



UNIVERSIDAD TÉCNICA PARTICULAR DE LOJA

La universidad católica de Loja



MODALIDAD ABIERTA Y A DISTANCIA

ESCUELA DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN

Generaciones interactivas del Ecuador, Estudios en niños y jóvenes frente a las pantallas, realizado en las instituciones educativas: Escuela fiscal mixta “Juan Montalvo”, Instituto Tecnológico Superior “Cinco de Junio”, Instituto Tecnológico Superior “Andrés F. Córdova” de la ciudad de Quito, provincia de Pichincha en el año 2011

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

AUTORA:

Johana Elizabeth Bermeo Ashqui

MENCIÓN:

Educación Básica

DIRECTORA DEL PROYECTO DE INVESTIGACIÓN:

Mgs. María Elvira Aguirre Burneo

DIRECTOR DEL TRABAJO FIN DE CARRERA:

Lic. Diego Francisco Rubio Rivadeneira

CENTRO UNIVERSITARIO QUITO

2011



UNIVERSIDAD TÉCNICA PARTICULAR DE LOJA

MODALIDAD ABIERTA Y A DISTANCIA

La universidad católica de Loja

CERTIFICACIÓN

Lic.

Diego Francisco Rubio Rivadeneira

TUTOR DEL INFORME DE TRABAJO DE FIN DE CARRERA

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

C E R T I F I C A:

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

(f) _____

Loja, diciembre del 2011



UNIVERSIDAD TÉCNICA PARTICULAR DE LOJA

MODALIDAD ABIERTA Y A DISTANCIA

La universidad católica de Loja

ACTA DE DECLARACIÓN Y CESIÓN DE DERECHOS

Yo, Bermeo Ashqui Johana Elizabeth, declaro ser autora del presente Trabajo de Fin de Carrera y eximo expresamente a la Universidad Técnica Particular de Loja y a sus representantes legales de posibles reclamos o acciones legales.

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

(f) _____

A handwritten signature in black ink, appearing to read "Johana Elizabeth Bermeo", enclosed within a hand-drawn oval.

Bermeo Ashqui Johana Elizabeth

C.I. 020176420-6



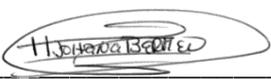
UNIVERSIDAD TÉCNICA PARTICULAR DE LOJA

MODALIDAD ABIERTA Y A DISTANCIA

La universidad católica de Loja

AUTORÍA:

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

f)  _____

Bermeo Ashqui Johana Elizabeth

C.I. 020176420-6

DEDICATORIA

Dedico este proyecto de investigación a Dios, mi padre celestial quien ha permitido que la sabiduría dirija y guíe mis pasos para poder plasmarlo en éstas páginas ya que Él ha sido quien ha iluminado mi sendero cuando más oscuro ha estado, el que me ha dado fortaleza para continuar cuando a punto de caer he estado; por ello, con toda la humildad que mi corazón puede emanar, dedico primeramente el presente trabajo a Dios.

De manera especial a mi madre quien ha sabido formarme con buenos sentimientos, hábitos y valores lo cual me ha ayudado a salir adelante buscando siempre el mejor camino. De igual manera a mi esposo y mis hijas, quienes supieron impulsarme para seguir sin desmayar, para obtener la gran satisfacción de culminar mi carrera profesional; ellos supieron motivarme moral, espiritual y económicamente para alcanzar la meta propuesta de obtener un título y así asegurarme una vida digna en el futuro.

AGRADECIMIENTO

De manera especial estrecho mi más sincero agradecimiento a los flamantes docentes de la UTPL, quienes durante toda la carrera estuvieron prestos a orientarme y asesorarme de la mejor manera además de haber brindado sus conocimientos, mucha paciencia y sobre todo por inculcarme valores importantes para el ser humano y de esta manera traspasar en la carrera profesional a nuestros alumnos una educación basada en el amor y los valores.

De la misma manera al Lic. Diego Rubio Rivadeneira por asesorarme adecuadamente en el desarrollo del presente trabajo de investigación y sobre todo a la Universidad Técnica Particular de Loja por haberme abierto las puertas del saber, a través de la modalidad abierta, de mucha ayuda y oportunidades para las personas que no disponemos de tiempo para culminar nuestros estudios universitarios en la modalidad normal por diferentes razones.

ÍNDICE

PORTADA.....	i
CERTIFICACIÓN.....	ii
ACTA DE DECLARACIÓN Y CESIÓN DE DERECHOS.....	iii
AUTORÍA.....	iv
DEDICATORIA.....	v
AGRADECIMIENTO.....	vi
ÍNDICE.....	vii
1. RESUMEN.....	1
2. INTRODUCCIÓN.....	2
3. MARCO TEÓRICO.....	5
3.1. Caracterización sociodemográfica ecuatoriana, del ámbito escolar y familiar.....	6
3.1.1. Entorno educativo, la comunidad educativa.....	15
3.1.2. La demanda de la educación en las TIC.....	19
3.2. Niños y adolescentes ante las pantallas.....	25
3.2.1. Investigaciones sobre las pautas de consumo sobre las pantallas entre los niños y adolescentes de 6 a 18 años	26
3.2.2. Los riesgos que plantean las TIC´s.....	32
3.2.2.1.1. Riesgos de la televisión.....	34
3.2.2.1.2. Riesgos de los videojuegos	36
3.2.2.1.3. Riesgos de la computadora e internet	38
3.2.2.1.4. Riesgos del teléfono celular.....	42
3.2.3. Las oportunidades que plantean las TIC´s	46
3.2.3.1.1. Oportunidades de la televisión	47
3.2.3.1.2. Oportunidades de los videojuegos.....	48
3.2.3.1.3. Oportunidades de la computadora e internet.....	48
3.2.3.1.4. Oportunidades del teléfono celular.....	50
3.3. Estudios e iniciativas sobre la protección del menor y del adolescente en el entorno de las TIC´s.....	52
3.3.1. Iniciativas en ámbito de regulación.....	53

3.3.2.	Iniciativas en ámbito de mediación familiar.....	54
3.3.3.	Alfabetización en las TIC's (iniciativas sobre media literacy).....	57
4.	METODOLOGÍA	63
4.1.	Diseño de la investigación.....	63
4.2.	Participantes de la investigación.....	63
4.3.	Técnicas e instrumentos de la investigación.....	64
4.3.1.	Técnicas.....	64
4.3.2.	Instrumentos.....	64
4.4.	Recursos.....	64
4.4.1.	Humanos.....	64
4.4.2.	Institucionales.....	64
4.4.3.	Materiales.....	64
4.4.4.	Económicos.....	65
4.5.	Procedimiento.....	65
5.	INTERPRETACIÓN, ANÁLISIS Y DISCUSIÓN DE LOS RESULTADOS.....	66
	GRUPO 1: NIÑOS DE 6 A 9 AÑOS DE EDAD (2DO-5TO DE EGB).....	66
5.1.	Caracterización sociodemográfica	66
5.1.1.	Contexto sociocultural y biológico del niño.....	66
5.2.	Redes sociales y pantallas.....	71
5.2.1.	Uso de redes sociales relacionadas con la internet (facebook, twitter, hi5, skype, e-mail, etc.) y pautas de consumo.....	71
5.2.2.	Uso de pantallas (televisión, celular, videojuegos, computador) y pautas de consumo.....	72
5.2.3.	Uso de las tecnologías e impacto (positivo-negativo) en el ámbito familiar y escolar.....	74
5.3.	Redes sociales y mediación familiar.....	77
5.3.1.	Relación de las tecnologías con el entorno familiar.....	77
5.3.2.	Pautas de consumo relacionadas con las tecnologías en entorno familiar.....	78
5.3.3.	Tiempo dedicado a las tecnologías en relación a la familia.....	78
5.3.4.	Relación de "poder adquisitivo" de la tecnología en la familia	79
5.4.	Redes sociales, riesgos y oportunidades.....	80
5.4.1.	Regulación y uso de las tecnologías.....	80

5.4.2. Mediación familiar en relación a la tecnología.....	81
5.4.3. Acceso a las tecnologías en función de uso utilidad.....	83
CUESTIONARIO 2: GRUPOS 2 Y 3: ADOLESCENTES DE 10-14 AÑOS DE EDAD (6TO-10MO DE EGB) Y JÓVENES DE 15-18 AÑOS DE EDAD (1ERO-3RO DE BACHILLERATO).....	84
5.1.1. Caracterización sociodemográfica.....	84
5.1.1.1. Contexto sociocultural, familiar, biológico del adolescente.....	84
5.1.1.2. Contexto sociocultural, familiar (económico), biológico del joven....	86
5.2.1. Redes sociales y pantallas.....	93
5.2.1.1. Uso de redes sociales relacionadas con la internet (facebook, twitter, hi5, skype, e-mail, etc.) y pautas de consumo.....	93
5.2.1.2. Uso de pantallas (televisión, celular, videojuegos, computador) y pautas de consumo.....	95
5.2.1.3. Uso de las tecnologías e impacto (positivo-negativo) en el ámbito familiar y escolar.....	100
5.3.1. Redes sociales y mediación familiar.....	105
5.3.1.1. Relación de las tecnologías con el entorno familiar.....	105
5.3.1.2. Pautas de consumo relacionadas con las tecnologías en el entorno familiar.....	108
5.3.1.3. Tiempo dedicado a las tecnologías en relación a la familia.....	110
5.3.1.4. Relación de “poder adquisitivo” de la tecnología en la familia.....	111
5.4.1. Redes sociales y ámbito escolar.....	112
5.4.1.1. Conocimiento y relación de las tecnologías con el ámbito escolar y familiar.....	113
5.4.1.2. Uso de las tecnologías en relación al ámbito escolar y familiar.....	114
5.4.1.3. Tiempo dedicado a las tecnologías en el ámbito escolar y familiar...	116
5.5.1. Redes sociales, riesgos y oportunidades.....	117
5.5.1.1. Regulación y uso de las tecnologías.....	118
5.5.1.2. Mediación familiar en relación a la tecnología.....	119
5.5.1.3. Acceso a las tecnologías en función de su uso-utilidad.....	121
5.6. Relación de los jóvenes con respecto al ambiente familiar (ILFAM).....	122
5.7. Generaciones Interactivas en Ecuador e Iberoamérica.....	125
6. CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES.....	127

6.1. CONCLUSIONES.....	127
6.1.1. Redes sociales y pantallas.....	127
6.1.2. Redes sociales y mediación familiar.....	128
6.1.3. Redes sociales y ámbito escolar.....	129
6.1.4. Redes sociales, riesgos y oportunidades.....	129
6.2. RECOMENDACIONES	130
6.2.1. Redes sociales y pantallas.....	130
6.2.2. Redes sociales y mediación familiar.....	131
6.2.3. Redes sociales y ámbito escolar.....	132
6.2.4. Redes sociales, riesgos y oportunidades	132
7. REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS	134
8. ANEXOS.....	138

1. RESUMEN

La breve incursión de las tecnologías y el fácil acceso al que se encuentran expuestos los menores de edad, sugiere una gran preocupación para los distintos ámbitos de la sociedad ecuatoriana, especialmente en el sistema educativo, en la familia y la sociedad en general. El alto nivel de consumo de las “pantallas” en los menores, y la información válida y no válida que provienen a través de éstas, permite fundamentar la realización del presente trabajo, para lo cual se requirió de una población de alumnos en edades comprendidas entre 6 y 18 años, distribuidos en tres grupos, primer grupo 6-9 años, segundo grupo 10-14 años, tercer grupo 15-18 años.

Los estudiantes que formaron parte de la muestra, pertenecen a la ciudad de Quito, específicamente al centro y sur de la Capital. Para el primer grupo, se encuestó a estudiantes del 5to. año de Educación Básica, de la Escuela Fiscal Mixta “Juan Montalvo”, en donde se aplicó el cuestionario elaborado para niños de 6 a 9 años. El segundo grupo, conformado por estudiantes del 10mo. año de Educación Básica, del Instituto Tecnológico Superior “5 de Junio”, y el tercer grupo, conformado por estudiantes del 3ro. de bachillerato, del Instituto Tecnológico Superior “Andrés F. Córdova”, a los que se les aplicó el cuestionario dirigido para adolescentes y jóvenes de 10 a 18 años. A un grupo de adolescentes y jóvenes de 10-18 años de edad, se aplicó un cuestionario elaborado por el Instituto Latinoamericano de la Familia (ILFAM), con el objetivo de conocer la apreciación de los jóvenes sobre las relaciones familiares.

Entre los resultados más sobresalientes se encontraron que un gran porcentaje de los estudiantes poseen celular, manejan internet, así como la rápida incursión a las redes sociales por parte de los estudiantes de 10mo. año de educación básica y 3ro. de bachillerato. El promedio de televisores por hogar es de 2 a 3, pero a pesar de eso existe un gran porcentaje de estudiantes que señalaron tener predilección por conversar con sus familiares, a diferencia del uso del celular, el cual lo utilizan para comunicarse en igual medida con sus amigos y sus padres. De esta manera se sugiere que los padres deben aprovechar las oportunidades que se presenten para involucrarse con la tecnología que manejan sus hijos y así guiarles en el buen manejo de las mismas.

2. INTRODUCCIÓN

El vertiginoso avance científico y tecnológico que se muestra a nivel mundial genera cambios en la situación sociodemográfica y económica que vive el Ecuador en la actualidad, pues cada día la tecnología avanza con nuevas creaciones para la sociedad en diversos ámbitos, de esta manera el uso de las tecnologías ha causado una gran influencia en la sociedad en general, especialmente en niños/as y jóvenes, mismos que se han relacionado rápidamente con unas tecnologías que en muchas ocasiones para los padres y maestros resulta algo nuevo; además se evidencia un aumento del uso de las tecnologías en los menores, que son los que más riesgos y peligros tienen por ser muy dispuestos a sus contenidos.

En el estudio realizado sobre las Generaciones Interactivas a nivel de Iberoamérica, se menciona que las nuevas generaciones interactivas tienen una mayor atracción hacia la tecnología, de manera independiente a su situación geográfica, además de un nivel representativo en el uso y posesión de estas tecnologías, con las que se rompen esquemas en lo social, económico y se acortan distancias entre los miembros de una familia y grupo social.

Ante estos aspectos, se justifica la realización de una investigación en esta temática, pues en el Ecuador no se cuenta con datos que muestren lo que acontece con los niños y jóvenes respecto al grado de utilización de las tecnologías. Los primeros datos que presenta el MINTEL (2011), no muestra la incidencia auténtica y características de la generación interactiva en el país, pues únicamente fueron consideradas 800 instituciones educativas, que no justifican la real situación de los menores frente al consumo de las “pantallas”.

Lo que se persigue es generar una sociedad responsable con el uso de las tecnologías y para ello es importante comenzar conociendo el grado de consumo de las “pantallas” para luego guiar a nuestros niños/as y jóvenes hacia un buen uso de las TIC’s (tecnologías de la información y las comunicaciones); es decir, que sea una forma de crecimiento personal de las generaciones más jóvenes de nuestro país, además de poder utilizar el conocimiento de las TIC’s, para desarrollar pautas y acciones educativas en todos los ámbitos: familiar, escolar e institucional.

Para esto es necesario que todos los ámbitos descritos anteriormente ayuden a formar jóvenes expertos en el manejo de las tecnologías del presente y del futuro, de este modo aprovechar las oportunidades que ofrecen las mismas de una manera responsable, minimizando por supuesto los riesgos que plantean.

El contar con el aval de la Universidad Técnica Particular de Loja, cuyo aporte sumado a los conocimientos adquiridos durante toda la carrera universitaria, permitió aplicar lo aprendido y mostrar los resultados frente a esta temática. Las facilidades que mostraron las autoridades de las tres instituciones analizadas, en la aplicación de los instrumentos investigativos, dio paso al logro de los objetivos planteados.

En cuanto a las limitaciones que se presentaron en la investigación, se tiene que considerar que los instrumentos fueron aplicados casi al finalizar el periodo lectivo en la sierra, lo que dio lugar a la negativa en algunas instituciones para poder aplicar las encuestas, a pesar de esto se encontró instituciones que dieron la facilidad y se pudo recolectar los datos e información necesaria para alcanzar los objetivos. Esto muestra la importancia que tiene el estudio de generaciones interactivas en el país, pues es un tema de actualidad y a futuro servirá como antecedente cuando el cambio tecnológico invada los hogares ecuatorianos y además muchos de estos recursos tecnológicos queden relegados del mercado.

Ante esta realidad, el trabajo investigativo se planteó un objetivo principal que señala: Conocer el grado de uso de las tecnologías de la información y de la comunicación por parte de los niños y jóvenes de nuestro país. Para llegar a este conocimiento se plantearon cuatro objetivos específicos que se detallan a continuación:

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

Ante estos objetivos de la investigación, el análisis de los resultados se formularon en base a seis dimensiones: caracterización sociodemográfica, redes sociales y pantallas, redes sociales y mediación familiar, redes sociales y ámbito escolar, redes sociales riesgos y oportunidades, la generación interactiva en Ecuador e Iberoamérica. Además del análisis de un cuestionario elaborado por el Instituto Latinoamericano de la Familia (ILFAM).

Mediante este análisis se logró alcanzarlos objetivos planteados, pues se presentaron resultados que describen el nivel de consumo de las tecnologías por parte de los estudiantes, así como las relaciones que tienen con su educación y situación familiar. Desde el punto de vista de una futura docente, es muy importante conocer esta realidad, pues estas tecnologías inciden de manera gradual y permanente en el aprendizaje y actitud de los estudiantes en los contenidos curriculares, así como en su formación integral, fines de la educación ecuatoriana. Por tal razón, es importante considerar la actualización de conocimientos y la asimilación de los recursos tecnológicos por parte de los docentes para que permitan una mayor generación de conocimiento.

3. MARCO TEÓRICO

EL USO DE LAS TECNOLOGÍAS POR PARTE DE LOS NIÑOS Y JÓVENES DE NUESTRO PAÍS.

En los últimos años, estamos siendo testigos del gran crecimiento de la tecnología y la rápida relación de ésta con los niños/as y jóvenes de nuestro país y del mundo, lo que impulsa al estudio de la sociedad infantil y adolescente como usuarios de medios de comunicación y tecnologías que brindan múltiples posibilidades tanto en lo social como en lo educativo y, si son empleadas de forma adecuada y responsable pueden reportar beneficios; sin embargo no podemos dar las espaldas al hecho de que las tecnologías acarrearán consecuencias negativas para quienes las usan como también para las demás personas.

Se deduce que la población infantil y adolescente requiere de una atención especial; específicamente hablamos de sujetos que están bajo la tutela de sus padres y profesores y que para su proceso de desarrollo requieren de una guía especial, ya que sus vidas dependen de su entorno familiar y escolar. (Tolsá Caballero, 2009). La familia y la escuela son las dos instituciones que forman parte importante del desarrollo y crecimiento de los individuos, por eso los gobiernos de turno deben procurar capacitar a padres y maestros mediante las nuevas tecnologías, para que éstos sean los orientadores de sus hijos y alumnos.

Las TIC's (tecnologías de la información y la comunicación) agrupan un conjunto de aparatos necesarios para administrar la información y especialmente los ordenadores y programas necesarios para convertirla, almacenarla, administrarla, transmitirla y encontrarla. Los primeros pasos hacia una sociedad de la información se remontan a la invención del telégrafo eléctrico, pasando posteriormente por el teléfono fijo, la radiotelefonía y la televisión. Ahora bien, el internet, la telecomunicación móvil y el GPS pueden considerarse como nuevas tecnologías de la información y la comunicación. (Vaughan, 2002).

La revolución tecnológica existente en la humanidad está sometida en buena parte a los avances significativos de las TIC's, lo que da lugar a grandes cambios que caracterizan esencialmente la sociedad como son: la generalización del uso de las

tecnologías, las redes de comunicación, el rápido desenvolvimiento tecnológico-científico y la globalización de la información. De esta manera es de analizar, cómo la introducción progresiva de estas tecnologías ha logrado un cambio social, se habla de sociedad de la información o sociedad del conocimiento, y en consecuencia, se trata del cambio en profundidad de la propia sociedad, especialmente de los más jóvenes. Las nuevas tecnologías de la información y la comunicación designan a la vez un conjunto de herramientas e innovaciones que permiten una redefinición primordial del funcionamiento de la sociedad. En este sentido, la expansión de las ciencias aplicadas de la información y la comunicación basadas en la microelectrónica, la informática, la robótica y las redes de comunicaciones, se está produciendo a gran velocidad en los ámbitos socioeconómicos y con ellos la educación como factor indispensable en el pensamiento social. (Heller, 2005). La progresiva introducción de la tecnología en la educación sería lo ideal para el país, así lograríamos competir tanto nacional como internacionalmente.

3.1. CARACTERIZACIÓN SOCIODEMOGRÁFICA ECUATORIANA, DEL ÁMBITO ESCOLAR Y FAMILIAR.

A través de la historia el Ecuador ha sido y sigue siendo considerado uno de los países de mayor pobreza y desigualdad en América Latina, con problemas graves en la actual sociedad y tendencias mundiales (tecnología, conocimiento, etc.). Además, el desempleo es cada vez mayor, por lo que las expectativas de un país mejor enmarcado en el mundo global es cada vez más difícil.

La educación es la encargada de formar a niños/as y adolescentes para que en un futuro sean capaces de implementar estrategias y mejores formas de desarrollo del trabajo, para pasar de una sociedad de empleados a una de empleadores pero basados en la sociedad del conocimiento, el medio ambiente y la tecnología; Ecuador como parte de América Latina puede insertarse con éxito en el mundo tecnológico y de desarrollo científico a través de la educación, trabajando conjunta y coordinadamente con todas las fuerzas sociales, para así identificar y remover los obstáculos que impiden que el país avance por una senda de prosperidad y equidad. En el Ecuador se carece de mecanismos públicos y privados que fomenten la eficacia y eficiencia de la educación, del mercado y de la competitividad; el impulso a las pequeñas y medianas empresas es casi nulo; el establecimiento de acciones a favor de la protección de la

propiedad intelectual es apenas una realidad; el apoyo a la innovación y desarrollo tecnológico es una de las más grandes desventajas de la población ecuatoriana.

La formación profesional y el talento humano constituyen la mayor ventaja de la sociedad, y es por esto que la inversión en educación y tecnología es indispensable, sin embargo la pobreza de la sociedad está latente y falta mucho por hacer. La labor de la sociedad debe responder a los preceptos del desarrollo humano y sostenible dentro de los lineamientos de un modelo de educación de calidad, para mejorar la economía social y del país, por lo cual se requiere de manera urgente el apoyo al espíritu emprendedor y la creación de instituciones que brinden la calidad de educación que se persigue para ampliar la base de personas que sean el eje del desarrollo económico, generando empleo y ofreciendo prosperidad al país.

La clave del éxito de todos los países de alto crecimiento económico y bajo desempleo es la fortaleza del tejido educacional, ya que si se aprovecha la disposición y capacidad de las personas, se pueden crear nuevos negocios o expandir los existentes y generar empleo. Pero, si la población ecuatoriana en su mayoría vive en malas condiciones económicas, cómo podemos esperar que tenga presupuesto para invertir en la educación de sus hijos; es por eso que debemos ser conscientes de la realidad que vivimos y trabajar arduamente por nuestro país que como sabemos es diverso, multiétnico, multicultural y precisamente esta multiculturalidad es lo que lo hace un país rico e inmensamente hermoso. (Escudero, 2011).

Población del Ecuador

En el Ecuador al año 2010 la población total oficial del país asciende a 14'483.499 habitantes y hay 4'654.054 viviendas, con la más alta densidad poblacional de América del Sur, teniendo 51.5 habitantes por km². Las cifras indican que hay un crecimiento de la población. Sin embargo, la tasa de crecimiento inter censal se viene reduciendo. Es decir, la población del país está aumentando pero a una velocidad cada vez menor.

En el último censo, realizado en el 2001, había alrededor de 1'900.000 habitantes con viviendas propias. Ahora hay 2'438.000, un 25,9% más de viviendas propias.

En el 2001 había 4,2 personas por hogar. Ahora hay 3,8 personas por hogar. Eso indica que los hogares se están reduciendo en tamaño. En cuanto a la proporción

entre hombres y mujeres no existen mayores variaciones en proporción. En el Ecuador 50,4 de habitantes son mujeres y 49,6 hombres. En el 2001, promedio de edad del país era 27 años. La cifra subió a 28 años en el último censo. En lo referente a la raza el 71,9 por ciento se identifican como mestizos, 7,4 como montubios, 7,2 como afroecuatorianos, 7 como indígenas y 6,1 como blancos. Es la primera vez que se incluye la categoría Montubio en el censo, después de los cambios constitucionales.(INEC, 2011).

En lo que se refiere al ámbito escolar y como mencionábamos en párrafos anteriores acerca de la importancia de la educación, es que el gobierno ecuatoriano en los últimos años ha trabajado por eliminar la población analfabeta, todavía existente en el Ecuador. Así, la tasa de alfabetización del país es elevada, del 93%; con esto se demuestra que se ha avanzado bastante, pero el promedio nacional de analfabetismo está en el 9.44%, con lo que se expresa que todavía existe analfabetismo en el Ecuador. Pero ¿qué se entiende por persona analfabeta?, para responder esta cuestión presentamos la definición de la Ing. Isabel Escudero (2011), quien denomina “analfabeta a las personas mayores de quince años que no saben leer ni escribir”.

Según (Rivero, 2000), “el analfabetismo es la máxima expresión de vulnerabilidad educativa”. Se plantea el problema del analfabetismo en términos de desigualdades: la que existe en el acceso al saber que está unida a la desigualdad en el acceso al bienestar y la ausencia de oportunidades de acceso a la escuela; su problemática tiene relación con la baja calidad de la enseñanza escolar y con los fenómenos de repitencia y deserción. Muchas veces los niños/as no asisten a la escuela por falta de recursos económicos, por falta de preocupación de los padres, porque son huérfanos, no viven con sus familiares, etc., es decir, múltiples son las causas que llevan a la deserción escolar. La repitencia escolar es un aspecto que afecta psicológicamente al niño, ya que él puede sentirse rechazado, excluido y hasta menos inteligente. Todo esto puede desencadenar en que los niños no quieran volver a la escuela.

A pesar de que la educación es gratuita y obligatoria para los niños entre los 5 y 14 años de edad, y a esto hay que añadirle que algunas instituciones fiscales han sido beneficiadas con estructuras modernas, equipos tecnológicos, áreas recreativas, etc., en beneficio de la sociedad infantil y adolescente del país; la educación en el Ecuador sigue siendo dramática, caracterizada entre otros motivos, por los siguientes

indicadores: persistencia del analfabetismo, bajo nivel de escolaridad, tasas de repetición y deserción escolar elevadas, mala calidad de la educación, deficiente infraestructura educativa y material didáctico. Los esfuerzos que se realicen para revertir esta situación, posibilitarán disponer de una población educada que pueda enfrentar adecuadamente los retos que impone el actual proceso de apertura y globalización de la economía. (Viteri, 2006).

Es indudable que la pobreza en el Ecuador prevalece, no es nada nuevo que las familias ecuatorianas pasan por problemas económicos graves, de ahí que la población infantil y adolescente sufre las consecuencias, viéndose obligados a trabajar en las calles, expuestos a peligros y mal remunerados.

En el Ecuador los problemas económicos vienen desde la década de los 80 y el crecimiento económico del país ha sido limitado, pues en nuestro país se vive una crisis estructural debido al agotamiento de un estilo de crecimiento que históricamente ha venido generando graves desequilibrios en la economía, la sociedad y el sistema político nacional. Sus manifestaciones principales son: desequilibrio en la balanza de pagos, déficit fiscal, desorden monetario, falta de recursos crediticios por una deuda externa creciente y graves efectos sociales en las condiciones de vida de la población, lo que se ve reflejado también en la baja calidad educativa. (Ferve, 2001).

Se debe tener en cuenta que en la actualidad la alfabetización básica va de la mano con la alfabetización digital, misma que es necesaria para desarrollar competencias tecnológicas. Según fuentes oficiales, Ecuador es declarado libre de analfabetismo (con una tasa menor al 3,9%). Sin embargo, el país tiene todavía trabajo pendiente, existen un 21,3% de personas con analfabetismo funcional (personas que han logrado cursar sólo hasta el tercer grado de escuela).(Martinez, 2009). Sin lugar a dudas una de las condiciones para que niños y jóvenes no terminen su educación es la falta de recursos económicos, falta de oportunidades laborales de sus padres, falta de respeto hacia el derecho que los niños y adolescentes tienen a la educación, ya que si bien es cierto que la ley establece la educación gratuita, esto en realidad no se cumple.

Por otro lado, las recientes evaluaciones efectuadas a los maestros han dejado malas impresiones. Los esfuerzos del Gobierno tienen sus logros, pero aún quedan grandes retos por alcanzar y uno de ellos es 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” (UNICEF, 2003, p.137). (Viteri, 2006). Los maestros juegan un papel importante en la educación, deben estar en un nivel de preparación excelente para brindar una educación de calidad basada en valores.

Una educación de buena calidad facilita la adquisición de conocimientos, aptitudes y actitudes que poseen un valor intrínseco y contribuye al desarrollo económico y social. Una sociedad más educada puede traducirse en índices de innovación más elevados, una mayor productividad global gracias a la capacidad de las empresas para introducir nuevos y mejores métodos de producción, y una aplicación más rápida de las nuevas tecnologías. (UNESCO, 2005). Una sociedad educada significa el progreso de un país, es por ello que debemos prestar la adecuada atención a la población infantil y adolescente ya que ellos conforman el futuro de nuestro país y con una educación basada en las oportunidades que brindan las tecnologías iremos logrando un manejo propicio y responsable de las mismas, para encaminarnos en las vías del verdadero desarrollo.

Para que la educación en las nuevas tecnologías sea efectiva se debe invertir en ello, el gobierno debe invertir más en educación, en tecnología, en dotar de computadoras e internet a las escuelas y colegios; no obstante en el Ecuador existe mucha pobreza y es especialmente importante ampliar la definición de pobreza infantil más allá de los conceptos tradicionales, como bajos ingresos de las familias o bajos niveles de consumo, porque los niños/as y adolescentes experimentan la pobreza como un entorno que perjudica su desarrollo mental, físico, emocional y espiritual. Sin embargo, pocas veces se establece la diferencia entre la pobreza infantil y la pobreza en general y se conoce muy poco de su dimensión. Los niños/as y adolescentes sienten la pobreza con sus manos, mentes y corazones, la pobreza material se da por ejemplo: al comenzar el día sin un alimento nutritivo o verse obligado a realizar trabajos peligrosos, siendo estos factores entre otros, los que dificultan su capacidad mental y su crecimiento físico. Vivir en un entorno que ofrece pocos estímulos y apoyo emocional a la infancia, elimina gran parte de los efectos positivos que resultan de crecer en un hogar acomodado desde el punto de vista material, la pobreza no solamente provoca su sufrimiento, también les resta poder.

Todo lo expuesto tiene repercusiones en el ámbito familiar, puesto que la familia es una institución que se encuentra en todas las sociedades humanas, es así que las

sociedades Euro–americanas denominan a la familia ideal como: un grupo formado por un matrimonio y sus hijos que viven en un mismo techo y separado de otros parientes, de ahí que la familia es la sociedad en miniatura y por eso las sociedades deben ofrecer una buena vida a los integrantes de la misma. Los individuos y las familias solo existen mediante la unión y la comprensión, viven juntas y comparten lo mismo. Sin embargo en todas las familias existen problemas que tienen numerosas causas entre las cuales tenemos: la violencia, la infidelidad, el alcoholismo, falta de comunicación, economía del hogar, entre otras. Aunque hay muchos más problemas, éstos son los que más causan divorcio, lo que significa la separación de los padres, esto da lugar para que en muchas ocasiones el padre se desentienda de sus hijos, dejando toda la responsabilidad a la madre, la misma que en diversas ocasiones no tiene la educación necesaria ni cuenta con un trabajo estable para mantener a sus hijos, es ahí cuando los niños/as y adolescentes se ven afectados emocional y económicamente. Esta dura realidad la viven la mayor parte de las familias ecuatorianas; viven en carne propia la violencia tanto física como psicológica, el alcoholismo e incluso la drogadicción, problemas sociales que son mucho más comunes de lo que parecen entre las familias ecuatorianas.

La estructura y el papel de la familia varían según la sociedad. La familia nuclear (dos adultos con sus hijos) es la unidad principal de las sociedades más avanzadas. En otras este núcleo está sometido a una gran familia con abuelos y otros familiares. Otra unidad familiar es la monoparental, en la que los hijos viven sólo con el padre o con la madre en situación de soltería, viudedad o divorcio. Se denomina familia monoparental a un núcleo familiar de padres con hijos dependientes en donde uno de los progenitores no vive con ellos. Las dos formas más tradicionales de este tipo de familia son aquellas en las que los hijos son ilegítimos (bastardos) o huérfanos. Todo esto da lugar a una inseguridad en los chicos ya que ellos necesitan tanto de su padre como de su madre para un óptimo crecimiento y desarrollo intelectual. (Aguilar, 2010).

La familia y todo lo que le rodea al niño es fundamental ya que estamos observando en la actualidad problemas de gran magnitud, que se presentan con mucha frecuencia dentro del ámbito educativo relacionados con el aprendizaje, en los que están inmersos problemas conductuales, emocionales, ausentismo, deserción y baja autoestima que afecta el rendimiento escolar; se atribuye como causas principales el ambiente familiar, social y educativo en el que desenvuelven los estudiantes, la falta

de comunicación, los conflictos familiares como también la falta de metodologías adecuadas utilizadas por el docente en el proceso enseñanza aprendizaje. Por lo tanto, de manera fundamental se deduce que, el buen o mal desarrollo psicosocial, equilibrio emocional, adaptabilidad y rendimiento académico que los niños/as y adolescentes van a tener, depende básicamente del ambiente familiar, social y educativo en el que se esté desarrollando, siendo así que sus pensamientos, alegrías, penas, triunfos, fracasos, acciones y comportamientos van a ser el resultado de todas las particularidades que estos ambientes les proporcionaron, es decir que van a depender del entorno en el cual se desarrollan.(Narváez, 2010).

Siguiendo nuestra línea de estudio nos hemos dado cuenta de que la pobreza es la causa fundamental que afecta a las familias ecuatorianas y del mundo, es así que las tasas elevadas de morbilidad y mortalidad en la infancia se deben a la pobreza y falta de oportunidades. Mil millones de niños y niñas de los países en desarrollo, no pueden disfrutar de sus derechos debido a que carecen de por lo menos uno de los bienes o servicios básicos que les permitirían sobrevivir, desarrollarse y prosperar. La pobreza es una amenaza constante para la sociedad infantil y adolescente. Necesitamos ver un enfoque integrado de la infancia para que ésta mejore en gran medida las posibilidades de que todos los implicados sobrevivan y prosperen. Incorporar una perspectiva de género en las estrategias de reducción de la pobreza, fortalecerá la protección de los niños y las niñas en todos los niveles y lo que es más importante, contaremos con su participación en la noción de las soluciones a sus problemas.

Debido a la pobreza y falta de oportunidades en nuestro país, las parejas han optado por disminuir el número de hijos, ahora tienen menos hijos que antes. (INEC, 2011).

Proteger a la infancia frente a la pobreza es una responsabilidad tanto internacional como nacional. Los gobiernos nacionales y locales tienen que demostrar su compromiso y capacidad para tomar medidas contra la pobreza que dificulta el desarrollo de los infantes y adolescentes. Por lógica entonces podemos decir que un niño cuando crece protegido contra la violencia y el abuso, tiene más posibilidades de crecer sano física y mentalmente, con confianza y respeto de sí mismo y con menos probabilidades de abusar de los demás o explotarlos, pero por el contrario, cuando se les deja desprotegidos y vulnerables a la explotación y abuso, su infancia y sus derechos se perjudican de manera impresionante. Asegurar un entorno protector es la

responsabilidad de los gobiernos, las organizaciones internacionales, la sociedad civil, las familias y los individuos en general. Debemos afirmar que los elementos esenciales de un entorno protector son: la interacción de las familias y las comunidades por medio de sus actitudes y costumbres y lo más fundamental el compromiso y la capacidad de un gobierno para crear políticas públicas eficientes y eficaces. Entonces lograr los objetivos pendientes y tomar medidas contra la pobreza son dos cuestiones relacionadas que se refuerzan mutuamente. Es posible abordar muchas de las privaciones que afrontan los niños y las niñas mediante un cambio positivo en los ingresos de sus familias y un mejor acceso a los servicios sociales básicos. Los resultados exigirán una mayor concienciación a la ciudadanía, obteniendo nuevos conceptos claros que aborden a la pobreza como una noción multidimensional, lo que logrará una mejor supervisión e intercambio de experiencias estableciendo así una amplia alianza entre personas e instituciones. (Viteri T. , 2006)

Según la UNICEF, el 68% de los niños ecuatorianos es pobre y el 30% trabaja en duras condiciones, sin salario fijo y sin ninguna clase de amparo y seguridad social. Además, sostiene que 7 de cada 10 bebés nacidos son pobres; dos de cada tres niños son desnutridos (principalmente indígenas); cien mil niños menores de 5 años no acceden al primer año de básica y más de un millón de chicos entre 5 y 18 años no cuentan con educación. El director de la Unesco en Quito, cree que los países de la región deben extender y mejorar la atención a la primera infancia, y garantizar la gratuidad de la educación, lo que disminuiría el número de niños que trabaja y no puede educarse. Ha habido grandes progresos en la educación, sin embargo queda mucho por hacer porque otro de los aspectos importantes de la educación en el Ecuador lo constituye la preparación y capacitación de los docentes, esto es fundamental para mejorar la calidad de la enseñanza en el país. Al respecto, se sostiene que “si se aumentara el nivel de preparación de los profesores, especialmente de los primeros años de educación básica, habría un mejoramiento sustancial de la calidad educativa y una mejor preparación de niños para estudiar el bachillerato”.(Unicef, 2006). Los maestros requieren una apropiada formación en los ámbitos educativos y de avances tecnológicos, pues la sociedad avanza excesivamente rápido y el profesor debe ir a la par de sus alumnos, y si es posible por encima de éstos. Pero la responsabilidad no recae solo sobre el maestro o la escuela, la familia juega un papel importante en la educación de los pequeños y jóvenes,

puesto que la responsabilidad es compartida. El equipo educativo y, por tanto, el profesor debe asumir la responsabilidad de facilitar a los padres la participación y la información necesaria para que la familia se sienta vinculada a la gestión escolar, se sienta responsable del proceso educativo de su hijo y el niño perciba una misma línea de acción entre los adultos que lo rodean. La familia es el primero y más importante núcleo en el que se desarrollan los primeros años de la vida de la persona. Las dificultades estriban en la materialización de la colaboración entre éstas instituciones. Los padres en ocasiones trasladan la responsabilidad educativa a la escuela, al considerarla como una institución de guarda y custodia; esto no se debe permitir pues recordando un poco, se hace referencia que en los siglos anteriores la familia era la encargada de la educación, solo después con la obligatoriedad de la escolarización en el siglo XX y el carácter instructivo adjudicado a la escuela, se privilegió la misión educativa de ésta. Tradicionalmente la relación escuela-familia se ha concretado al rendimiento escolar de los niños. Los padres y las madres se mostraban interesados por conocer la calidad del profesor, las características de la escuela y los maestros convocaban a los padres cuando los resultados docentes no se correspondían con lo esperado. La familia y la escuela conllevan un objetivo común; la formación integral y armónica del niño a lo largo de los distintos períodos del desarrollo humano y del proceso educativo, además aportan los referentes que les permitan integrarse en la sociedad. Indiscutiblemente, estos sistemas de influencias necesitan concurrir hacia un mismo fin para garantizar la estabilidad y el equilibrio hacia una formación adecuada de niños y adolescentes. La realidad en nuestro país es que las familias, especialmente las más pobres, no se preocupan por la educación de sus hijos, puede ser por varios problemas como su instrucción académica, la falta de recursos económicos, falta de tiempo etc.; cómo un padre o madre puede orientar a su hijo en las tareas escolares si en algunos casos ni siquiera han terminado la primaria. También se da el caso de que los padres trabajan ambos fuera de casa, jornadas de 8 a 12 horas, lo que quiere decir que pasan todo el día fuera dejando a sus hijos solos y desprotegidos. Del mismo modo puede darse lo contrario, ya que estamos tratando un complejo asunto, puede ser que padres con un nivel de escolarización bajo muestren interés y colaboren con la educación de sus hijos y cooperen en las actividades o asimismo manifiesten poca implicación en los temas escolares de los hijos depositando toda la responsabilidad en los maestros. Lo mismo ocurre con padres que tienen un nivel superior de enseñanza. Tampoco el nivel socio-económico de éstos,

correlaciona directamente con su integración en las actividades educativas de la escuela. Otra cosa interesante que se debe tomar en cuenta es la discrepancia que existe entre escuela y familia, para esto es muy importante la comunicación entre las dos partes. Los maestros conocen mejor a sus alumnos a través de los padres y éstos últimos se enteran de los progresos de su niño en la escuela por medio de la conversación que mantiene con los maestros. La comunicación entre padres, maestros y alumnos constituye el fundamento de una relación efectiva para la formación de alumnos estables, seguros intelectual y emocionalmente lo que favorece el proceso de aprendizaje en los escenarios familiar y escolar. El diálogo no se produce espontáneamente, pueden sucederse encuentros eventuales, sin objetivos definidos, y ser provechosos. Si construyéramos esos puentes, fomentáramos la relación familia-escuela con la intención de lograr la continuidad y complementariedad de la educación y socialización de los niños. La comunicación se propicia en los contactos que se establecen en las actividades de intercambio informativo y de implicación de los padres mediante la Escuela de Padres. (Caballero, 2009).

