



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”

*“ESTUDIO REALIZADO EN LAS INSTITUCIONES EDUCATIVAS EN LA
CIUDAD DE MACHALA PROVINCIA DE EL ORO EN EL AÑO 2011”*

**TRABAJO DE FIN DE CARRERA
PREVIO A LA OBTENCION DEL
*TITULO DE LICENCIADO EN
CIENCIAS DE LA EDUCACION.***

AUTOR:

Anzoátegui Urdín Sayonara Marina de Lourdes

MENCIÓN:

Lengua y Literatura

DIRECTOR DEL PROYECTO DE INVESTIGACIÓN:

Mg. María Elvira Aguirre Burneo.

DIRECTORA DEL TRABAJO FIN DE CARRERA:

Lic. Víctor Monfilio Figueroa Delgado

CENTRO UNIVERSITARIO MACHALA

2011

UNIVERSIDAD TÉCNICA PARTICULAR DE LOJA

La universidad católica de Loja

MODALIDAD ABIERTA Y A DISTANCIA

CERTIFICACIÓN

VICTOR MONFILIO FIGUEROA DELGADO
TUTOR DEL INFORME DE TRABAJO DE FIN DE CARRERA
ESCUELA DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN U.T.P.L.

CERTIFICA:

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

(f) _____

Loja, diciembre del 2011

UNIVERSIDAD TÉCNICA PARTICULAR DE LOJA

La universidad católica de Loja

MODALIDAD ABIERTA Y A DISTANCIA

ACTA DE DECLARACIÓN Y CESIÓN DE DERECHOS

Yo, Sayonara Marina de Lourdes Anzoátegui Urdín declaro ser autora del presente Trabajo de Fin de Carrera y eximo expresamente a la Universidad Técnica Particular de Loja y a sus representantes legales de posibles reclamos o acciones legales. Adicionalmente declaro conocer y aceptar la disposición del Art. 67 del Estatuto Orgánico de la Universidad la propiedad intelectual de investigaciones, trabajos científicos o técnicos de tesis/trabajos de grado que se realicen a través, o con el apoyo financiero, académico o institucional (operativo) de la Universidad.

(f) _____
C.I. 0701784381

UNIVERSIDAD TÉCNICA PARTICULAR DE LOJA

La universidad católica de Loja

MODALIDAD ABIERTA Y A DISTANCIA

AUTORÍA:

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

(f) _____
Marina Anzoátegui Urdín
C.I. 0701784381

UNIVERSIDAD TÉCNICA PARTICULAR DE LOJA

La universidad católica de Loja

MODALIDAD ABIERTA Y A DISTANCIA

DEDICATORIA

El presente trabajo se lo dedico a las personas más importantes de mi vida, mi hijo, mi madre y mis hermanas, por su apoyo incondicional e imperecedero en todas las etapas de mi vida.

Marina

UNIVERSIDAD TÉCNICA PARTICULAR DE LOJA

La universidad católica de Loja

MODALIDAD ABIERTA Y A DISTANCIA

AGRADECIMIENTO:

Expreso mi sincero e imperecedero agradecimiento al tutor, Víctor Monfilio Figueroa Delgado y a todas las autoridades y personal de la Universidad Técnica Particular de Loja por las facilidades prestadas para la realización de la presente investigación.

Marina

ÍNDICE DE CONTENIDOS:

	Pág.
Portada.....	i
Certificación.....	ii
Acta de Sesión.....	iii
Autoría.....	iv
Dedicatoria.....	v
Agradecimiento.....	vi
Índice de contenidos.....	vii
Resumen.....	1
Introducción.....	3
Marco teórico.....	7
Caracterización socio-demográfica ecuatoriana, del ámbito escolar y familiar	7
Entorno educativo, la comunidad educativa.....	10
La demanda de la educación en las TIC.....	13
Niños y adolescentes ante las pantallas.....	19
Investigaciones sobre las pautas de consumo sobre las pantallas entre los niños y adolescentes de 6 a 18 años.....	23
Los riesgos que plantean las TIC's.....	25
Las oportunidades que plantean las TIC's.....	29
Estudios e iniciativas sobre la protección del menor	

