta 100)
 2. Si
- 71. De la siguiente lista, selecciona la consola que tengas (Es posible más de una respuesta).**
1. PlayStation 2
 2. PlayStation 3
 3. XBox 360
 4. Wii
 5. PSP
 6. Nintendo DS
 7. Game Boy

8. No tengo ninguna

72. ¿Juegas con la Playstation 2?

1. No (pasa a la pregunta 74)
2. Sí

73. PlayStation 2 ¿Tienes alguno de estos juegos? (es posibles más de una respuesta).

1. Pro Evolution Soccer 2008
2. Fifa 08
3. Need of speed: Pro Street
4. Pro Evolution Soccer 2009
5. Fifa 09
6. Grand Theft Auto: San Andreas Platinum
7. God of War II Platinum
8. Los Simpson: el videojuego
9. Singstar: canciones Disney
10. Ninguno

74. ¿Juegas con la Playstation 3?

1. No (pasa a la pregunta 76)
1. Si

75. PlayStation 3 ¿Tienes alguno de estos juegos? (es posibles más de una respuesta).

1. Pro Evolution Soccer 2009
2. Call of Duty: Modern Warfare
3. Beijing 2008: juegos olímpicos
4. FIFA 09
5. Assasins Creed
6. Grand turismo 5 prologue
7. Prince of Persia
8. Metal gear solid 4: guns of the patriots
9. Pro Evolution Soccer 2008
10. Grand Theft Auto IV
11. Fifa 08
12. Ninguno

76. ¿Juegas con la XBox 3600?

1. No (pasa a la pregunta 78)
2. Si

77. XBox 360: ¿Tienes alguno de estos juegos? (Es posible más de una respuesta).

1. Grand Theft Auto IV
2. Gears of war classics
3. Halo 3
4. Pro Evolution Soccer 2009
5. FIFA 08
6. Call of duty: modern warfare
7. Assasin's creed
8. Lost Odyssey
9. Soul Calibur IV
10. Ninja Gaiden II
11. Ninguno

78. ¿Juegas con Nintendo Wii?

1. No (pasa a la pregunta 80)

2. Si

79. Nintendo Wii: ¿Tienes algunos de estos juegos? (Es posible más de una respuesta)

1. Wii Paly
2. Mario Kart
3. Wii Fit
4. Super Mario galaxy
5. Super smash bros brawl
6. Mario y Snic en los juegos Olímpicos.
7. Big Brain academy
8. Triiviiial
9. Link's crossbow training + Wii Zapper
10. Mario Party 8
11. Ninguno

80. ¿Juegas con la PSP?

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

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

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

82. ¿Juegas con la Nintendo DS?

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

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

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

84. ¿Juegas con los Gameboy?

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

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

1. Super Mario Bros
2. Boktai: The Sun Is Your Hand
3. PoKémon Yellow
4. Final Fantasy Tactics Advance

5. Legend of Zelda: DX
6. Mario Tennis
7. Dragon Ball Z
8. Asterix y Obelix
9. Los Sims toman la calle
10. Pokémon Esmeralda
11. Ninguno

86. ¿Juegas con el ordenador?

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

87. Ordenador: ¿Tienes alguno de estos Juegos? (Es posible más de una respuesta)

1. Los Sims 2 y sus hobbies
2. Los Sims megaluxe
3. World of Warcraft
4. World of Warcraft - the Burning Crusade
5. Los Sims: cocina baña-accesorios
6. Call of Duty: Modern Warfare
7. Activa tu mente
8. Sacred 2: Fallen Angel
9. Brain Trainer 2
10. World of Warcraft- Battle Chest
11. Ninguno

88. De lunes a viernes ¿Cuánto tiempo utilizas diariamente los videojuegos?

1. Menos de una hora
2. Entre una hora y dos
3. Más de dos horas
4. No lo se
5. Nada

89. El sábado o el domingo ¿Cuánto tiempo utilizas diariamente los videojuegos?

1. Menos de una hora
2. Entre una hora y dos
3. Más de dos horas
4. No lo sé
5. Nada

90. ¿Tienes juegos pirateados?