3.1.1. Entorno educativo, la comunidad educativa.

El entorno educativo es todo lo que rodea a nuestros niños/as y jóvenes que se educan, es decir, la familia, la escuela, los maestros, los amigos, etc. Durante muchos años el sistema educativo ha tomado el concepto de "comunidad educativa" incluyendo en este a los docentes, padres de familia y alumnos, dando lugar a un corte entre el afuera y el adentro de la escuela. No solo la escuela y los maestros deben ser considerados para la pertinente enseñanza, en ella participan otros ámbitos, en los que nuevos actores han tomado un rol protagónico en la comunidad y por lo tanto deben ser incluidos como parte de la denominada comunidad educativa o de aprendizaje. En este sentido y en términos de Neirotti y Poggi:¹

El sistema educativo formal no monopoliza el proceso de aprendizaje ni son los docentes los únicos que enseñan. Las organizaciones comunitarias y los espacios públicos locales son ámbitos donde los sujetos aprenden,

¹ Neirotti, N., Poggi, M., Alianzas e Innovaciones en Proyectos de Desarrollo Educativo Local. Evaluación Integral de la Iniciativa Comunidad de Aprendizaje, Buenos Aires, IIPE-UNESCO. Sede Buenos Aires 2004.

incorporando valores y hábitos, desarrollando capacidades (sean éstas para producir bienes o servicios o para ejercer sus derechos y responsabilidades ciudadanas). Las comunidades, a su vez, cuentan con sus propias instituciones y agentes de enseñanza y aprendizaje: familias, iglesias, clubes, organizaciones de vecinos, bibliotecas, mercados, fábricas, organizaciones productivas. En consecuencia, resulta necesario observar qué se aprende en esta comunidad donde la escuela es un actor más y quiénes son los actores de este proceso de aprendizaje.(Filmus, 2004).

Así, entendemos que la educación de calidad solo puede darse cuando intervienen de manera comprometida y seria todos los que conforman la escuela, es decir, alumnos, padres de familia, maestros, directores, inspectores, etc., sin dejar de lado, la infraestructura que se refiere a las aulas, las mismas que deben estar en buen estado, con asientos, mesas y demás material didáctico necesario para el completo aprendizaje de la sociedad infantil y adolescente, o sea que la escuela debe estar muy bien preparada y equipada, con las baterías sanitarias, alcantarillado, lavabos y las conexiones de agua potable, en buen estado, entre otras numerosas cosas.

Debe existir una estrecha relación entre la escuela, la comunidad y el entorno del estudiantado, para poder brindar una educación óptima. Los padres deben conocer la realidad educativa de sus hijos para poder ayudarles y orientarles en este proceso, los maestros deben conocer la realidad familiar de sus estudiantes para de esta manera planificar las clases. Justamente, la manera más provechosa de potenciar el desarrollo de los niños, es la colaboración entre los padres y maestros. Sin embargo, este momento de encuentro aparece más claramente definido en el discurso que en la práctica educativa, formando parte de nuestras utopías.(Ibarra, 2002).

Tanto las instituciones educativas como el entorno educativo son importantes para el desarrollo de los estudiantes. Es así que para Bronfenbrenner (1979) "*el desarrollo infantil se puede ver favorecido por la participación en contextos diversos en los que el niño tenga la posibilidad de participar en otras estructuras sociales, realizar actividades diferentes y establecer relaciones con otras personas....el hecho de que hogar y escuela no presenten una uniformidad total desde el punto de vista de las actividades y exigencias que se plantean al niño, puede tener unas consecuencias positivas para*

el desarrollo, ya que cada situación puede facilitar la adquisición por parte del niño de diferentes habilidades y competencias " (Oliva A. y Palacios J. 2000).

La Educación abarca no solamente la educación formal sino también la que tiene lugar fuera del sistema escolar, incluyendo la educación no formal y los diversos ámbitos de aprendizaje informal: la familia, el grupo de pares, la comunidad, los medios de comunicación, el lugar de trabajo y/o producción, las bibliotecas, los centros culturales, las diversas instancias de participación social, entre otras.(Torres R. , 2002).

Por la importancia que tiene el entorno y la comunidad educativa es que la familia y la escuela constituyen un **educar para vivir en comunidad**, comenzamos por definir ¿Qué significa el término comunidad? En palabras de Bárcena, Fernando. (1997:112), en sentido abstracto, alude a lo que pertenece a todos los miembros de un grupo o colectividad, va referido a una comunidad de bienes, de sentimientos y de origen. Puede adquirir múltiples formas, y referirse a la comunidad familiar, escolar y también económica. Es un concepto que, en la actualidad, tiene gran importancia en el ámbito de la Sociología y de la Filosofía Moral y Política contemporáneas. Desde el punto de vista sociológico, la comunidad es una forma peculiar de agrupamiento social. (Bárcena, 1997). Del mismo modo para Rodríguez Neira, T. (1997:161), "la forma más perfecta de la comunidad es la familia", misma que parece no estar consciente de esto. (Rodríguez, 1997).

La familia como primer ámbito educativo necesita reflexionar sobre las pautas educativas a su cargo y tomar conciencia del importante papel en la educación de sus hijos. La complejidad de la realidad actual se le escapa y esto repercute en la vida del niño, conllevando problemas escolares y familiares que surgen en la realidad diaria: desinterés, falta de motivación, dependencia, bajo rendimiento, fracaso escolar, violencia, etc., que no se pueden achacar a la sociedad en abstracto, a la familia, a la escuela o a los alumnos, de manera independiente como "compartimentos estanco", sino que la interacción de todos ellos es la que propicia esta situación. De ahí surge la necesidad de una formación específica en este nuevo campo de trabajo pedagógico: el familiar, para que cualquier intervención que se intente llevar a cabo tenga en cuenta la visión global de su contexto.

El niño comienza su trayectoria educativa en la familia y una vez que entra a la escuela, ésta la complementa. Por tanto, familia y escuela son dos contextos próximos

en la experiencia diaria de los niños, que exige un esfuerzo común para crear espacios de comunicación y participación, de forma que le den coherencia a esta experiencia cotidiana. La razón de este esfuerzo se justifica en sus finalidades educativas dirigidas al crecimiento biológico, psicológico, social, ético y moral del niño, en una palabra, al desarrollo integral de su personalidad. De la coordinación y armonía entre familia y escuela va a depender el desarrollo de personalidades sanas y equilibradas, cuya conducta influirá en posteriores interacciones sociales y convivencia en grupo, que crearán un nuevo estilo de vida. Es urgente que ambas instituciones se planteen como objetivo prioritario a los niños/as y adolescentes, porque éstos se establecen como los verdaderos protagonistas del quehacer educativo. En primer lugar, es necesaria una nueva forma de enfocar la educación en la familia, que ha de tomar conciencia de la necesidad de su participación en ámbitos sociales más amplios. Esto exige una formación de padres a través de programas y en segundo lugar, las propuestas han de ir enfocadas hacia intervenciones globales en las que se impliquen las instituciones sociales, escolares y familiares, desde una perspectiva interactiva, ecológica y comunitaria.

El verdadero desafío es aprender a ser y aprender a vivir en comunidad, esto exige hacer posible espacios de comunicación e intercambios que fomenten la participación y conduzcan a compromisos que enriquezcan la vida personal y colectiva de los implicados. Como ya mencionamos la familia juega un significativo papel en este sentido, pero hay que ayudarla a tomar conciencia de ello. Los cambios de la sociedad actual deben encaminarla hacia una estructura participativa y de compromiso, de modo que cada uno de sus integrantes desempeñe su función, y tenga conciencia de su identidad individual como miembro de esa comunidad. Todo esto dentro un clima de comunicación que establece pautas para la distribución y organización de tareas en función de las necesidades y posibilidades de cada miembro. En este contexto, la comunicación adquiere un valor esencial si se desea educar para la vida comunitaria, y se convierte en la mejor manera de superar dificultades, conflictos, contrastes y contradicciones de la realidad cotidiana que surgen de la propia convivencia del hogar, y fuera de él.

La escuela se sitúa en el segundo espacio, de vital importancia, en la vida de los niños y niñas. Entre sus objetivos se encuentra: fomentar la participación, cooperación y colaboración entre los alumnos, lo que da como resultado la puesta en práctica de los

valores comunitarios y democráticos que se proponen en la familia y la escuela, que pasaran a formar parte de las experiencias y vivencias de los alumnos, desde los dos ámbitos en los que interactúa cada día, configurando su identidad y el concepto que de sí mismos van adquiriendo.

En una sociedad como la nuestra, la familia y la escuela han de tener claros sus papeles y han de fomentar la vida comunitaria, como fundamento de toda posterior experiencia social. La experiencia temprana en la familia de formas de comunicación basadas en el diálogo y el consenso sustentarán actitudes democráticas de participación, colaboración y cooperación. En consecuencia, este aprendizaje será reforzado en la escuela si se pone en práctica actividades en las que los alumnos trabajen en equipo, utilicen la negociación para resolver sus conflictos y pongan en práctica los valores de la vida comunitaria, en los que se han iniciado desde el hogar.

En definitiva, es esencial que padres, profesores y la comunidad educativa se pongan de acuerdo sobre cómo hacer efectiva la participación de la familia en la escuela, para que sus relaciones sean de ayuda mutua y de esta manera hacer frente a los desafíos que les presenta este mundo en continuo cambio.(Ibarra, 2002).

3.1.2. La demanda de la educación en las TIC.

Tomando en cuenta que “La revolución informática ya ocurrió, y que estamos viviendo en la época de la sociedad informada, en donde las personas e instituciones que manejan de mejor manera estos recursos son las que lideran estas sociedades, nos damos cuenta que estamos en un mundo en transformación a través de la tecnología de la información, que nos sitúa en un contexto de lo que se ha llamado la revolución de la información”, lo destacó Shashi Tharoor Subsecretario de Comunicaciones e Información Pública de las Naciones Unidas, al impartir la conferencia magistral “El Poder del Acceso a la Información”; debemos estar conscientes de que el tiempo en el que vivimos es el de la revolución tecnológica donde los niños/as y jóvenes son los ejecutores de la misma. No obstante vivimos en un medio desigual de conocimientos (que es diferente a estudios) entre estudiantes y maestros, si nos fijamos en los implementos que utilizan los estudiantes hoy y lo que conocen los maestros y administrativos educativos, diríamos que son dos mundos opuestos, o los estudiantes requieren maestros innovadores, o los docentes requieren de estudiantes de un siglo anterior; los estudiantes en la actualidad están viviendo tecnológicamente, la mayoría

de niños/as y jóvenes poseen celulares o alguna vez lo han utilizado, lo mismo sucede con los videojuegos, internet, etc.; y es aquí donde surgen unas interrogantes: ¿Están los docentes capacitados para enfrentar la educación mediante las tecnologías?, ¿La familia posee los suficientes conocimientos para guiar a sus hijos en el manejo de las TIC's? Tanto para los docentes como para los padres o familiares que tienen bajo su responsabilidad a estudiantes, optar por una preparación tecnológica permanente, sería lo más factible, de manera que se facilite la comunicación directa con los estudiantes, esto se podría lograr realizando con los mismos estudiantes jornadas de vivencias tecnológicas en donde participen: Autoridades, Docentes y Padres de familia, que los expositores sean los mismos estudiantes lo cual dará lugar a que se comparta y se viva una misma realidad. (Viteri T, 2006).

Las nuevas tecnologías, los cambios culturales y los avances científicos que se dan actualmente en el mundo, exigen una constante renovación de la escuela y, por tanto, es necesaria la actualización continua de los educadores, para poder presentarse frente a los alumnos y guiarles en el aprendizaje a través de las tecnologías, a pesar de que la población estudiantil está muy familiarizada con éstas, a veces no tienen el suficiente discernimiento para entender las grandes facilidades que las TIC's ofrecen a la educación. Los padres del mismo modo tienen una gran responsabilidad para con sus hijos, que es no dejarles solos en el universo de las tecnologías, muy populares entre ellos, por cierto, pero que pueden acarrearles dificultades si no tienen orientación, tanto de sus maestros como de sus padres.

Las TIC's son consideradas como herramientas fundamentales para el desarrollo de sociedad, por tanto es una prioridad agregarlas en la educación escolar mediante un aprendizaje que utilice la tecnología digital. Avanzar de la mano con las TIC's es clave para la educación de las nuevas generaciones interactivas; pero inevitablemente tenemos que estar conscientes que existen algunas incidencias de las que tenemos que estar pendientes para insertar las TIC's en la educación:

- ❖ Primeramente, la presencia física de la tecnología es importante, que las tecnologías se encuentren presentes en las escuelas y colegios es el primer paso para poder educar mediante ellas. Aunque se están realizando notables esfuerzos por parte del gobierno, las mismas instituciones y los padres de familia, por aumentar la presencia de la tecnología, no se logra llegar por

completo a todas las instituciones educativas, especialmente en el ámbito rural. Solo cuentan con tecnología ciertos centros educativos, sin embargo, debemos reconocer que la inserción de la tecnología está siendo significativa. Ahora bien, la tecnología debe ser cercana y de fácil acceso para el profesorado y alumnado; crear una "informática al aula", de modo que la tecnología se encuentre a disposición del profesorado cuando desee incorporarla a la práctica de la enseñanza y a disposición del alumnado para su aprendizaje.

- ❖ Otra fuente a tomar en cuenta es la preparación del maestro con respecto a las tecnologías, la formación que el profesorado posee respecto a las tecnologías es frágil, aspecto que es todavía más problemático cuando nos referimos a su competencia para la utilización de las mismas en la enseñanza. Como ha sintetizado Barberá y otros (2001, 59) "con estas nuevas tecnologías el docente se convierte en un animador de la inteligencia colectiva de los grupos de que se responsabiliza. Desde este punto de vista, su actuación se dirige al acompañamiento y gestión del aprendizaje, incitación al intercambio de conocimientos, mediación relacional y simbólica o al pilotaje personalizado de los recorridos de aprendizaje."
- ❖ Investigación acerca de los beneficios y riesgos de las TIC's en la educación y sus posibilidades educativas., porque como en todo las TIC's presentan tantas situaciones positivas como también negativas. (Cabero, 2007).

La gran demanda de la educación en las TIC's ha dado lugar a **Escuelas Interactivas**, programa educativo integral de formación docente y estudiantil, que responde a un modelo pedagógico constructivista social. Promueve el uso de la informática educativa y apoya la conformación de una comunidad educativa real que se fortalece con el intercambio de información, experiencias e inquietudes de sus miembros.

La fundación ChasquiNet y Microsoft trabajan juntas desde el 2002 en dos frentes: Microsoft Unlimited Potential y Microsoft Partners in Learning (Alianza por la Educación), para el logro de un objetivo en común: aportar al mejoramiento de la educación ecuatoriana a través del uso estratégico y con sentido de las tecnologías de información y comunicación (TIC's). Lo que se pretende es llegar con este Programa a la mayor parte de sectores, especialmente los más vulnerables. Un ejemplo de este

trabajo es que el Municipio del Distrito Metropolitano de Quito ejecuta su Programa "Quito Educanet"², que consiste en dotar de equipos y software pedagógico a los centros educativos de la ciudad. "Quito Educanet" es la contraparte logística dentro del Programa "Escuelas Interactivas", ya que la Estrategia de Formación Docente se desarrolla en las aulas de cómputo de los centros educativos, en algunos casos, y en centros de cómputo municipales ubicados en distintas zonas administrativas de la capital. Los cantones no se quedan atrás, frente a lo cual se debe destacar el rol del gobierno local como facilitador del mejoramiento de los procesos educativos, así como el involucramiento de sus telecentros comunitarios. Por ejemplo, en los cantones de El Chaco, Lumbaquí, Pacto, Gualea, Jipijapa, Cuenca y Nabón, ChasquiNet ha sido llamado para aplicar el programa, y se quiere llegar más allá al trabajar con Juntas Parroquiales, reconocidas por su trabajo, y responsabilidad social. En poco tiempo de trabajo el Programa ChasquiNet ha llegado a 2.394 maestros de 995 instituciones educativas en ocho cantones. Paralelamente, 433 estudiantes secundarios han sido capacitados a través de las Brigadas Estudiantiles. (Acosta, 2010).

La educación mediante la tecnología digital hoy en día se muestra como una prioridad positiva, se puede utilizar las TIC's para generar nuevas estrategias educativas y participativas, gracias a ello los estudiantes estarán motivados y proactivos al momento de cumplir funciones como agentes de aprendizaje, porque educar no es simplemente enseñar a través de la entrega desmesurada de información hacia el estudiante y la exposición de contenidos, sino capacitar durante la experiencia del aprendizaje y que mejor que apoyándose en las tecnologías para hacer más práctico y eficaz el aprendizaje, tomando en cuenta que los niños/as y jóvenes están muy acoplados con las mismas, se debe trabajar intensamente para lograr que las nuevas generaciones sean parte activa de la ciudadanía, que aporten con conocimientos y que desarrollen estrategias para mejorar la calidad de vida, para ello es fundamental sacar todo el potencial que tiene la tecnología para optimizar la calidad de la educación. (Martinez, 2011).

La comunicación, el esparcimiento y el estudio cambiaron significativamente a partir de la apropiación de los niños/as y jóvenes de las (TIC's), ya sea por medio de la televisión, el celular, los videojuegos o internet, los jóvenes entre 6 y 18 años constituyen la primera "generación interactiva" y son capaces de comunicarse, estudiar y divertirse a través de una "pantalla". La indiscutible presencia e importancia de las

nuevas tecnologías en la vida de los niños/as, jóvenes estudiantes, en las familias y en la sociedad en general, hace necesaria una exploración de los riesgos más comunes y una formación en las oportunidades y ventajas que brindan para el mejor desarrollo educativo de los niños y adolescentes, ya que si bien, los niños y adolescentes saben más que los adultos sobre el uso de las redes sociales, y todo lo que a tecnología se refiere; es importante que los padres y docentes mantengan un rol activo para guiar adecuadamente sobre su uso. Pero, los padres, ¿Saben qué es lo que sus hijos hacen cuando navegan en internet, con quiénes interactúan en las redes sociales, quiénes son sus “amigos”, qué proceso de comprensión realizan sobre lo que ven y aprenden en internet?, ¿Qué tiempo le dedican a los videojuegos?, ¿Qué utilización le dan al teléfono celular?, ¿Con quién se comunican?, ¿Cuánto tiempo pasan frente al televisor y qué contenidos miran? Es importante trabajar estos temas junto a la familia ya que si no se controla el uso desmesurado de las TIC's puede resultar perjudicial. Las TIC's constituyen el conjunto de elementos que permiten el acceso, producción, almacenamiento y presentación de información a través de imágenes, sonidos y datos contenidos dentro de un sistema de información integrado e interconectado. Estas tecnologías constituyen herramientas por medio de las cuales nos relacionamos con el mundo. Cada innovación tecnológica produce transformaciones radicales en la sociedad porque lleva consigo un cambio en la forma de conocimiento y de relación que tiene el ser humano. Si bien es cierto que la tecnología influye en la sociedad, es la sociedad la que permite la aparición de una determinada tecnología, por eso esta era se caracteriza por la rapidez con que viaja la información. Las tecnologías permiten localizar los datos que se requieren en tiempo real y la información es accesible a un número masivo de personas.

En el ámbito educativo, la utilización de las TIC's adquiere un papel relevante. Pueden constituirse en un espacio de creación y en una herramienta para desarrollar un sinnúmero de estrategias metodológicas para dinamizar la adquisición de conocimientos. Pero, ¿Cómo integrar las TIC's al currículo? Para Guillermo Vásquez “una adecuada integración curricular de las TIC's debe plantearse no como tecnologías o material de uso, sino como tecnologías acordes con los conceptos y principios generales que rigen las acciones y los procesos educativos”. Por tanto, el profesor es el responsable de la integración y el uso que se les dé a las TIC's en la educación, no deben utilizarse cuando no existe un propósito definido o la actividad que se realiza no se encuentra

directamente relacionada con el contenido de la asignatura. Las TIC's pueden utilizarse como fuente de consulta bibliográfica, el estudio de casos, la formulación de proyectos y el diseño de documentos, etc., de todas maneras, debe tomarse en cuenta que el acceso a las TIC's se encuentra limitado al nivel económico de la población. Por tanto, si el docente no cuenta con este recurso puede, indudablemente, aplicar otras estrategias metodológicas potenciando y desplegando su creatividad para enseñar. Recuerde que las TIC's no pueden considerarse como elementos que intervienen en el desarrollo del pensamiento, sino como instrumentos para dinamizar los procesos de enseñanza-aprendizaje. Y, sobre todo, jamás podrán reemplazar el invaluable tesoro del contacto humano. (Moncayo, 2008).

De esta manera en el ámbito educativo, las TIC's son medios, no fines, es decir, son herramientas y materiales de construcción para facilitar el aprendizaje y el desarrollo de habilidades. Del mismo modo, la tecnología es utilizada tanto para acercar mutuamente al mundo y al aprendiz. Dentro de estas tecnologías brevemente se podrían citar la televisión educativa, software y páginas Web.(Heller, 2005). La niñez y la juventud actualmente no se separan de las tecnologías, por esto, el aprendizaje está íntimamente ligado con las TIC's. Es de observar la identificación de los niños y niñas con los juegos de video, internet, teléfono celular; todo esto es cotidiano para ellos, les llama la atención la animación, los colores, lo novedoso de estas tecnologías. (Moreno, 2006). La sociedad de la información en general y las nuevas tecnologías en particular inciden de manera significativa en todos los niveles del mundo educativo. 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 y de desaprender muchas cosas que ahora se hacen de otra forma o que simplemente ya no sirven. Los más jóvenes no tienen el pozo experiencial de haber vivido en una sociedad "más estática" (como nosotros hemos conocido en décadas anteriores), de manera que para ellos el cambio y el aprendizaje continuo para conocer las novedades que van surgiendo cada día es normal.

Justamente para favorecer este proceso que se empieza a desarrollar desde los entornos educativos informales, es que la escuela debe acercar a los estudiantes la cultura de hoy, no la cultura de ayer. Por ello es importante la presencia en clase de las computadoras, cámara de vídeo, televisión y demás instrumentos tecnológicos que favorezcan el aprendizaje desde los primeros cursos, como un instrumento más, que

se utilizará con finalidades diversas: lúdicas, informativas, comunicativas, instructivas, etc., que colaboren con el desarrollo psicomotor, cognitivo, emocional y social de los estudiantes. También es importante la presencia de tecnología en los hogares para que los más pequeños puedan acercarse, entretenerse y aprender de estas tecnologías de la mano de sus padres.

3.2. NIÑOS Y ADOLESCENTES ANTE LAS PANTALLAS

El estudio de la población infantil y adolescente ante de las pantallas en el Ecuador se inicia como la necesidad de estar al tanto del grado de utilización de las tecnologías por parte de los niños/as y jóvenes, pues su uso conduce a posibilidades educativas, y del mismo modo existen riesgos que pueden resultar perjudiciales. Ya no solo hablamos de tecnologías como la televisión o la radio, ahora se han insertado a la población otras como el internet, los videojuegos, el teléfono celular, entre otras, haciéndose necesaria la interiorización de las mismas para poder aplicarlas al campo educativo y así no constituyan solo un medio de entretenimiento, sino más bien un medio para aprovechar y mejorar las posibilidades educativas.

A partir del siglo XX se inician las investigaciones del público infantil y adolescente como usuarios de medios de comunicación, así: en 1930 en Estados Unidos surgen estudios sobre niños y su relación con la radio y el cine (denominado Payne Fund Studies); más tarde en 1950 se realizan investigaciones acerca de la pantalla denominada “reina”, la televisión; ya a partir de 1990 se inicia la era de las denominadas “tecnologías de la información y de la comunicación” (TIC), la perspectiva investigadora actual presta atención a un número de medios y tecnologías nunca antes visto.

Se debe tener en cuenta que la población infantil y adolescente requiere de atención privilegiada, puesto que son el futuro del país debemos centrarnos en ellos pues el consumo de las pantallas crece cada día más y, reconocer que padres y maestros vivimos en una era que cuando niños jamás nos imaginamos, es el primer paso. Existen diferencias notables entre niños/as y jóvenes con sus padres y maestros a causa de que padres y maestros vivimos en una especie de “inmigrantes digitales” y nuestros hijos y estudiantes son “nativos digitales”, para entender un poco estos términos, vamos a mencionar lo que dijo Prensky (2001), quien se refiere a los “nativos” y los “inmigrantes” digitales. El “nativo digital” es aquella persona que ha

nacido rodeada de las nuevas tecnologías y que, desde los primeros años de su vida, está habituado a utilizarlas. Por el contrario, el “inmigrante digital” es una persona que no ha crecido con el uso de estas tecnologías y que, por diversas razones, ha tenido que aprender a utilizarlas. En definitiva, para el “nativo digital” estas tecnologías son una cosa natural, algo así como su “lengua materna”, mientras que para el “inmigrante digital” es una “lengua extranjera”, lo que hace que, en ocasiones, no las dominen del todo y muestren cierto “acento” (Bringué, 2009).

Los niños/as y adolescentes utilizan las nuevas tecnologías, dominan los medios de producción digital: cámaras de foto y vídeo, programas para el tratamiento fotográfico, la edición de vídeo o la creación de páginas web, es decir, no son sólo consumidores digitales, como muchos adultos, sino que también producen. Además, quieren estar al tanto de lo nuevo que se produce para el hardware como para el software, lo último en teléfonos celulares, videojuegos, internet, redes sociales, televisión. En consecuencia los padres debemos incorporarnos a este conocimiento para estar a la vanguardia y poder guiar a nuestros hijos en este mundo digital; si como padres y educadores no disponemos del suficiente conocimiento para educar mediante las tecnologías, las consecuencias se tornarán graves. Por ello el Foro de Generaciones Interactivas Fundado por Telefónica está llegando a los niños/as y jóvenes de nuestro país para saber el grado de consumo de las tecnologías.

En el Ecuador el Ministerio de Telecomunicaciones y de la Sociedad de la Información (MINTEL), con el aval del Ministerio de Educación, viene trabajando en el proyecto Generaciones Interactivas, realizado a través de Fundación Telefónica, en nuestro país Movistar. Lo que se busca es llegar con este proyecto a todo el territorio ecuatoriano, con la intención de establecer un análisis respecto al nivel de uso de las pantallas en niños/as y adolescentes de 6 a 18 años en el Ecuador.

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

Al hablar de consumo nos referimos a personas que utilizan frecuentemente las pantallas como son la computadora e internet, los videojuegos, la televisión y el teléfono celular que constituyen las cuatro pantallas en las que profundizaremos nuestro estudio.

En Ecuador e Iberoamérica se vienen realizando diversos estudios acerca de este tema, mencionaremos algunos de los mismos:

- ❖ Durante los meses de noviembre 2009 a enero 2010 se ha realizado en Bogotá y en diversas capitales latinoamericanas la presentación del estudio “La Generación Interactiva en Iberoamérica. Niños y adolescentes ante las pantallas”. También en estos meses se han realizado diversas presentaciones de otro estudio más sectorial, “La generación interactiva en España niños y adolescentes ante las pantallas”, cuyas conclusiones se ofrecieron en el V congreso Internacional de EducaRed titulado Innovar en la escuela. Modelos, especialistas y protagonistas de la integración de las TIC. Ambos estudios, realizados por expertos de la Universidad de Navarra y patrocinados por Fundación Telefónica y EducaRed, forman parte del Programa de investigación Generación Interactiva. Estos trabajos de investigación se proponen definir algunas pautas de uso y valoración en relación con las diversas pantallas: televisión, internet, videojuegos y teléfonos celulares. (Laporte, 2010).
- ❖ En Ecuador se desarrolla el proyecto Generaciones Interactivas con el propósito de estudiar la relación de niños y adolescentes con las tecnologías. El Ministerio de Telecomunicaciones ha impulsado este ambicioso proyecto para llegar a todo el territorio nacional, y revelar así el primer estudio que evalúa el uso de las pantallas en niños y adolescentes. Luego de que a finales del 2010, el MINTEL realizara una convocatoria para trabajar en el estudio de Generaciones Interactivas, Fundación Telefónica ganó esta licitación pública para desarrollar la investigación nacional. El estudio se enfoca en 1900 centros educativos de las provincias de Azuay, Imbabura, Galápagos, Guayas, Manabí, Orellana, Pichincha y Tungurahua y se la realiza mediante encuestas, dirigida hacia niños/as y adolescentes de 6 a 18 años. Se trata de encuestas sencillas que serán respondidas a través de internet. Ecuador es el noveno país latinoamericano en participar en esta investigación. En Chile, Colombia, Venezuela, España, Brasil, Argentina, Guatemala, México y Perú ya se han desarrollado proyectos similares. Según Proaño, es por este conocimiento y trayectoria, que Telefónica se postuló para ser parte del proyecto planteado por el MINTEL y ha podido participar en este. "Fundación Telefónica en alianza con un centro especializado en el desarrollo de estas investigaciones que es el foro

Generaciones Interactivas el cual actúa a su vez con la Universidad de Navarra, trabajan en el desarrollo del estudio. La universidad recibe todos los datos y encuestas que se obtienen de Ecuador y despliega los resultados", indicó María Augusta Proaño (Directora Ejecutiva Fundación Telefónica). Los resultados del estudio se presentaron en julio de 2011 y con estos se determinarán proyectos para fortalecer el uso de las tecnologías en niños/as y jóvenes ecuatorianos con finalidades educativas. (Proaño, 2011). Los datos más importantes de la investigación son: Se consolida la "cultura del dormitorio": un 26% de los adolescentes tiene la computadora en su cuarto y un 52% una televisión. El 29% de los adolescentes recibió el teléfono celular de sus padres sin solicitarlo, lo que podría fomentar una creciente autonomía en el uso de las pantallas. No obstante, el 31% prefiere jugar acompañado, cifra que también es significativa para aquellos que optan por ver la televisión en compañía de otros, aunque eso suponga alcanzar un consenso sobre la elección de los contenidos. La edad es una variable diferencial y, de forma generalizada, es mayor el equipamiento de los miembros de la Generación Interactiva de 10 a 18 años; ellos superan a los niños de 6 a 9 años en algunos ítems como el escáner, 22% frente al 12%; un reproductor mp3, 22% frente a un 8%; o un equipo de música, 55% frente al 44%. Sin embargo, la diferencia respecto a elementos más simples o básico no es tan marcada, como ocurre en los casos de la computadora, 54% frente al 49%; laptop, 34% frente al 29%; o la conexión a Internet, 57% frente al 63%. La descripción sobre el grado de uso de las diversas pantallas por parte de los menores evidencia su perfil vanguardista, frente a otros grupos de edad que son los que más rápidamente incorporan sus vidas a la tecnología.

La inversión social del Gobierno en la ejecución de este proyecto fue de 629.000 dólares.

El MINTEL y el Ministerio de Educación contribuirán significativamente, en la erradicación del analfabetismo digital, mediante una escolarización de calidad, política delineada por el Gobierno de la Revolución Ciudadana para fortalecer el uso positivo de la tecnología con estrategias que fomenten el desarrollo de la sociedad y la protección de los menores en la red.(MINTEL, 2011).

- ❖ El Foro Generaciones Interactivas y la Fundación INHOPE, firmaron un acuerdo el 8 de junio del 2011 para colaborar en América Latina en la puesta

en marcha de un canal de denuncia en internet de contenidos ilegales en la Red. La iniciativa, que contará con su primera experiencia en Colombia, y que se irá progresivamente desarrollando en otros países latinoamericanos, persigue ofrecer un canal de denuncia anónimo a los usuarios de internet, donde éstos puedan reportar las páginas que contengan contenidos potencialmente ilegales, incluyendo las imágenes de abusos sexuales a niños (pornografía infantil). Benilde Caro, Director General del Foro explicó: “Estamos realmente satisfechos con este acuerdo que hemos firmado con la Fundación Inhope, que por un lado contribuirá de manera significativa, a que internet sea un lugar más seguro para todos, sobre todo para los niños, y por otro, nos ayudará a dar cumplimiento a la misión del Foro, que no es otra que promover un uso de la tecnología que haga mejores a las personas”. INHOPE, está financiada por la Comisión Europea para la coordinación de los nodos de denuncia de contenidos ilegales en internet, incluidos los de abusos sexuales a niños y cuenta con una larga trayectoria y con amplia presencia en Europa, Asia, USA. Con la firma de este acuerdo, la asociación INHOPE a través de la Fundación Inhope, extenderá su presencia a la región latinoamericana, asesorando al Foro Generaciones Interactivas en los protocolos y buenas prácticas exigibles por el Inhope.

- ❖ Adolescentes y padres frente a las redes sociales I Jornadas Divulgativas “Acompáñame en la Red”, es otra de las investigaciones que se han llevado a cabo para establecer el consumo de las TIC’s. La Jornada se centró en las características más habituales del uso de redes sociales y la importancia de identificar algunos comportamientos que pueden resultar menos apropiados y peligrosos. (Laporte, 2010).

Cabe mencionar de la misma manera los estudios que se han realizado a nivel internacional:

- ❖ En los últimos años, se han realizado algunas investigaciones en España que nos ofrecen datos de interés. El nivel de conexión a Internet en la adolescencia es muy elevado, por ejemplo, Castells y Díaz (2001) en Naval, Sádaba y Bringué (2003), obtienen que un 73,9% de los jóvenes de Barcelona entre 15 y 19 años son usuarios de Internet y se conectan aproximadamente unos cinco

días a la semana, pasan en total unas 7 horas y media conectados semanalmente, y dedican sus horas de navegación principalmente a utilizar los servicios mensajería instantánea MSN y Chat con un 82%, jugar online 62% y utilizar el correo electrónico el 55%. Mientras que el estudio de Naval, Sádaba y Bringué (2003) indica que un 55,9% de las y los adolescentes navarros utiliza Internet y un 75,7% posee un computador personal.

- ❖ Las investigaciones de Amorós, Buxarrais y Casas (2002) y Naval, Sádaba y Bringué (2003) coinciden en señalar que alrededor de un 80% de los jóvenes de 12 a 19 años tanto de Barcelona como de Navarra tiene teléfono celular. Además, el estudio de Naval, Sádaba y Bringué (2003) otorga datos relacionados con las actividades que realizan las y los adolescentes entre 15 y 19 años con el celular: el 90,2% lo emplea para enviar mensajes de texto y un 75,7% lo utiliza para llamar a la familia y a sus amigos/as.
- ❖ Amorós, Buxarrais y Casas (2002) aportan datos sobre las horas semanales que la adolescencia de 12 a 16 años utilizan las tecnologías, según los resultados las más utilizadas son: el teléfono celular, un 71,8% de las y los adolescentes lo utilizan menos de 10 horas y un 13,4% más de 30 horas; el computador un 74,2% de las y los adolescentes lo utilizan menos de 5 horas semanales y un 14,2% entre 6 y 10 horas a la semana mientras que el 86,3% de la adolescencia utilizan internet menos de 5 horas y entre 6 y 10 horas semanales. El mismo estudio nos aporta datos sobre el uso de las tecnologías y su evaluación. En relación al computador, es utilizado por el 92,2% de las y los adolescentes, y se aprecia que la actividad más realizada es escuchar música, seguido por el procesador de texto y jugar con videojuegos. La actividad que menos se realiza es la de componer música y las actividades que nunca realizan son las de dibujar, pintar y diseñar. Respecto a internet, un 65,7% afirma tener acceso a internet, la actividad más realizada es la de navegar y la segunda es chatear, la tercer actividad más realizada es buscar información concreta, seguida por el uso del correo electrónico. Es probable que en este último año las cifras ya sean más elevadas. Los datos pues, nos indican que el uso de las tecnologías de la información y la comunicación se ha extendido en gran medida en la población adolescente.
- ❖ La investigación de Alberó (2002) nos aporta un dato relevante sobre el uso que la adolescencia hace de internet. Los jóvenes consideran a la red un

importante medio de comunicación, pero únicamente para hacerlo con sus amigos y amigas. El uso del *Chat* y *Messenger* son actividades regulares que se practican a diario. Sobre este aspecto, el estudio de Naval, Sádaba y Bringué (2003) corrobora lo señalado anteriormente; las y los adolescentes dicen utilizar el computador e internet principalmente para: jugar y chatear con sus amigos y amigas, bajar música y películas. Un uso secundario es sacar apuntes, escribir trabajos y buscar información. Por otro lado, la investigación de Amorós, Buxarrais y Casas (2002) señala que el principal uso que hacen del teléfono celular es jugar y enviar mensajes cortos a sus amigas y amigos.(Buxarrais, 2005).