y del adolescente en el entorno de las TIC's.....	31
Iniciativas en el ámbito de la regulación.....	33
Iniciativas en el ámbito de la mediación familiar.....	35
Alfabetización en las TIC's (iniciativa sobre media literacy).....	37
Metodología.....	41
Diseño de la investigación.....	41
Participantes de la investigación.....	41
Técnicas e instrumentos de investigación.....	42
Técnica.....	42
Instrumentos.....	42
Recursos.....	42
Humanos.....	42
Institucionales.....	43
Materiales.....	43
Económicos.....	43
Procedimiento.....	44
Análisis, interpretación y discusión de resultados.....	45
Caracterización socio – demográfica.....	45
Redes sociales y pantallas.....	47
Redes sociales y mediación familiar.....	49
Conclusiones y recomendaciones.....	102

Conclusiones.....	102
Redes sociales y pantallas.....	102
Redes sociales y mediación familiar.....	102
Redes sociales y ámbito escolar.....	104
Redes sociales, riesgos y oportunidades.....	104
Recomendaciones.....	104
Redes sociales y pantallas.....	105
Redes sociales y mediación familiar.....	106
Redes sociales y ámbito escolar.....	106
Redes sociales, riesgos y oportunidades.....	107
Referencias Bibliográficas.....	108
Anexos.....	112

1. RESUMEN

La presente investigación sobre las Generaciones Interactivas en Ecuador trata de establecer las relaciones que los niños, adolescentes y jóvenes de Machala tienen con respecto a las principales pantallas como el celular, televisión, videojuegos, computadora e internet, en el ámbito familiar, social y escolar.

El universo para este estudio fue tomado en la ciudad de Machala, a 22 niños de 4to. Año de Educación Básica de la Escuela Fiscal Mixta “Mercedes Cruz de Cruz”, 17 adolescentes del Colegio Particular Mixto “7 de Mayo” y 21 estudiantes de 2do. Año Bachillerato, especialización Químico Biológicas del Colegio Particular Mixto Bilingüe “Marcel Laniado de Wind”.

Para obtener la información requerida se aplicaron tres cuestionarios, uno para niños de 6 a 9 años de 31 preguntas, un segundo cuestionario para niños y jóvenes de 10 a 18 años de 127 preguntas y un tercer cuestionario para niños y adolescentes elaborado por el ILFAM (Instituto Latinoamericano para la Familia).

Del estudio realizado se desprende que el uso de las tecnologías de la información y comunicación ha penetrado en los hogares machaleños, su uso aumenta en proporción a la edad, los videojuegos modernos son la diversión de quienes están en mejor situación económica, el celular es el dispositivo tecnológico que nunca duerme y el televisor es el aparato generalizado en todos los hogares.

Así mismo se nota ausencia y falta de control por parte de los padres mientras sus hijos están ante las pantallas, lo que evidencia una carencia de mediación y por lo tanto están expuestos a los riesgos que conlleva el uso de las tecnologías sin ninguna orientación.

En otro ámbito, los maestros deben actualizarse en el uso y manejo de las tecnologías de la información y comunicación, como una herramienta para mejorar el proceso enseñanza aprendizaje con sus estudiantes.

Tanto la interactividad del internet que ha irrumpido en la forma de “relacionarse” de los adolescentes, como la brecha digital y generacional, han logrado desmejorar la calidad de la comunicación entre padres e hijos.

2. INTRODUCCIÓN

Nuestro país participa en el Proyecto Nacional de Investigación sobre las Generaciones Interactivas en Ecuador. “Estudio en niños y jóvenes frente a las pantallas”, trabajo investigativo de gran trascendencia, ya que nos permitirá conocer respecto de las nuevas generaciones interactivas en el rango de edad comprendido entre los 6 a 18 años.

Para la realización de este trabajo ha sido necesario desarrollar un marco teórico conceptual circunscrito dentro de la realidad familiar y escolar de niños y jóvenes de 6 a 18 años de la ciudad de Machala para determinar el impacto que ha tenido en ellos el uso de las pantallas como celular, videojuegos, internet y televisión.