1. No, Ninguno (pasa a la pregunta 92)
1. Sí, tengo alguno
2. Si, casi todos los que tengo

91. ¿Como los consigues? (Es posible más de una respuesta)

1. Descargándolos de internet
2. Los grabo de un amigo
3. Los compro en una tienda o en la calle

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

1. Juego solo
2. Con mi madre
3. Con mi padre
4. Con mis hermanos/as
5. Con los amigos/as

93. ¿Discutes con tus padres por el uso que haces de los videojuegos?

1. No (pasa a la pregunta 95)
2. Sí

- 94. ¿Por qué motivos (Es posible más de una respuesta?)**
1. Por el tiempo que paso jugando
 2. Por el momento en el que juego
 3. Por el tipo de juegos
- 95. ¿Te premian o te castigan con los videos juegos?**
1. No
 2. Si
- 96. ¿Sabes tus papas de qué van los video juegos con los que juegas?**
1. No
 2. Si
 3. No lo sé
- 97. Si tus padres supieran de qué van los videojuegos con los que juegas ¿Te dejarían jugar con ellos?**
1. Si con todos
 2. Con algunos sí, con otros no
 3. No me dejarían jugar con casi ninguno
- 98. ¿A que le has quitado tiempo por usar los videos juegos? (Es posible más de una respuesta).**
1. Familia
 2. Amigos/as
 3. Estudios
 4. Deporte
 5. Lectura
 6. Televisión
 7. Hablar por teléfono
 8. A nada
- 99. ¿Estás de acuerdo con algunas de las siguientes frases? (Es posible más de una respuesta).**
1. Estoy enganchado/a algún juego, o conozco a alguna persona que, en cuanto llega a casa, no para de jugar.
 2. Los videos juegos pueden volverme violento. Es mucho más divertido jugar acompañado/a que solo/a
 3. Los videos juegos me permiten hacer cosas que no puedo hacer en la vida real
 4. No estoy de acuerdo con ninguna.
- 100. ¿Cuántos televisores que funciones hay en tu casa?**
1. Ninguno (pasa a la pregunta 115)
 2. 1
 3. 2
 4. 3
 5. Más de tres 3
- 101. ¿Dónde está el televisor o televisores en tu casa? (Es posible más de una respuesta).**
1. En mi habitación
 2. En la habitación de un hermano/a.
 3. En la habitación de mis padres
 4. En la sala de estar
 5. En la cocina
 6. En un cuarto de juegos
- 102. De lunes a viernes ¿cuánto tiempo ves diariamente la televisión en casa?**
1. Menos de una hora
 2. Entre una hora y dos

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

1. Películas
 2. Dibujos animados
 3. Deportes
 4. Series
 5. Concursos
 6. Documentales
 7. Noticias
 8. Programas del corazón
 9. Reality shows (Gran hermano, Supervivientes, Operación Triunfo, etcétera.)
- 112. ¿Hay algún programa que tus padres no te dejen ver?**
1. Me dejan ver todos los programas (Pasar a la pregunta 114)
 2. Si hay programas que no me dejan ver
- 113. ¿De qué tipo? (Es posible más de una respuesta)**
1. Películas
 2. Dibujos animados
 3. Deportes
 4. Series
 5. Concursos
 6. Documentales
 7. Noticias
 8. Programas del corazón
 9. Reality Shows
- 114. ¿Estás de acuerdo con alguna de las siguientes frases?(Es posible más de una respuesta)**
1. Veo más tele de la que debería
 2. Me gusta ver la tele acompañado/a que solo/a
 4. Alguna vez he visto programas que mis padres no me dejan ver
 5. Me aburre la televisión
 6. Elijo el programa antes de encender la televisión
 7. Me encanta hacer zapping
 8. Suelo enviar SMS para votar en concursos
 9. Suelo enviar SMS a la TV para que aparezcan en pantalla.
 10. Lo primero que hago al llegar a la casa es encender la televisión
 11. No estoy de acuerdo con ninguna.
- 115. ¿De la siguiente lista de cosas selecciona todas aquellas que tengas en casa?**
1. Ordenador portátil
 2. Impresora
 3. Scanner
 4. Webcam
 5. USB o disco duro externo
 6. Mp3/ Mp4/iPod
 7. Cámara de fotos digital
 8. Cámara de video digital
 9. Televisión de pago (Digital o por cable Digital Plus, ONO, Imagenio, etc.)
 10. Equipo de música
 11. Teléfono fijo
 12. DVD
 13. Disco duro multimedia (para bajar películas y verlas en la televisión)
 14. Ninguna de estas tengo otras.
- 116. ¿Cómo consigues tu propio dinero? (Es posible seleccionar más de una respuesta)**
1. Paga semanal