- ❖ En Estados Unidos hay varias instituciones que realizan investigaciones en el ámbito de los niños y adolescentes como consumidores de tecnologías y medios de comunicación. Uno de los estudios realizados últimamente son los de The Kaiser Family Foundation: se trata de una institución que trabaja en el ámbito de la salud global, incluyendo el área de jóvenes y medios de comunicación. Algunas de sus investigaciones son de interés, como la que presentaron en 2005 (Rideout et al) basada en una encuesta a jóvenes de entre 8 y 18 años, para conocer todo lo relacionado con su consumo de diversos medios y tecnologías: desde los más tradicionales, como la televisión, revistas, cine y música, hasta otros más recientes, como videojuegos, computadoras e internet. Al teléfono celular, sin embargo, no se lo incluyó en dicho estudio. Otro organismo relevante en el ámbito norteamericano es Pew Internet & American Life Project: su investigación, que se refiere a la población general, se centra de un modo especial en internet, aunque también abarca los videojuegos y la telefonía celular. De especial interés son algunas de sus investigaciones orientadas específicamente en los adolescentes (por ej., Jones & Fox, 2009; Lenhart et al, 2008; Macgill, 2007, y Lenhart et al, 2005).
- ❖ En Europa también se han realizado varios estudios de este ámbito, entre otros mencionamos algunos como el proyecto EU Kids Online, al amparo del Safer Internet Programme, financiado por la Comisión Europea, con el objetivo de desarrollar políticas de protección de los menores ante los peligros que les pueden brindar las TIC. Se podría añadir también la contribución que a este tipo de investigaciones ha hecho el Eurobarómetro, encargado de realizar encuestas sobre numerosos temas en toda Europa, viene realizando

investigaciones de carácter cuantitativo en todos los países miembros de la Unión Europea desde el año 2003. El Observatorio Nacional de Telecomunicaciones y de la Sociedad de la Información (ONTSI) de Red.es viene realizando estudios de ámbito general en el campo de las TIC, y algunas investigaciones referidas al público infantil y adolescente. El informe de 2005 *Infancia y Adolescencia en la Sociedad de la Información* es tal vez uno de los más relevantes hasta el momento: analiza el equipamiento tecnológico de los hogares españoles en función de la presencia o no de niños en los mismos. También presenta información sobre los hábitos de consumo de diversas pantallas (televisión, telefonía celular, internet, etc.) tanto por parte de los niños (a partir de los 10 años) como de sus padres. El Instituto Nacional de la Juventud (Injuve) incluye, dentro de sus múltiples áreas de interés, investigaciones en torno a los jóvenes y su relación con los medios y las tecnologías. La mayoría de estos estudios están centrados en el grupo de jóvenes de mayor edad: habitualmente, desde los 15 hasta los 29 años, como es el caso de uno de sus sondeos más recientes, *Uso de TIC, ocio y tiempo libre*, presentado en 2007. Estamos hablando por tanto, de informes que dejan fuera de su campo de estudio a la infancia y los adolescentes más jóvenes. A pesar de esta carencia, también podemos encontrar trabajos que incluyen a niños y preadolescentes. (Bringué, 2009).

Como podemos observar las investigaciones en este ámbito están bastante extendidas aunque con algunas carencias y distintas metodologías empleadas, pero que coinciden en algo; el uso de la tecnología por parte de la sociedad más joven.

3.2.2. Los riesgos que plantean las TIC's.

Las TIC's, suponen una gama de oportunidades para el campo educativo y la vida en general, ya que brinda facilidades en varios sentidos, pero asimismo plantean riesgos que deben ser analizados con detenimiento.

Las TIC's tienen un conjunto de efectos secundarios que pueden resultar dañinos para el sistema social, especialmente para la población infantil y adolescente que prácticamente ha nacido en medio de la tecnología, ya que es un poderoso instrumento de segmentación, capaz de incrementar las desigualdades económicas,

sociales y culturales entre los sectores que se están beneficiando del desarrollo tecnológico y las capas de población excluidas del mismo. En consecuencia, nace la necesidad de planificar políticas económicas, sociales y educativas que conviertan las dificultades en posibilidades, que cierren brechas y acorten distancias, que abran las puertas de la sociedad de la información a todos los ciudadanos de la localidad global. La realidad, sin embargo, es que nuestro mundo está frenéticamente marcado por los intereses de la economía y del mercado que han puesto las TIC al servicio de la globalización neoliberal.

Bien, es verdad que las TIC's poseen bondades pedagógicas como herramienta de aprendizaje y enseñanza, pero al mismo tiempo, despiertan numerosas dudas que hacen que analicemos profundamente los riesgos que ocasionan. Pueden dar lugar a resultados diametralmente opuestos: afianzar un sistema educativo tradicionalista, o bien, convertirse en una herramienta eficaz para provocar el salto hacia un aprendizaje creador y socialmente productivo. Y así, cabe que nos preguntemos: ¿Están las TIC's al alcance de todos los habitantes?, ¿No serán, más bien, una realidad a la que tan sólo tienen acceso quienes pueden comprarlas y disponen de suficientes conocimientos para su uso y disfrute? ¿No se estarán convirtiendo las TIC's en un factor de desigualdad social?, ¿No estarán provocando una enorme brecha cultural entre quienes tienen y no tienen acceso a las mismas? Las TIC's exigen que profesores, estudiantes y la sociedad en general aprendan a utilizar los nuevos lenguajes y tecnologías de la información y de la comunicación; así como también buscar, seleccionar, elaborar y difundir información y conocimiento a través de este nuevo medio. Pero, la realidad es que las nuevas tecnologías de la información y la comunicación no conducen necesariamente a un cambio de valores, ni garantizan nada por sí mismas y la verdad es que las TIC's en manos de nuestros niños/as y adolescentes, sin una correcta guía, son todo, menos productivas. (Palomero, 2011).

Al analizar los riesgos de las tecnologías debemos tener en cuenta los contenidos y el tiempo que se dedica a las mismas, consideramos los riesgos de la televisión, los videojuegos, la computadora e internet y el teléfono celular. Cabe destacar por encima de otras cuestiones que los tipos de contenido que aparecen con frecuencia en las pantallas se refieren a violencia, sexo, alcoholismo, tabaquismo, drogas, problemas de salud, entre otras, que pueden dañar a nuestros niños/as y jóvenes puesto que pueden influir en su personalidad y adecuado desarrollo. Quienes más utilizan los

medios electrónicos y las tecnologías en todos los grupos de edad pasan menos tiempo interactuando con sus parejas, hijos y amigos y por esto los investigadores temen que la exposición excesiva a los medios tecnológicos de los niños y los más jóvenes pueda traer consigo problemas de control de la atención, comportamiento agresivo y un pobre desarrollo cognoscitivo.

3.2.2.1.Riesgos de la televisión.

Se considera que la Televisión puede controlar nuestro tiempo. Muchas veces no nos damos cuenta que pasamos horas y horas viendo la tele y dejando de lado otras actividades más importantes como: pasar tiempo en familia realizando alguna actividad provechosa, el ejercicio, etc. Se señala incluso que la televisión nos domina hasta el punto de no seleccionar bien los programas que miramos como adultos o peor aún los programas que le permitimos ver a nuestros hijos. Y en esto hay que dar énfasis, pues encontramos dibujos animados aparentemente inofensivos que pueden causar un daño psicológico en nuestros hijos, y no es exageración, para muestra se presenta el siguiente artículo:

El 18 de diciembre de 1997 los titulares anunciaron que un programa de dibujos animados de la televisión había enfermado a muchas personas de Tokio (Japón). Centenares fueron llevados a los hospitales. “Algunos niños vomitaron sangre y otros sufrieron convulsiones o perdieron el conocimiento”, informó The New York Times, que añadió: “Los médicos y los psicólogos advierten que este episodio es un contundente recordatorio de lo vulnerables que pueden ser los niños a ciertos programas de televisión de la actualidad”. Y esto fue en 1997, a la fecha la cantidad de dibujos animados violentos han aumentado y nosotros como padres y maestros debemos controlar los programas que ven nuestros hijos, pues si no lo hacemos estaríamos siendo controlados por la televisión. Muchas veces dejamos a nuestros hijos mirar la televisión sin controlar que programas observan, o el tiempo que le dedican, casi no le prestamos importancia, cuando debería ser todo lo contrario, a veces por desconocimiento dejamos ver a nuestros hijos programas llenos de violencia y después nos preguntamos ¿Por qué mi hijo es violento? Y es que actualmente se transmiten a través de la televisión programas excesivamente violentos, con imágenes de sexo, drogas, asesinatos, además de la excesiva publicidad, entre otras cosas, todo esto en horarios en los que tienen acceso niños/as y jóvenes, lo cual estimula la

violencia hacia esta población, por ejemplo: si un niño mira en la televisión programas con alto contenido de violencia, esto va a incurrir para que él sea violento, si mira que en la programación existen disparos, golpes, asesinatos, etc., estos contenidos influirán en su psicología y desarrollo y por supuesto que se volverá violento, él pensará que debe usar la violencia para conseguir algo o para demostrar que es superior a alguien; si mira programas con contenido terrorífico presentará problemas con el sueño, tendrá pesadillas, entre otras cosas.

El descontrolado contenido de sexo que se transmite por televisión, estimula un sinnúmero de contenidos de este tipo (pornografía, desinformación sexual, etc.), la presentación común de relaciones sexuales de todo tipo pueden desembocar en una mayor permisividad sexual, lo que a su vez, puede traducirse en enfermedades de transmisión sexual, el sida, o lo que es más común en adolescentes, los embarazos no deseados, como consecuencia de esto se puede llegar incluso a cometer actos tan terribles como el aborto. Tal como explican Strasburger & Wilson (2002), en referencia concreta a la televisión, el combate de estos problemas implica en buena medida a programadores y anunciantes, que deben ejercer una mayor responsabilidad a la hora de utilizar el sexo, procurando transmitir mensajes más precisos y saludables y colaborando en la materia. (Bringué, 2009).

Además, se ha afirmado que la televisión promueve la pasividad, al mismo tiempo que minimiza la creatividad e inhibe la imaginación. Otras personas afirman que la televisión obstaculiza la capacidad que tienen los niños para interesarse por la lectura y que además provoca una disminución en la memoria retentiva. Muchos padres se sienten preocupados por el hecho de que los niños pequeños son altamente impresionables. Es bien sabido que los niños aprenden y adaptan su conducta guiándose por lo que ven que ocurre en el entorno que los rodea. Si un niño no hiciera otra cosa que ver televisión sin supervisión alguna, existiría una enorme probabilidad de que se vea afectado negativamente por la misma.

La salud puede verse perjudicada porque al permanecer frente al televisor por varias horas el niño puede volverse sedentario, le quita tiempo al juego, a los amigos, a la familia, etc., además de que está expuesto a una infinidad de publicidad que también puede distorsionar su personalidad pues existen anuncios donde exhiben productos para adelgazar, para verse bien, para la piel, etc., aquí surge la pregunta ¿qué pasa si

una adolescente “gordita” lo ve?, pues va a querer adquirir ese producto y consumirlo sin ninguna prescripción médica llegando a perjudicar su salud.

La televisión también tiene que ver con problemas relacionados con el peso, una serie de nuevos estudios científicos han demostrado que la televisión es considerada como un factor que contribuye a provocar problemas en la niñez. Mientras más tiempo pase un niño mirando televisión dentro de su casa, menos tiempo podrá pasar realizando actividades recreativas al aire libre. Esta pasividad, aunada a la tendencia que tienen los niños de mirar TV mientras comen desordenadamente refrigerios o comida chatarra, implica que cada vez habrá más niños obesos. Los comerciales televisivos también pueden contribuir a reforzar este patrón porque muchos comerciales relacionados con alimentos especialmente diseñados para ser vistos por niños promueven el consumo de alimentos muy poco saludables, tales como: masitas, papas fritas, gaseosas, y otros productos repletos de azúcar. Esto provoca que cada vez haya más niños que se sientan atraídos por estos productos y que les pidan a sus padres que se los compren. A pesar de que se ha dejado en claro que el hecho de ver demasiada televisión podría provocar obesidad infantil, al mismo tiempo, les podría aportar a los niños una imagen corporal distorsionada y negativa. Los adolescentes están constantemente observando mujeres anormalmente delgadas y hombres asombrosamente musculosos, por lo cual, seguramente asumirán que esos estándares corporales son los adecuados. Hoy en día, las niñas de seis años tienen un concepto propio sobre lo que significa ser "gordo". De hecho, una encuesta realizada entre niñas de seis años reveló que el 40% de ellas deseaban ser más delgadas. Otros estudios han demostrado que el 50% de las niñas de ocho años ya han intentado hacer dieta alguna vez. (Crovi, 2005)

3.2.2.2. Riesgos de los videojuegos.

Los videojuegos no se quedan atrás ya que en los mismos también se incluyen la violencia y al mencionar la violencia, al contrario de la televisión, estamos hablando de una interacción con dicha violencia. Existen estudios que concluyen que niños y adolescentes son más propensos a agredir tras consumir violencia audiovisual AITOR RIVEIRO - Madrid - 03/11/2008 (EL PAIS): Tenemos evidencias de que el uso de videojuegos violentos tiene efectos perjudiciales en niño y adolescentes. Esta rotunda afirmación resume una investigación que publica la revista estadounidense Pediatrics

y en cuyas conclusiones se han tenido en cuenta tres estudios realizados de forma independiente en EE UU y en Japón. Todo esto da lugar a que los chicos lleguen a ser capaces de terribles cosas inspirados por las escenas del videojuego. El contenido de sexo también está incluido en los videojuegos, a más de que los chicos y jóvenes pueden caer en el sedentarismo y tener problemas de salud a la larga. (Lopez, 2011).

Otra consecuencia negativa que se da en los videojuegos es que puede desencadenar en una adicción. Valkenburg (2004) menciona la «nintendonitis» (dolores constantes en algunas zonas del cuerpo como la muñeca o el codo, debido al uso excesivo de la consola o la computadora); también menciona los ataques epilépticos. Wartella et al (2000), explican los principales riesgos para la salud asociados al videojuego y recogidos en la investigación: ataques epilépticos, sedentarismo y la adicción (con las consecuencias que la rodean: cambios de humor, recaídas, abandono, etc.). (Bringué, 2009). En nuestro país se observan niños y jóvenes en locales de videojuegos, se pasan horas jugando, gastando un dinero que tal vez les haga falta después. Los videojuegos pueden conducir al aislamiento ya que sus consumidores pueden alejarse de su entorno social, de sus amigos y familiares.

A continuación mencionamos algunos de los efectos negativos de los videojuegos:

- ❖ Adicción, por la generación de endorfinas.
- ❖ Sensibilidad a los contenidos.
- ❖ El contenido equivocado en la mente equivocada.
- ❖ Alteración del sentido de realidad.
- ❖ Exposición del jugador a contenidos potencialmente impropios.
- ❖ Estimulaciones excesivas del cuerpo y del cerebro.
- ❖ Alienación de la mente en una realidad alternativa que puede provocar un descuadre con la realidad “Real”.
- ❖ Abre una ventana al mundo sin control.
- ❖ Expone el jugador a influencias y modos de comportamiento fuera del control de los padres.
- ❖ La competición continua organizada por rankings y niveles de experiencia conlleva a una competición continua que acelera la adicción.
- ❖ Riesgo de pagos desconocidos por la economía de ítems y micro pagos (tarjetas de crédito, Papal, tarjetas de prepago). (Lopez, 2011).

3.2.2.3. Riesgos de la computadora e internet.

El internet también difunde riesgos con sus contenidos nocivos de fácil acceso: drogas, alcohol, pornografía, sexo, asuntos relacionados con la alimentación y sus posibles trastornos (anorexia, bulimia, obesidad, etc.), que son cuestiones con presencia mediática, más habituales en la publicidad o en medios menos controlables como internet. Además, son frecuentes los problemas de salud, por ejemplo si una adolescente se conecta a internet y encuentra páginas en las que se ofrecen erróneas formas de adelgazar, puede conducir a una anorexia o bulimia enfermedades graves que afectan a las jovencitas. Asimismo pueden encontrar páginas que se dedican a estafas en la web, pidiendo información personal y los chicos por desconocimiento pueden terminar dando información que puede aportar problemas a sus padres o familiares.

Los peligros de internet, tienen que ver también con temas relacionados con la adicción a las pantallas, el acceso a contenidos inadecuados, las relaciones poco convenientes o incluso peligrosas que pueden establecerse, actos delictivos que pueden perpetrarse con relativa facilidad y aparente impunidad.

A continuación consideramos los siguientes riesgos que acarrea el uso del internet:

Riesgos relacionados con la información. Las personas a menudo necesitamos información para realizar nuestras actividades, y muchas veces la podemos obtener en internet de manera más rápida, cómoda y económica que en el "mundo físico". No obstante hemos de considerar posibles riesgos, entre los cuales mencionamos los siguientes:

- ❖ **Acceso a información poco confiable.** Existe mucha información equívoca y poco renovada en internet, ya que cualquiera puede poner información en la red. Su utilización puede dar lugar a múltiples problemas: desde realizar mal un trabajo académico hasta arruinar una acción empresarial.
- ❖ **Dispersión, pérdida de tiempo.** A veces se pierde mucho tiempo para localizar la información que se necesita. Es fácil perderse navegando por el inmenso mar informativo del internet lleno de atractivos. Al final el trabajo principal puede quedar sin hacer.

- ❖ **Acceso de los niños a información inapropiada.** Existen webs que pese a contener información científica, pueden resultar inapropiadas y hasta nocivas (pueden afectar el desarrollo cognitivo y afectivo) para niños y menores por el modo en el que se abordan los temas o la crudeza de las imágenes (sexo, violencia, drogas, determinados relatos históricos y obras literarias).
- ❖ **Acceso a información peligrosa e inmoral.** Existe información poco recomendable (pornografía, violencia, todo tipo de sectas, etc.) y hasta contenidos considerados delictivos que incitan a la violencia, el racismo, la xenofobia, el terrorismo, el consumo de drogas, participar en ritos satánicos y en sectas ilegales, realizar actos delictivos, entre otras. La globalidad de Internet y las diferentes culturas y legislaciones de los países hacen posible la existencia (por lo menos temporal, ya que grupos especiales de la policía dedicados a delitos informáticos realiza actuaciones a nivel internacional) de estas páginas web en el ciberespacio.
- ❖ **Riesgos relacionados con la comunicación interpersonal.** Las personas muchas veces necesitamos comunicarnos con personas lejanas o establecer nuevos contactos sociales. Internet nos ofrece infinidad de canales y oportunidades (e-mail, chats, deblas, etc.), aunque conllevan algunos riesgos.
- ❖ **Bloqueo del buzón de correo.** Hay personas que ignorando las normas de "netiquette" (pautas de comportamiento que facilitan la convivencia entre los usuarios y el buen funcionamiento de la red) adjuntan grandes archivos a los correos sin pedir previamente autorización al receptor del mensaje, con lo que acaban bloqueando temporalmente su buzón de correo.
- ❖ **Recepción de "mensajes basura".** Ante la carencia de una legislación adecuada, por e-mail se reciben muchos mensajes de propaganda no deseada (spam) que envían indiscriminadamente empresas de todo el mundo. En ocasiones su contenido es de naturaleza sexual o proponen oscuros negocios.
- ❖ **Recepción de mensajes personales ofensivos.** Al comunicarse en los foros virtuales, a veces los mensajes se prestan a malentendidos que pueden resultar ofensivos para algunos de sus receptores, y se generan fuertes discusiones que incluyen insultos e incluso amenazas. Por otra parte, en ocasiones hay personas que son acosadas a través del e-mail.

- ❖ **Pérdida de intimidad.** En ocasiones, hasta de manera inconsciente al participar en los foros, se puede proporcionar información personal, familiar o de terceras personas a gente desconocida lo cual siempre supone un peligro.
- ❖ **Acciones ilegales.** Proporcionar datos de terceras personas, difundir determinadas opiniones o contenidos, insultar, difamar o amenazar a través de internet, puede acarrear responsabilidades judiciales.
- ❖ **Malas compañías.** Se puede entrar en contacto con personas que utilizan identidades falsas con malas intenciones, en ocasiones psicópatas, que buscan víctimas para actos violentos o delictivos a las que prometen estímulos, experiencias y amistad, en la que caen porque se sienten solos.

Riesgos relacionados con actividades de repercusión económica: (compras y gestiones, envío y recepción de archivos). El ciberespacio que sustenta internet es un mundo paralelo en el que se pueden realizar prácticamente todas las actividades que realizamos en el "mundo físico". Y las actividades con repercusión económica siempre suponen riesgos. En el caso de internet destacamos los siguientes:

- ❖ **Estafas.** En las compras y demás transacciones económicas (tiendas virtuales, bancos, servicios formativos) que se realizan por internet, especialmente si las empresas no son de solvencia reconocida, la virtualidad muchas veces enmascara sutiles engaños y estafas a los compradores.
- ❖ **Compras inducidas por una publicidad abusiva.** Aprovechando la escasa regulación de las actividades en internet, las empresas utilizan sofisticados sistemas de marketing para seducir a los internautas e incitarles a la adquisición de sus productos.
- ❖ **Compras por menores sin autorización paterna.** Niños y jóvenes pueden realizar compras sin control familiar a través de internet, en ocasiones incluso utilizando las tarjetas de crédito de familiares o conocidos.
- ❖ **Robos.** Al facilitar información personal y claves secretas de las tarjetas de crédito por internet, a veces son interceptados por cyberladrones que los utilizan para suplantar la personalidad de sus propietarios y realizar compras a su cargo.
- ❖ **Actuaciones delictivas por violación de la propiedad intelectual.** Muchas personas, a veces incluso sin ser conscientes de ello o de la gravedad de su

acción, realizan actos delictivos violando la propiedad intelectual a través de internet: búsqueda y recepción de programas música con copyright (piratería musical) o software para desactivar sistemas de protección de los productos digitales, difusión de estos materiales a personas conocidas.

Realización de negocios ilegales a través de Internet: compra-ventas, subastas, préstamos, apuestas.

- ❖ **Gastos telefónicos desorbitados.** Si no se dispone de una conexión adecuada con tarifa plana que fije el coste mensual por uso de internet, o el internauta entra de manera inconsciente en páginas (generalmente de contenido sexual) en las que al solicitar un servicio aparentemente gratuito le conectan a líneas telefónicas de alta tarificación, las facturas telefónicas pueden proporcionar serios disgustos.
- ❖ **Riesgos relacionados con el funcionamiento de la red Internet.** A veces por limitaciones tecnológicas, a veces por actos de sabotaje y piratería y que aún resultan incontrolables, la red internet no siempre funciona como quisiéramos.
- ❖ **Lentitud de accesos.** A veces debido al tipo de conexión como el módem por ejemplo y otras veces debido a la saturación de algunos servidores en horas pico.
- ❖ **Imposibilidad de conexión a una web o a un servicio de Internet.** Que puede ser debida a problemas del servidor. Si esta circunstancia nos impide la realización de un trabajo importante, puede traernos graves consecuencias.
- ❖ **Problemas de virus,** que actualmente se propagan con libertad por la red y pueden bloquear el funcionamiento del computador y destruir la información que almacena.
- ❖ **Espionaje.** A través de mecanismos como las "cookies" o de virus, se puede conocer todo lo que se hace desde un computador y copiar todos los archivos que se tiene almacenados. Con estos sistemas algunos espías se dedican a detectar las circunstancias y preferencias de las personas con el fin de elaborar listas de posibles clientes que luego venden a las empresas comerciales con oscuros fines.

Riesgos relacionados con las adicciones (IAD, Internet Addiction Disorder). En toda adicción siempre confluyen tres elementos: una persona, unas circunstancias personales determinadas y una sustancia o situación que produzca placer (internet puede proporcionar múltiples sensaciones placenteras). Aunque la conexión compulsiva a internet constituye un indicador significativo en los casos de IAD, no es posible establecer una correspondencia entre determinadas horas de conexión a internet y adicción, pues el uso de internet depende de las circunstancias personales de cada uno (algunos trabajadores y estudiantes deben estar conectados casi siempre a internet). Incluso considerando solamente el tiempo de ocio que se emplea en internet, resulta difícil establecer la frontera de la adicción basada en el número de horas diarias o semanales de conexión; como mundo alternativo al "mundo físico", internet ofrece infinidad de ofertas de diversión: lectura, música, películas, juegos, reuniones y cada persona puede tener sus preferencias. Con todo, podemos considerar que una persona tiene adicción a internet cuando de manera habitual es incapaz de controlar el tiempo que está conectado, aislando las obligaciones familiares, sociales y académicas/profesionales. Muchas veces además quitan horas al sueño e incluso se reduce el tiempo de las comidas, de manera que el cansancio y la irritabilidad irán en aumento, así como la debilidad del sistema inmunológico y muchas veces una cierta tendencia al aislamiento social. (Graells, 2006)

3.2.2.4. Riesgos del teléfono celular.

El teléfono celular también plantea riesgos, uno de ellos tiene que ver con la salud; de esta manera se explica que el uso del teléfono celular ha generado un gran debate sobre los riesgos que produce en la salud. Algunos especialistas indican que es nocivo y otros dicen que no influye en el organismo humano.

Hace unos meses, en la edición dominical del diario Crítica, salió publicada una nota muy larga sobre los efectos dañinos de las antenas de celulares. Además, un informe del Instituto de Ciencias de la Salud y Medioambientales (NIEHS) de Estados Unidos, señala que los campos electromagnéticos son un "posible carcinógeno" si la población mantiene un contacto directo y prolongado con ellos.

En cambio, Raúl Serrano, en una nota publicada en Salud y Medicinas, indica que: "se puede decir que no existe asociación alguna entre la utilización de la telefonía celular y efectos adversos sobre la salud, como tampoco que la radiación emitida por las

antenas base de transmisión interfieren en el bienestar de seres vivos, mientras que los niveles de exposición se mantengan dentro de los estándares normales". Serrano dice que no hay que alarmarse. Sin embargo aclara que los detractores del uso de telefonía celular manifiestan que su uso puede producir: insomnio, depresión, trastornos de atención y memoria, presión arterial alta (hipertensión), variaciones en ritmo cardíaco y aparatos que lo regulan (marcapasos), ojo seco y visión borrosa, calambres y dolor articular, piel seca, distintos tipos de cáncer, sobre todo leucemia, alteraciones neurológicas y del aparato reproductor, malformaciones fetales, entre otras. (Fernández, 2008).

Otro de los riesgos que se identifica en el uso del teléfono celular es que puede causar adicción, este es uno de los males de este siglo. La imposibilidad de apagar el aparato los fines de semana, de controlar el impulso de chequear un mensaje de texto (SMS) apenas suena la alarma son algunos de los rasgos característicos de quien abusa de estos aparatos. Un informe elaborado por dos investigadores canadienses, publicado en la revista *Journal of the American Medical Association (JAMA)*, enumera los riesgos en el uso excesivo y advierte sobre las consecuencias negativas respecto del contacto exagerado entre el hombre y el celular.

Jamie Spiegelman y Allan Detsky, de la Universidad de Toronto, analizaron cómo las tecnologías han cambiado la vida de los humanos y cómo éstas pueden afectar la salud y la calidad de vida. Nadie sería capaz de negar las ventajas lógicas del avance en las comunicaciones. Sin embargo, los especialistas se preguntan entonces qué ocurre cuando el uso deja de ser funcional y empieza a inmiscuirse en lo cotidiano. En su artículo, analizan algunos de los problemas que puede provocar el fenómeno e incluso suponen seriamente que la agenda sanitaria debería ocuparse del tema. Spiegelman y Detsky encuentran que el abuso de los teléfonos celulares impide a muchas personas "mantener las fronteras entre su vida laboral y personal", ya que la conexión permanente los convierte en "esclavos". Y se extienden: "Con la comunicación instantánea, los individuos están trabajando más duro que nunca y hay encuestas que demuestran que los ejecutivos son cuatro veces más propensos a trabajar en sus vacaciones que un empleado llano". Y esa imposibilidad de alejarse de las obligaciones en momentos donde lo que debiera importar es la vida privada puede tener muchas consecuencias negativas: "Desde ausentismo laboral hasta baja productividad, elevados niveles de estrés o incapacidad para mantener relaciones con

la familia, los amigos o disfrutar de las actividades de ocio". Todo esto acarrea problemas familiares ya que se centran mucho en atender el teléfono celular, tanto los padres como los hijos están mucho al pendiente que incluso no pueden almorzar o pasar un momento familiar sin la presencia de este aparato.

Daniel López Rosetti, profesor de Psicofisiología de la Universidad Maimónides y presidente de la Sociedad Argentina de Medicina del Estrés, coincide con la visión de sus colegas canadienses. "Alguna vez he visto publicado el neologismo de tecno estrés. Pero además hay otra variable: la adicción. Por definición, eso es, o una conducta o una sustancia que provoca placer y, pasado un límite, el sujeto pierde el control sobre ella y se convierte en adicción. Lo adictivo produce síndrome de abstinencia. No estar conectado permanentemente es un síntoma de muchos sujetos", explica. El neurólogo Alejandro Andersson tiene una opinión similar. "La tecnología genera una conducta adictiva, sobre todo cuando se debiera estar descansando y más cuando eso altera las horas de sueño", enfatiza. Y es que la población infantil y adolescente está muy relacionada con el teléfono celular, que se constituye en la pantalla que nunca se apaga, porque no lo apagan ni siquiera para dormir, pasan horas y horas mensajeando o hablando.

Justamente, Spielgman y Detsky sostienen que esta nueva era está cambiando la percepción del tiempo. "La necesidad de estar permanentemente disponibles hace que muchos se sientan inseguros cuando se ven separados del aparato". Y se preguntan qué grado de locura hay en leer compulsivamente un SMS, si está bien hablar de trastorno y algo aún más sutil: ¿Cómo se puede medir el uso apropiado del celular? Lo que saben, y por eso la alarma, es claro. "Esto puede tener diferentes consecuencias en el bienestar emocional". Y casi que suplican: "Es momento de establecer la importancia de estar desconectados". (Soriano, 2008). Debemos tomar conciencia de que vivimos en la era tecnológica pero no por ello debemos dejarnos dominar de las mismas.

Otras desventajas del celular tienen que ver con el uso que puede dársele. Su uso excesivo puede generar dependencia con respecto al aparato, generando patologías psicológicas que alcanzan cierta gravedad. Además tiene que ver con el hecho de que algunas personas pueden aislarse de su realidad y perder contacto con ella, al comunicarse sólo a través del celular. Los chicos prácticamente viven con el celular,

no lo apagan casi nunca, incluso duermen con este aparato, pasan tanto al pendiente que no les importa si están en un almuerzo familiar, en una reunión, en una prueba, etc., ellos interrumpen por contestar el teléfono celular.

Debemos mencionar también que los individuos que se inclinan por este tipo de comunicación, pierden facultades para comunicarse de manera personal, y se conducen a un aislamiento donde sólo es posible contactarlos a través del teléfono. Asimismo es una realidad que al tener tantas opciones de comunicación y entretenimiento en un solo instrumento, que además es portátil, hace que bajen los niveles de atención de las personas que lo usan, al punto de desconectarse del entorno al momento de disfrutar de él. Una sensación común de los usuarios de la telefonía celular, es que cuando olvidan el celular, o por cualquier otra circunstancia no lo llevan consigo, se sienten incomunicados, e inclusive " desnudos", causando gran expectativa y ansiedad, por no saber quién los llama o envía mensajes. Asimismo, el tener un celular, trae como consecuencia de que tenemos un número de identificación, que en muy pocos casos es privado; entonces cualquier persona tiene la posibilidad de contactarnos, en cualquier momento del día, ya sea de nuestro agrado o no. Aunque parezca mentira, el celular también es un medio que difunde material obscuro e inadecuado, y se presta para promover ciertas conductas indebidas como la infidelidad, la lujuria, la ira, y una infinidad de sentimientos destructivos. Muchos chicos son víctimas de amenazas e incluso de abuso mediante esta pantalla. El sexting y el cyberbullying son una muestra de lo anteriormente mencionado. El sexting se refiere a que chicas se toman fotos desnudas y las difunden, en cambio el cyberbullying se define como el uso de algunas Tecnologías de la Información y la Comunicación como el correo electrónico, los mensajes del teléfono celular, la mensajería instantánea y el comportamiento personal en línea difamatorio, de un individuo o un grupo, que deliberadamente, y de forma repetitiva y hostil, pretende dañar otro. (Belsey, 2005).

Por último, se ha hablado mucho de que el celular propicia problemas de salud, como por ejemplo el cáncer, y también los accidentes de tránsito.

Resulta de gran interés estudiar los riesgos que generan las pantallas en los niños y adolescentes, pero también hay que hacer alusión a las oportunidades que estas brindan:

3.2.3. Las oportunidades que plantean las TIC's.

Así como mencionábamos los riesgos que plantean las TIC's, ahora en cambio hablaremos de las oportunidades que éstas conllevan ya que hay también quienes aseguran que las tecnologías, si se emplean adecuadamente, pueden reportar beneficios para las relaciones sociales de niños y adolescentes. Sin lugar a dudas, la presencia de las TIC's en cualquier actividad humana (administración, economía, política, sanidad, arte, educación, investigación, medios de comunicación, tiempo libre, etc.), es una realidad imparables, incontrovertible e impactante; su utilización está provocando cambios y mejoras en el conjunto de la sociedad, y consecuentemente, en la calidad de vida de los ciudadanos, por ello sería absurdo rechazarlas.

En lo referente a la educación, las TIC's son un potente instrumento al servicio de la docencia, cuya presencia se deja ver en numerosas fórmulas y herramientas pedagógicas, tanto en lo relativo a los equipos y medios de comunicación como son las computadoras, tablet-PC, PC de bolsillo, PDAs, teléfonos celulares, localizadores y navegadores GPS, pizarra digital interactiva, discos duros portátiles, dispositivos Blu-Ray, aulas TIC's, ADSL, wi-fi, video proyectores, video presentadores, equipos de videoconferencia, web-cam, cámaras fotográficas digitales; como en lo relativo a los programas y soluciones para los usuarios: navegadores web, campus virtuales, entornos digitales de aprendizaje, web docentes, correo electrónico, foros, chats, weblogs, wikis, entornos de gestión del conocimiento y de trabajo cooperativo en red, aplicaciones informáticas para todo tipo de funciones, producciones digitales educativas, enciclopedias digitales, diccionarios digitales, entornos virtuales de enseñanza y aprendizaje, y un sinfín de recursos que aparecen día a día y que van cubriendo las nuevas necesidades y expectativas de esta gran revolución tecnológica en la que estamos inmersos. Además, las TIC's muestran oportunidades para los estudiantes a fin de que puedan formarse adecuadamente mediante las tecnologías que cada día crecen excesivamente y poder competir en un mundo cada día más globalizado. Por otra parte, en esta nueva era de la globalización, el conocimiento es una prioridad esencial e irremplazable porque de él depende la igualdad social. En este sentido, como ejemplo destacado de impacto social positivo de las TIC's cabe citar el conjunto de soluciones tecnológicas que permiten el acceso al trabajo, a la educación, a la comunicación, a personas con diferentes tipos de discapacidad, etc. (Palomero, 2011).

3.2.3.1. Oportunidades de la televisión.

La televisión puede ser de mucho beneficio sobre todo para los niños, hoy en día existen programas que en épocas anteriores no había. La televisión por cable contiene programas completamente inofensivos para que los niños puedan mirar y lo que es más beneficioso, les ayudan a mejorar su intelecto, ser más sociables, tratar bien a los animales, tener buenos hábitos y costumbres. Para el público adulto se transmiten programas culturales, de familia, de actualidad que ayudan en muchos aspectos. La televisión también ha demostrado ser un excelente medio, no sólo en programación regular con programas nacionales e internacionales de aprendizaje como el Discovery Kids, Discovery Channel, Plaza Sésamo, etc.; sino que también se utiliza con soporte de DVD, Blu-Ray, etc., para programas con temas específicos, es decir, se puede aprender por medio de la televisión.

En la secundaria, por ejemplo, no es lo mismo estudiar la Segunda Guerra Mundial en los textos que narran lo ocurrido, que estudiarla mediante una película; la vida de Hitler, la lista de Schindler para imaginar la magnitud del hecho, se entendería mejor mediante imágenes de la televisión, misma que constituye el medio adecuado para poder comprender con más detalle el tema. Aprendemos más de lo que le ocurre a un personaje en una teleserie o telenovela que en un libro de texto o en un manual, ya que la televisión ayuda a retener mejor y en forma más agradable los acontecimientos. No es lo mismo imaginarse un hecho, que ver la escena en acción, con personajes, vestuario, escenario, entonación, etc.

Otra funcionalidad de la televisión es la creada específicamente con fines educativos. Un ejemplo es el programa EDUCA EDIST de Perú, donde ofrecen tres tipos de propuestas: La escolar tipo supletorio, la escolar complementaria y la de extensión. En Ecuador, el Secretario de Comunicación, Fernando Alvarado, ha anunciado a principios de marzo del 2011, la iniciativa de crear un canal educativo nacional. “El proyecto está muy avanzado y falta un impulso de presupuesto”, manifestó. Según la Revista Majestad, Alvarado precisó que los contenidos que abordará este canal son de exclusiva formación ciudadana, conocimiento y educación. La inversión no será muy alta porque se van a aprovechar infraestructuras existentes; esperemos se concrete la propuesta para que nuestros niños y jóvenes puedan tener acceso a este tipo de educación. (Torres C. , 2011).

3.2.3.2. Oportunidades de los videojuegos.

Mencionamos a los videojuegos y también se pueden encontrar oportunidades en beneficio de los niños y jóvenes, es así que Valkenburg (2004) asegura, por ejemplo, que el videojuego ayuda a desarrollar la inteligencia espacial, la coordinación ojo-mano, la capacidad de atención visual y la creatividad, aunque, como explica, no se puede hablar de resultados concluyentes por el momento. (Bringué, 2009).

Los videojuegos además permiten una utilización comunitaria, con amigos, familia, fomentando que los niños compartan mediante el juego, porque es innegable que ayudan a desarrollar destrezas y hacer amigos.

Mencionamos también algunos beneficios de los videojuegos: citado en (Lopez, 2011):

- ❖ Fomentan el aprendizaje.
- ❖ La coordinación física ojo-mano-cuerpo.
- ❖ Entrenan el cerebro en el análisis de situaciones complejas bajo estrés.
- ❖ Fomentan la sociabilidad y la comunicación.
- ❖ El deseo de superación y de competición.
- ❖ Autoconfianza de personas que puedan no tener otros hobbies.
- ❖ Permite un escape de la realidad.

Al parecer el uso de los videojuegos ayuda a alejarse un momento de la realidad y disminuir el estrés. Usados con la debida moderación y orientación como vemos, proveen oportunidades y beneficios.

3.2.3.3. Oportunidades de la computadora e internet.

El internet posee múltiples ventajas, los maestros hacen uso de esta tecnología para estar acorde a los avances educativos que requieren sus alumnos; por otro lado los niños/as y jóvenes estudiantes hacen uso del internet para realizar sus tareas y como fuente de investigación. Asimismo el internet une a las familias como por ejemplo mediante el chat, e-mail, messenger, videoconferencia, etc., porque pueden comunicarse como es el caso de los migrantes con sus familias que se encuentran en otro país o ciudad, es decir, se acortan las distancias.

Las ventajas del internet están sustentadas en el siguiente hecho: la red facilita el acceso a la información, la comunicación y el entretenimiento. La web ofrece

novedosas maneras de desarrollar la creatividad de los alumnos porque el internet constituye un apoyo para las tareas escolares, no sólo como fuente de información, sino también para poner en práctica métodos de aprendizaje cooperativo, mediante la realización de proyectos o la resolución de problemas en grupo. Además, los profesores pueden poner a disposición de sus estudiantes plataformas de aprendizaje on-line, a través de las cuales se ofrecen múltiples recursos didácticos así como educativos, y la posibilidad de autoevaluarse. Constituye también una nueva forma de aprender ya que la red no es sólo un lugar en el que se puede encontrar información o desarrollar trabajos conjuntos, también permite realizar un aprendizaje interactivo, de gran valor para fijar numerosos conceptos y ejercitar múltiples procedimientos. En internet existen muchos lugares en los que se consigue practicar y asentar todo lo que tiene que ver con el aprendizaje mecánico y repetitivo: operaciones aritméticas, reglas ortográficas, listas a memorizar, etc. Permite experimentar con simulaciones interactivas realidades naturales o artificiales que antes, o se reproducían a duras penas en los laboratorios escolares, o no podían realizarse por la falta de recursos o su alta peligrosidad. Hoy en día, cualquier reacción química, fenómeno físico, aparato mecánico o proceso biológico puede ser simulado de manera virtual con muy bajo costo y sin ningún riesgo.

Internet permite la relación social valorada mucho por los jóvenes: el messenger, las redes sociales o el correo electrónico son muy populares entre ellos ya que ofrecen múltiples oportunidades de conocer, compartir y divertirse, porque como sabemos los seres humanos somos seres sociales. Fomenta la creatividad pues la computadora y otros dispositivos digitales permiten elaborar creaciones audiovisuales o textos de manera muy sencilla que, luego se comparten muy fácilmente mediante blogs, redes sociales o portales para colgar fotos o videos. Estos hechos abren enormes posibilidades para ejercitar la creatividad. Así, por ejemplo, chicos ecuatorianos han creado su propia página web personal o su blog, que les sirve para expresar su opinión, escribir sobre lo que les gusta o compartir información. Internet brinda muchas oportunidades en el ámbito de la solidaridad entre los seres humanos, porque los chicos salen de sí mismos y se abren a los demás, descubren las carencias que sufren muchos hombres, mujeres, niños y niñas. Mediante las redes sociales es muy fácil contactar y conocer grupos de jóvenes que dedican parte de su tiempo libre a los más necesitados. (García, 2010). Conociendo la realidad que viven muchas personas

pobres del mundo, se puede despertar el espíritu solidario de los chicos y llevarlos a apoyar a estas personas en lo que puedan.

3.2.3.4. Oportunidades del teléfono celular.

La principal oportunidad que brinda el teléfono celular es el hecho de que se puede estar comunicado en todo momento y lugar, lo cual no siempre es necesario, pero si resulta de utilidad y practicidad. Tener un celular significa que éste ayuda a acortar distancias, podemos contactarnos rápidamente con las personas, sin importar lo lejos que estén y en casi cualquier lugar en que nos encontremos. Esto es posible gracias a que este dispositivo es totalmente portátil.

Otra característica positiva es que no sólo es posible la comunicación a través de la voz, sino también mediante la escritura, usando los mensajes de texto. El enviar mensajes de texto es mucho más económico que llamar y expande las posibilidades de disponibilidad, ya que casi siempre llegan. Conseguir a una persona que posea un celular es mucho más fácil, ya que el usuario de este servicio dispone las 24 horas del día de cobertura. El hecho de tener un dispositivo personal, hace que la comunicación sea directa y disponible, siempre y cuando el usuario tenga su dispositivo encendido y él mismo decida recibir llamadas. Si este no es el caso, también hay la posibilidad de dejar en un buzón virtual un mensaje de voz que se puede escuchar luego. El celular no se limita simplemente a la comunicación a través de texto o voz, actualmente con el avance de la tecnología de este tipo, también se ofrece la posibilidad de conectarse a internet, tomar fotos, hacer videos y enviarlos a otros usuarios, jugar con otras personas en red, ver televisión, entre muchas otras posibilidades que imitan los usos comunes de la computadora o el televisor.

En palabras de Katz (2006: 90-91) el impacto social del celular se ha producido en múltiples ámbitos, y el educativo es uno de ellos: puede servir para mantener el contacto entre alumnos y profesores, como herramienta organizativa (horarios, reuniones, grupos de trabajo, etc.) o como vía de contacto profesores-padres de alumnos con relación a diversos temas (calificaciones, asistencia, tareas, etc.).

David Morley apunta que los teléfonos celulares son los objetos que actualmente llevan la carga simbólica más pesada, no solo por sus utilidades de comunicación y conexión, sino que este artefacto cumple labores simbólicas (Morley, 2008:260). Si

bien, este autor hace una lectura semiótica y cultural de la representación simbólica del celular, no deja de lado el uso que ahora la gente le da a este artefacto como depositario de cierta parte de memoria, al tener guardado en la tarjeta (sim card) del teléfono, no solo los números de los contactos, sino direcciones, fechas de cumpleaños, fotografías, conversaciones, etc. Por ello, define al celular, como el último talismán del orden, en nuestra sociedad urbana, pues las aplicaciones y conexiones, nos ayudan a movernos mejor en el caos de las urbes modernas (Morley: 267).

Es sinónimo de necesidad de comunicación, es así que en Ecuador, la telefonía celular tiene una densidad de 13'921.436 líneas, lo que equivale a un 99% de la población, según datos del Consejo Nacional de Telecomunicación, a marzo de 2010. Esta cifra integra todos los servicios de vos, datos y puntos de acceso público, tanto de prepago como de pos pago. Con relación al año 2008, que contaba con una densidad del 85,7%, en un año, la penetración de telefonía celular creció en 13 puntos, a razón de un punto y un tercio, por mes.(Escandón, 2010), lo que significa que el teléfono celular es un medio de comunicación ineludible, y es que el teléfono celular es el dispositivo tecnológico más importante al que se tiene acceso, no sólo en Ecuador, sino que constituye una tendencia a nivel mundial. Por su portabilidad y con la llegada de los smartphones, el consumidor puede hacer múltiples actividades desde su teléfono donde quiera que esté. Las horas de espera en aeropuertos, consultorios médicos, filas o mientras se va de pasajero, son los momentos donde las personas tienden a usar su teléfono para contestar mails, hacer consultas, leer noticias, hacer transacciones bancarias, etc. Entre los jóvenes, en cambio usan su celular para chatear o interactuar en redes sociales, mientras que para los profesionales, es más común para contestar mails o consultar algo específico.

Un dato interesante es que la tendencia a usar smartphones está en aumento, incluso en algunos países sudamericanos como Chile, lo están utilizando con fines educativos donde los alumnos descargan programas y resuelven ejercicios a través de estos dispositivos. Y es que a través del celular podemos tener aplicaciones de texto, audio, video, internet, bluetooth, wi-fi, redes sociales, etc. También permite la evaluación y medición de respuestas, evaluaciones académicas a distancia, investigaciones y resultados en forma inmediata y la posibilidad de estudiar, realizar investigaciones, escuchar charlas, ver videos y clases en el dispositivo móvil entre otras ventajas. De

esta manera se predice que en los próximos 5 años, la demanda de computadores bajará, mientras que los teléfonos inteligentes irán en aumento.(Flynn, 2007).

3.3. ESTUDIOS E INICIATIVAS SOBRE LA PROTECCIÓN DEL MENOR Y DEL ADOLESCENTE EN EL ENTORNO DE LAS TIC'S.

La investigación acerca de los menores como consumidores de medios de comunicación y tecnologías tiene como propósito un esfuerzo protector. Así sucedió con la radio y la televisión a mediados del siglo pasado, y durante la primera década del siglo XXI encontramos una situación similar en los casos de internet y la telefonía celular, entre otros. Los agentes implicados en la labor de protección del menor y del adolescente ante los peligros de las TIC's son varios. Primero están la familia (básicamente los padres) y los profesores, luego siguen los propios medios de comunicación, los desarrolladores tecnológicos y las autoridades públicas, porque la inferioridad de condiciones del menor ante los medios de comunicación exige la implicación de todos en su protección, por lo tanto, se debe entender que se trata de una cuestión de interés general. Para entender mejor esta cuestión analizaremos tres elementos que son clave en la protección del menor y del adolescente en el entorno de las TIC's: la regulación, la mediación familiar y la educación para los medios o media literacy. La **regulación** se refiere al conjunto de leyes y normas implantadas por diversas instituciones, tanto públicas como privadas, de forma externa e interna y en los ámbitos local, nacional e internacional. A más de la regulación es común hablar de dos conceptos: la autorregulación y la corregulación. (Bringué, 2009). La **mediación familiar** es muy importante también, porque los padres juegan un papel decisivo en el progreso humano de sus hijos, dentro del cual también se incluye su faceta como consumidores de medios y tecnologías. Las TIC's presentan ciertos detalles ya que, en ocasiones, niños y adolescentes tienen un conocimiento superior que el de sus padres a la hora de utilizarlas, y esto puede dificultar la tarea de mediación. En el siglo XXI sobresalen dos nuevas clases de habitantes en el planeta: los tecnófobos (quienes no dominan la tecnología y por lo tanto se excluyen de ella), y los tecnófilos (quienes son expertos y gustan de la tecnología), en esta última categoría están incluidos en su mayoría la población joven. La brecha digital es el resultado de esta división. "La brecha digital es la separación que existe entre las personas que utilizan las nuevas tecnologías de la información, como una parte rutinaria de su vida diaria, y aquellas que no tienen acceso a las mismas y que aunque las tengan no saben cómo

utilizarlas"(Martinez, 2009). Y el tercer componente clave en la protección del menor en el terreno de los medios y las tecnologías, es la importancia de la educación en su uso apropiado dirigido a padres, profesores y consecuentemente a niños y adolescentes. Esta educación debe conducir a un conocimiento profundo de los medios y tecnologías, este concepto que en el ámbito anglosajón es nombrado **media literacy** y que, aunque no tiene una traducción precisa al castellano, podría definirse como la alfabetización en los medios. (Bringué, 2009).

3.3.1. Iniciativas en el ámbito de la regulación.

Hoy por hoy el ámbito de la **regulación** abarca un trabajo intenso, y es hacia este ámbito que se orientan algunas de las investigaciones más relevantes, el objetivo es desarrollar un marco legislativo que brinde la protección del menor y del adolescente ante las pantallas. Deber ser asumido tanto por el gobierno como por los agentes sociales, en especial los padres, ya que la globalización y el rápido desarrollo de las tecnologías y telecomunicaciones son imparables. De ahí que debemos analizar la combinación de la regulación con la autorregulación y la corregulación. La **autorregulación** es el control que los medios de comunicación y los desarrolladores tecnológicos deben ejercer por sí mismos. Esta práctica creció durante la década de 1990 como una forma de evitar remitirse a las leyes constantemente, así como al continuo desarrollo de las tecnologías que implica que dicha legislación quede obsoleta rápidamente. La **corregulación** es un sistema que combina la regulación gubernamental y la no gubernamental, de tal modo que la última se acopla a la primera de forma eficaz. La corregulación pone en conocimiento la existencia de agentes implicados en la regulación de los medios y tecnologías para la protección de la población infantil y adolescente. (Bringué, 2009).

En nuestro país se planteó en la consulta popular una pregunta que tiene que ver con la regulación de medios, esto se refiere a la intención de mejorar las condiciones de vida y proteger los derechos de las personas, en especial de la juventud, considerando que es pertinente preguntar a la ciudadanía si está de acuerdo en prohibir la difusión de programas y mensajes con contenido violento, especialmente televisivos tomando en cuenta que la amplitud y masividad de su propagación es sumamente alta. De esta manera el Secretario General de la Administración Pública, manifestó que la creación de un Consejo Regulador de contenidos de mensajes que emiten los medios de

comunicación social, como la discriminación o de carácter sexual, es legítimo en la sociedad para proteger del posible exceso en que puedan incurrir las referidas empresas informativas que operan en el país. La creación del Consejo de Regulación del contenido de los medios de comunicación fue el principal tema abordado durante un conversatorio realizado en la Radio Pública del Ecuador, en Quito. Como es de conocimiento en nuestro país se transmiten toda clase de programas con alto contenido de violencia, sexo y cargado de antivalores por el medio televisivo, en las telenovelas, programas de farándula, etc., que realmente son nocivos para nuestros niños/as y adolescentes.(Santos, 2011). Resulta urgente tomar medidas para regular la programación que amenaza el bienestar de los chicos y en definitiva lo que se busca es crear actividades formativas para un buen uso de las tecnologías.

3.3.2. Iniciativas en el ámbito de la mediación familiar.

La familia y de un modo específico los padres, desempeñan un papel decisivo de mediación y protección de sus hijos, niños/as y jóvenes consumidores de pantallas.

Las nuevas tecnologías demuestran ciertas diferencias, ya que es habitual encontrarse con escenarios en los que niños y adolescentes superan a sus padres en el manejo de las mismas, tal es el caso del inmigrante digital y el nativo digital que ya mencionamos en páginas anteriores; por esto es de suma importancia analizar la protección que deben ejercer los padres hacia sus hijos en cuanto al consumo de las pantallas. Por todo lo citado, surge la preocupación de los padres, al observar el informe del Vanier Institute y se inquietan por el impacto de los medios en sus hijos. El nerviosismo surge por no conocer con quienes contactan sus hijos, qué tipo de canciones escuchan, y si han caído en la tentación como el juego online y la pornografía. Además, muchos padres no son muy experimentados en las tecnologías que emplean sus hijos por lo que se les hace difícil orientarlos. Sin embargo, los padres pueden influir en los hábitos mediáticos de sus hijos. Se recomienda algunos pasos:

- ❖ Limitar el número de aparatos individuales y ubicarlos en espacios comunes.
- ❖ Limitar los tiempos en que son usados. Por ejemplo, no tener encendida la televisión durante todo el tiempo, especialmente en las comidas.
- ❖ Limitar también el tiempo total que los niños pasan al día con sus aparatos.
- ❖ Plantear normas sobre dar información personal o visitar ciertas páginas web.

- ❖ Ayudar a los niños a distinguir entre fantasía y realidad hablándoles sobre el contenido que encuentran en los medios.
- ❖ Discutir con los niños sus experiencias en internet y preguntarles sobre sus juegos, las páginas que crean y la forma en que interactúan socialmente.

Así mismo se recomienda a los padres ayudar a instruir a sus hijos en los valores que necesitan, y no sólo dejarlos escoger a través de los valores que transmiten los medios. Al hacerlo los jóvenes estarán más dispuestos para juzgar críticamente la información y los fines que vienen de los medios. (Flynn, 2007).

Existen también investigaciones en torno a este tema a nivel internacional como por ejemplo el trabajo de Himmelweit & Oppenheim (1958); que consideraba a los padres un factor decisivo, mediante el control y ejemplo que podían ejercer, sobre los efectos que la televisión podía tener en niños y adolescentes. Los autores señalaban ya dos aspectos clave en la mediación del consumo de televisión: el tiempo y el contenido. Una de sus conclusiones era que los padres parecían demostrar preocupación y control respecto al horario en el que sus hijos veían la televisión (el momento de irse a dormir, de hacer los deberes, etc.), mientras que su inquietud parecía ser menor respecto a otros asuntos como el contenido al que estaba expuesto el menor (Himmelweit & Oppenheim, 1958: 384). Unos años más tarde Schramm et al (1961: 148) sí que subrayan la importancia de ejercer algún tipo de mediación respecto al contenido, refiriéndose de modo concreto a aquellos de carácter atemorizante que podían tener algún tipo de efecto negativo en el menor. (Bringué, 2009). El contenido puede ser perjudicial para niños y adolescentes que no tienen un horario para ver la televisión ya que en la misma se transmiten programas con alto contenido violento, sexo, drogas, asesinatos, en fin, que son perjudiciales para los chicos que están formándose tanto física como intelectualmente.

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

El tiempo puesto que hay que considerar el momento del día que miran televisión, así como cuánto tiempo le dedican a la misma, ya que pueden descuidar otras actividades por el abuso de los programas que transmiten en la televisión, a modo de ejemplo: las tareas de la escuela o el colegio, el deporte, el juego, los momentos con la familia, sin contar que mucho tiempo frente al televisor puede causar adicción. En cuanto a los contenidos, es prioritario controlar que los niños/as y jóvenes no tengan acceso a programas dañinos, ya que puede resultar perjudicial para ellos.

También existen investigaciones centradas en otros aspectos. Así, Austin et al (1999) ponen el énfasis en el estilo de comunicación que utilizan los padres con sus hijos y en la influencia de esta forma de comunicación en su comprensión e interpretación de los contenidos. Del mismo modo, localizamos también algunos intentos de tipificar los estilos de mediación parental. Llopis (2004) identifica tres categorías (que él denomina conglomerados) en torno a la mediación del consumo televisivo de niños y adolescentes en España: 1) los padres controladores restrictivos; 2) los padres permisivos, y 3) los padres orientadores. El primer grupo, de controladores-restrictivos, se refiere al control. El grupo de permisivos no ejerce prácticamente ningún tipo de mediación del consumo televisivo, ni en lo que se refiere a la limitación y el control, ni en lo que atañe a la orientación. Por último, los padres orientadores apenas recurren a la limitación, pero sí al control, la orientación. Este sería, de hecho, el estilo más comúnmente empleado (Llopis, 2004:142-145). Por último, como lo defienden Castells & De Bofarull (2002: 183), este tipo de ocio compartido “sirve para pasarlo muy bien, pero también para poner en marcha una mediación familiar (protagonizada por los padres), que tiene como objetivo educar”. Para disfrutar de esta actividad antes hay que tener en consideración una serie de elementos: el momento y duración, el lugar, los miembros que van a participar y el papel que va a desempeñar cada uno de ellos (Castells&De Bofarull, 2002: 184-185). (Bringué, 2009).

Los trabajos señalados líneas arriba son sólo una parte de la investigación existente en torno a la mediación familiar en el ámbito de los menores y las pantallas. Los padres tenemos una misión muy importante en lo que se refiere a la mediación frente a nuestros hijos, debemos sacarle provecho a la tecnología digital con la mayor precaución posible. No se trata de prohibir el uso de las pantallas sino de saber realizar una buena mediación.

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

Para que la población infantil y adolescente haga buen uso de la tecnología es necesario que posean conocimientos para ello, es decir educarse en este ámbito; pero para esto debe iniciarse educando a padres, maestros y público en general, pues las personas que rodean al menor son de vital importancia en su desarrollo. Este tipo de educación o alfabetización en las TIC´s, en el ámbito anglosajón se denomina media literacy, este término no tiene una traducción precisa al castellano, pero se refiere a educación para los medios, educación para la comunicación, alfabetización en los medios o educomunicación. (Bringué, 2009).

Dejando un poco de lado la cuestión terminológica lo que vamos a analizar es a qué nos referimos al hablar de media literacy; y es que precisamente hablar de media literacy corresponde hablar de la habilidad que adquiere una persona en cuanto al manejo de las tecnologías se refiere. La alfabetización digital nace como un concepto integrador de las tecnologías a la educación, “podemos entender por Alfabetización Digital el proceso de adquisición de conocimientos necesarios para manejar y utilizar adecuadamente las infotecnologías y las NTIC”, sostienen los expertos.

La educación en la comunicación o alfabetización en las TIC´s, se considera un medio de protección hacia los niños/as y adolescentes de nuestro país, por esto se profundizan algunos lineamientos en cuanto a este tema que los presentamos a continuación:

En Ecuador se han realizado varias investigaciones referentes a la alfabetización digital como el trabajo realizado en el Colegio Abdón Calderón de Quito que se titula **Aplicación de las TIC´s en la Educación**, el mencionado trabajo trata acerca de las principales funcionalidades de las TIC en los centros educativos y que están relacionadas con:

- ❖ Alfabetización digital de los estudiantes (profesores y familias).
- ❖ Uso personal (profesores, alumnos): acceso a la información, comunicación, gestión y proceso de datos.
- ❖ Uso didáctico para facilitar los procesos de enseñanza y aprendizaje.
- ❖ Comunicación con las familias (a través de la web de centro).
- ❖ Comunicación con el entorno.

- ❖ Relación entre maestros de varios centros a través de redes virtuales para compartir recursos y experiencias, pasar informaciones, preguntas, etc.

Según los especialistas, el uso adecuado de las TIC's, tiene una influencia directa en el progreso económico de las sociedades en vías de desarrollo, en aspectos como el empleo, productividad e innovación de métodos de comercialización de productos y lógicamente en la educación.

Según datos de la Universidad de Columbia, en Nueva York, la penetración de la banda ancha en el Ecuador llega a 1,7 de cada 10 personas, por lo que, según el catedrático universitario Mauricio Paredes, "hay que empezar a explotar esta oportunidad y masificar este tipo de conectividad en el país". Según el estudio en América Latina, se requiere que aumenten a 11 millones el número de líneas en banda ancha para responder a las necesidades de la economía de la región.

En el Ecuador en el 2008 se registraron 195 mil conexiones de banda ancha, cuando la demanda es de 834 mil. Es decir, una brecha de 639 mil líneas. Según el documento, si se aumentara el número de líneas, las pequeñas y medianas empresas (pymes), como motor económico de la región ayudarían al aumento del empleo en un 60%, del producto interno bruto (PIB) en un 50% y de las exportaciones en un 25%. Según Paredes, el empleo crecería en los sectores involucrados con las TIC's, como las telecomunicaciones, metalurgia, electricidad, electrónica de consumo y comercio minorista. (Carvajal, 2010).

Otro documento que trata acerca de la alfabetización digital es el de la autora María Cristina Martínez Bravo, comunicadora social, por la Pontificia Universidad Católica del Ecuador, Sede Santo Domingo. Actualmente trabaja en la gestación de un proyecto de televisión sobre tecnología y sociedad de la información, coproducción de la Fundación Nueva Red y del Centro Internacional de Estudios Superiores de Comunicación para América Latina (Ciespal). Trabaja de forma independiente en proyectos de comunicación enfocados al área editorial, organizacional, de desarrollo y por supuesto relacionada con la comunicación digital y las tecnologías (con especial énfasis en la inclusión, es cofundadora y coordinadora de www.diadelblog.com, una iniciativa sin fines de lucro, un proyecto de alfabetización digital totalmente colaborativo y solidario. Se basa en un evento virtual para toda Hispanoamérica con

invitados reconocidos, que intenta reunir a interesados en la Web, para aprender más sobre temas afines a la tecnología y la sociedad de la información y del conocimiento.

Alfabetización Digital, un reto para Ecuador, publicado en Revista Visión, es otro documento que acredita la labor que se realiza en Ecuador para este tema. La humanidad ha transformado su estilo de vida gracias a la tecnología y la educación no es la excepción porque actualmente estar alfabetizados significa no solo saber leer, escribir y tener nociones básicas de cálculo aritmético, hablar de alfabetización hoy por hoy implica tener conocimientos mínimos en informática, así como considerar el grado de acercamiento de las personas hacia las TIC's. Dicho de otra forma "hablamos de alfabetización digital cuando damos los primeros pasos de acercamiento al conocimiento almacenado en forma digital. Las letras y números que manejamos son los mismos, pero la forma en que guardamos la información y el conocimiento que encierran juntos es muy diferente". El manejo adecuado de internet forma parte de esos conocimientos que debemos adaptar a la vida actual. Es importante destacar que saber usar internet es sinónimo de mayor acceso al conocimiento y la información. Para algunos el uso de internet ha quedado reducido a tener una cuenta de correo electrónico y a teclear www.google.com en la barra de direcciones, ¡que equivocados están! La navegación Web, el uso e investigación de fuentes en internet, la interacción en la web social, el manejo de herramientas digitales, el trabajo en redes sociales, entre otros, son parte del proceso de alfabetización digital para obtener el máximo aprovechamiento de las tecnologías de la información y comunicación.

Ecuador se está integrando a las TIC's con la reciente promulgada Constitución del Ecuador, se incorporó en los artículos 16 y 17 el compromiso del Gobierno por "el acceso universal a las tecnologías de información y comunicación en especial para las personas y colectividades que carezcan de dicho acceso o lo tengan en forma limitada". Algunos de los logros en este sentido se han visto reflejados en la provisión de internet en comunidades inaccesibles del país. Sin embargo, cabe destacar que tener un computador con acceso a internet o dotar a un grupo de estas herramientas no contrarresta a solucionar la brecha digital, ya que surge la pregunta: ¿Qué hacen las personas con herramientas sí desconocen cómo sacarles provecho?"La fluidez con las tecnologías digitales involucra no solamente el saber cómo usar estas herramientas, sino también saber cómo construir cosas significativas con ellas (Resnick 2001)". Bill Gates, mentalizador de Microsoft, ratifica esta afirmación cuando

dice que “el 99% de los beneficios de tener un computador en casa se disfruta solo cuando el usuario ha sido educado para utilizarlo”.

El acceso a las TIC's, y más aún el implemento de éstas en los sistemas educativos, representa un factor productivo, siempre y cuando exista la guía profesional que permita a la persona navegar en espacios de interacción significativos, es decir, que lo que haga en la red sea práctico para el desarrollo de su vida y su propia personalidad.

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

Diario el Mercurio en su edición del 2 de febrero del 2010, trata el tema: **Proyecto del Consejo Mundial de Alfabetización Digital se implementa en Ecuador**, se menciona que más de 270 expertos de 19 países alrededor, trabajaron en un novedoso sistema de acreditación internacional avalados por el Consejo Mundial de Alfabetización Digital, el cual se ejecuta en la actualidad en Ecuador. Acorde a los avances tecnológicos y al desarrollo académico bajo parámetros de estándares mundiales, la comunidad en general puede acceder a acreditaciones internacionales en IC³ (Internet and Computing Core Certification). IC³ es el estándar mundial para el entrenamiento y capacitación en Computación base e Internet, es el primer programa digital que valida los conocimientos y competencias digitales de una persona, y la única credencial global validada del conocimiento de informática. En la Administración Central de la Universidad Metropolitana, se realizó la reunión de Planificación e Implementación del CEA-UMET 2010 en la cual por parte de IBEC CORPORATION asistió el Ing. Diego Peralta, Director Académico, quien revisó el Plan de Implementación y Planificación del CEA Metropolitana. El IC³ evalúa el conocimiento y las habilidades que cada usuario de computación e informática debe poseer. En un mundo globalizado y de constante avance tecnológico es necesario innovar en beneficio de la comunidad, resaltó el Ing. Carlos Espinoza C. Rector de la Universidad Metropolitana. La certificación IC³ está compuesta de 3 exámenes individuales de

certificación que evalúa competencias en: Fundamentos Básicos de Computación; Aplicaciones Claves; Viviendo en línea. (Márquez, 2010).

El MINTEL promueve la campaña permanente de alfabetización digital AcercaTIC, buscando que la ciudadanía conozca de manera sencilla el uso de las tecnologías de la información en el país, para disminuir la brecha digital existente. La campaña AcercaTIC comprende varios temas claves en el manejo de tecnologías de información y comunicación así: Salud en tecnologías para niños, jóvenes y adultos, Funcionarios públicos y tecnologías, Padres e hijos en internet, Guía de uso de tecnologías para nietos, abuelitos y tecnologías. Esta campaña busca llegar a la ciudadanía de manera sencilla, para el buen uso y aprovechamiento de las tecnologías. Es un canal de comunicación entre los actores involucrados, que permite su uso y aprovechamiento en el aula, en el hogar, en la oficina, en la vida diaria. Así mismo AcercaTIC es una campaña permanente que se trabaja desde el MINTEL en articulación con los centros académicos superiores públicos y privados, unidades educativas, organizaciones de la sociedad civil, sector privado para lograr un cambio perdurable en el uso y apropiación educativa de las tecnologías a nivel nacional. La Campaña AcercaTIC es complementaria al Programa Nacional de Alfabetización Digital impulsado por el MINTEL, a través de la Dirección Nacional de Alistamiento Digital. La alfabetización digital busca potenciar las competencias de la ciudadanía en el uso de las tecnologías de información y comunicación, para que éstas sean parte de la vida cotidiana de las personas, como un canal de aprendizaje e interacción continua en sus procesos productivos y personales. (MINTEL, 2010).

En el ámbito europeo también localizamos diversas iniciativas sobre la media literacy. Presentamos como ejemplo dos proyectos realizados en los últimos años: Educenet y Mediapro. El primero, realizado entre 2002 y 2004, quería infundir una actitud crítica entre los jóvenes a la hora de manejar una herramienta específica como es internet. El segundo, llevado a cabo entre 2005 y 2006, perseguía como objetivo primordial aportar una serie de recomendaciones para educar a los jóvenes de 12 a 18 años en las prácticas seguras de las TIC. En España también podemos encontrar grupos de investigación centrados de un modo especial en la educación para la comunicación o en los medios. Algunos de ellos ponen el énfasis en el uso de medios y tecnologías como herramienta educativa, otros, como el grupo Aire Comunicación, tienen como eje central de su trabajo la media literacy. Por otro lado, algunos organismos cuya

principal línea de trabajo es la regulación también trabajan en el ámbito de la educación para la comunicación como: Protégeles y el COAN. El último organismo subraya que entre sus funciones se encuentra la “alfabetización en los medios” dentro su plan de actuaciones con fines de protección. (Bringué, 2009).

La Comisión Europea² publicó un documento sobre Alfabetización digital que recoge una línea de trabajo de la UE en el campo de los nuevos medios. El texto estudia cómo los ciudadanos están entendiendo los medios que han tenido más desarrollo tras el boom de internet: los blogs, las máquinas buscadoras y la televisión interactiva. La capacidad de leer y de escribir, concepto tradicional de “alfabetización, ya no es suficiente, decía el 22 de diciembre de 2007, Viviane Reding, Comisaria de Sociedad de la Información y Medios al presentar también una investigación que la UE llevó a cabo en 2007 sobre esas prácticas de “literacy” en Europa.

De esta manera mencionamos algunas: pautas de conducta en media literacy puesto que la alfabetización tiene unas pautas que marcan distintos niveles. Algunas de ellas se pueden resumir en las siguientes:

- ❖ Que niños/as, jóvenes y profesores estén cómodos con todos los medios de comunicación. Ese “sentirse cómodos” involucra conocimiento y comprensión, así como capacidad de “participación”, al utilizar las TIC’s.
- ❖ Que mediante el acceso a la cultura se produzca un diálogo intercultural, es decir, se contemple la colaboración con otros países para obtener conclusiones acerca del uso de las TIC’s.
- ❖ Que utilicen los medios tecnológicos con creatividad para aportar al mundo educativo.

Que los niños y jóvenes adquieran un aprendizaje acerca de las TIC’s, supone una mayor confianza y responsabilidad hacia el uso de las tecnologías, porque la alfabetización mediática condiciona en gran medida la confianza de los usuarios en las tecnologías y los medios de comunicación digitales y por tanto, la absorción de las TIC y los medios de comunicación. (Loreto, 2008).

² Comunicación de la Comisión al Parlamento Europeo, al Consejo, al Comité Económico y Social Europeo y al Comité de las Regiones, 20 diciembre de 2007, Un planteamiento europeo de la alfabetización mediática en el entorno digital (COM (2007) 833 final).

4. METODOLOGÍA

4.1. Diseño de la investigación

En cuanto al diseño de investigación (Hernández, 2006), manifiesta que constituye “el plan o estrategia que se desarrolla para obtener información que se requiere en una investigación”, que responde a las preguntas de investigación, y en este caso el estudio de generaciones interactivas tuvo características de **no experimental** ya que se realiza sin la manipulación deliberada de variables y sólo se observan los fenómenos en su ambiente natural para después analizarlos, **transeccional**(transversal) porque se trata de una investigación que recopila datos en un momento único, **exploratorio** pues se trata de una exploración inicial en un momento específico y **descriptivo** ya que se indagan la incidencia de las modalidades de las variables en la población. Para complementar dichos aspectos, se utilizó un diseño mixto, pues se necesitó de un proceso de recolección, análisis, y vinculación de los datos cualitativos y cuantitativos, dentro de un mismo trabajo, que respondieron al problema planteado.

Considerando que la investigación se realizó en Instituciones Educativas con niños/as y jóvenes en un mismo momento, concuerda entonces con el tipo de estudio planteado.

4.2. Participantes de la investigación

Para el presente proceso investigativo se consideró tres instituciones educativas, en las que se investigó a los siguientes sujetos:

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

- 1er. Grupo: niños de 6–9 años (5to año de Educación Básica), de la Escuela Fiscal Mixta “Juan Montalvo”
- 2do. Grupo: preadolescentes de 10–14 años (10mo año de Educación Básica), del Instituto Tecnológico Superior “5 de Junio”.
- 3er. Grupo: jóvenes 15–18 años (3ro de Bachillerato), del Instituto Tecnológico Superior “Andrés F. Córdova”.

4.3. Técnicas e instrumentos de investigación

4.3.1. Técnicas

En relación a la técnica que se utilizó, se estableció una encuesta personal de preguntas cerradas.

4.3.2. Instrumentos

Para la presente investigación se utilizó los siguientes cuestionarios:

1. Cuestionario dirigido a niños de 6 a 9 años, tomado del estudio realizado en España sobre Generaciones Interactivas.
2. Cuestionario dirigido a niños y adolescentes de 10 a 18 años, tomado del estudio realizado en España sobre Generaciones Interactivas.
3. Cuestionario dirigido a niños y adolescentes, elaborado por el ILFAM.

4.4. Recursos

4.4.1. Humanos

En cuanto a los recursos humanos que fueron necesarios, se contó con el aporte de:

1. Investigadora Sra. Johana Bermeo, y
2. Tutor Lic. Diego Rubio Rivadeneira

4.4.2. Institucionales

Para el presente trabajo investigativo se contó con el apoyo de las siguientes Instituciones Educativas:

1. Universidad Técnica Particular de Loja.
2. Escuela Fiscal Mixta "Juan Montalvo".
3. Instituto Tecnológico Superior "5 de Junio".
4. Instituto Tecnológico Superior "Andrés F. Córdova".

4.4.3. Materiales

En el proceso de investigación se requirió de:

1. Computador
2. Scanner
3. Material de oficina
4. Memory flash
5. Cámara fotográfica
6. Impresora

4.4.4. Económicos

Dentro de los gastos económicos se consideró los siguientes gastos: copias, anillados, transporte, computadora e internet, compra de memory flash, impresiones, material de oficina.

4.5. Procedimiento

Como primer paso se procedió a buscar las instituciones educativas, donde se establecerían los estudiantes parte de la muestra, y a los que se aplicó el cuestionario pertinente. Establecidas las instituciones educativas se realizó una primera entrevista con el directivo institucional, explicando la metodología y procedimientos para la realización del trabajo y pidiendo autorización para aplicar los cuestionarios.

A partir de la autorización y conocimiento por parte de las respectivas autoridades se realizó la visita a los distintos establecimientos, primero en la Escuela Fiscal Mixta “Juan Montalvo”, matutina en la que se designó el quinto año de educación general básica, segundo en el Instituto Tecnológico Superior “5 de Junio”, sección nocturna designando el décimo año de educación general básica y por último el Instituto Tecnológico Superior “Andrés F. Córdova”, sección nocturna en el que se encuestó a alumnos del tercer año de bachillerato. La aplicación de los instrumentos en las distintas instituciones educativas tuvo una grata acogida por parte de los docentes y estudiantes, debido a la importancia que conlleva el tema de tecnologías de información y comunicación. Para aplicar el cuestionario del ILFAM se recurrió aleatoriamente a encuestar a estudiantes de colegios de la localidad, en edades comprendidas entre 10 a 18 años. Luego de recolectados los datos de los diferentes grupos y establecimientos educativos, se procedió a la tabulación de los mismos y envió al grupo investigador de la Universidad, para su revisión.

5. INTERPRETACIÓN, ANÁLISIS Y DISCUSIÓN DE RESULTADOS

Con el objetivo de analizar los datos del presente trabajo de investigación no experimental, transeccional, exploratorio y descriptivo, se procede a la interpretación de los resultados arrojados en la aplicación del cuestionario de niños de 6 a 9 años en primera instancia, considerando todas las preguntas, así como en segunda instancia el cuestionario para adolescentes y jóvenes, integrados en dos grupos bajo un concepto integrador y lógico de la temática de dicho instrumento, dando respuesta a los objetivos planteados por la investigación.

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

5.1. Caracterización socio demográfica.

Para dar respuesta a los planteamientos de este apartado se toman en cuenta las preguntas: 1, 2,3, 4, 5, 6,7, 8, 11, 12, 13, 14.

5.1.1. Contexto sociocultural y biológico del niño.

Tabla N° 1: Año, edad, sexo del niño y situación familiar

ASPECTO	OPCIÓN	%
EDAD	9 AÑOS	100
	FEMENINO	56
SEXO	MASCULINO	44
	PADRE	27
VIVE CON	MADRE	32
	1 HERMANO	11
	2 HERMANOS	10
	3 HERMANOS	7

Fuente: Cuestionario 1 aplicado a niños de 6 a 9 años. Contestación a las preguntas 1, 2, 3, 4.
Elaborado por: Johana Bermeo

Una vez seleccionadas las instituciones educativas a investigar y luego de la respectiva autorización, se encuesta al 5to.año de EGB de la Escuela “Juan Montalvo” de la ciudad de Quito. La muestra encuestada responde a 27 alumnos, población que comprendió a niños/as de 9 años (100%), del sexo femenino 56% y masculino 44%, es

decir, que la institución encuestada corresponde a una institución de educación fiscal mixta, que se encuentra ubicada en el centro histórico (toctiuco), por su ubicación sabemos que el alumnado es de clase social media baja.

Para referirnos al ámbito familiar tenemos que tomar en cuenta con qué personas viven el niño/a encuestado, el entorno familiar es muy importante para el desarrollo psicosocial y educativo del niño, y como podemos observar, los niños/as encuestados en su mayoría manifiestan que viven en familias conformadas por el padre, la madre, hermanos. El 27% de estos niños conviven con su padre, con su madre un 32%, con 1 hermano 11%, 2 hermanos 10%, 3 hermanos 7%, es decir, se presentan familias que por su composición, se las denominan “comunes” en la sociedad ecuatoriana.

Estos primeros datos muestran a familias que en su estructura están conformadas por padre y madre, que se encuentran laborando la mayor parte del tiempo, y no existe mayor control sobre los menores en casa, como se podrá evidenciar en los resultados posteriores, quedando a expensas de los aparatos electrónicos.