2. Cuando necesito algo pido y me dan
 3. En tu cumpleaños, fiestas, Navidad o días especiales.
 4. Hago algún trabajo en casa.
 5. Hago algún trabajo fuera de casa
 6. No me dan dinero
- 117. ¿Con cuál de estas frases estás de acuerdo?**
1. Tengo más dinero del que necesito
 2. Tengo el dinero suficiente para mis necesidades
 3. Tengo menos dinero del que necesito
- 118. De cada pareja de cosas que te presentamos a continuación ¿qué te gusta más?**
1. Internet
 2. Televisión
 3. No lo se
- 119. De cada pareja de cosas que te presentamos a continuación ¿qué te gusta más?**
1. Internet
 2. Teléfono móvil
 3. No lo se
- 120. De cada pareja de cosas que te presentamos a continuación ¿qué te gusta más?**
1. Internet
 2. Video juegos
 3. No lo se
- 121. De cada pareja de cosas que te presentamos a continuación ¿qué te gusta más?**
1. Video juegos
 2. Televisión
 3. No lo se
- 122. De cada pareja de cosas que te presentamos a continuación ¿qué te gusta más?**
1. 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

9.2. Encuesta ILFAM

Objetivo: Conocer la opinión de los jóvenes respecto al ambiente familiar.

Dirigido a estudiantes: jóvenes de 10 a 18 años.

INSTRUCCIONES:

- Ponga una (x) en los paréntesis en la alternativa seleccionada.
- Lea las instrucciones específicas escritas en preguntas seleccionadas.
- Por favor escriba con letra legible en las preguntas abiertas.

I. ASPECTOS GENERALES:

1.1 Edad:

II. 10 – 12 años () b. 13 – 15 años () c. 16- 18 años ()

1.2 Sexo: M () F ()

1.3 Lugar donde usted vive con su familia:

1. Provincia.....

.....

2. Cantón.....

.....

3. Ciudad.....

.....

4. Parroquia.....

...

1.3 Tipo de institución educativa donde estudia:

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

2 ASPECTOS FAMILIARES

2.1 ¿Con quién vives?

1. () Papá 2. () Mamá 3. () Papá y Mamá 4. () Solo en mi casa 5. () Con mi/s

2.2 Según tu opinión ¿cómo está conformada la familia ideal?

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

2.3 ¿Cómo valoras tu relación familiar?

Coloca una (X) sobre el número de tu respuesta considerando los siguientes valores: 5 excelentes, 4 muy buena, 3 buena, 2 regular y 1 mala

Cuestiones	Categorías:				
	5 Excelente	4 Muy Buena	3 Buena	2 Regular	1 Mala
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 Mucha s veces	2 Pocas veces	1 Nunca
1.Responsabilidad					
2.Honestidad					
3.Respeto					
4.Comunicación					
5.Solidaridad					
6.Amor					
7.Fidelidad					
8.Amistad					
9.Autoestima					
10.Alegría					
11.Paciencia					
12.Tolerancia					

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