En tal razón, y como manifiesta Álvarez, José (2001), la familia constituye la unidad básica de la sociedad y en consecuencia merece especial atención ante la serie de cambios que sugiere la sociedad que además han sugerido que los niños tengan cierta preferencia en sus hábitos y costumbres en casa. Así se tiene la siguiente tabla:

Tabla Nº 2: Actividades después de cenar

ASPECTO	FRECUENCIA	%
IRME A MI HABITACIÓN	6	22
NAVEGAR	13	48
LEER, ESTUDIAR	4	15
HABLAR CON MI FAMILIA	4	15
TOTAL	27	100

Fuente: Cuestionario 1 aplicado a niños de 6 a 9 años. Contestación a la pregunta 5.
Elaborado por: Johana Bermeo

Los resultados presentes en la tabla, señalan cuatro grupos con distintas preferencias después de cenar, así se tiene que un 48% de los niños/as prefieren “navegar en el internet”, un 15% optan por ir a “leer y estudiar”, un 22% por “irse a su habitación”, y solo un 15% para “hablar con su familia”. Estas preferencias tienen que ver con la posesión o no del servicio de internet dentro del hogar, y con otros recursos

tecnológicos. Con los datos recopilados se puede deducir que las tecnologías son las preferencias de los niños para realizar actividades en la noche. Como se pudo evidenciar con la breve contextualización de las familias de los estudiantes, debido a la gran actividad que realizan los padres de familia, los niños, quedan a expensas de las tecnologías. Por todo lo expuesto se evidencia la presencia de la computadora en casa como lo muestra la siguiente tabla:

Tabla N° 3: Computador en casa y ubicación del mismo

ASPECTO	OPCIÓN	FRECUENCIA	%
COMPUTADOR EN CASA	NO	5	19
	SI	22	81
UBICACIÓN DEL COMPUTADOR	MI HABITACIÓN	8	30
	HAB. HERMANO	2	7
	HAB. DE MIS PADRES	2	7
	SALA DE ESTAR	5	19
	ES PORTÁTIL	5	19
INTERNET EN CASA	NO	4	15
	SI	18	67
LUGAR PARA USAR INTERNET	CASA	19	16
	COLEGIO	27	22
	CIBER CAFÉ	21	17
	LUGAR PÚBLICO	12	10
	CASA DE UN AMIGO	20	16
	CASA DE 1 FAMILIAR	23	19
CON QUIÉN SUELES USAR INTERNET	SOLO	18	15
	AMIGOS/AS	14	11
	HERMANOS/AS	21	17
	CON MI PADRE	15	12
	MI MADRE	17	14
	OTROS FAMILIARES	16	13
	UN PROFESOR/A	22	18

Fuente: Cuestionario 1 aplicado a niños de 6 a 9 años. Contestación preguntas 6, 7, 8, 11, 12.

Elaborado por: Johana Bermeo

Los resultados establecieron que el 81% de los estudiantes tienen un computador en el hogar, lo que incide en la cultura y hábitos de las familias investigadas en los momentos de ocio y les facilita su adaptación al mundo tecnológico. Sin embargo, aún existe un 19% de los niños encuestados que no tienen aún un computador en casa,

que se deriva de la falta de recursos económicos en el hogar, según lo mencionan los resultados presentados por el INEC.

Los niños/as manifiestan que el computador que usualmente utilizan se encuentra en su habitación (30%), lo cual demuestra que es de su fácil acceso. Así mismo un porcentaje menor mencionan que está en la habitación de sus padres, un hermano, sala de estar. Cabe señalar que un 19% manifestó que tiene un computador portátil, lo que significaría que lo pueden utilizar en cualquier ambiente dentro de casa. Como se puede observar un alto porcentaje de los niños/as revelan que gozan de conexión a internet en la comodidad de sus hogares (67%), esto refleja que están familiarizados con esta tecnología que cada día avanza y ofrece facilidades didácticas y de entretenimiento, debido a que es un servicio masivo que tiene más cobertura mientras tanto un pequeño porcentaje dice no tener dicha conexión (15%), esto se debe a que es un gasto que algunas familias no pueden solventar. Los datos obtenidos conllevan a pensar que la población infantil está muy familiarizada con la tecnología del computador, es decir, está presente tanto en el hogar, como en la escuela. Si la tecnología cada día se inserta en la escuela y es utilizada con fines educativos podemos aspirar a tener una sociedad educada digitalmente y esto significa el progreso de un país, es por ello que debemos prestar la adecuada atención a los niños/as estudiantes facilitándoles una educación basada en las oportunidades que brindan las tecnologías; logrando un manejo propicio y responsable de las mismas.

Todo esto unido a que los niños/as tengan o no computador en casa y conexión a internet, manifiestan haberlo utilizado alguna vez en diversos lugares. El mayor porcentaje de utilización de internet se presenta en el “colegio” (22%), seguido de los cyber cafés (17%), y un 19% en la “casa de algún familiar”. A pesar de esto, si existen estudiantes que utilizan el internet en lugares externos como las “casas de amigos” (16%), y lugares públicos (10%). Los niños dicen que para utilizar internet, suelen realizarlo solos como también acompañados de las personas que conforman su entorno, en su gran mayoría con un profesor/a (18%), esto evidencia que en la escuela aprenden a manejar internet de la mano de sus maestros y que la mentada institución goza de conexión a internet en beneficio de su alumnado, además los estudiantes suelen pasar con sus hermanos (17%), junto a su madre (14%), a su padre (12%) y además pasan navegando en internet solos (15%). Esto ha hecho que en muchas ocasiones las familias consideren como normal y “mejor” que sus hijos pasen en la

computadora, por el hecho que “están aprendiendo”; toda vez que en el internet si se encuentra información útil y pertinente, lo importante es seleccionar la información.

No solo cuentan con computadoras en casa, el teléfono celular también está presente en la vida de las niños/as encuestados, así lo demostramos con la siguiente tabla:

Tabla Nº 4: Teléfono celular y cómo lo obtuvieron

ASPECTO			OPCIÓN	FRECUENCIA	%
UTILIZAS ALGÚN TELÉFONO CELULAR	NO			0	0
	SI, EL MÍO			21	78
	SÍ, EL DE OTRAS PERSONAS			6	22
	TOTAL			27	100
CÓMO CONSEGUISTE EL TELÉFONO CELULAR	PEDÍ QUE ME LO COMPRARAN			4	15
	FUE UN REGALO			10	37
	ME LO DIERON MIS PADRES			13	48
	TOTAL			27	100

Fuente: Cuestionario 1 aplicado a niños de 6 a 9 años. Contestación a las preguntas 13, 14.

Elaborado por: Johana Bermeo

Otro aspecto distinto pero de importancia es la utilización del “celular”, indispensable hoy en día para la comunicación entre los miembros de la familia, inclusive desde temprana edad inician con su uso. Indistintamente si es propio o no el celular, los niños manifestaron que sí lo utilizan, en su gran mayoría el suyo propio 78%, y el 22% utilizan el de otras personas. Actualmente le teléfono celular se ha convertido en el foco de interés para las personas, ahora lo consideran de tanta utilidad, ya no es un lujo, es una necesidad dicen, y los niños se han familiarizado tan rápido con el celular que hasta tienen el suyo propio y es que sus padres les han comprado uno (48%), también manifiestan haberlo obtenido mediante un regalo (37%), esto nos lleva a concluir que el teléfono celular entre los niños es más común actualmente ya que sus mismos padres se encargan de equiparlos con esta “pantalla”; lo que evidencia un posible estímulo al ofrecer la entrega de uno de estos recursos tecnológicos a los niños, pues existe un 15% que señalaron que cuando ellos lo pidieron se los compraron.

5.2. Redes sociales y pantallas

Para dar respuesta a los planteamientos de este apartado se tomarán en cuenta las preguntas: 9, 10, 19, 22, 25, 26, 27, 28, 29, 30, 31.

5.2.1. Uso de redes sociales relacionadas con la internet (Facebook, twitter, hi5, skype, e-mail, etc.) y pautas de consumo.

Sobre el uso del internet, en los resultados encontrados, se encontró que los niños y niñas ya utilizan el internet, independientemente de que tengan o no la conexión a internet, como se presenta la tabla siguiente:

Tabla Nº 5: Redes sociales e internet en niños

ASPECTO	OPCIÓN	%
UTILIZA INTERNET	SI	100
USOS DEL INTERNET	PÁG. WEB	14
	VIDEOS	31
	E-MAIL	5
	DESCARGAS	17
	CHATEAR	22
	RED SOCIAL	11
	TOTAL	100

Fuente: Cuestionario 1 aplicado a niños de 6 a 9 años. Contestación a las preguntas 9, 10.

Elaborado por: Johana Bermeo

En relación al acceso a internet, los resultados de la investigación señalan que el 100% de los niños encuestados, utilizan el internet. La utilización del internet, se estableció en algunos aspectos básicos dentro de los niños encuestados. Así se obtuvo que el 14% lo utilizan para visitar páginas web, el 31% para ver videos, un 22% lo utiliza para chatear, entre los usos más sobresalientes; así también un 17% menciona utilizarlo para descargas y solo un 11% para red social.

Estos datos demuestran que los niños/as encuestados utilizan internet para su entretenimiento pues los porcentajes mayores indican que ver videos y chatear son las preferencias más acentuadas.

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

La utilización de las principales “pantallas” como televisión, videojuegos, celular, establecen un promedio de consumo en los hogares de los niños encuestados, así se obtuvo, de la siguiente pregunta que:

Tabla N° 6: ¿Qué juegos tienes?

OPCIÓN	FRECUENCIA	%
PLAYSTATION2	10	26
PLAYSTATION 3	4	10
XBOX 360	4	10
WII	1	3
PSP	4	10
NINTENDO DS	3	8
GAME BOY	4	10
NINGUNA DE LAS ANTERIORES	9	23
TOTAL	39	100

Fuente: Cuestionario 1 aplicado a niños de 6 a 9 años. Contestación a la pregunta 19.

Elaborado por: Johana Bermeo

En relación a videojuegos, el 23% de los estudiantes no contaba con ninguno de los tipos de videojuegos que se les preguntaron en la encuesta. El 10% señalaron que tienen “play station 3”, un 26% “play station 2”, siendo el juego que más poseen y de mayor preferencia en los niños encuestados, un 10% “Xbox 360” y apenas un 3% mencionaron que tienen un “nintendo Wii”. Estos videojuegos en el caso de los estudiantes, se muestran en un bajo nivel de acceso y consumo, pues los resultados presentan que el “PSP” y el “GameBoy” (10%), lo tienen el resto de encuestados, porcentajes bajos ya que estos artefactos son de mayor utilización en su edad.

Siguiendo con nuestro análisis, se presenta a continuación la siguiente tabla, respecto a la ubicación de los televisores en las respectivas casas de los estudiantes encuestados así:

Tabla N° 7: Ubicación de los televisores

OPCIÓN	FRECUENCIA	%
MI HABITACIÓN	17	21
LA HABITACIÓN DE UN HERMANO	15	19
EL SALÓN O CUARTO DE ESTAR	6	8
LA HABITACIÓN DE MIS PADRES	26	33
EN LA COCINA	5	6
EN UN CUARTO DE JUEGOS	6	8
OTROS SITIOS	5	6
TOTAL	80	100

Fuente: Cuestionario 1 aplicado a niños de 6 a 9 años. Contestación a la pregunta 22.

Elaborado por: Johana Bermeo

Como vemos la televisión se encuentra distribuida por toda la casa, el 33% de encuestados manifiesta que se encuentra en la habitación de sus padres, y un 21% en sus propias habitaciones, otros estudiantes manifestaron que tienen estos aparatos en lugares como la cocina (6%), en la sala (8%) o en la habitación de sus hermanos (19%), que generalmente son los de mayor edad. Se puede deducir que la televisión por muchos considerada la pantalla “reina” está presente en todos los hogares ecuatorianos, su consumo es generalizado, es decir, todos tienen acceso a ella, desde los más pequeños hasta los ancianos. Como se puede apreciar en la muestra, los niños/as tienen una televisión en su habitación, esto nos lleva a concluir que pueden pasar mirándola por horas ya que se encuentran solos, porque sus padres trabajan, o no pueden salir a jugar en la calle o parques, debido al peligro al que están expuestos; o simplemente porque en casa la televisión permanece prendida, incluso en la hora de comer. La televisión acapara el tiempo de los niños/as hasta el grado de imponerse en todo momento. Los niños/as se entretienen frente al televisor, que prefieren quedarse en casa mirándola a salir a jugar o hacer ejercicio. Todo esto unido al alto contenido sexual y violento que se transmiten, tanto en novelas, películas, etc., llegando a influir en su personalidad. A parte de que los chicos se pueden ver afectados en su salud, ya que están expuestos a publicidad dañina. Por otro lado, si la televisión es vista por los niños/as bajo la debida supervisión, y si es utilizada con fines educativos, puede convertirse en un potente instrumento coadyuvante para el aprendizaje porque ayuda a retener de mejor manera algunos contenidos.

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

La utilización de las tecnologías por parte de los niños/as encuestados puede reportar impactos tanto positivos como negativos ya que el uso de las TIC's en la actualidad es una necesidad urgente ya que el mundo gira alrededor de las mismas, esto trae consigo muchas facilidades, suficiente información que encontramos en internet, facilidad de comunicación que nos brinda internet y el teléfono celular, los videojuegos que sirven de entretenimiento a los niños para salir un poco del stress al que están sometidos. Utilizados en su debido tiempo y lugar pueden ser positivos en el ámbito familiar y escolar, pero el abuso de estas tecnologías puede traer problemas que repercuten en la vida de los niños. De esta manera se analizan los siguientes datos:

Tabla N° 8: ¿Cómo consigues tu propio dinero?

OPCIÓN	FRECUENCIA	%
PAGA SEMANAL	8	11
CUANDO NECESITO ALGO PIDO Y ME DAN	20	27
EN CUMPLEAÑOS, FIESTAS, NAVIDAD	22	30
HAGO ALGÚN TRABAJO EN CASA	10	14
HAGO ALGÚN TRABAJO FUERA DE CASA	11	15
NO ME DAN DINERO	2	3
TOTAL	73	100

Fuente: Cuestionario 1 aplicado a niños de 6 a 9 años. Contestación a la pregunta 25.

Elaborado por: Johana Bermeo

De acuerdo a los resultados presentados en la tabla, se hace evidente que los estudiantes tienen muchas formas de conseguir su propio dinero, pues la necesidad de satisfacer sus necesidades propias en el consumo de las "pantallas", ha generado que tengan que realizar "algún trabajo en casa" (14%), o "pedir a sus padres" (27%), para poner saldo en su celular, para ir al cyber a navegar, o tienen la suerte de que les den dinero en sus "cumpleaños" o alguna otra fiesta (30%) y reciben paga semanal por colación o mesada (11%). Sin embargo, se manifiesta que un 3% no cuenta con estos ingresos porque sus "padres no les dan".

De esta manera los niños tienen los siguientes criterios:

Tabla N° 9: ¿Con cuál de estas frases estás de acuerdo?

OPCIÓN	FRECUENCIA	%
NO CONTESTA	0	0
TENGO MÁS DINERO DEL QUE NECESITO	4	15
TENGO DINERO SUFICIENTE PARA MIS NECESIDADES	14	52
TENGO MENOS DINERO DEL QUE NECESITO	9	33
TOTAL	27	100

Fuente: Cuestionario 1 aplicado a niños de 6 a 9 años. Contestación a la pregunta 26.

Elaborado por: Johana Bermeo

El criterio de los niños y niñas sobre el “dinero” es diverso desde varios puntos de vista, es por esto que cuando se les preguntó sobre este ámbito se obtuvieron los siguientes resultados mostrados en la tabla. El 33% de ellos consideraron que tienen “menos dinero del que necesitan”, con lo que se deduce que viven con carencias en el hogar, el 52% señaló que tienen el “dinero suficiente para sus necesidades”, este criterio de ellos es porque sus padres hacen todo lo posible para que ellos tengan lo necesario para vivir y estudiar. Esto permite evidenciar que para unos estudiantes el dinero que consiguen o les dan sus padres les parecería como “suficiente” o “poco” para sus necesidades; aunque así mismo se evidencia que un 15% dice tener más dinero del que necesitan, esto porque tal vez sus padres les dan más dinero del que los niños les piden para sus necesidades pues están en posibilidad de hacerlo porque tienen un buen trabajo.

Estos datos coinciden con lo mencionado por Viteri, 2006 quien señala que en el Ecuador la pobreza impera, siendo los niños y jóvenes los que se ven afectados, viéndose en la obligación de trabajar recibiendo remuneraciones muy bajas para colaborar económicamente con su familia, y que solo unos pocos gozan de solvencia económica.

Sin embargo, a diferencia de la economía de sus padres, los niños muestran distintas preferencias en lo que se refiere a las “pantallas” o tecnologías, como se muestran en la siguiente tabla:

Tabla N° 10: Preferencia entre “pantallas”

ASPECTO	OPCIÓN	FRECUENCIA	%
P27 ¿CON QUÉ TE QUEDARÍAS?	INTERNET	24	89
	TELEVISIÓN	2	7
	NO LO SÉ	1	4
	TOTAL	27	100
P 28 ¿CON QUÉ TE QUEDARÍAS?	INTERNET	19	70
	TELÉFONO MÓVIL	7	26
	NO LO SÉ	1	4
	TOTAL	27	100
P 29 ¿CON QUÉ TE QUEDARÍAS?	VIDEOJUEGOS	13	48
	TELEVISIÓN	11	41
	NO LO SÉ	3	11
	TOTAL	27	100
P 30 ¿CON QUÉ TE QUEDARÍAS?	TELÉFONO MÓVIL	20	74
	TELEVISIÓN	5	19
	NO LO SÉ	2	7
	TOTAL	27	100
P 31 ¿CON QUÉ TE QUEDARÍAS?	TELÉFONO MÓVIL	12	44
	VIDEOJUEGOS	14	52
	NO LO SÉ	1	4
	TOTAL	27	100

Fuente: Cuestionario 1 aplicado a niños de 6 a 9 años. Contestación preguntas 27 - 31.

Elaborado por: Johana Bermeo

La tabla en la P27 evidencia una preferencia por el internet (89%) sobre el uso del televisor (7%), que permite evidenciar que existe una incorporación de los niños de quinto de básica al mundo del internet. Pero tan solo un 4% de estos estudiantes se encuentran indecisos y señalaron que no sabrían cual escoger. En la P28, se puede evidenciar que los estudiantes de educación básica tienen mayor preferencia por el uso del internet (70%) sobre el teléfono celular que se presentó en el (26%), y tan solo el 4% no tienen clara su preferencia. En la P29 se muestra que los videojuegos tienen mayor predilección en los niños y niñas de educación básica (48%), a diferencia de la televisión que el 41% señaló como su elección, dejando a un 11% que se mostraron

indecisos. En la P30 el celular se evidencia muy por encima en la predilección de los niños, con el 74% a diferencia de la televisión ubicado en el 19% de los estudiantes. Esto demuestra que la televisión no se representa como la “pantalla” de mayor consumo, frente a otras anteriormente comparadas. En la P31 se muestra que entre el uso de los videojuegos y el teléfono celular, los estudiantes manifestaron mayor preferencia por el videojuego (52%), pues éstos les permiten a los niños y niñas estimular su creatividad e imaginación, frente al 44% de estudiantes que señalaron su elección a los celulares debido a que en la actualidad la gran mayoría de celulares ya poseen juegos y aplicaciones para el entretenimiento que son muy fáciles de manejar. Sin embargo, existe un 4% que no sabría a cuál de estas pantallas elegir, porque puede ser que no las tienen o no les permiten utilizarlas.

5.3. Redes sociales y mediación familiar

Para dar respuesta a los planteamientos de este apartado se tomarán en cuenta las preguntas: 17,18, 21,23.

5.3.1. Relación de las tecnologías con el entorno familiar.

Los siguientes datos muestran que el 100% de encuestados juegan videojuegos o juegos del computador, demostrando que en sus tiempos de ocio, buscan estos recursos de la tecnología para su entretenimiento:

Tabla Nº 11: Juegas con videojuegos o juegos de computador

ASPECTO	OPCIÓN	FRECUENCIA	%
JUEGAS CON VIDEOJUEGOS O JUEGOS DE COMPUTADOR	NO	0	0
	SI	27	100
	TOTAL	27	100

Fuente: Cuestionario 1 aplicado a niños de 6 a 9 años. Contestación a la pregunta 17.

Elaborado por: Johana Bermeo

Como vemos los datos muestran la preferencia de los niños/as por los juegos de computadora y videojuegos para su diversión.

5.3.2. Pautas de consumo relacionadas con las tecnologías en el entorno familiar.

Las tecnologías están relacionadas con el entorno familiar, es así que los niños/as encuestados respondieron que juegan con varios videojuegos como se muestra en la siguiente tabla:

Tabla N° 12: ¿Con qué aparatos juegas?

ASPECTO	OPCIÓN	FRECUENCIA	%
¿CON QUÉ APARATOS JUEGAS?	PLAYSTATION2	11	14
	PLAYSTATION 3	7	9
	XBOX 360	6	8
	WII	9	12
	PSP	9	12
	NINTENDO DS	5	6
	GAME BOY	6	8
	ORDENADOR	25	32
	TOTAL	78	100

Fuente: Cuestionario 1 aplicado a niños de 6 a 9 años. Contestación a la pregunta 18.

Elaborado por: Johana Bermeo

Del total de niños que manifestaron que “juegan con los videojuegos o juegos del computador”, el 32% lo hace en el computador y un 9% con su “play station 3”. De igual forma, un 8% señaló que juegan con el uso del “XBOX 360”, y un 14% con su “play station 2”. Estos videojuegos según los porcentajes analizados parece ser del agrado de los niños para jugar; así mismo, Wii y PSP coinciden en sus porcentajes y muestran un 12% de utilización, mientras que Nintendo DS no parece ser preferido por los niños a la hora de jugar videojuegos ya que muestra el menor porcentaje 6%.

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

No cabe duda de que la tecnología se encuentra relacionada con todos los ámbitos y el familiar es el más importante ya que los padres y familiares debemos estar al tanto

de las concepciones de la tecnología para poder guiar a nuestros hijos, pues ellos están muy familiarizados con las tecnologías que en muchos casos los hijos saben más que los padres.

Para comprender mejor, analizamos la siguiente tabla:

Tabla Nº 13: Con quién sueles mirar TV

ASPECTO	OPCIÓN	FRECUENCIA	%
CUANDO VES TV. SUELES ESTAR....	SOLO	20	22
	MI PADRE	14	16
	MI MADRE	18	20
	ALGÚN HERMANO/A	19	21
	OTRO FAMILIAR	9	10
	UN AMIGO/A	5	6
	OTRAS PERSONAS	5	6
	TOTAL	90	100

Fuente: Cuestionario 1 aplicado a niños de 6 a 9 años. Contestación a la pregunta 23.

Elaborado por: Johana Bermeo

Si se suma el porcentaje de familiares con los que ven la televisión los estudiantes, de acuerdo a la similitud de parentesco, se muestra que el 20% de los estudiantes encuestados miran televisión acompañado de su “madre”, otro 21% con alguno de sus hermanos y un 16% junto a sus “padres”, pero por resaltar que un 22% miran la televisión “solos”. Estos datos demuestran que la televisión puede ser vista por los niños solos como acompañados quedando a expensas de los programas no aptos para niños cuando la miran solos.

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

La televisión es la pantalla que más relacionada está con el entorno familiar, pues la misma se encuentra en todos los hogares en un número que va desde uno hasta cuatro o más.

Así se muestra la siguiente tabla:

Tabla N° 14: Cuántos televisores tienes en casa

ASPECTO	OPCIÓN	FRECUENCIA	%
CUÁNTOS TV. HAY EN CASA	NINGUNO	0	0
	UNO	2	7
	DOS	8	30
	TRES	10	37
	CUATRO O MÁS	7	26
	TOTAL	27	100

Fuente: Cuestionario 1 aplicado a niños de 6 a 9 años. Contestación a la pregunta 21.

Elaborado por: Johana Bermeo

Sobre el consumo de las “pantallas”, el 7% señaló que tienen un televisor en su casa, un 30% que tiene dos televisores, un 37% señaló tener tres televisores en casa, es decir, se evidencia un promedio de un televisor por habitación, relacionando con el número de familiares dentro de una misma familia, presentado en tablas anteriores. A pesar de esto, se manifiesta además que un 26% posee más de cuatro televisores lo que incide en la falta de comunicación entre los miembros de la familia, pues cada uno opta por ver sus programas favoritos en su propia televisión.

5.4. Redes sociales, riesgos y oportunidades.

Para dar respuesta a los planteamientos de este apartado se tomarán en cuenta las preguntas: 15, 16, 20, 24.

5.4.1. Regulación y uso de las tecnologías.

El uso de las pantallas y en especial las relacionadas con las nuevas tecnologías de información como el celular y el internet, sugieren grandes ventajas pero además peligros que si no son bien controlados pueden incidir en el comportamiento de los niños y adolescentes.

En este aspecto se preguntó a los estudiantes sobre los usos de estos dispositivos y se presenta la siguiente tabla:

Tabla N° 15: Con el teléfono celular sueles....

OPCIÓN	FRECUENCIA	%
HABLAR	22	24
ENVIAR MENSAJES	22	24
JUGAR	25	27
NAVEGAR	14	15
OTRAS COSAS	10	11
TOTAL	93	100

Fuente: Cuestionario 1 aplicado a niños de 6 a 9 años. Contestación a la pregunta 15.

Elaborado por: Johana Bermeo

En la tabla se muestra que el principal uso del celular en los estudiantes de educación básica es para jugar (27%), para hablar y enviar mensajes (24%). De esta manera se evidencia que la utilización del celular representa una ventaja comunicativa dentro de la familia, pero si no existe un control puede generar un manejo inadecuado de este artefacto, en especial los niños de 9 años ya que ellos todavía no tienen consciencia del peligro que puede generar el uso inadecuado del teléfono celular; por lo que se hace indispensable la guía de los padres.

5.4.2. Mediación familiar en relación a la tecnología.

Así se analiza a continuación la regulación que los padres deben hacer en cuanto a los videojuegos se refiere, se muestra la siguiente tabla:

Tabla N° 16: ¿Con quién sueles jugar?

OPCIÓN	FRECUENCIA	%
SOLO	13	17
CON MI MADRE	12	16
CON MI PADRE	13	17
CON MIS HERMANOS	16	21
CON LOS AMIGOS	9	12
CON OTRAS PERSONAS DISTINTAS	12	16
TOTAL	75	100

Fuente: Cuestionario 1 aplicado a niños de 6 a 9 años. Contestación a la pregunta 20.

Elaborado por: Johana Bermeo

Uno de los peligros que generan o pueden generar las “pantallas” es que pueden llegar a convertirse en un “vicio” como se señala en Bringué (2010), principalmente en los “videojuegos” frente a los cuales la tabla muestra que el 54% de estudiantes juegan junto a sus familiares a diferencia de un 17% de niños que lo hacen solos, junto a sus amigos en un 12% y con otras personas 16%.

En este sentido los padres y familiares deben aprovechar estos juegos para fomentar un “compartir” con sus hijos además de guiarles en el correcto uso de las tecnologías.

Tabla N° 17: ¿Con quién sueles comunicarte?

OPCIÓN	FRECUENCIA	%
CON MI MADRE	24	23
CON MI PADRE	24	23
CON MIS HERMANOS	19	18
CON OTROS FAMILIARES	21	20
CON LOS AMIGOS/AS	18	17
TOTAL	106	100

Fuente: Cuestionario 1 aplicado a niños de 6 a 9 años. Contestación a la pregunta 16.

Elaborado por: Johana Bermeo

La tabla anterior señala que la mayoría de estudiantes se comunican con su padre (23%) y madre (23%) del total, mientras un 18% con sus hermanos, a diferencia de un 20% que se comunican con otros familiares y con amigos un 17%. Con estos datos de demuestra la utilidad del teléfono celular para facilitar la comunicación en la familia y amigos. La comunicación se da entre padres e hijos, familiares y amigos, de esta manera se sugiere a los padres explicar a sus hijos que el teléfono celular es un artefacto tecnológico que requiere de gastos por lo que deben instruirlos para que hagan un uso conveniente del mismo, puesto que es un medio que permanece prendido, es portátil y tiene cobertura las 24 horas de día con lo que se puede ubicar personas por cualquier novedad que pudiera pasar, además de que los padres que trabajan pueden llamar a sus hijos para saber cómo se encuentran.

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

Uno de los factores que incide en el uso de las pantallas es el nivel de acceso que tienen las familias de los estudiantes, por lo que se les preguntó:

Tabla N° 18: Selecciona aquellas cosas que tengas en casa:

OPCIÓN	FRECUENCIA	%
COMPUTADOR PORTÁTIL	14	7
IMPRESORA	17	9
SCÁNNER	17	9
WEB CAM	15	8
MP3/MP4/IPOD	8	4
CÁMARA DE FOTOS DIGITAL	20	10
CÁMARA DE VIDEO DIGITAL	15	8
TELEVISIÓN DE PAGO	17	9
EQUIPO DE MÚSICA	24	12
TELÉFONO FIJO	19	10
DVD	24	12
DISCO DURO MULTIMEDIA	8	4
NINGUNA DE ESTAS, TENGO OTRAS	0	0
TOTAL	198	100

Fuente: Cuestionario 1 aplicado a niños de 6 a 9 años. Contestación a la pregunta 24.

Elaborado por: Johana Bermeo

Los niños se manifestaron sobre qué artefactos poseen en casa y respondieron de la siguiente manera: un 7% poseen “computador portátil”, un 9% señalaron que tienen “impresoras” y el 10% poseen “cámara digital”. Cabe señalar que un 10% de estudiantes manifestaron que poseen un “teléfono fijo”, de igual manera se presentó estudiantes que tienen “disco duro” (4%) y “DVD” (12%). Con estos datos se muestra que las familias de los encuestados se preocupan por equipar su casa con aparatos tecnológicos, especialmente computador e impresora pues se hace necesaria la obtención de dicho aparato porque los niños requieren de un computador para realizar algunas de sus tareas. De la misma manera poseen artículos que tecnológicamente hablando son normales en los hogares ecuatorianos en la actualidad. Así se demuestra que los hogares ecuatorianos están equipados tecnológicamente, de acuerdo a la era que vivimos.

CUESTIONARIO 2: GRUPOS 2 Y 3: ADOLESCENTES DE 10-14 AÑOS DE EDAD (6TO – 10MO DE EGB) Y JÓVENES DE 15-18 AÑOS DE EDAD (1ERO – 3ERO DE BACHILLERATO).

El presente análisis está elaborado, destacando los principales resultados de la investigación, diferenciando los resultados de los grupos 2 y 3, y recalcando sus contextos en el ámbito de las tecnologías.

5.1.1. Caracterización sociodemográfica.

Para analizar las características de los estudiantes en este ámbito se consideran las preguntas: 1, 2, 3, 4, 5, 6, 54, 55, 56, 57, 58, 59, 60, 91, 101, 115, 116, 117.

5.1.1.1 Contexto sociocultural, familiar y biológico del adolescente.

Tabla N° 19: Contexto biológico y familiar del adolescente

ASPECTO	OPCIÓN	%
EDAD	13 AÑOS	11
	14 AÑOS O MÁS	89
SEXO	MASCULINO	52
	FEMENINO	48
VIVE CON	PADRE	23
	MADRE	38
	HERMANOS	15
PROFESIÓN DEL PADRE	DESEMPEÑA UN OFICIO	37
	DESEMPLEADO	22
	JUBILADO	4
PROFESIÓN DE LA MADRE	TRABAJO EN CASA	45
	DESEMPLEADA	33
	DESEMPEÑA UN OFICIO	11

Fuente: Cuestionario 2 aplicado a adolescentes de 10 a 14 años. Contestación a la pregunta 1, 2, 3, 4, 5, 6.

Elaborado por: Johana Bermeo

En la actualidad, existen muchas circunstancias que afectan el comportamiento y conducta de los adolescentes a nivel social. Los adolescentes en el Ecuador, al

encontrarse en un período de transición, pasando de una etapa sin mayor incorporación a las TIC's, a otra completamente distinta en donde las tecnologías de información y de comunicación, forman parte de su vida diaria e inciden de manera positiva o negativa. Esto sugiere una nueva visión en los contextos educativo, social y económico.

Ante estos resultados, los adolescentes investigados se encuentran en edades comprendidas entre los 13 años (11%) y 14 años (89%), de los cuales el 52% son del género masculino y 48% del género femenino. Los adolescentes encuestados pertenecen al Instituto Tecnológico "5 de Junio" de la ciudad de Quito, que luego de la autorización por parte del señor Rector, se procedió a encuestar al décimo AEGB, sección nocturna, dicha institución, es de educación fiscal mixta y sus alumnos pertenecen al igual que el grupo 1 a una economía media baja. Viven en familias estructuradas por madre (38%), padre (23%) y hermanos (15%). La mayoría de padres son empleados y tienen oficios que ocupan la mayor parte de tiempo, pero que en muchas ocasiones esas mismas tecnologías les ayudan en el "cuidado" y "control" de sus hijos.

Específicamente los padres de los estudiantes encuestados se dedican a un oficio determinado (37%), trabajos en el hogar (22%) y un 4% son jubilados. A diferencia de los padres, las madres realizan el trabajo de casa (45%), están desempleadas el 33% y solo un 11% desempeñan algún oficio. Todo esto nos conlleva a pensar que seguimos viviendo en un país con pocas oportunidades de trabajo y las madres no colaboran económicamente al hogar. Solo una pequeña parte de las madres de los encuestados desempeñan un oficio y aportan en el hogar, esto nos da a pensar que ellas en este caso son cabeza de su hogar.

Hay que señalar que los adolescentes ya forman parte de una nueva generación, que se va innovando muy rápidamente, debido a la serie de posibilidades tecnológicas que les brinda el entorno en el que se desarrollan.

De igual manera, se debe aclarar la diferencia que existe entre las zonas urbanas de las rurales, en estas últimas es en donde la cultura y los recursos son más reducidos que los mostrados en las grandes ciudades, donde confluyen más factores en el fenómeno de los adolescentes de la generación interactiva.

5.1.1.2. Contexto sociocultural, familiar (económico) y biológico del joven.

La juventud es una etapa en la que confluyen muchos aspectos que determinan la etapa de madurez de todo individuo, en tal sentido, constituye un cúmulo de conocimientos, aprendizajes y experiencias que marcan su vida futura. Es evidente la importancia que tiene la incorporación de los jóvenes en diferentes investigaciones, pues en el caso de los estudiantes encuestados, se encuentran en edades de 17 y 18 años, y su situación no es tan diferente a la de los adolescentes, con ciertas diferencias que se aclararán más adelante. Estos jóvenes pertenecen al Instituto Tecnológico Superior “Andrés F. Córdova” de la ciudad de Quito, específicamente son estudiantes del tercer año de bachillerato, sección nocturna y que luego de la respectiva autorización se procedió a encuestarlos, al igual que las anteriores instituciones pertenece a una institución de educación fiscal mixta cuyos alumnos son de clase media a baja, porque precisamente estudian en la noche ya que en el día la mayoría se dedican a trabajar para colaborar económicamente en el hogar.

Para entender mejor el contexto de los jóvenes, consideremos la siguiente tabla:

Tabla N° 20: Contexto biológico económico y familiar del joven

ASPECTO	OPCIÓN	%
EDAD	17 AÑOS	4%
	18 AÑOS O MÁS	96%
SEXO	MASCULINO	38%
	FEMENINO	62%
VIVE CON	PADRE	14%
	MADRE	35%
	HERMANOS	27%
PROFESIÓN DEL PADRE	DESEMPEÑA UN OFICIO	31%
	DESEMPLEADO	11%
	JUBILADO	12%
PROFESIÓN DE LA MADRE	TRABAJO EN CASA	42%
	DESEMPLEADA	23%
	OFICIO TÉCNICO	19%

Fuente: Cuestionario 2 aplicado a jóvenes de 15 a 18 años. Contestación a la pregunta 1-6.

Elaborado por: Johana Bermeo

Los estudiantes se encuentran en una edad comprendida entre 17 años (4%), 18 años a más (96%), del género masculino el 38% y del femenino el 62%, pertenecen a un tipo de familia muy característico del actual contexto social ecuatoriano, con pocos hermanos, donde conviven con padre (14%), madre (35%), con hermanos (27%). Se muestra un porcentaje de padres de familia que desempeñan un oficio (31%), están desempleados el (11%), y un (12%) son jubilados, a quienes se les entrega una mensualidad por medio del IESS, a pesar de que muchas de las veces se les torna difícil cobrar dichas mensualidades, por varios problemas que se presenta en las entidades públicas, además de que dichas pensiones son bajas. Por el contrario, en el caso de las madres de familia, existe un 42% que realizan trabajo en la casa, el 23% se encuentran sin empleo, y un 19% realizan un oficio técnico. Esta es la realidad de la actividad laboral de los padres de los chicos y chicas encuestados; puede deberse a que el grado de escolarización de los padres y las madres es bajo, ya que esto es lo que impera en el Ecuador, falta de recursos económicos y oportunidades de trabajo, aparte de la falta de capacitación, es decir, que la economía del Ecuador es baja y prevalece la pobreza. Viteri, 2006.

Sin embargo se debe mencionar que los adolescentes y jóvenes encuestados conviven en medio de artefactos tecnológicos, siendo el teléfono celular uno de ellos, como lo evidencian los datos de la siguiente tabla:

Tabla Nº 21: El teléfono celular y su incidencia en los adolescentes y jóvenes.

ASPECTO	OPCIÓN	GRUPO 2	GRUPO 3
		10MO DE BÁSICA	3RO. BACHILLERATO
		%	%
TIENES CELULAR	NO	3	11
	SI	97	85
	NO, PERO USO EL DE OTRAS PERSONAS	7	4
A QUÉ EDAD LO OBTUVISTE	A LOS 9 AÑOS	11	0
	A LOS 10 AÑOS	15	4
	A LOS 11 AÑOS	11	4
	A LOS 12 AÑOS	26	8
	A LOS 13 AÑOS	30	11
	A LOS 14 AÑOS	7	19
	A LOS 15 AÑOS	0	12
MÁS DE 15 AÑOS	0	31	

CÓMO LO OBTUVISTE	ME LO COMPRARON MIS PADRES SIN PEDIRLO	11	15
	ME LO COMPRARON MIS PADRES PORQUE SE LO PEDÍ	26	15
	ME LOS COMPRARON OTROS FAMILIARES	8	8
	ME LO COMPRÉ YO MISMO	33	31
	FUE UN REGALO DE CUMPLEAÑOS, NAVIDAD...	7	8
	LO HEREDÉ DE OTRA PERSONA	15	12
TIPO DE TELÉFONO	NUEVO	67	42
	SEGUNDA MANO	33	42
QUIÉN PAGA EL GASTO DEL CELULAR	YO MISMO	70	73
	MIS PADRES	19	4
	OTROS	11	12
MEDIO DE PAGO	ES DE TARJETA	70	38
	ES DE CONTRATO	26	31
	NO LO SÉ	4	19
GASTO MENSUAL	NO LO SÉ	19	12
	5 DÓLARES O MENOS	33	19
	ENTRE 5 A 10 DÓLARES	11	27
	ENTRE 10 Y 20 DÓLARES	30	27
	ENTRE 20 Y 30 DÓLARES	7	4
MÁS DE 30 DÓLARES	0	0	

Fuente: Cuestionario 2 aplicado a jóvenes de 10 a 18 años. Contestación pregunta 54-60, 91.

Elaborado por: Johana Bermeo

La tabla muestra que en el bachillerato es menor el número de estudiantes que poseen un celular (85%), a diferencia de los estudiantes de 10mo de básica quienes cuentan con un “celular” (97%). Lo que llama la atención es que muchos de estos estudiantes obtuvieron su primer celular a los 10 años o menos en el caso de los estudiantes de 10mo de básica (15%), y desde los 14 años (19%), en el caso del grupo de bachillerato. Este aspecto hace denotar que cada vez, se va reduciendo la edad en la que los menores tienen su propio celular y es que la forma en la que obtuvieron el celular, tiene que ver con la situación de premiar o no el comportamiento, rendimiento y logros de los hijos. En el caso de los estudiantes de 10mo de básica un 26% señaló que sus padres les compraron el celular, “cuando lo pidieron” y un 33% manifiesta que se lo compraron con su dinero, puede que hayan ahorrado de la colación o mesada que reciben de sus padres u otros familiares, de la misma forma los de jóvenes de bachillerato (31%) lo adquirieron con su propio dinero, en este caso es

porque los chicos ya trabajan para solventar sus gastos y ayudar en la economía de la familia.

Lo que se asemeja en ambos casos es que un 67% y 42%, de estudiantes de básica y de bachillerato respectivamente, tienen un celular “nuevo” o de “paquete” como se conoce. El resto de estudiantes lo tienen de segunda mano, debido a la gran cantidad de vendedores “clandestinos” que existen en el medio. Así se demuestra que los chicos muestran agrado por los teléfonos nuevos, esto se debe a la múltiple publicidad a la que están expuestos; los gastos que realizan de su teléfono se lo pagan ellos mismos en su mayoría tanto del grupo 2 con un 70% como del grupo 3 con el 73%, así mismo manifiestan tener su teléfono en plan de pago o de contrato en mayor porcentaje para los 2 grupos. De este modo se deduce que estos chicos hacen uso del celular por diversión, para mantenerse comunicados, y realizar múltiples funciones que estos días se puede realizar con los celulares. El consumo telefónico varía, unos parecen gastar más que otros, aunque la mayoría dice gastar menos de cinco dólares. Existen también quienes comentan llegar a gastar hasta 30 dólares, esto es demasiado para unos muchachos que estudian y viven con sus padres, no deberían hacer tanto gasto.

De la misma manera los jóvenes están rodeados de otras pantallas entre ellas la televisión, como se muestra a continuación:

Tabla N° 22: Ubicación del televisor en el hogar de adolescentes y jóvenes

OPCIÓN	GRUPO 2 DÉCIMO DE BÁSICA		GRUPO 3 3ERO DE BACHILLERATO	
	FRECUENCIA	%	FRECUENCIA	%
EN MI HABITACIÓN	25	35	19	33
HABITACIÓN HERMANO/A.	10	14	10	17
HABITACIÓN DE MIS PADRES	20	28	13	22
EN LA SALA DE ESTAR	10	14	13	22
EN LA COCINA	4	5	2	4
CUARTO DE JUEGOS	3	4	1	2
TOTAL	72	100	58	100

Fuente: Cuestionario 2 aplicado a los jóvenes de 10 a 18 años. Contestación a la pregunta 101.

Elaborado por: Johana Bermeo

Los adolescentes y jóvenes encuestados mencionan que la televisión está en toda la casa, especialmente en su habitación, esto muestra que los adolescentes y jóvenes viven independientemente, es decir, tienen su propia habitación que generalmente está acondicionada con aparatos tecnológicos, siendo la televisión un aparato que vive como un miembro imprescindible de las familias, y es que en los hogares ecuatorianos hay por lo menos un televisor por habitación.

A la par, en los hogares de los chicos encuestados existen otros aparatos que son considerados necesarios en la actualidad, los padres y los mismos estudiantes mediante su trabajo se preocupan por adecuar con dichos aparatos sus hogares, puesto que en todo está presente la tecnología, así lo muestran los siguientes datos:

Tabla N° 23: Objetos que tienen en casa adolescentes y jóvenes

OPCIÓN	GRUPO 2 DÉCIMO DE BÁSICA		GRUPO 3 3ERO DE BACHILLERATO	
	FRECUENCIA	%	FRECUENCIA	%
COMPUTADOR PORTÁTIL	2	2	7	5
IMPRESORA	8	7	9	7
SCANNER	5	4	5	4
WEBCAM	2	2	6	4
USB O DISCO DURO EXTERNO	5	4	6	4
MP3/ MP4/iPOD	8	7	9	7
CÁMARA DE FOTOS DIGITAL	11	10	10	8
CÁMARA DE VIDEO DIGITAL	6	5	4	3
TELEVISIÓN DE PAGO (DIGITAL O POR CABLE DIGITAL PLUS, ONO, IMAGENIO, ETC.)	9	8	10	8
EQUIPO DE MÚSICA	16	14	18	14
TELÉFONO FIJO	15	13	21	16
DVD	20	18	22	17
DISCO DURO MULTIMEDIA (PARA BAJAR PELÍCULAS Y VERLAS EN LA TELEVISIÓN)	4	4	3	2
NINGUNA DE ESTAS TENGO OTRAS.	2	2	1	1
TOTAL	113	100	131	100

Fuente: Cuestionario 2 aplicado a los jóvenes de 10 a 18 años. Contestación a la pregunta 115.

Elaborado por: Johana Bermeo

No cabe duda de que vivimos en un mundo tecnológico, los chicos nacen rodeados de aparatos tecnológicos y se relacionan rápidamente con ellos. Los chicos de 10 a 14 años gozan de computador portátil, en un 2% solamente, los demás poseen PC de escritorio, manifiestan; impresora un 7%, equipo de música (14%), teléfono fijo (13%), mientras que los jóvenes de 16 a 18 años, en un 5% manifiestan tener computador portátil. Dicen poseer escáner, webcam, equipo de música, televisión por cable, teléfono fijo; con lo que se demuestra que los hogares están equipados tecnológicamente.

Los adolescentes y jóvenes encuestados como ya mencionamos pertenecen a una clase social media baja y por eso tienen diferentes maneras de conseguir su propio dinero como se muestra en la siguiente tabla:

Tabla N° 24: ¿Cómo consigues tu propio dinero?

OPCIÓN	GRUPO 2 DÉCIMO DE BÁSICA		GRUPO 3 3ERO DE BACHILLERATO	
	FRECUENCIA	%	FRECUENCIA	%
PAGA SEMANAL	7	25	3	10
CUANDO NECESITO ALGO PIDO Y ME DAN	7	25	7	21
EN TU CUMPLEAÑOS, FIESTAS, NAVIDAD O DÍAS ESPECIALES.	0	0	2	6
HAGO ALGÚN TRABAJO EN CASA.	6	22	3	9
HAGO ALGÚN TRABAJO FUERA DE CASA	6	22	14	42
NO ME DAN DINERO	2	7	4	13
TOTAL	28	100	33	100

Fuente: Cuestionario 2 aplicado a los jóvenes de 10 a 18 años. Contestación a la pregunta 116.

Elaborado por: Johana Bermeo

La economía de la mayor parte de las familias ecuatorianas es baja, deben trabajar arduamente para conseguir un sueldo básico, que actualmente no alcanza para cubrir las necesidades esenciales, es por esto que la mitad (50%) de los chicos del grupo 2 mencionan recibir dinero semanalmente por concepto de “colación” o cuando necesitan algo, solo piden y lo reciben, mientras el 44% dice realizar algún trabajo ya sea dentro de casa o fuera de la misma para obtener su propio dinero, también se evidencia que un 7% de los encuestados manifiesta no recibir dinero.

En datos recopilados del grupo 3 se muestra que el 31% obtiene su dinero pidiéndolo cuando lo necesita o por paga semanal de parte de sus padres, es decir, sus padres les proveen del dinero que necesitarán para las diferentes actividades de la semana, mientras que la mayoría de los jóvenes (51%) trabaja para obtener su dinero, sea dentro o fuera de casa, motivo por el cual estudian en la noche.

De los datos analizados se puede confirmar que la economía en el Ecuador es baja, existen familias que viven con un dólar diario cuando la canasta básica redondea los 500 dólares. Los chicos trabajan y estudian, para colaborar con sus padres, se ven obligados a buscar trabajos mal remunerados y justamente por esto tienen diversas concepciones en relación a su economía como se muestra a continuación:

Tabla N° 25: ¿Con qué frases estás de acuerdo?

OPCIÓN	GRUPO 2 DÉCIMO DE BÁSICA		GRUPO 3 3ERO DE BACHILLERATO	
	FRECUENCIA	%	FRECUENCIA	%
TENGO MÁS DINERO DEL QUE NECESITO	1	4	0	0
TENGO EL DINERO SUFICIENTE PARA MIS NECESIDADES	16	59	11	42
TENGO MENOS DINERO DEL QUE NECESITO	10	37	15	58
TOTAL	27	100	26	100

Fuente: Cuestionario 2 aplicado a los jóvenes de 10 a 18 años. Contestación a la pregunta 116.

Elaborado por: Johana Bermeo

Los encuestados del grupo 2 en un 59% manifiestan que cuentan con el dinero suficiente para cubrir sus necesidades básicas, mientras que el 37% dice no contar con el dinero suficiente, esto evidencia las carencias que sufren los chicos tanto en lo familiar como en la educación, muchas de las veces no tienen dinero para las tareas escolares llegando a incumplirlas, lo cual acarrea bajo rendimiento, lo mismo ocurre en el hogar porque si no tienen dinero suficiente van a sufrir muchas carencias especialmente alimenticias lo que acarrea enfermedades.

Estos datos contrastan con el grupo 3 ya que estos manifiestan en su mayoría (58%) no contar con dinero suficiente para cubrir las múltiples necesidades que poseen, esto puede deberse a que estos chicos ya están en los 18 años y en la sociedad que

vivimos a esta edad ya se debe trabajar porque son mayores de edad y debe valerse por sí mismos, es decir, que la responsabilidad de los padres termina cuando los chicos cumplen 18 años.

La realidad de las familias en el Ecuador es la que acabamos de describir líneas arriba, llena de problemas, falta de recursos económicos, lo cual repercute en la educación de los chicos obligándoles muchas veces a abandonar sus estudios y empezar a trabajar. Estos datos concuerdan con la realidad que se vive en Ecuador como lo menciona el autor Rivero, 2000 que manifiesta que existe mucha desigualdad en Ecuador y América Latina en el acceso al bienestar y oportunidades laborales y escolares; lo que repercute en deserción y repitencia escolar.

5.2.1. Redes sociales y pantallas.

Para responder los planteamientos de este apartado se tomarán en cuentas las preguntas: 7, 8, 9, 10, 14, 15, 39, 40, 61, 62, 70, 71, 72, 73,74, 75, 76, 77, 78, 79, 80, 81, 82, 83, 84, 85, 86, 87, 88, 89, 90, 100, 118,119, 120, 121, 122, 123, 124, 125, 126.

5.2.1.1. Uso de redes sociales relacionadas con la internet (Facebook, twiter, hi 5, skype, e-mail, etc.) y pautas de consumo.

En el caso de los adolescentes encuestados se presenta una tendencia en la incorporación a las redes sociales, por la interacción que se desarrollan en sus páginas. Así tenemos resultados que están acordes con la realidad de este grupo.

Tabla Nº 26: Redes sociales y uso en adolescentes

ASPECTO	OPCIÓN	%
USO REDES SOCIALES	SI	70
	NO	26
TIPO DE REDES SOCIALES	FACEBOOK	40
	HI5	36
	WINDOWS LIVE	12

Fuente: Cuestionario 2 aplicado al grupo 2 de 10 a 14 años. Contestación a la pregunta 39, 40.

Elaborado por: Johana Bermeo

La tabla señala un porcentaje mayor sobre los estudiantes que ya ingresaron a una red social (70%), de los cuales existe un 40% que prefieren la red social “Facebook”, un 36% “hi5” y un 12% utilizan “Windows live” u otro tipo de redes sociales. Su incorporación y adaptación a este tipo de redes de los adolescentes es muy acelerado, se podría decir que es parte de su estilo de vida. La destreza que muestran en estas redes es de resaltar, la forma y rapidez con la que redactan cualquier comentario a sus amigos, familiares y otros.

En este mismo aspecto, los resultados relativos a las redes sociales señalan el crecimiento acelerado que han tenido este tipo de recursos a nivel mundial, y que concuerda con la preferencia de los jóvenes del país, como se muestra a continuación:

Tabla Nº 27: Redes sociales y uso en jóvenes

ASPECTO	OPCIÓN	%
USO REDES SOCIALES	SI	88%
	NO	12%
TIPO DE REDES SOCIALES	FACEBOOK	36%
	HI5	26%
	WINDOWS LIVE Y OTRAS	22%

Fuente: Cuestionario 2 aplicado al grupo de 15 a 18 años. Contestación a la pregunta 39, 40.

Elaborado por: Johana Bermeo

Como se muestra en la tabla, la predilección de redes sociales la sigue teniendo el poderoso “facebook”, que por la facilidad de encontrar amigos, chatear de manera interactiva, subir fotografías, videos y otras más actividades, se acoplan a los gustos de los estudiantes de bachillerato. Aquí prima la red social facebook en un 36% y hi5 en un 26% sobre otras menos conocidas por ellas. Estos datos se suman a los cerca de 500 millones de usuarios de estas redes sociales, que menciona Martínez (2011).

Lo que se presenta en la tabla además es una diferencia considerable en el uso de las redes sociales, entre los estudiantes de 10mo de básica (70%) frente a los estudiantes de bachillerato (88%). Esta situación se presenta porque en el bachillerato existe una mayor utilización de redes sociales por el tiempo que lo vienen usando, algo que ya establece su forma de comunicación con sus amigos y familiares.

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

TELEVISIÓN

En la mayoría de hogares del Ecuador, es común que en cada habitación exista por lo menos un televisor, sea este usado, antiguo o de última tecnología, dependiendo de la capacidad económica en la que se encuentre la familia.

Tabla N° 28: Cantidad de TV en hogares de adolescentes y jóvenes

ASPECTO	OPCIÓN	GRUPO 2 DÉCIMO DE BÁSICA		GRUPO 3 3ERO DE BACHILLERATO	
		FRECUENCIA	%	FRECUENCIA	%
CUÁNTOS TELEVISORES TIENES EN CASA	NINGUNO	0	0	0	0
	1	4	15	7	27
	2	8	30	9	35
	3	8	30	7	27
	MÁS DE TRES 3	7	26	3	12
	TOTAL	27	100	0	0

Fuente: Cuestionario 2 aplicado al grupo de 10 a 18 años. Contestación a la pregunta 100.

Elaborado por: Johana Bermeo

Cuando se preguntó a los estudiantes del grupo 2 sobre el número de televisores que tienen en casa, se presentó resultados en los que en su mayoría tienen por lo menos uno. Así se tiene que el 30% señaló tener dos televisores en casa, un 30% en un número de tres y otro 26% más de tres televisores, que según con su estructura familiar, representaría a un televisor por habitación o miembro de la familia.

Caso parecido sucede en los estudiantes de bachillerato quienes señalaron en un 35% tener 2 televisores, un 27% de ellos tienen tres televisores, y un 12% más de tres televisores. Siguiendo la misma tendencia de un televisor por cada miembro del hogar.

Este aspecto presente en la mayoría de los hogares de los estudiantes representa además mayor uso de los mismos, es decir, más tiempo frente al televisor.

CELULAR

El teléfono celular cada vez toma más popularidad entre los adolescentes y jóvenes, todos tienen uno nuevo o de segunda mano, lo importante para ellos es poseer uno para mantenerse comunicado.

Tabla N° 29: Uso y consumo del celular en adolescentes y jóvenes

ASPECTO	OPCIÓN	GRUPO 2 DÉCIMO DE BÁSICA	GRUPO 3 ZERO DE BACHILLERATO
		%	%
USO DEL CELULAR	HABLAR	24%	14%
	ENVIAR MENSAJES	14%	14%
	ESCUCHAR MÚSICA Y DESPERTADOR	11%	10%
HABLAN CON...	AMIGOS Y NOVIO	39%	38%
	MADRE	17%	26%
	PADRE	15%	20%

Fuente: Cuestionario 2 aplicado al grupo de 10 a 18 años. Contestación pregunta 61, 62.

Elaborado por: Johana Bermeo

Los adolescentes y jóvenes tienen un mayor uso del celular principalmente para hablar, enviar mensajes y escuchar música en similares porcentajes. Sin embargo, con quienes se comunican es importante resaltar, porque existe un porcentaje mayor de los adolescentes para comunicarse con sus amigos y novio/a (39%) y los jóvenes quienes se comunican con ellos en un nivel similar de (38%).

Es decir, se debe considerar la libertad que hoy en día tienen los jóvenes para tener una relación “amorosa” o de “noviazgo”, razón por la cual ellos prefieren tener mayor comunicación con sus amigos y novio, pues a sus padres los tienen “todo el tiempo en casa”, dicen. Esto hace relación a que se ha disminuido los momentos de conversación y comunicación entre padres e hijos sobre asuntos de importancia.

VIDEOJUEGOS

Los videojuegos constituyen un medio de entretenimiento, sin embargo según los datos recolectados no son muy utilizados por este grupo, así se presenta la tabla:

Tabla N° 30: Uso y consumo de videojuegos en adolescentes y jóvenes

ASPECTO	OPCIÓN	GRUPO 2 DÉCIMO DE BÁSICA	GRUPO 3 3EROBACHILLE RATO
		%	%
JUEGAS CON VIDEOJUEGOS	SI	37	35
	NO	63	61
CONSOLA QUE TIENES	PLAYSTATION 2	62	47
	PLAYSTATION 3	23	11
	XBOX 360	0	12
	WII	0	12
	PSP	0	6
	GAME BOY	15	12
JUEGAS PLAYSTATION 2	SI	37	31
	NO	0	4
QUÉ JUEGOS TIENES	PRO EVOLUTION SOCCER 2008	26	10
	FIFA 08	21	10
	NEED OF SPEED: PRO STREET	10	15
	GOD OF WAR II PLATINUM	5	15
	LOS SIMPSON: EL VIDEOJUEGO	11	10
JUEGAS PLAYSTATION3	SI	19	12
	NO	18	23
QUÉ JUEGOS TIENES	PRO EVOLUTION SOCCER 2009	29	0
	CALL OF DUTY: MODERN WARFARE	43	25
	FIFA 09	14	25
	PRINCE OF PERSIA	0	25
JUEGASXBOX360	SI	15	12
	NO	22	23
QUÉ JUEGOS TIENES	PRO EVOLUTION SOCCER 2009	0	34
	FIFA 08	50	33
	ASSASIN'S CREED	50	0
	NINJA GAIDEN II	0	33
JUEGAS EN EL COMPUTADOR	NO	22	19
	SI	15	15
QUÉ JUEGOS TIENES	LOS SIMS 2 Y SUS HOBBIES	25	16
	ACTIVA TU MENTE	25	0
	SACRED 2: FALLEN ANGEL	25	0
	WORLD OF WARCRAFT- BATTLE CHEST	25	33
TIEMPO DE USO L-V	MENOS DE UNA HORA	19	11
	ENTRE UNA HORA Y DOS	7	12
	MÁS DE DOS HORAS	7	0
	NO LO SE	4	0
	NADA	0	12
TIEMPO DE USO S-D	MENOS DE UNA HORA	8	8
	ENTRE UNA HORA Y DOS	11	11
	MÁS DE DOS HORAS	7	8
	NO LO SE	7	4
	NADA	4	4

Fuente: Cuestionario 2 aplicado al grupo de 10 a 18 años. Contestación a la pregunta 70-90.

Elaborado por: Johana Bermeo

Los videojuegos constituyen un medio de entretenimiento para los chicos aunque manifiestan que no lo utilizan en un 63%, es decir, que la mayor parte de los encuestados no muestran preferencia por estos juegos solo un 37% dice que lo utiliza habitualmente para jugar y entretenerse. Los jóvenes del grupo 3 no muestran mucha diferencia con el grupo 2, pues un 61% dice no jugar con videojuegos y un 35% dice que sí lo hace. Así se puede concluir que los videojuegos no constituyen la preferencia entre los chicos y jóvenes, lo utilizan pero no todos muestran interés por estos juegos. Esto puede ser porque esta población constituye un aporte económico para sus familias ya que como mencionábamos líneas arriba, la mayoría de ellos trabajan y estudian en la noche, entonces no les queda mucho tiempo para jugar.

Particularmente el uso de los videojuegos en exceso produce la preocupación de los padres, por lo que manifestaba Donnerstein (1994), sobre los diferentes efectos (agresor/víctima, el efecto testigo/espectador y el efecto apetito) que pueden generar mucho daño ante la exposición duradera de estos medios, aunque utilizados con precaución constituyen un medio de entretenimiento y un salir de sí mismos. PlayStation 2 y 3 son las consolas que poseen los chicos del grupo 2 en un 85% y GameBoy solo lo poseen en un 15%, mientras que los jóvenes del grupo 3 muestran que tienen PlayStation 2 y 3 en un 58%, asimismo dicen tener Xbox, Wii, PSP en un menor porcentaje.

Tanto los chicos/as del grupo 2 y 3 manifiestan en un 37% y 31% respectivamente jugar con PlayStation 2 y poseer alguno de los juegos mencionados en la tabla 30. Los videojuegos son considerados medios de entretenimiento, siendo preferidos el sexo masculino. Los videojuegos son parte de la generación interactiva, ya que como se menciona en Bringué (2009), los niños y jóvenes nacen y viven rodeados de tecnología y son capaces de divertirse a través de una pantalla.

Como podemos observar en los datos recolectados un pequeño porcentaje del grupo 2 (19%) y del grupo y 3 (12%), dice jugar con playstation 3, lo cual significa que no hay mucha afluencia para con este juego. Sin embargo cabe recalcar que los chicos del grupo 2 tienen algunos de los juegos mencionados en tabla 30 en forma mayoritaria a los chicos del grupo 3. Esto puede ser porque los chicos del grupo 3 ya son un poco más maduros, tienen más obligaciones a su cargo y deben prepararse para el futuro. Como vemos por Xbox 360 tan solo un 8% manifiesta jugarlo, así como también

poseer algún juego. Nintendo Wii tampoco muestra tendencia entre los chicos/as y jóvenes, como ya mencionamos puede ser que no esté al alcance de su economía el comprarlos o que simplemente no sea de su agrado. Así lo evidencian los datos encontrados en las tablas las mismas que muestran que tan solo un 19% y un 12% respectivamente juegan con Nintendo Wii, del mismo modo muy pocos indican poseer algunos de los juegos mencionados. PSP presenta poco interés y como se puede observar es muy reducido el número de encuestados que se inclinan por este tipo de aparato, así como también por los juegos que este ofrece. Casi nadie lo posee y la mayor parte no contesta porque en un principio mencionaron no dedicarse a jugar con videojuegos, solo un 5% y 8% respectivamente indica que juega con Nintendo DS, juego que por cierto es popular entre los jóvenes. GameBoy, tampoco posee popularidad, como tampoco indican tener sus juegos. Solo un 15% de los jóvenes tanto del grupo 2 y 3 muestran inclinación por juegos de la computadora. Los videojuegos y juegos del computador no constituyen una preferencia para los jóvenes encuestados por ende no los utilizan mucho y los que muestran preferencia por los mismos, le dedican entre 30 minutos y 2 horas para su uso. Además los datos muestran que los chicos que poseen videojuegos y juegos del ordenador dicen tener juegos pirateados porque son más baratos y pueden obtenerse con mayor facilidad, sin embargo en el grupo 3 la mayoría dice no tener ningún juego pirateado.

COMPUTADOR

Tabla N° 31: Uso del computador e internet en adolescentes y jóvenes

ASPECTO	OPCIÓN	GRUPO 2 DÉCIMO DE BÁSICA	GRUPO 3 3ERO DE BACHILLERATO
		%	%
UTILIZAS COMPUTADOR E INTERNET PARA ESTUDIAR	NO	19	4
	SI	81	96
HERRAMIENTAS QUE UTILIZAS	INTERNET: BUSCADORES Y PÁGINAS WEB	68	58
	CD INTERACTIVO	0	2
	ENCICLOPEDIAS DIGITALES	8	2
	WORD, POWER POINT, EXCEL, ETC.	24	38

Fuente: Cuestionario 2 aplicado a jóvenes de 10 a 18 años. Contestación preguntas 14 y 15.

Elaborado por: Johana Bermeo

La mayoría de los jóvenes manifiesta que se ayuda de la computadora para realizar las tareas del colegio, esto en la actualidad es habitual porque tener un computador es una necesidad, además de que los profesores mandan trabajos para ser realizados en la computadora, en los colegios incluso les dan bibliografía del internet para consultar. Los chicos dicen que utilizan internet, para consultas e investigaciones y para sus trabajos utilizan Word, Excel, Power Point. Solo un mínimo porcentaje dice no utilizar la computadora, esto puede deberse a que todavía no cuenta con este aparato en casa y no puede costear su uso en un centro de cómputo, o por desconocimiento. Realmente en la actualidad no existe colegio que no utilice la computadora para la educación de sus alumnos, a menos de que sea en una zona rural muy pobre.

Por otro lado en la ciudad de Quito muchos establecimientos han sido beneficiados con la dotación de computadoras e internet, mediante el Programa "Quito Educanet"², que consiste en dotar de equipos y software educativo a los centros educativos de la ciudad, para estar acorde a la educación mediante la tecnología, y es que vivimos en un mundo tecnológico que cada día avanza y la educación no puede quedar rezagada, debe ir a la par de la tecnología, los maestros deben capacitarse día a día para poder enseñar a sus alumnos. (Acosta, 2010).

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

Como se pudo evidenciar con la breve contextualización de las familias de los estudiantes, debido a la gran actividad que realizan los padres de familia, los adolescentes y jóvenes quedan a expensas de las tecnologías en la que se incorporan mucho más rápido los menores, y en este aspecto, la encuesta evidencia que las famosas "pantallas" a las que se expone a los niños y jóvenes, tienen cierta preferencia en cada grupo de jóvenes, así mismo no cabe duda, que la utilización de las tecnologías sugiere una serie de impactos que pueden ser positivos como negativos, que se manifiestan en diversos escenarios, como el educativo y el familiar.

La vital importancia de manejar hoy en día las TIC's, y el poder aplicarlas en toda tarea, es una necesidad urgente que se plantean todas las autoridades gubernamentales a nivel mundial, debido a las bondades y facilidades que presentan en la vida cotidiana de cualquier individuo.

El impacto positivo que se deriva de las tecnologías de la información, es el planteamiento de una nueva necesidad, considerar un servicio “básico”, el contar con un proveedor de internet. Esto permite evidenciar lo identificado por la CEPAL en 2010, que incorpora el uso de internet en las actividades de negocios, educación formal y no formal, capacitación. Además de que en el mundo entero utilizan y se comunican mediante el internet, ya que ofrece múltiples beneficios, acortan distancias, se pueden enviar y recibir mails en cuestión de segundos, tiene una gama de información, entre otras cosas. Entonces en el Ecuador no podemos quedarnos atrás, se debe implantar la enseñanza de las TIC’s en todos los ámbitos. Así se manifiesta muchas situaciones con el uso del internet y de pasar frente a una de las “pantallas”, tales como dejar de lado muchas actividades que resultan beneficiosas y saludables para los jóvenes ya que fomentan la comunicación de la familia y la escuela.

Tabla N° 32: Impacto tecnológico positivo y negativo en lo familiar y escolar

ASPECTO	OPCIÓN	GRUPO 2 DÉCIMO DE BÁSICA	GRUPO 3 3ERO DE BACHILLERATO
		%	%
ACTIVIDADES DESPUÉS DE CENAR	IRME A MI HABITACIÓN A LEER, NAVEGAR	30	23
	NAVEGAR, JUGAR, VER LA TELE CON MI FAMILIA	11	23
	LEER, ESTUDIAR, IRME A DORMIR	22	27
	HABLAR CON MI FAMILIA	37	27
QUÉ LEES	NADA	4	0
	LECTURAS OBLIGATORIAS DEL COLEGIO	22	8
	OTRAS LECTURAS: LIBROS, REVISTAS O COMICS	67	88
CUÁNTAS HORAS HACES LA TAREA L-V	30 MINUTOS	18	12
	ENTRE 30 MINUTOS Y UNA HORA	30	38
	ENTRE UNA Y DOS HORAS	33	19
	ENTRE DOS Y TRES HORAS	15	19
	MÁS DE TRES HORAS	4	12
CUÁNTAS HORAS HACES LA TAREA S-D	NADA	4	23
	30 MINUTOS	15	19
	ENTRE 30 MINUTOS Y UNA HORA	33	27
	ENTRE UNA Y DOS HORAS	26	15
	ENTRE DOS Y TRES HORAS	7	12
	MÁS DE TRES HORAS	15	4

Fuente: Cuestionario 2 aplicado a los jóvenes de 15 a 18 años. Contestación a la pregunta 7, 8.

Elaborado por: Johana Bermeo

Como se puede apreciar en los datos recolectados los chicos/as del grupo 2 muestran diferentes preferencias para realizar en la noche, como retirarse a su habitación (30%), otros prefieren jugar o navegar por internet (11%), realizar tareas, leer, estudiar (22%), siendo hablar con su familia por lo que más preferencia muestran con un 37%. Muestran interés por lectura, la mayor parte de los chicos dicen que leen libros, revistas o cómics (67%), esto demuestra que a estos chicos les gusta la lectura lo cual trae beneficios porque mientras más se lee, más se ilustran y aumentan su coeficiente intelectual. El grupo 3 en cambio demuestra igual preferencia en irse a su habitación como jugar y ver televisión con su familia (23%), mientras que el 54% dice que prefiere leer, estudiar y hablar con su familia. Los jóvenes leen libros, revistas o cómics en su mayoría (88%). La lectura y el interés por la misma no se han perdido a pesar de que actualmente los chicos y jóvenes viven inmiscuidos en las pantallas como el internet, el celular o los videojuegos.]

Para desarrollar estas tareas se ayudan del computador (81%), principalmente para visitar páginas web (68%) y de enciclopedias digitales (24%), con lo que realizan sus tareas e investigaciones.

Así mismo, manifiestan un impacto negativo en los profesores, pues muy pocos utilizan el internet para sus clases, demostrando la diferencia de generaciones, a las que por más preparación del docente, tiene muchas limitantes si no utilizan de manera adecuada las tecnologías. Los jóvenes están muy familiarizados con las tecnologías y es por esto que el profesor no puede quedar rezagado ya que sin una correcta guía las tecnologías en manos de niños y jóvenes, son todo, menos constructivas.

La situación de los jóvenes de bachillerato y décimo de básica no es tan diferente, pues como se muestra en la tabla, los resultados son muy similares ya que mencionan que por un tiempo mayor de 1 a 3 horas (38%) de lunes a viernes, y fines de semana de 30 minutos a 1 hora (27%), realizan tareas del colegio. Esto permite establecer un promedio de 30 minutos a 1 hora por día, en la que se dedican a estudiar.

Continuando con nuestro análisis nos hace referencia a la preferencia entre “pantallas” de tal forma se manifestó:

Tabla N° 33: Preferencia entre “pantallas”

ASPECTO	OPCIÓN	GRUPO 2 DÉCIMO DE BÁSICA	GRUPO 3 3ERO DE BACHILLERATO
		%	%
P 118 ¿CON QUÉ TE QUEDARÍAS?	INTERNET	7	26
	TELEVISIÓN	14	52
	NO LO SE	6	22
P 119 ¿CON QUÉ TE QUEDARÍAS?	INTERNET	5	19
	TELÉFONO MÓVIL	16	59
	NO LO SE	6	22
P 120 ¿CON QUÉ TE QUEDARÍAS?	INTERNET	12	45
	VIDEO JUEGOS	6	22
	NO LO SE	9	33
P 121 ¿CON QUÉ TE QUEDARÍAS?	VIDEO JUEGOS	5	19
	TELEVISIÓN	16	59
	NO LO SE	6	22
P 122 ¿CON QUÉ TE QUEDARÍAS?	TELÉFONO MÓVIL	10	37
	TELEVISIÓN	10	37
	NO LO SE	5	19
P 123 ¿CON QUÉ TE QUEDARÍAS	TELÉFONO MÓVIL	15	56
	MP3/ MP4/ iPOD	7	26
	NO LO SE	5	18
P 124 ¿CON QUÉ TE QUEDARÍAS	TELÉFONO MÓVIL	17	63
	VIDEO JUEGOS	3	11
	NO LO SE	7	26
P 125 ¿CON QUÉ TE QUEDARÍAS	Wii	1	4
	PLAYSTATION 3	8	29
	NO LO SE	18	67
P 126 ¿CON QUÉ TE QUEDARÍAS	PSP	3	11
	NINTENDO DS	4	15
	NO LO SE	20	74

Fuente: Cuestionario 2 aplicado a jóvenes de 10 a 18 años. Contestación preguntas 1118-126.

Elaborado por: Johana Bermeo

Mediante los datos obtenidos los muchachos del grupo 2 muestran preferencia por la televisión versus el internet, esto se debe a que la televisión es más común en los hogares, en cambio el internet todavía no está presente en todos los hogares

ecuatorianos, aunque representa un medio muy interesante, estos chicos prefieren la televisión para sus ratos de entretenimiento, porque además internet tiene un costo adicional. Estos datos contrastan con los jóvenes del grupo 3 ya que ellos indican tener preferencia por el internet, esto se debe a que ellos tienen otros intereses, la mayoría utiliza internet para tareas, entretenimiento, conocer amigos virtuales, etc.

Internet frente al teléfono celular pierde favoritismo puesto que los adolescentes del grupo 2 y 3 manifiestan preferir el teléfono celular, esto se debe a que el teléfono celular es portable, es decir, que lo pueden llevar a donde ellos vayan y el internet lo pueden usar también mediante el celular, porque hoy en día los teléfonos celulares lo tienen incluido.

Internet frente videojuegos, evidentemente que internet supera en preferencia a los videojuegos tanto para los adolescentes del grupo 2 como del grupo 3 y es que como mencionaron líneas arriba, los videojuegos no están dentro de sus intereses ni constituyen un medio preferido para el entretenimiento porque igual mediante internet pueden jugar y encontrar juegos parecidos a los de las consolas.

Videojuegos frente televisión, vuelve a superar en preferencia la televisión, pues porque como ya dijimos está presente en la cotidianidad de las familias, lo que no sucede con los videojuegos. No se muestra mayor diferencia entre los grupos.

Los chicos del grupo 2 coinciden en la preferencia tanto del teléfono celular como de la televisión, se muestra una igualdad en la preferencia de dichos aparatos, lo que no sucede con los jóvenes del grupo 3 ya que los mismos prefieren el teléfono celular frente a la televisión. Un 19% y 15% no muestra predilección e indica no saber por cual decidirse. Estos datos conllevan a pensar que los jóvenes prefieren el teléfono celular porque tienen la necesidad de estar en contacto con sus amigos y familiares e incluso mediante el teléfono celular se pueden observar programas televisivos.

Los chicos y jóvenes encuestados muestran mayor predilección por el teléfono celular frente al Mp3/Mp4/ iPod, porque ellos tienen en el celular opciones de música, de video, y muchas otras cosas que superan a los otros aparatos, es decir, que en el teléfono celular ven su mejor opción.

Vuelve a superar en predilección el teléfono celular, ahora frente a los videojuegos, el mayor número de encuestados indica que si tuviera que escoger se inclinaría por el teléfono celular, ya que en el mismo pueden bajar juegos de internet.

Definitivamente que en cuanto a videojuegos se refiere Playstation3 supera a Wii en favoritismo, así como PSP frente Nintendo DS, los chicos del grupo 2 muestran predilección por Nintendo versus PSP pero cabe recalcar que la mayoría de los encuestados dicen no saber por cual decidirse, esto se debe a que estos aparatos no los tienen y casi no los usan. Mientras tanto los jóvenes del grupo 3 muestran predilección por PSP frente a Nintendo, y coinciden con los chicos del grupo 2 cuando dicen no saber por cual decidirse en caso de que tuvieran que escoger.

5.3.1. Redes sociales y mediación familiar.

Cuando se inició la incorporación de las tecnologías en la vida diaria de los ecuatorianos, estableció una serie de normas y cuidados que se debía tener ante los peligros en la utilización. Por esta razón, autoridades y profesionales en esta rama manifiestan una serie de cuidados preventivos sobre la utilización de estas tecnologías, sin embargo, lo importante es mantener una mediación en el hogar, en donde se viene incrementando el acceso y la incorporación a las “pantallas”, sobre todo por el “retraso” que presentan los padres en este aspecto.

Para este apartado se consideraron las preguntas 11-13, 18-22,28, 44-49, 98, 104-110, 112 y 113.

5.3.1.1. Relación de las tecnologías con el entorno familiar.

El control y la regulación de los contenidos que observan los adolescentes y jóvenes es muy poco controlado tanto por las autoridades como por los mismos padres, pues no existe una cultura de control y regulación que permita discernir entre lo bueno y malo que proveen el internet, la televisión y demás tecnologías.

Ante estos aspectos, se debe identificar una serie de circunstancias que han normado de cierta manera las relaciones familiares.

Tabla Nº 34: Relación tecnología-familia adolescentes y jóvenes

ASPECTO	OPCIÓN	GRUPO 2 DÉCIMO DE BÁSICA		GRUPO 3 ZERO DE BACHILLERATO	
		FRECUENCIA	%	FRECUENCIA	%
¿CUÁNDO VES LA TELE SUELES HACERLO?...	EN MI HABITACIÓN	23	67	18	46
	EN LA HABITACIÓN DE UN HERMANO/A.	1	3	5	13
	EN LA HABITACIÓN DE MIS PADRES	2	6	5	13
	EN LA SALA DE ESTAR	6	18	10	26
	EN LA COCINA	2	6	1	2
	EN UN CUARTO DE JUEGOS	0	0	0	0
¿CUÁNDO VES LA TELE SUELE HACERLO?.....	SOLO	15	34	18	34
	CON MI PADRE	5	12	1	2
	CON MI MADRE	8	18	11	21
	CON ALGÚN HERMANO/A	12	27	13	24
	CON OTRO FAMILIAR	3	7	6	11
	CON UN AMIGO/A	1	2	4	8
MIENTRAS VES TELE HACES...	ESTUDIAR O HACER LA TAREA DEL COLEGIO	6	16	13	18
	COMER	12	32	22	30
	NAVEGAR POR INTERNET	0	0	4	5
	HABLAR POR TELÉFONO	6	16	12	16
	LEER	1	3	3	4
	DORMIR	5	14	9	12
	CHARLAR CON MI FAMILIA	3	8	6	8
	JUGAR	4	11	5	7

Fuente: Cuestionario 2 aplicado a jóvenes de 10 a 18 años. Contestación pregunta 104-106.

Elaborado por: Johana Bermeo

Como podemos observar la televisión es la pantalla que más se utiliza, puede ser vista en la habitación, que es lo más habitual, también lo hacen en la habitación de sus padres y en la sala como opciones más usuales. Lo hacen solos o en compañía de sus hermanos, expresan. Con estos datos se puede deducir que los chicos miran la televisión casi siempre sin ninguna vigilancia y en muchos casos son espectadores de programas no aptos sin la supervisión de un adulto.

Mediante los datos que ofrecen las tablas nos damos cuenta que la televisión está presente en las diferentes actividades de los chicos y jóvenes, pues permanece prendida mientras hacen la tarea, comen, para dormir o mientras conversan con su familia. Como estos datos nos muestran esta realidad deducimos que la televisión es considerada un aparato imprescindible en la cotidianidad de estas familias y es que

desde que somos pequeños tenemos a nuestro alcance la televisión que constituye un medio de entretenimiento tanto para chicos como para adultos.

Tabla N° 35: Reciben ayuda a la hora de realizar latarea

ASPECTO	OPCIÓN	GRUPO 2 DÉCIMO DE BÁSICA		GRUPO 3 ZERO DE BACHILLERATO	
		FRECUENCIA	%	FRECUENCIA	%
TIENES AYUDA PARA LAS TAREAS	NO	13	48	21	81
	SI	13	48	5	19
TIPO DE AYUDA	VOY A UNA ACADEMIA	1	7	0	0
	TENGO UN PROFESOR PARTICULAR	0	0	0	0
	ME AYUDAN MIS HERMANOS/AS	8	57	5	100
	ME AYUDA MI PADRE	1	7	0	0
	ME AYUDA MI MADRE	4	29	0	0
EN QUÉ LUGAR HACES LA TAREA	EN MI HABITACIÓN	19	70	18	69
	EN LA HABITACIÓN DE UN HERMANO/A	0	0	0	0
	EN UNA SALA DE ESTUDIO	5	18	3	12
	EN LA SALA DE ESTAR	1	4	4	15
	EN LA COCINA	1	4	1	4

Fuente: Cuestionario 2 aplicado a jóvenes de 10 a 18 años. Contestación pregunta 11-13.

Elaborado por: Johana Bermeo

Generalmente realizan sus tareas solos aunque también requieren de ayuda para ciertos trabajos, es por eso que el grupo 2 emparejan la respuesta, la mitad de los encuestados la realiza solos y los demás tiene ayuda especialmente de sus hermanos mayores, estos datos contrastan con el grupo 3 que indican en la mayoría realizar sus tareas solos y los que tienen ayuda la reciben de sus hermanos. En las familias ecuatorianas los hermanos mayores son los que en muchos casos están al cargo de sus hermanos menores, deben hacerse cargo de su bienestar, de sus tareas e incluso hay veces en la que deben actuar como padres de sus hermanos, esto porque los padres trabajan todo el día. El lugar para realizar las tareas es su habitación, porque es un lugar de ellos propio, tiene la privacidad que necesitan además de que sienten bien, del mismo modo hay quienes dicen realizarla en una sala de estudio. Estos dos lugares suelen ser los preferidos por los jóvenes para hacer sus deberes del colegio.

5.3.1.2. Pautas de consumo relacionadas con las tecnologías en el entorno familiar.

Tabla Nº 36: Pautas de consumo de Tve internet en el entorno familiar

ASPECTO	OPCIÓN	GRUPO 2 10 DE BÁSICA	GRUPO 3 3RO. DE BACH.
		%	%
CUANDO VES TV EN FAMILIA QUIEN DECIDE EL PROGRAMA	YO MISMO	41	58
	MIS HERMANOS/AS	11	7
	MI PADRE	4	4
	MI MADRE	15	8
	ENTRE TODOS, LO NEGOCIAMOS	22	23
PROGRAMAS QUE NO TE DEJAN VER	ME DEJAN VER TODOS LOS PROGRAMAS	74	81
	SI HAY PROGRAMAS QUE NO ME DEJAN VER	26	19
CUALES PROGRAMAS	PELÍCULAS	9	23
	DIBUJOS ANIMADOS	9	11
	PROGRAMAS CORAZÓN	46	22
	REALITY SHOWS	36	22
DISCUTES POR USAR TV	NO	81	85
	SI	19	15
PORQUÉ MOTIVOS	POR EL TIEMPO QUE PASO VIENDO LA TELE	60	75
	POR EL MOMENTO DEL DÍA EN EL VEO LA TELE.	20	0
	POR LOS PROGRAMAS QUE VEO	20	25
TE CASTIGAN O PREMIA CON TV	NO	89	100
	SI	11	0
INTERNET			
ESTAS DE ACUERDO CON...	ME PONGO NERVIOSO O ME ENFADO CUANDO NO PUEDO O NO ME DEJAN NAVEGAR	15	16
	CREO QUE PUEDO PONER CUALQUIER FOTO/VIDEO MÍA EN INTERNET	15	14
	CREO QUE PUEDO PONER CUALQUIER FOTO/VIDEO DE MIS AMIGOS O FAMILIARES	11	19
	NO HAY NINGÚN PROBLEMA EN QUE DESCONOCIDOS SEPAN SOBRE MI VIDA	11	8
	ES DIVERTIDO HABLAR CON DESCONOCIDOS A TRAVÉS DE INTERNET	4	0
	ALGUIEN ME HA PERJUDICADO A TRAVÉS DE INTERNET	0	3
	NO ESTOY DE ACUERDO CON NINGUNA	44	35
DISCUTES POR INTERNET	NO	67	77
	SI	29	23
POR QUÉ MOTIVOS	POR EL TIEMPO QUE PASO CONECTADO/A	86	72
	POR EL MOMENTO DEL DÍA EN QUE CONECTO	14	14
	POR LO QUE HAGO MIENTRAS ME CONECTO	0	14
CASTIGAN/PREMIA CON INTERNET	NO	74	88
	SI	22	8

Fuente: Cuestionario 2 aplicado a jóvenes de 10 a 18 años. Contestación pregunta 44-49, 107, 108, 109, 110, 112, 113.

Elaborado por: Johana Bermeo

El consumo de tecnologías tiene mucha relación con el estilo de vida y las relaciones en el ámbito familiar. En este sentido se permiten vislumbrar una serie de fenómenos que se suscitan en los hogares de los adolescentes y jóvenes.

Al mirar televisión en familia tanto los chicos del grupo 2 (41%) como del grupo 3 (58%) dicen que ellos deciden que programa mirar, esto demuestra que los padres no tienen control sobre los programas a mirar en familia, miran lo que sus hijos deciden, ya que en un 74% grupo 2 y 81% grupo 3, manifiestan que pueden ver cualquier programa, solamente un pequeño porcentaje 26% y 19% respectivamente aducen que les prohíben ver algunos programas relacionados con programas del corazón o reality shows. Cabe recalcar que los jóvenes según los datos obtenidos manejan el consumo de tecnologías de acuerdo a su criterio, no existe mayor control de sus padres.

La TV no es causa de disgustos y discusiones ya que los encuestados dicen no tener problemas por el uso que le dan a esta pantalla en su mayoría. Sin embargo hay quienes dicen discutir por la utilización de la televisión. Las discusiones pueden darse porque existen ocasiones en las que pasan viendo televisión por horas, se centran tanto que es difícil que quieran hacer otra cosa que mirar televisión, así mismo los programas a escoger también son causa de disgustos porque hay programas que los chicos quieren ver pero a sus padres no les parece que los miren porque tienen mucho contenido violento o sexual. Además, según lo que expresan los encuestados la televisión no representa un medio de castigo o premio. Lo que sucede es que los chicos y jóvenes poseen un televisor en sus habitaciones y pueden encenderla cuando lo deseen.

En lo que se refiere al internet los chicos tienen diferentes apreciaciones así: se puede deducir a través de los datos obtenidos tanto los chicos como los jóvenes dicen no estar de acuerdo con ninguna de las frases de la tabla 36 en su mayoría, sin embargo existen quienes se enojan cuando no les dejan navegar, porque son usuarios constantes de internet, lo utilizan para chatear o jugar la mayoría de veces, cuando no pueden navegar sienten que no se enteran de lo que sucede en la red social. Otros en cambio suben fotos e información personal y no están conscientes de que desconocidos pueden acceder a su información personal, también en el grupo 3 mencionan que alguna vez han sido perjudicados a través de internet. Aunque los chicos y jóvenes no discuten con sus padres por el uso de internet en su mayor parte,

hay un pequeño porcentaje que si lo hace. La discusión puede ser porque los chicos quieren pasar navegando por horas sin darse cuenta que esta conexión tiene un costo que muchas veces no está al alcance de los padres poder pagar. En cambio los demás lo utilizan dicen, para realizar consultas, es decir, solo lo utilizan cuando es necesario. Las discusiones tienen que ver especialmente por el tiempo que pasan navegando, porque como ya mencionamos esto es costoso para las familias, pues son de clase baja a media. Sin embargo el internet no representa motivo para premiarlos o castigarlos, así lo aclaran los adolescentes y jóvenes en su mayoría.

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

Las relaciones sociales y familiares mediante la incorporación de las tecnologías, se han innovado, pero también han generado que la comunicación afectiva se la traslade a las redes sociales, el celular, el chat, dejando de lado la importancia de una mirada, de una conversación saludable en el que intervenga mucho más que el lenguaje hablado o escrito, y genere mayor confianza entre los miembros de la familia.

Tabla N° 37: Tiempo tecnología-familia en adolescentes y jóvenes

ASPECTO	OPCIÓN	GRUPO 2 DÉCIMO DE BÁSICA		GRUPO 3 3ERO DE BACHILLERATO	
		FRECUENCIA	%	FRECUENCIA	%
A QUE LE HAS QUITADO TIEMPO POR USAR INTERNET	FAMILIA	3	10	7	13
	AMIGOS/AS	6	21	4	8
	ESTUDIOS	3	10	5	9
	DEPORTE	4	14	5	9
	LECTURA	0	0	6	11
	TELEVISIÓN	6	21	7	13
	A NADA	6	21	12	23
	TOTAL	29	100	53	100
A QUE LE HAS QUITADO TIEMPO POR USAR LOS VIDEOS JUEGOS	FAMILIA	1	9	4	22
	AMIGOS/AS	2	18	1	5
	ESTUDIOS	2	18	1	6
	DEPORTE	6	55	4	22
	LECTURA	0	0	2	11
	TELEVISIÓN	0	0	2	11
	A NADA	0	0	3	17
	TOTAL	11	100	18	100

Fuente: Cuestionario 2 aplicado a jóvenes de 10 a 18 años. Contestación pregunta 28, 98

Elaborado por: Johana Bermeo

Los chicos admiten haberle quitado tiempo a familia y amigos como también al deporte, al momento de utilizar internet, otros dicen que a nada, es decir que ellos se dan el tiempo para todo, para internet, familia, amigos, etc. Por otro lado es el deporte lo que los chicos del grupo 2 han dejado de lado cuando utilizan los videojuegos (55%), en cambio los jóvenes del grupo 3 manifiestan que en el tiempo que tienen para jugar dejan de lado en igual porcentaje al deporte y a la familia (22%). Estos datos conllevan a sugerir que la familia debe estar más involucrada con los adolescentes y jóvenes aprovechando la utilización de videojuegos para compartir e involucrarse en la vida de sus hijos.

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

Las familias tienen mayor apertura para comprar diferentes equipos tecnológicos, pues si bien la crisis económica aún se ha mantenido en el Ecuador, las facilidades para créditos en almacenes de tecnología y electrodomésticos son grandes.

Tabla N° 38 Adquisición de tecnología en las familias de adolescentes y jóvenes

ASPECTO	OPCIÓN	GRUPO 2 DÉCIMO DE BÁSICA	GRUPO 3 TERCERO DE BACHILLERATO
		%	%
COMPUTADOR EN CASA	NO	26	42
	SI	74	58
DÓNDE ESTÁ	EN MI HABITACIÓN	48	34
	EN LA HABITACIÓN DE UN HERMANO/A	0	8
	EN LA HABITACIÓN DE MIS PADRES	0	0
	EN LA SALA DE ESTAR	7	8
	EN UN CUARTO DE TRABAJO, ESTUDIO O SIMILAR	19	4
	ES PORTÁTIL	0	4
INTERNET EN CASA	NO	59	27
	SI	15	31
SUELES USAR INTERNET	NO	4	0
	SI	96	100

Fuente: Cuestionario 2 aplicado a jóvenes de 10 a 18 años. Contestación pregunta 18-22

Elaborado por: Johana Bermeo

De los datos recopilados se observa que el 74% en adolescentes y 58% en jóvenes manifiestan poseer una computadora en casa, es decir, sus padres han hecho un esfuerzo por comprárselas tal vez endeudándose en almacenes. Como se puede apreciar los chicos en su mayoría tienen una computadora, sin embargo un 26% y 42% respectivamente dicen no tenerla, esto se debe a que este aparato es costoso y aunque es muy necesario actualmente no todos tenemos acceso a una propia. Los jóvenes que tienen una computadora propia expresan que habitualmente está ubicada en su habitación, así mismo puede estar ubicada en la sala o un cuarto de estudio, por supuesto los que cuentan con uno, porque la mayoría de familias del Ecuador no cuentan con casa propia con todas las comodidades, muchas veces arriendan un solo cuarto que comparten todos, así es que la computadora suele estar en la habitación de los estudiantes por lo general.

Los chicos del grupo 2 indican gozar de conexión a internet en la comodidad del hogar solo en un 15%, mientras que la mayoría no cuenta con esta conexión, en cambio los jóvenes del grupo 3 supera al otro grupo ya que un 31% dice gozar de este servicio en casa, y un 27%, no. Estos datos nos conllevan a pensar que los chicos tal vez no tiene una conexión de internet en casa por el costo que representa, los que sí lo tienen demuestran que sus padres les ponen a su disposición la conexión de internet en sus casas para que ellos tengan la facilidad de realizar las consultas e investigaciones del colegio y eviten salir a la calle que muchas veces representa peligros.

El internet es la pantalla que en la actualidad está reemplazando a la biblioteca, los estudiantes ya no se dan el tiempo de buscar en libros, simplemente entran a las páginas de buscadores y obtienen un cúmulo de información acerca del tema que están buscando, es por esto entre otras muchas cosas que los chicos y jóvenes encuestados responden que aunque no tengan internet en casa si lo utilizan ya sea en cyber cafés, centros de cómputo o en casa de algún familiar.

5.4.1. Redes sociales y ámbito escolar.

Los resultados de la investigación manifestaron la preferencia de los estudiantes por las redes sociales, sin embargo, no existe un conocimiento sobre el uso adecuado de estas en la educación por parte de los profesores, pues los estudiantes la utilizan por simple entretenimiento.

Para analizar este ámbito utilizamos las siguientes preguntas 16, 17, 23, 24, 25, 26, 27, 29, 30, 31, 32, 33, 34, 35, 36, 37, 38, 41, 42, 43, 50, 102, 103.

5.4.1.1. Conocimiento y relación de las tecnologías con el ámbito escolar.

Se hace necesaria una aplicación adecuada de las redes sociales en la educación, pues los estudiantes en la actualidad utilizan frecuentemente estos ambientes virtuales.

Tabla Nº 39: Conocimiento y contenidos de ingreso a internet

ASPECTO	GRUPO 2 DÉCIMO DE BÁSICA		GRUPO 33ERO DE BACHILLERATO	
	OPCIÓN	%	OPCIÓN	%
ASIGNATURAS APROBADAS	TODAS	44	TODAS	35
	MATEMÁTICAS	29	MATEMÁTICAS	31
	LENGUA Y LITERATURA	15	LENGUA Y LITERATURA	15
	HISTORIA/ GEOGRAFÍA	4	HISTORIA/ GEOGRAFÍA	4
	IDIOMAS	4	OTRA	15
TIENES PROFESORES QUE USAN INTERNET PARA EXPLICAR SU MATERIA	NO, NINGUNO	96	NO, NINGUNO	54
	SI, ALGUNOS (MENOS DE LA MITAD)	4	SI, ALGUNOS (MENOS DE LA MITAD)	46
VISITAN PÁGINAS WEB DE...	MÚSICA	35	MÚSICA	15
	DEPORTES	13	NOTICIAS	25
	NOTICIAS	13	EDUCATIVOS	18
QUE MEDIOS UTILIZAN PARA COMUNICARSE	CHAT Y MSN	77	CHAT Y MSN	97
	NINGUNO	19	NINGUNO	3
COMO SE MUESTRAN	SE MUESTRAN COMO SON	67	SE MUESTRAN COMO SON	90
	A VECES FINJEN SER OTRA PERSONA	11	A VECES FINJEN SER OTRA PERSONA	10
SUELEN CONVERSAR CON	AMIGOS	61	AMIGOS	50
	AMIGOS VIRTUALES	13	AMIGOS VIRTUALES	24
	FAMILIA	26	FAMILIA	26

Fuente: Cuestionario 2 aplicado a jóvenes de 10 a 18 años. Contestación pregunta 16, 17, 30, 31, 32, 33, 34, 35

Elaborado por: Johana Bermeo

En lo escolar el internet es muy importante para los estudiantes, lo utilizan para consultas y tareas del colegio por lo que el grupo 2 y 3 dicen haber aprobado casi todas las materias, esto demuestra que los estudiantes hacen uso de esta tecnología para ayudarse en las tareas; a pesar de que la mayor parte de los profesores no utilizan internet para explicar su materia, solo un 4% del grupo 2 y 46% del grupo 3, marcando así la diferencia ya que en bachillerato los profesores utilizan internet más que para los de décimo de básica. A pesar de esto internet está inmerso en el ámbito escolar.

En tal sentido, la tabla muestra la preferencia de los adolescentes y jóvenes por tres aspectos, tales como deportes, música y noticias. Así se presenta en el grupo de adolescentes mayor preferencia por los contenidos de música (35%) y de los jóvenes de bachillerato por las noticias (25%) y educativos (18%).

De igual manera se presenta la utilización mayoritaria del chat y del messenger, tanto en estudiantes de 10mo de básica (77%) y de bachillerato (97%). Cabe señalar que estas preferencias se encuentran dirigidas para comunicarse con sus amigos y familiares.

Ante este aspecto se debe señalar que los adolescentes y jóvenes se comunican con más frecuencia con sus amigos, mediante estos medios, debido al poco manejo de estas tecnologías por parte de sus progenitores. Así se tiene que el 61% de adolescentes se comunican con sus amigos entre virtuales y reales, y los jóvenes de bachillerato en un 50% del total.

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

Existe cierta preocupación de los profesores por la creciente incorporación de las tecnologías en la educación, particularmente por el desconocimiento que tienen sobre el manejo de estas en su enseñanza. A pesar de esto existe una alfabetización y adaptación lenta de esta tecnología al proceso de enseñanza aprendizaje, demostrando la falta de orientación por parte de los educadores, quienes por su desconocimiento y poca aplicación de las TIC's, no brindan sugerencias a sus estudiantes, sobre páginas con contenidos beneficiosos en su aprendizaje.

Analizamos la siguiente tabla de datos:

Tabla N° 40: Uso del internet en lo escolar y familiar

ASPECTO	OPCIÓN	GRUPO 2	GRUPO 3
		%	%
EN QUÉ LUGAR SUELES USAR INTERNET	EN MI CASA	21	21
	EN EL COLEGIO	7	16
	EN UN CIBER	28	36
	LUGAR PÚBLICO	34	11
CUANDO USAS INTERNET SUELES ESTAR....	SÓLO	50	48
	CON AMIGOS	16	20
	CON HERMANOS	12	14
	CON MI MADRE	6	4
	CON MI NOVIO/A	13	7
	UN PROFESOR/A	0	7
	QUIEN TE HA ENSEÑADO A USAR INTERNET	NADIE, HE APRENDIDO SOLO	69
	ALGÚN HERMANO/A	15	19
	ALGÚN AMIGO	4	16
	ALGÚN PROFESOR/A DEL COLEGIO	12	16
PARA QUE USAS INTERNET	PARA VISITAR PÁGINAS WEB	18	15
	ENVÍO DE SMS	12	12
	COMPARTIR VIDEOS, FOTOS, ETC.	12	9
	PARA USAR (E-MAIL)	9	18
	USAR PROGRAMAS	9	10
	DESCARGAR MÚSICA, PELÍCULAS	32	13
USAS INTERNET PARA JUGAR EN RED	NO	55	85
	SI	41	15
JUEGOS EN RED QUE HAS JUGADO	COMUNIDAD VIRTUAL (THE SIMS)	7	25
	DE CARRERAS (NEED FOR SPEED, DEATH RACE)	14	0
	DE ESTRATEGIAS Y BATALLA (TEEKEN, COUNTER STRIKE, ETC)	29	25
	DE DEPORTE (FIFA 2008, ETC)	29	0
	DE MESA Y CARTAS (PÓQUER, PARCHÍS, TRIVIAL, Pictionary)	14	50
HAS HECHO UNA PÁGINA WEB	NO	56	62
	SI	37	38
CON QUÉ CONTENIDO	DEPORTES	15	0
	EDUCATIVOS	15	23
	CULTURALES	8	6
	JUEGOS	8	6
	MÚSICA	38	29
	ADULTOS	8	0
	HISTORIA PERSONAL	0	18
QUÉ TE PARECE ÚTIL DE TENER UNA WEB	EXPRESAR MI OPINIÓN	43	32
	COMPARTIR INFORMACIÓN	14	21
	DARME A CONOCER, HACER AMIGOS	22	21
	ESCRIBIR SOBRE LO QUE ME GUSTA	14	16

Fuente: Cuestionario 2 aplicado a jóvenes de 10 a 18 años. Contestación pregunta.25, 26, 27, 29, 36, 37, 38, 41, 42, 43,

Elaborado por: Johana Bermeo

Los datos muestran que el grupo 2 dice utilizar internet en su mayoría en un lugar público, seguido de un cyber, esto demuestra que los chicos buscan la manera de estar conectados y prefieren hacerlo solos en su gran mayoría (50%), porque solos han aprendido a utilizarlo, un pequeño porcentaje de los adolescentes dicen que les ha enseñado algún profesor, esto demuestra que tienen acceso al internet pero sin la guía de un adulto pues ellos han aprendido solos a manejar internet y lo utilizan para descargas (32%), visitar páginas web (18%), envío de SMS y compartir fotos (12%), además de jugar juegos en red (41%), siendo los de preferencia de estrategias y batallas y los de deportes (29%). En internet los adolescentes han creado una página web (37%) con contenido de música (38%) para expresar su opinión personal (43%), mientras un 67% no lo ha hecho, porque desconocen cómo hacerlo pues ellos lo utilizan para redes sociales y descargas de fotos y videos.

Los datos del grupo 3 muestran que usan internet en un cyber (36%), generalmente navegan solos (48%), ya que lo han aprendido a utilizar solos (46%), manifiestan que lo utilizan para visitar páginas web (15%), envío de SMS (12%), e-mail (18%); la gran mayoría no utiliza internet para jugar en red (85%), solo un 15% dice que juega en red siendo de su agrado los juegos relacionados con comunidad virtual y estrategias y batallas (25%), un 38% ha realizado una página web con contenidos educativos(23%), música (29%), historial personal (18%), porque de esta manera pueden expresar su opinión (32%) y compartir información y darse a conocer con amigos (21%).

5.4.1.3. Tiempo dedicado a las tecnologías en el ámbito escolar.

Como se señaló en el punto anterior, la preferencia de los estudiantes es por contenidos apegados a sus aficiones e intereses propios de su edad. En tal medida, se evidenció el tiempo excesivo de los estudiantes frente a las tecnologías, no únicamente en relación al internet sino también frente al televisor y al celular.

Esto debe ser tomado muy en cuenta ya que el internet, la televisión, el celular, usados en tiempo excesivo, es todo, menos beneficioso para los jóvenes.

Por lo tanto se demuestra los siguientes datos recolectados en la siguiente tabla de contenidos:

Tabla N° 41: Tiempo dedicado a la TV e internet

ASPECTO	GRUPO 2DÉCIMO DE BÁSICA		GRUPO 33ERO DE BACHILLERATO	
	OPCIÓN	%	OPCIÓN	%
TIEMPO DE VER TV	L-V: MENOS DE 1 HORA	33	L-V: MENOS DE 1 HORA	30
	L-V: DE 1 HORA A 2 HORAS	22	L-V: MÁS DE 2 HORAS	43
	S-D: + DE 2 HORAS	37	S-D: + DE 2 HORAS	37
	S-D: DE 1 HORA A 2 HORAS	41	S-D: DE 1 HORA A 2 HORAS	40
TIEMPO QUE UTILIZAS INTERNET	L-V: MENOS DE 1 HORA	56	L-V: MENOS DE 1 HORA	38
	L-V: DE 1 HORA A 2 HORAS	7	L-V: DE 1 HORA A 2 HORAS	19
	L-V: MAS DE 2 HORAS	11	MAS DE 2 HORAS	31
	S-D: DE 1 HORA A 2 HORAS	48	S-D: DE 1 HORA A 2 HORAS	39
	S-D: MAS DE 2 HORAS	18	S-D: MÁS DE 2 HORAS	19

Fuente: Cuestionario 2 aplicado a jóvenes de 10 a 18 años. Contestación pregunta 23, 24, 50, 102, 103

Elaborado por: Johana Bermeo

Así se estableció que el 43% de estudiantes de bachillerato pasan frente al televisor por más de 2 horas, a diferencia de los adolescentes en un 33% lo hacen por menos tiempo. Cuando se mira la televisión se ha generado la costumbre realizar otras actividades nada beneficiosas con el estilo de aprendizaje, pues los estudiantes mientras observan la televisión, realizan sus tareas o leen algún texto, es decir, no tienen un adecuado estilo de aprendizaje.

El internet es usado entre semana menos de 1 hora en un 56% para los adolescentes y 38% para los jóvenes y más de dos horas en 11% y 31% respectivamente, mientras que el sábado y domingo de una a dos horas en el grupo 2(48%) y el grupo 3 en un(39%). Esto demuestra que tanto los jóvenes como los adolescentes son consumidores de televisión e internet por varias horas al día para diversas situaciones.

5.5.1. Redes sociales riesgos y oportunidades.

Todas las utilidades o servicios que brinda el internet, los celulares y en definitiva los aparatos de comunicación e información, tienen sus ventajas y desventajas. Para este apartado se ha considerado las preguntas: 51, 52, 53, 63, 64, 65, 66, 67, 68, 69, 92, 93, 94, 95,96, 97, 99, 102, 111, 114.

5.5.1.1. Regulación y uso de las tecnologías.

Tabla N° 42: Usos de los videojuegos y la TV en adolescentes y jóvenes

ASPECTO	OPCIÓN	GRUPO 2	GRUPO 3
		%	%
SUELES JUGAR....	SOLO	46	11
	CON MI MADRE	9	8
	CON MI PADRE	0	8
	CON MIS HERMANOS/AS	27	73
DISCUSIÓN POR EL USO DE VIDEOJUEGOS	NO	30	27
	SI	7	8
POR QUÉ MOTIVOS	TIEMPO QUE PASO JUGANDO	50	50
	MOMENTO EN EL QUE JUEGO	0	25
	TIPO DE JUEGOS	50	25
TE CASTIGAN/ PREMIA CON VIDEOJUEGOS	NO	22	31
	SI	15	4
SABEN TUS PAPAS EL CONTENIDO DE LOS VIDEOJUEGOS	NO	15	4
	SI	11	8
	NO LO SÉ	11	23
SI SUPIERAN, TE DEJARIAN JUGAR CON ELLOS...	SI CON TODOS	15	19
	CON ALGUNOS SÍ, CON OTROS NO	11	15
	NO ME DEJARÍAN JUGAR CON CASI NINGUNO	11	0
PREFIERES VER EN TV...	PELÍCULAS	27	20
	DIBUJOS ANIMADOS	9	10
	DEPORTES	15	10
	SERIES	7	14
	DOCUMENTALES	17	12
	NOTICIAS	14	13
	PROGRAMAS DEL CORAZÓN	8	7
ESTAS DE ACUERDO CON...	VEO MÁS TV DE LA QUE DEBERÍA	24	12
	ME GUSTA VER TV ACOMPAÑADO/A QUE SOLO/A	14	12
	ME ABURRE LA TV	0	13
	ELIJO EL PROGRAMA ANTES DE ENCENDER LA TV	17	8
	SUELO ENVIAR SMS A LA TV PARA QUE APAREZCAN EN PANTALLA.	10	5
	LO PRIMERO QUE HAGO AL LLEGAR A CASA ES ENCENDER LA TV	4	28
	NO ESTOY DE ACUERDO CON NINGUNA.	31	15

Fuente: Cuestionario aplicado a jóvenes de 10 a 18 años. Contestación a la pregunta 92-97,99, 102, 111, 114.

Elaborado por: Johana Bermeo

Los adolescentes del grupo 2 en su mayoría manifiestan que a la hora de jugar videojuegos lo hacen solos (46%), con sus hermanos (27%) y madre (9%) en cambio los jóvenes del grupo 3 contrastan con el grupo 2 ya que ellos en su mayoría (73%) lo hacen en compañía de sus hermanos y padres (8%), y no son motivo de discusión, ni los utilizan como medio para premiarlos o castigarlos. Por los datos que muestra la tabla nos damos cuenta de que los padres no están involucrados en el contenido de los videojuegos que sus hijos consumen, estos datos demuestran que no hay control sobre el tiempo y el contenido al que están expuestos pues como juegan solos pueden pasar del entretenimiento al vicio y jugar por horas, además de que interactúan con el contenido violento de dichos juegos y caer en una “nintendonitis” como lo expresa Valkenburg 2004, citado en Bringué, 2009. Pero si son usados como medio para distracción y entretenimiento fomentan la sociabilidad y la comunicación, además de que permite un escape de la realidad. López, 2011.

En lo que se refiere a la programación de TV muestran agrado por películas, noticieros, deportes, documentales, tanto los chicos del grupo 2 y 3 tienen la misma preferencia. El grupo 2 manifiesta que mira más tele de la que debería (24%) y eligen el programa antes de encender la televisión (17%), en contraste con el grupo 3 (12%), mira más tele de la que debería y (8%), elige el programa antes de encender la tv y prefieren verla acompañados. Estos datos demuestran que mediante la televisión miran noticieros, documentales, esto resulta beneficioso ya que se mantienen comunicados y demuestran que no solo usan tv para entretenimiento; pero el uso por tiempo prolongado conlleva al sedentarismo, excesiva publicidad y problemas de salud.

5.5.1.2 Mediación familiar en relación a la tecnología.

El control de los padres frente a las tecnologías es importante en la formación de los hijos, pues existen muchos contenidos de riesgo en la conducta de los mismos. Existe un criterio generalizado en la sociedad acerca de los beneficios que brinda las tecnologías. Sin embargo, habría que considerar la opinión de los mismos usuarios, y en este caso de los estudiantes, de los cuales se tuvieron los siguientes resultados:

Tabla N° 43: Mediación familiar en relación al teléfono celular

ASPECTO	OPCIÓN	GRUPO 2DÉCIMO DE BÁSICA	GRUPO 33ERODE BACHILLERATO
		%	%
SI ME QUEDARA DOS SEMANAS SIN CELULAR...	MI VIDA CAMBIARÍA A MEJOR	4	8
	MI VIDA CAMBIARÍA A PEOR	7	8
	NO PASARÍA NADA	85	73
DISCUTES POR EL USO DEL CELULAR	NO	59	81
	SI	41	8
POR QUE MOTIVOS	POR EL TIEMPO QUE LO USO	17	100
	POR EL MOMENTO DEL DÍA EN QUE LO USO	41	0
	POR EL GASTO QUE HAGO	42	0
TE CASTIGANPREMIAN CON EL USO DEL CELULAR	NO	81	88
	SI	19	0
¿CUÁNDO APAGAS EL CELULAR....?	ESTOY EN CLASE	47	37
	ESTOY ESTUDIANDO	14	11
	ESTOY CON LA FAMILIA, COMIENDO, VIENDO LA TV...	17	4
	ESTOY DURMIENDO	5	7
	NO LO APAGO NUNCA	17	41
RECIBES LLAMADAS EN LA NOCHE	NUNCA	15	8
	ALGUNOS DÍAS	55	54
	CASI TODOS LOS DÍAS	30	19
	TODOS LOS DÍAS	0	8
ESTAS DE ACUERDO CON...	HE UTILIZADO EL MÓVIL PARA ENVIAR MENSAJES, FOTOS O VÍDEOS OFENSIVOS CONTRA ALGUIEN	14	12
	ALGUNA VEZ ME HAN PERJUDICADO CON UN MENSAJE, FOTO O VÍDEO A TRAVÉS DEL TELÉFONO MÓVIL.	3	0
	CONOZCO A ALGUNA PERSONA QUE ESTÁ ENGANCHANDO AL MÓVIL.	4	8
	HE RECIBIDO MENSAJES OBSCENOS O DE PERSONAS DESCONOCIDAS.	11	16
	NO ESTOY DE ACUERDO CON NINGUNA	68	64

Fuente: Cuestionario aplicado a jóvenes de 10 a 18 años. Contestación a la pregunta 63 – 69

Elaborado por: Johana Bermeo

La mediación familiar es un tema interesante a analizar ya que los chicos manifiestan que no pasaría nada si se quedaran sin celular por algunos días, porque no constituye un medio de discusión entre padres e hijos como tampoco es un medio de premio o castigo; sin embargo el teléfono celular casi no lo apagan recibiendo llamadas todo el día y también en la noche además de que expresan que alguna vez han recibido y enviado mensajes ofensivos y obscenos contra alguien, esto debe ser un motivo de alerta para los padres ya que puede desencadenar un problema de bullying o maltrato mediante el celular. Los datos son similares en ambos casos.

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

Las múltiples utilidades que tienen los medios tecnológicos hoy en día, son innumerables. De cierto modo, el acceso a estas tecnologías se ha incrementado en el Ecuador, pero su utilidad no es bien aplicada por los usuarios, principalmente con el internet, pero no se puede descartar el uso de videojuegos, celular y otros artefactos tecnológicos.

Principalmente cabe destacar, la importancia de comprar algún artefacto para la utilización del mismo, así se preguntó a los estudiantes sobre si el internet y su función de utilidad:

Tabla Nº 44: Criterio sobre internet

ASPECTO	OPCIÓN	GRUPO 2DÉCIMO DE BÁSICA	GRUPO 33ERO DE BACHILLERATO
		%	%
INTERNET ES ÚTIL, AHORRA TIEMPO Y FACILITA LA COMUNICACIÓN	BASTANTE Y MUCHO	44%	66%
	POCO O NADA	52%	34%
INTERNET HACE QUE ALGUIEN SE ENGANCHE	MUCHO	26%	20%
	POCO O NADA	74%	80%
INTERNET HACE QUE SE AÍSLE	NADA	19%	50%
	POCO	48%	19%

Fuente: Cuestionario aplicado a los adolescentes y jóvenes 51, 52, 53

Elaborado por: Johana Bermeo

En la tabla se manifiesta un buen criterio sobre la importancia del internet en todos los ámbitos, que a consideración del 44% de adolescentes y 66% de jóvenes señalan que el internet ayuda “bastante” y “mucho”. Esto hace referencia a los múltiples usos que se puede realizar por este medio. Pero no todo puede ser positivo o puede estar a buen criterio de los jóvenes, pues en la pregunta respecto a si el internet hace que alguien se enganche, los adolescentes respondieron “poco” (74%) y los jóvenes (80%) señalaron que nada.

Bajo un criterio diferente se manifestaron respecto a que el internet genera un aislamiento con la sociedad. En el caso de los adolescentes de 10mo de básica se manifestaron que no genera un aislamiento (19%) y poco (50%) en el caso de los jóvenes de bachillerato.

Se puede evidenciar a los posibles peligros en los que se encuentran los niños, adolescentes y jóvenes con el uso de las nuevas tecnologías, por esta razón es necesario una concientización y mayor conocimiento sobre la utilidad del internet y de otros recursos.

Por esta razón, cabe señalar lo manifestado por Bringué, (2009), que establecen el conocimiento previo de estas tecnologías para poder controlarlas y de no dejar de lado otros medios convencionales como la radio y la televisión, en los que a pesar de los esfuerzos de las autoridades, en este ámbito no existen reglas claras que garanticen lo que observan o ingresan los menores.

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

En este apartado se tomó como referencia el cuestionario realizado a los niños y adolescentes de 10 a 18 años, aleatoriamente de los sectores de la ciudad de Quito. Todos estos estudiantes son domiciliados de la ciudad de Quito, de instituciones fiscales.

A estos estudiantes se les preguntó sobre el ambiente familiar adecuado según el criterio de ellos, esto se demuestra en las siguientes tablas, en las que se destacan preguntas sobre el aborto y la estabilidad familiar.

Tabla N° 45: Conformación de la familia

P 5 SEGÚN TU OPINIÓN ¿CÓMO ESTÁ CONFORMADA LA FAMILIA IDEAL?		
OPCIÓN	FRECUENCIA	%
PADRE Y MADRE	0	0
PADRE, MADRE E HIJO	8	80
PADRE E HIJO	0	0
MADRE E HIJO	2	20
TOTAL	10	100

Fuente: Cuestionario ILFAM

Elaborado por: Johana Bermeo

La tabla muestra que el 80% de los estudiantes tienen el criterio de que una familia ideal está conformada por padre, madre e hijos, a diferencia de un 20% que por experiencia propia o de acuerdo a su situación manifiestan que la familia está conformada tan solo por madre e hijo.

Ante este criterio mostrado por los chicos encuestados se presenta una pregunta que tiene mucha importancia en el ambiente familiar. Así se presenta la siguiente tabla:

Tabla N° 46: P6 Cómo valoras tu relación familiar

CUESTIONES	RELACIÓN	ASPECTO	%
RELACIÓN FAMILIAR	PADRE - MADRE (PAREJA)	MUY BUENA Y EXCELENTE	50
	PADRES E HIJOS	MUY BUENA	60
	MADRE E HIJOS	MUY BUENA Y EXCELENTE	70
	ENTRE HERMANOS	EXCELENTE	30
	ENTRE FAMILIARES	EXCELENTE	10

Fuente: Cuestionario ILFAM

Elaborado por: Johana Bermeo

Las relaciones familiares es sin duda un aspecto que incide plenamente en la formación integral de los hijos, por eso es necesario fortalecer cualquier situación afectiva entre los miembros desde temprana edad.

En tal sentido, los resultados presentan altos porcentajes en ciertas relaciones, pero no en todas particularmente de aquellas que salen del núcleo familiar. Así se muestra que un 50% señalaron que las relaciones de pareja, entre padre y madre son “excelentes”, un 60% manifestó que las relaciones con sus padres (papá) son “muy

buenas” (60%), pero en mayor porcentaje se mostró en la relación con la madre (70%), razón por la cual se entiende una mayor afectividad con las madres.

Por el contrario, se mostró bajos porcentajes en las relaciones con otros familiares (10%) y entre hermanos (30%), con lo que los menores estarían manifestando poca sociabilidad con personas quienes no pertenezcan a su núcleo familiar.

Tabla N° 47: P 7. ¿Cómo emplean el tiempo libre en casa?

CUESTIONES	RELACIÓN	ASPECTO	%
EMPLEO DEL TIEMPO LIBRE EN FAMILIA	VER TELEVISIÓN	CASI SIEMPRE	40
	USO DEL INTERNET	SIEMPRE	10
	LABORES DEL HOGAR	SIEMPRE	70
	LABOR SOCIAL	SIEMPRE	10
	FIESTAS FAMILIARES	SIEMPRE	20

Fuente: Cuestionario ILFAM

Elaborado por: Johana Bermeo

El tiempo libre con la incorporación de las tecnologías ha ido perdiendo campo, pues además se ven menos familias en parques, plazas, etc., disfrutando de la compañía de sus familiares. Poco a poco las tecnologías se han ido metiendo en la cultura y las actividades diarias de las personas, tanto es así que el 40% del total de encuestados manifestó que “casi siempre” miran la televisión, y tan sólo el 10% utilizan el internet.

La mayor parte afirmó que en familia realizan las “tareas de hogar” (70%), pero no existe un compartir que pueda desarrollar la afectividad entre ellos. En la misma línea se encuentran la “labor social” y las “fiestas familiares” (20%). Esto conlleva a tener un tiempo muy reducido para fomentar la comunicación y otros.

Tabla N° 48: p 8. ¿Qué aspectos consideran prioritarios en la convivencia?

CUESTIONES	RELACIÓN	ASPECTO	%
ASPECTOS PRIORITARIOS EN LA CONVIVENCIA DE LA FAMILIA	RESPONSABILIDAD	SIEMPRE	90
	HONESTIDAD	SIEMPRE	90
	RESPECTO	SIEMPRE	80
	COMUNICACIÓN	SIEMPRE	70
	AMOR	SIEMPRE	90

Fuente: Cuestionario ILFAM

Elaborado por: Johana Bermeo

Los resultados suponen la necesidad básica de un buen ambiente, en el que se fomente valores básicos para la convivencia diaria. En este aspecto, se consideraron los valores más altos en los que se encuentran algunos como la responsabilidad (90%), la honestidad (90%), el respeto (80%) y la comunicación (70%), que provienen de un estilo de convivencia adecuado. El “amor” es demasiado amplio y complejo que no se puede profundizar en un resultado frío, sin considerar todo lo que envuelve al tratar de este aspecto tan relevante.

Tabla N° 49: p 9. ¿Qué opinión tienes del aborto?

OPCIÓN	FRECUENCIA	%
SE LO DEBE HACER EN ALGUNOS CASOS	0	0
EN NINGÚN CASO SE DEBE APLICAR	10	100
TOTAL	10	100

Fuente: Cuestionario ILFAM

Elaborado por: Johana Bermeo

Este tema del aborto es un tema tan difundido en los últimos años, que se lo encuentra a través de cualquier medio de comunicación, y que incide en gran medida en el criterio de la juventud que es la más afectada por esta situación. Al respecto cuando se les preguntó a los jóvenes sobre el particular en su totalidad respondieron a que “en ningún caso se lo debe aplicar”, esto debido a la gran difusión y malos conceptos de los contenidos sobre el tema.

5.7. La Generación Interactiva en Ecuador e Iberoamérica.

Las diferencias entre el estudio de generaciones interactivas e Ecuador en Iberoamérica no muestran mayor contradicción, sin embargo se puede mencionar datos en cuanto al equipamiento tecnológico de los hogares al cual los menores ecuatorianos tienen un acceso moderado hacia los dispositivos tecnológicos que sus semejantes iberoamericanos, por lo que su uso y preferencias son distintas. En lo que se refiere al acceso al internet los jóvenes ecuatorianos superan en acceso y penetración a otros países iberoamericanos. La televisión constituye la pantalla más habitual en los hogares ecuatorianos, lo que hace que su consumo sea por más tiempo tanto entre semana como los fines de semana, porque disponen de una televisión en su cuarto y prefieren verla solos.

En cuanto a las demás pantallas los datos son semejantes siendo el celular e internet los de mayor preferencia.

El estudio en Iberoamérica pone de manifiesto dos tendencias con algunas consecuencias educativas importantes: la consolidación de la cultura del dormitorio o la realidad de unos adolescentes que viven en un hábitat propio, aislado de la vida familiar y en muchas ocasiones equipado para abrirse de forma global a un universo interactivo; y el acceso en solitario a las pantallas como la forma más habitual de uso y aprendizaje de los escolares encuestados. Algo similar sucede en Ecuador, donde los niños y jóvenes cuentan con una habitación propia equipada con aparatos tecnológicos como la televisión, que prefieren verla solos y controlar la programación que miran.

En los jóvenes iberoamericanos en muchas ocasiones esta autonomía está fomentada por los adultos un 27% de los adolescentes, por ejemplo, recibió el teléfono celular de manos de sus padres sin pedirlo, lo cierto es que su preferencia de consumo de medios y pantallas es claramente social: el 36% de los encuestados prefieren jugar acompañados que solos, y el 51% también opta por ver la televisión en compañía. En los jóvenes ecuatorianas sucede algo similar, ya que ellos también recibieron un celular de la mano de sus padres sin pedirlo, sin embargo en su mayoría dicen habérselo comprado ellos mismos, demostrando así su autonomía.

Además, la “generación interactiva” es una generación enteramente movilizada, ya que el celular sirve para gestionar la mayor parte de sus actividades. Utilizan las nuevas tecnologías no sólo para comunicarse sino para aspectos esenciales de su vida como el ocio y sus relaciones sociales.

6. CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

6.1. CONCLUSIONES

El contenido de las páginas anteriores manifiesta el entorno, las actividades y lo que los menores asimilan de las tecnologías de información y comunicación, denominados en la investigación como “pantallas”. Por tanto, esta información permitió las principales cualidades que presentaron los niños y jóvenes de las tres instituciones educativas analizadas, vislumbrando una parte de la generación interactiva presente en el centro y sur de la ciudad de Quito.

Las respuestas y opiniones manifestadas en los distintos cuestionarios aplicados a los estudiantes de entre 6 y 18 años, que conformaron la muestra, configuran los rasgos característicos que se puede establecer en base a los siguientes ámbitos:

6.1.1. Redes sociales y pantallas.

Grupo 1 (6 a 9 años)

- La investigación estableció que el uso de las pantallas es mayoritario en los niños de 6 a 9 años, demostrando una incorporación rápida a la generación interactiva del país. Esto se debe a que la totalidad de los estudiantes señalaron utilizar el internet (ver tabla 38, grupo 1), pero sin embargo, el fin con el que lo utilizan debe sugerir un análisis de parte de padres y maestros, pues ellos señalan que el internet lo utilizan para ver videos y chatear. De igual forma el teléfono celular es otro aparato de su pertenencia pues lo han recibido de la mano de sus padres sin pedirlo.
- En el caso de los videojuegos, se muestra que el “play station 2”, es el de mayor consumo y en cuanto a la televisión, manifiestan en su gran mayoría se encuentran ubicados en su “habitación”, ya que existe un número de televisores como para tener uno en cada habitación.

Grupo 2 y 3 (10 a 18 años)

- En el caso de los estudiantes participantes del segundo grupo analizado, se presentó que en su mayoría, casi un 70% promedio ya tienen un computador en

casa, y de la misma manera se concluye que en su totalidad ya utilizan el internet, con un consumo promedio de 1 a 2 horas por día. En este tiempo de ingreso al internet, el 70% de adolescentes y el 88% de jóvenes de bachillerato ya se encuentran registrados en una red social, que se manifestó como la de mayor uso, la red social "Facebook".

- En relación a los televisores se presentó que en los hogares de los estudiantes del grupo 2 y 3, existen un promedio de dos televisores por hogar, y manifiestan que no tienen ningún conflicto por mirar sus contenidos, ni tampoco constituye un medio para premiarlos o castigarlos.

6.1.2. Redes sociales y mediación familiar.

Grupo 1 (6 a 9 años)

- La mayor parte de niños 6 a 9 años utilizan y juegan con videojuegos o por medio del computador, y como se señaló anteriormente en los resultados, el computador es el de mayor consumo.
- En este mismo aspecto, se presentó que en cada hogar existe por lo menos un televisor por habitación, pero que es importante considerar que cerca del 60% de los estudiantes, manifestaron ver televisión junto a sus familiares.

Grupo 2 y 3 (10 a 18 años)

- En este punto se manifestó que el grupo de 10 a 18 años, muestran mayor preferencia por ver televisión en su propia habitación y solos. La televisión está presente en diferentes actividades de los chicos y jóvenes, especialmente al hacer la tarea; sin embargo cuando tienen la oportunidad de ver televisión en familia, no tienen conflictos por el tiempo y momento de uso.
- Como la mayor parte de chicos y jóvenes posee un computador en casa y utilizan internet para diferentes actividades, esto no representa motivo para discusiones con sus padres por el tiempo o momento de uso del internet, como tampoco utilizan el internet como medio de premio o castigo.

6.1.3. Redes sociales y ámbito escolar.

Grupo 2 y 3 (10 a 18 años)

- En relación al tiempo que dedican para realizar sus tareas, los estudiantes muestran una dedicación menor que a la manifestada para el consumo de las pantallas, a pesar de que se ayudan del computador en su mayoría y de herramientas propias del computador.
- Existe un consumo muy bajo por los contenidos en internet relacionados a la educación, que promedia un 15% entre ambos grupos, situación que ocurre de manera muy similar cuando miran TV, cuyo promedio en que miran documentales educativos es mínimo en comparación con los contenidos para su diversión y ocio.

6.1.4. Redes sociales, riesgos y oportunidades.

Grupo de 6 a 9 años

- Existen varios riesgos a considerar que se han presentado en la investigación que tienen que ver con el consumo de las tecnologías de los niños cuando se encuentran solos, pues fácilmente podrían ingresar o mirar contenidos maliciosos. Principalmente este aspecto se muestra en el 22% manifestado en el consumo de la televisión y un 17% en el caso de los videojuegos.
- En lo referente al teléfono celular, los niños en su mayoría lo utilizan para hablar así como para enviar mensajes y comunicarse con sus padres.

Grupo 2 y 3 (10 a 18 años)

- Existe un porcentaje alto de estudiantes que consideran que el internet puede generar una relación de pareja, y que puede ir mucho más allá de algo amistoso, pues como ellos consideran, el internet les sirve de manera significativa ya que les ahorra tiempo y encuentran información variada.
- En cuanto a los videojuegos manifiestan que prefieren jugar solos, además de que sus padres no tienen conocimiento del tipo de contenido que conllevan los videojuegos, conjuntamente está la preferencia por la televisión y expresan que la miran más tiempo del que deberían porque incluso esta prendida mientras hacen

la tarea del colegio. Otra tecnología presente en los jóvenes constituye el celular del cual manifiestan que casi nunca lo apagan.

6.2. RECOMENDACIONES

6.2.1. Redes sociales y pantallas.

Grupo 1 (6 a 9 años)

- La veloz incursión de los menores al consumo tecnológico, sugiere que los padres y maestros busquen de manera rápida **capacitación** en el uso de las tecnologías que aminore la brecha existente con la generación interactiva de los menores del país. Para esta situación, se debe buscar la capacitación en cualquier proyecto de alfabetización digital, que promuevan las instituciones gubernamentales o las privadas de ser posible; pues se hace necesaria una concientización de lo primordial que resulta el adecuado manejo de las tecnologías. Además se puede, discutir con los niños sus experiencias en internet y preguntarles sobre sus juegos, las páginas que crean y la forma en que interactúan socialmente.
- Se sugiere a los padres mantener mayor cuidado sobre el contenido y tiempo de uso de los videojuegos, para lo cual es necesario, de ser posible, que este aparato tecnológico se lo guarde en la habitación de sus padres. De la misma manera para no abusar en el uso del consumo televisivo se sugiere a los padres hablar con sus hijos sobre determinados programas y lo negativo que pueden resultar, así mismo, incentivarles a que consuman programas educativos, concientizándoles de lo importante que resulta aprender a través de la televisión. También se les debe establecer horarios de ver televisión, es decir, limitar los tiempos en que es usada. Por ejemplo, no tener encendida la televisión durante todo el tiempo, especialmente en las comidas.

Grupo 2 y 3 (10 a 18 años)

- Se recomienda a los profesores de las instituciones investigadas, sugerir y orientar a sus estudiantes en el uso del internet, y de igual manera enviarles tareas en las que deban navegar e investigar algo de sus asignaturas, evitando en algo la incursión únicamente a páginas de ocio. Promover talleres de parte de los encargados de las áreas de computación e informática en los que se oriente y guíe

a los estudiantes sobre los beneficios y peligros que representa el ingreso a las redes sociales. Los padres también pueden involucrarse, pidiéndoles a sus hijos que utilicen las redes sociales para la comunicación familiar, por ejemplo, si tienen algún familiar en el extranjero, pueden pedir a sus hijos que les enseñen a manejar la videoconferencia; o a su vez que les enseñen a crear un usuario para tener una red social; así pueden conversar con sus hijos y saber más acerca de los hábitos mediáticos de sus hijos.

- Como es usual en los hogares ecuatorianos, tener un promedio de dos a tres televisores, se sugiere a los padres que conversen sobre los contenidos violento y sexual que habitualmente transmiten por televisión y les orienten para que puedan distinguir entre fantasía y realidad ya que los chicos se encuentran en la edad de la adolescencia y pueden dejarse llevar influenciados por los contenidos televisivos.

6.2.2. Redes sociales y mediación familiar.

Grupo 1 (6 a 9 años)

- Se propone que los padres se asesoren y busquen juegos de computador pero que contribuyan al aprendizaje y no al simple hecho de jugar. Este tipo de recursos se los puede bajar directamente del internet, por lo que se hace necesaria la incursión de los estudiantes en estos videojuegos.
- A pesar de que la cultura de las familias hoy en día, se encuentran con las exigencias de consumo, es importante no perder de vista que no todos los contenidos que brindan las tecnologías son beneficiosos, y requieren de un control permanente de las personas adultas, tanto por la salud mental de niños y jóvenes como para prevenirlos de acceder a peligros que pueden presentarse. Por esto se puede aprovechar el hecho de que los estudiantes muestran preferencia por ver televisión en familia para propiciar un “compartir” con la familia ya que los momentos en familia no son muy a menudo; para esto se sugiere a los padres planificar conversaciones con temáticas de actualidad que sean del interés de los chicos.

Grupo 2 y 3 (10 a 18 años)

- A los padres de familia se recomienda regular el tiempo de ver televisión de sus hijos y determinar la metodología de estudio de sus hijos, de manera que mirar la

televisión no represente un problema en la concentración y dedicación en las tareas de los hijos.

- En casa, se plantea colocar el computador a la vista de todos, en un salón, biblioteca, distinta del dormitorio de los chicos y hacer de internet una actividad abierta y familiar, navegar juntos, saber con quienes se comunican, etc.

6.2.3. Redes sociales y ámbito escolar.

Grupo 2 y 3 (10 a 18 años)

- Si por un lado, el tiempo dedicado a las tareas de los estudiantes es menor al de las tecnologías, los padres y maestros deberán buscar medios para que con el uso de las tecnologías puedan generar algún tipo de aprendizaje o motivación por el mismo, como juegos en línea educativos en el internet. A los profesores se sugiere que envíen tareas en las que se utilice alguna página de internet recomendada por ellos, y que se generen el cooperar y apoyo de los padres de familia en las tareas escolares, de manera que puedan alcanzar un aprendizaje mutuo, así como una motivación por los contenidos educativos que brinda la internet. Del mismo modo conviene que los padres hablen con los centros educativos para asesorarse y conocer cómo se trata el tema de la tecnología en el colegio y establecer reglas básicas de seguridad en casa y en el centro educativo: momento del día en el que se puede usar Internet, tiempo, etc.
- En lo que se refiere a la televisión, tanto padres como maestros deben buscar la oportunidad de aprovechar este medio para educar, por ejemplo, transmitir programas educativos para que los chicos entiendan de mejor manera los hechos que se deseen estudiar.

6.2.4. Redes sociales, riesgos y oportunidades.

Grupo de 6 a 9 años

- Dentro de los hogares es necesario se establezca una normativa de uso ante el televisor, en relación al tiempo, contenidos y horarios en los que se observa las distintas programaciones de los medios de comunicación masiva.
- Particularmente a los padres de familia se les sugiere tener mayor cuidado de no dejar solos a los menores frente a las tecnologías, tratar de que este consumo sea

familiar y proponer a los profesores de la institución que les guíen en el manejo, uso y consumo de los aparatos tecnológicos, en cuestiones de tiempo, momentos y las utilidades para las que se requieren.

Grupo 2 y 3 (10 a 18 años)

- En las instituciones educativas se debe planificar orientaciones sobre sexualidad y tecnologías, que contribuyan a un mejor criterio de los estudiantes, sobre todo por la importancia que tiene en la etapa de la adolescencia. De la misma manera en las instituciones educativas se recomienda generar una planificación para hablar abiertamente con los menores sobre el uso de Internet, su utilidad y sus riesgos. Enseñarles a navegar con seguridad: explicarles normas básicas de uso y aspectos legales a tener en cuenta, además se debe instalar programas protectores que filtren la información y buscar sitios web seguros, desarrollando talleres de capacitación a padres y estudiantes, para analizar el consumo de las tecnologías.
- Se sugiere a los padres aprovechar los momentos de juego y entretenimiento para compartir con sus hijos y de esta manera fomentar la unión y confianza familiar. Haciendo mención al teléfono celular los padres deben concientizar a sus hijos acerca de la utilidad del celular que por su portabilidad y facilidad de comunicación otorga algunas ventajas tanto en lo social como en el proceso educativo, tales como: estímulo en la comunicación interpersonal, facilidad en el trabajo colaborativo, y seguimiento en el proceso de grupo, es por esto que se sugiere a los profesores utilicen el celular como medio de comunicación para la educación.

7. REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Acosta, M. (2010) Escuelas Interactivas. Chasquinet.org. Disponible en:<http://www.chasquinet.org>. Consultado: 05-07-2011.
- Aguilar, L. (2010). Buenas Tareas. Situación actual de las familias en Ecuador Disponible en:<http://www.buenastareas.com/ensayos/Situacion-Actual-De-Las-Familias-En/519610.html>. Consultado 01-07-2011.
- Bárcena, F. (1997). Diccionario de Filosofía de la Educación Hoy. Madrid: Dykinson
- Belsey, B. (2005). Cyberbullying: An emerging Threta to the always on generation [en línea]. Disponible en:<http://www.cyberbullying.ca>. Consultado 30-07-2011.
- Bravo, M. (2009). Alfabetización digital, un reto para Ecuador. Disponible en:<http://srtamartinez.blogspot.com/2009/09/alfabetizacion-digital-un-reto-para.html>. Consultado 20-07-2011.
- Bringué, X. (2009). Las Generaciones Interactivas en España Niños y Jóvenes ante las Pantallas. Barcelona España: Ariel.
- Buxarrais, M. (2005). Las tecnologías de la información y la comunicación. Disponible en:<http://www.oei.es/valores2/monografias/monografia05/reflexion05.htm>. Consultado 31-07-2011.
- Caballero, M. C. (2009). Revista Educativa. Reacción del entorno educativo con la familia. Disponible en:<http://www.revistaeducativa.es/temas/documentos/educacion-relaciones-entorno-educativo-familia-91.asp>. Consultado 22-07-2011.
- Cabero, J. (2007). Las necesidades de las tics en el ámbito educativo: riesgos y oportunidades. Disponible en:<http://tecnologiaedu.us.es>. Consultado 05-07-2011.
- Carvajal, A. (2010). El uso de las TIC's en el aula. Disponible en:<http://carvajalparedes.lacoctelera.net/>. Consultado 28-07- 2011.
- Carrión, H. (2011). Internet en Ecuador. Disponible en www.hugocarrion.com. Consultado 30-06-2011.
- Crovi, D. (2005). Riesgos de la televisión. Disponible en <http://redalyc.uaemex.mx/pdf/158/15825127.pdf>. Consultado 12-09-2011.
- Escandón, P. (2010). Ecuador, comunicación e información: el juego de las pantallas, entre lo estacionario y lo móvil, entre herramientas y cognición. Disponible en: <http://www.ciespal.net/ciespal/.../escandn%20santiago%20de%20compostela.pdf>. Consultado 27-07-2011

- Escudero, I. (2011). Demografía del Ecuador. Disponible en <http://es.wikipedia.org/wiki/7Demografi%C3%ADAdelEcuador>. Consultado 29-06-2011.
- Fernández, D. (2008). El uso del celular provoca riesgos en la salud. Disponible en: <http://blog-gum.blogspot.com/2008/06/el-uso-del-celular-provoca-riesgos-en.html>. Consultado 28-07-2011.
- Ferve (2001). La situación actual del Ecuador y los niños y niñas y adolescentes trabajadores. Disponible en: <http://www.monografias.com/trabajos22/ecuador-actual/ecuador-actual.shtml>. Consultado 30-06-2011.
- Filmus, D. (2004). El entorno educativo: La escuela y su comunidad. Disponible en: <http://www.piie.mendoza.edu.ar/documentos/comunidad.pdf>. Consultado 01-08-2011.
- García, F. (2010). Internet en la vida de nuestros hijos. Navarra: Gráficas Alzate, S.L. Pol. Comarca 2.
- Graells, P. (1999). Los riesgos de internet. Disponible en: <http://www.medellin.edu.co/sites/Educativo/repositorio%20de%20recursos/riesgos%20internet.pdf>. Consultado 01-08-2011.
- Heller, M. (2005). El arte de enseñar con todo el cerebro. Venezuela.
- Ibarra, L. (s.f.). Monografias.com. Obtenido de La familia y la comunidad.
- Ibarra, L. (2002). Educar en la escuela. Educar en la familia. Guayaquil: Universidad de Guayaquil.
- INEC, 2011, Resultados censo de población. Disponible en www.inec.gob.ec. Consultado 23-09-2011.
- Generaciones Interactivas (2010, junio). Noticias. Disponible en: <http://www.generacionesinteractivas.org/es/noticias/el-gobierno-de-ecuador-desarrolla-el-proyecto-generaciones-interactivas-en-1-900-colegios-63-es>. Consultado 06-07-2011.
- J. A. Oliva y Palacios. (2000). La familia y escuela. Madrid: Alianza.
- Laporte, J. M. (2010). Niños y adolescentes frente a las pantallas en España e Iberoamérica. Disponible en: <http://www.generacionesinteractivas.org/?p=163>. Consultado 06-07-2011.
- López, R. (2011). Padres e hijos. Videojuegos y otras oportunidades: Disponible en: <http://www.slideshare.net/dparente/padres-hijos-videojuegos-y-otras-realidades-alternativas-peligros-y-beneficios> Consultado 29-07-2011.

Márquez, G. (2010). Proyecto del Consejo Mundial de Alfabetización Digital se implementa en Ecuador. Disponible en: <http://www.elmercurio.com.ec/230166-proyecto-del-consejo-mundial-de-alfabetizacion-digital-se-implementa-en-ecuador.html> Consultado 20-07-2011.

Martínez, U. (2011). Nuevos amiguis - La educación y las Tics. Disponible en <http://www.serdigital.cl>. Consultado 06-07-2011.

MINTEL (2010). Gobierno línea, competitividad. Alfabetización Digital. Disponible en: http://www.mintel.gob.ec/index.php?option=com_content&view=article&id=302:mintel-impulsa-campana-de-alfabetizacion-digital&catid=54:historico-julio-2010&Itemid=115. Consultado 20-07-2011.

MINTEL (2011). Resultados del primer estudio sobre el comportamiento de niños y adolescentes frente al uso de las tecnologías. Disponible en: <http://www.rtu.com.ec/nacionales/23534-mintel-presento-resultados-del-primer-estudio-sobre-el-comportamientoel-acto-conto-con-la-presencia-del-ministro-de-telecomunicaciones-ing-jaime-guerrero-ruiz-de-la-subsecretaria-de-calidad-educ-de-ninos-y-adolescentes>. Consultado 27-07-2011

Moncayo, M. (2008). Las TIC's en la educación. Documentos Pedagógicos. Disponible en: www.planamanecer.com/recursos/.../articulos.../tics_en_la_educacion.pdf Similares. Consultado 01-08-2011.

Moreno, M. E. (2006). Las tics y el desarrollo del aprendizaje en educación inicial. Disponible en: <http://las-tic-y-el-desarrollo-del-aprendizaje-en-educacion-inicial.pdf>. Consultado 30-07-2011

Moscovitch, A. (2007). Beneficios y Peligros de los medios de comunicación. Disponible en: <http://www.zenit.org/article-25262?l=spanish>. Consultado 29-07-2011.

Narváez, R. (2010). Trabajo social en el ámbito de la educación. Disponible en: <http://www.trabajo-social-en-el-ambito-de-la-educacion-article>. Consultado 23-08-2011.

Palomero, J. (2011). La educación y las Tics: una mirada crítica. Disponible en: http://www.autop.com/autop/uploaded_files/revistas/1205103163.pdf. Consultado 07-07-2011.

PREAL (2006). Control Social por la educación y Grupo Faro. Disponible en: <http://www.eumed.net/cursecon/ecolat/ec/2006gut.htm>. Consultado 29-06-2011.

- Proaño, Ma. (2011). Generaciones Interactivas. Disponible en: http://www.multimedios106.com/nota_ind.aspx?id_modulo=14&id_catgeneral=29&id_d_etmodulo=38459. Consultado 07-07-2011.
- Rivero, J. (2000). Reforma y Desigualdad educativa en América Latina. Revista Iberoamérica de Educación, 11.
- Rodríguez, T. (1997). Las comunidades sociales como instituciones educadoras. Madrid: Uned.
- Santos, A. (2011). Necesaria regulación para los medios de comunicación. Disponible en: http://www.elnuevoglobocom/index.php?option=com_content&view=article&id=332%3Anecesaria-regulacion-para-medios-de-comunicacion&Itemid=25. Consultado 27-07-2011.
- Soriano, F. (2008). Informe de investigadores canadienses sobre el uso y el abuso del teléfono móvil. Disponible en: <http://edant.clarin.com/diario/2008/03/18/sociedad/s-02801.htm>. Consultado 29-07-2011.
- Torres, C. (2011). La televisión como medio en la educación. Disponible en: <http://www.networking-tic.com/profiles/blogs/la-television-como-medio-en-la-educacion>. Consultado 08-07-2011.
- Torres, R. (2002). Propuesta de la mesa de educación. Disponible en: <http://www.filo.uba.ar/contenidos/carreras/educa/catedras/educacion1/sitio/Ecuador.htm>. Consultado 23-07-2011.
- UNESCO. (2005). Informe de seguimiento de la EPT en el mundo.
- Vaughan., T. (2002). Multimedia. España: Mc Graw Hill.
- Viteri, G. (2006). Observatorio de la Economía Latinoamericana. Disponible en: <http://www.eumed.net/cursecon/ecolat/index.htm>. Consultado 29-06-2011.
- Viteri, T. (2006). Monografias.com. Nuevos alfabetismos. Disponible en: <http://www.monografias.com/trabajos22/ecuador-actual/ecuador-actual.shtml>. Consultado 20-06-2011.

8. ANEXOS

Anexo # 1: Carta de ingreso a Instituciones educativas

Anexo # 2: Cuestionario para niños de 6 a 9 años

Anexo # 3: Cuestionario para niños y jóvenes de 10 a 18 años.

Anexo # 4: Cuestionario dirigido a niños y adolescentes, elaborado por el ILFAM

Anexo #5: Fotografías

Anexo # 1: CARTA DE INGRESO A LAS INSTITUCIONES



UNIVERSIDAD TÉCNICA PARTICULAR DE LOJA
La Universidad Católica de Loja



MODALIDAD DE EDUCACIÓN ABIERTA Y A DISTANCIA

ESCUELA DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN

Loja, 16 de mayo de 2011

Señor (a)
Rector – Director de Instituciones Educativas
En su despacho.-

De mi consideración:

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

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

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

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

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

Atentamente,

Maria Elvira Aguirre Burneo

Mg. María Elvira Aguirre Burneo.
DIRECTORA DE LA ESCUELA DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN
UNIVERSIDAD TÉCNICA PARTICULAR DE LOJA



Anexo # 2: CUESTIONARIO PARA NIÑOS de 6 a 9 AÑOS**Cuestionario 1º - 4º Primaria****1. ¿A qué curso vas?**

- 2º de Educación Básica de E
- 3º de Educación Básica
- 4º de Educación Básica
- 5º de Educación Básica.

2. ¿Cuántos años tienes?

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

3. Sexo

- Masculino
- Femenino

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

- Mi padre
- Mi madre
- Un hermano o hermana
- 2 hermanos o/y hermanas
- 3 hermanos o/y hermanas
- 4 hermanos o/y hermanas
- 5 hermanos o/y hermanas o más
- Mi abuelo o/y abuela
- Otras personas

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

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

6. ¿Tienes ordenador en casa?

- No (pasa a la pregunta 9)

- Sí

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

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

8. ¿Hay conexión a Internet en tu casa?

- No
- Sí

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

- No (pasa a la pregunta 13)
- Sí

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

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

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

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

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

- Solo

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

13. ¿Utilizas algún teléfono celular?

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

14. ¿Cómo conseguiste el teléfono móvil?

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

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

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

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

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

17. ¿Juegas con videojuegos o juegos de ordenador?

- No (pasa a la pregunta 21)
- Sí

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

- PlayStation 2
- PlayStation 3
- Xbox 360

- Wii
- PSP
- Nintendo DS
- Game Boy
- Computador

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

- Ordenador portátil
- Impresora
- Escáner (copia fotos en papel, libros, etc. al ordenador)
- Web cam
- MP3/MP4/iPod
- Cámara de fotos digital
- Cámara de vídeo digital
- Televisión de pago (digital o por cable: Digital Plus, ONO, 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

**Anexo # 3: CUESTIONARIO PARA NIÑOS Y JÓVENES de 10 a 18 AÑOS.
CUESTIONARIO 5to. DE PRIMARIA EN ADELANTE (10-18 años)**

1. ¿En qué curso estás?

1. 6to. de Educación Básica
2. 7mo. de Educación Básica
3. 8vo. de Educación Básica
4. 9no. de Educación Básica
5. 10mo. de Educación Básica
6. 1ero. de Bachillerato
7. 2do. de Bachillerato
8. 1ro. De formación profesional de grado medio
9. 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/
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 más 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. No (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 cyber
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 más 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 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
12. Historia personal

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

1. Expresar mi opinión
2. Compartir información con conocidos
3. Darme a conocer y hacer amigos
4. Escribir sobre lo que me gusta
5. Me sirve de desahogo
6. Ser útil para otros interesados en el tema
7. Poder contar a todo el mundo lo que no puedes contar en persona.

44. ¿Estás de acuerdo con alguna de las siguientes situaciones? (Es posible más de una respuesta)

1. Me pongo nervioso o me enfado cuando no puedo o no me dejan navegar

2. Creo que puedo poner cualquier foto/video mía en internet
3. Creo que puedo poner cualquier foto/video de mis amigos o familiares en internet
4. No hay ningún problema porque desconocidos sepan sobre mis aficiones o vida personal
5. No me importa agregar a desconocidos a mi Messenger
6. Es divertido hablar con desconocidos a través de internet
7. He utilizado internet para perjudicar a alguien (envío de fotos, videos, comentarios, etc.)
8. Alguien me ha perjudicado a través de internet (envío de fotos, videos, comentarios, etc.)
9. No estoy de acuerdo con ninguna

45. ¿Discutes con tus padres por el uso de internet?

1. No (pase a la pregunta 47)
2. Si

46. ¿Por qué motivos? (Es posible más de una respuesta)

1. Por el tiempo que paso conectado/a
2. Por el momento del día en que me conecto
3. Por lo que hago mientras estoy conectado/a

47. ¿Te premian o te castigan con el uso de internet?

1. No
2. Si

48. ¿Qué hacen tus padres mientras estás conectado/a a internet? (Es posible más de una respuesta)

1. Me preguntan qué hago
2. Echan un vistazo
3. Me ayudan, se sientan conmigo
4. Están en la misma habitación
5. Comprueban después por dónde he navegado
6. Miran mi correo electrónico
7. Hacemos algo juntos: compras, organizar viajes, escribir a la familia, etc.
8. Me recomienda sitios para navegar o cómo acceder a Internet
9. No hace nada

49. Cuando navegas por Internet, según tus padres, ¿qué cosa no puedes hacer?(Es posible más de una respuesta) Señala qué cosas te prohíben tus padres.

1. Comprar algo
2. Chatear o usar el Messenger
3. Dar información personal
4. Suscribirme en algún boletín o lista de correo
5. Acceder a una red social (tipo Facebook) o a una comunidad virtual (tipo Habbo)
6. Descargar archivos (programas, música, películas, etc.)
7. Ver vídeos o fotos
8. Colgar videos o fotos
9. Enviar mensajes a teléfonos móviles
10. Enviar correos electrónicos
11. Jugar
12. No me prohíben nada

50. Cuando utilizas Internet ¿cómo te consideras respecto a la gente que está a tu alrededor (familia, amigos profesores?)

1. Un principiante
2. Tengo un nivel medio
3. Mi nivel es avanzado
4. Soy todo un experto

51. Señala cuándo de acuerdo estás con la siguiente frase: “Internet es útil, ahorra tiempo y facilita la comunicación”

1. Nada
2. Poco
3. Bastante
4. Mucho

52. Señala cuánto de acuerdo estás con la siguiente frase: “Internet puede hacer que alguien se enganche”

1. Nada
2. Poco
3. Bastante
4. Mucho

53. Señala cuánto de acuerdo estás con la siguiente frase: “Internet puede hacer que me aisle de mis amigos y familiares”.

1. Nada
2. Poco
3. Bastante
4. Mucho

54. ¿Tienes móvil propio?

1. No (pasa a la pregunta 70?)
2. Sí
3. No, pero uso el de otras personas.

55. ¿A qué edad tuviste tu primer teléfono móvil?

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

56. ¿Cómo conseguiste tu primer teléfono móvil?

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

57. ¿Qué tipo de teléfono tienes actualmente?

1. Comprado nuevo
2. De segunda mano

58. ¿Quién paga habitualmente el gasto del móvil?

1. Yo mismo
2. Mis padres
3. Otros

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

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

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

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

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

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

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

1. Con mi padre
2. Con mi madre
3. Con mis hermanos/as
4. Con mis familiares
5. Con mis amigos/as
6. Con mi novio/a

63. Si me quedara dos semanas sin móvil...

1. Mi vida cambiaría a mejor
2. Mi vida cambiaría a peor
3. No pasaría nada

64. ¿Discutes con tus padres por el uso que haces del móvil?

1. No (pasa a la pregunta 66)
2. Sí

65. ¿Por qué motivos? (es posible más de una respuesta)

1. Por el tiempo que lo uso
2. Por el momento del día en que lo uso
3. Por el gasto que hago

66. ¿Te castigan o premian con el uso del móvil?

1. No
2. Sí

67. ¿En cuál de estas situaciones apagas el móvil? (es posible más de una respuesta).

1. Cuando estoy en clase
2. Cuando estoy estudiando
3. Cuando estoy con la familia, comiendo, viendo la Tele, etcétera.
4. Cuando estoy durmiendo
5. No lo apago nunca

68. ¿Sueles recibir mensajes o llamadas de noche cuando ya estás en la cama?

1. Nunca
2. Algunos días
3. Casi todos los días
4. Todos los días

69. ¿Estás de acuerdo con alguna de las siguientes frases? (es posible más de una respuesta)

1. He utilizado el móvil para enviar mensajes, fotos o vídeos ofensivos contra alguien
2. Alguna vez me han perjudicado con un mensaje, foto o vídeo a través del teléfono móvil.
3. Conozco a alguna persona que está enganchando al móvil.

4. He recibido mensajes obscenos o de personas desconocidas.

5. No estoy de acuerdo con ninguna

70. Habitualmente ¿sueles jugar con videojuegos o juegos de ordenador?

1. No (pasa a la pregunta 100)

2. Si

71. De la siguiente lista, selecciona la consola que tengas (Es posible más de una respuesta).

1. PlayStation 2

2. PlayStation 3

3. Xbox 360

4. Wii

5. PSP

6. Nintendo DS

7. Game Boy

8. No tengo ninguna

72. ¿Juegas con la Playstation 2?

1. No (pasa a la pregunta 74)

2. Sí

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

1. Pro Evolution Soccer 2008

2. Fifa 08

3. Need of speed: Pro Street

4. Pro Evolution Soccer 2009

5. Fifa 09

6. Grand Theft Auto: San Andreas Platinum

7. God of War II Platinum

8. Los Simpson: el videojuego

9. Singstar: canciones Disney

10. Ninguno

74. ¿Juegas con la Playstation 3?

1. No (pasa a la pregunta 76)

2. 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. Assassin'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 Play
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. Trivial
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 Simpson – 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. Mass 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. ¿Cómo 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
3. En la habitación de mis padres
4. En la sala de estar
5. En la cocina
6. En un cuarto de juegos

102. De lunes a viernes ¿cuánto tiempo ves diariamente la televisión en casa?

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

103. El sábado o el domingo ¿cuánto tiempo ves diariamente la televisión en casa?

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

104. ¿Cuando 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

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
3. Alguna vez he visto programas que mis padres no me dejan ver
4. Me aburre la televisión

5. Elijo el programa antes de encender la televisión
6. Me encanta hacer zapping
7. Suelo enviar SMS para votar en concursos
8. Suelo enviar SMS a la TV para que aparezcan en pantalla.
9. Lo primero que hago al llegar a la casa es encender la televisión
10. 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
9. Televisión de pago (Digital o por cable Digital Plus, ONO, Imagenio, etc.)
10. Equipo de música
11. Teléfono fijo
12. DVD
13. Disco duro multimedia (para bajar películas y verlas en la televisión)
14. Ninguna de estas tengo otras.

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

1. Paga semanal
2. Cuando necesito algo pido y me dan
3. En tu cumpleaños, fiestas, Navidad o días especiales.
4. Hago algún trabajo en casa.
5. Hago algún trabajo fuera de casa
6. No me dan dinero

117. ¿Con cuál de estas frases estás de acuerdo?

1. Tengo más dinero del que necesito
2. Tengo el dinero suficiente para mis necesidades
3. Tengo menos dinero del que necesito

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

1. Internet
2. Televisión
3. No lo se

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

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

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

1. Internet
2. Video juegos
3. No lo se

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

1. Video juegos
2. Televisión
3. No lo se

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

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

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

1. Teléfono móvil
2. Mp3/ Mp4/ iPod
3. No lo se

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

1. Teléfono móvil
2. Video juegos

3. No lo se

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

1. Wii

2. PlayStation 3

3. No lo se

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

1. PSP

2. Nintendo DS

3. No lo se

**Anexo # 4: Cuestionario dirigido a niños y adolescentes, elaborado por el
ILFAM**



UNIVERSIDAD TÉCNICA PARTICULAR DE LOJA
La Universidad Católica de Loja



INSTITUTO LATINOAMERICANO DE LA FAMILIA

Cuestionario sobre familia

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

Dirigido a estudiantes: jóvenes de 10 a 18 años.

Instrucciones:

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

I. ASPECTOS GENERALES:

I.1 Edad:

II. a. 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.....

1.4 Tipo de institución educativa donde estudia:

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

II. ASPECTOS FAMILIARES

II.1 ¿Con quién vives?

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

II.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:.....

II.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					

II.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					

II.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					

II.6 De la siguiente lista de valores presentada a continuación señala cuál consideras en orden de importancia deben ser prioritarias en la vivencia familiar.

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

II.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 ()

II.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

Anexo # 5: FOTOGRAFÍAS

La investigadora visitando la Escuela "Juan Montalvo".



Niños de quinto año de educación básica encuestados.



La investigadora en el I.T.S "5 de Junio", previo a realizar la encuesta.



Adolescentes del décimo año de educación básica, realizando la encuesta.



La investigadora visitando el I.T.S. "Andrés F. Córdova", previo a la encuesta.



Jóvenes de tercero de bachillerato, realizando la encuesta.



La investigadora realizando la encuesta del ILFAM a una de las estudiantes.