Este estudio pretende dar a conocer la penetración de las pantallas en los niños, adolescentes y jóvenes y la relación que ellos han establecido con estas dentro de los ambientes escolar, social y familiar, y exhortar a una reflexión sobre las características que identifican a la generación interactiva en Machala en particular y del Ecuador en general.

En primer lugar se recogieron datos mediante la aplicación de cuestionarios a niños de 4to. y 10mo. Año de Educación Básica y a adolescentes de 2do. Año de bachillerato, cuyo contenido nos ofrecerá la información requerida mediante las respuestas dadas por ellos, respecto al uso, posesión, manejo, así como asuntos de regulación, mediación familiar y educación de las Tecnologías de la Información y Comunicación TIC's.

Como segundo punto se elaboró un marco teórico de referencia en el que se incluyen las características socio-demográficas de la población ecuatoriana, niños y adolescentes ante las pantallas, y estudios e iniciativas sobre protección del menor y adolescentes en el entorno de las TIC's.

Como tercer apartado se realizó el análisis e interpretación de los datos obtenidos de las encuestas realizadas, contextualizados dentro del ambiente económico, social, educativo y cultural, el cual nos va ayudar a comprender de mejor manera los desafíos educativos y familiares inherentes a esta realidad en particular.

Finalmente se ofrecen unas conclusiones y recomendaciones sobre los aspectos más relevantes de esta investigación en redes sociales y pantallas, enfocadas hacia el ámbito escolar, mediación familiar, riesgos y oportunidades que plantean el uso de estas medios tecnológicos, mismas que servirán como guía de posteriores estudios.

Dado el impacto que han tenido las nuevas tecnologías a nivel mundial, en especial en niños, jóvenes y adolescentes; a partir del año 2000 se han efectuado investigaciones respecto al tema, estudio que fue realizado por primera vez en España, extendiéndose luego a otros países iberoamericanos como Chile, Venezuela, Brasil, Argentina, Perú, Colombia, México y actualmente en Ecuador.

La Universidad Técnica Particular de Loja, como miembro activo de la Organización Universitaria Interamericana, participa en este importantísimo proyecto a nivel internacional, que junto con el Ministerio de Telecomunicaciones, la Sociedad de la Información del Ecuador, la Fundación Telefónica y el Foro de Generaciones Interactivas, con el aval del Ministerio de Educación del país, realizan la investigación desde sus organizaciones respecto al impacto que a nivel social, cultural, económico, escolar y familiar han tenido las pantallas en los niños, adolescentes y jóvenes del país.

Este trabajo se realizará aproximadamente en 800 centros educativos del país, lo que sin duda alguna reviste de gran trascendencia, puesto que se convertirá en una guía para futuras investigaciones, a la vez que nos permite tener un conocimiento concreto sobre la realidad en nuestro país.

La información brindada en el presente estudio ha sido posible gracias al valioso aporte de la Universidad Técnica Particular de Loja, que en un esfuerzo mancomunado con su capacitado grupo de profesionales y los estudiantes que en ella nos hemos formado, ha desarrollado este importante proyecto a nivel nacional para dar los resultados del primer informe sobre el uso de las pantallas en niños y adolescentes.

Indudablemente, es preciso también reconocer el meritorio aporte de la Escuela Fiscal Mixta “Mercedes Cruz de Cruz”, Unidad Educativa Particular Mixta “7 de Mayo” y la Unidad Educativa Particular Mixta “Principito y Marcel Laniado de Wind” de la ciudad de Machala, centros educativos en los cuales se aplicaron los cuestionarios motivo de

investigación de tan ambicioso proyecto, lo cual fue posible gracias a las acertadas directrices de sus autoridades y su afán de servicio a la educación, motivados por el interés de conocer cómo se presenta en la actualidad el entorno educativo, familiar, social y cultural frente a las TIC's.

Igualmente nuestro sentimiento de gratitud a todos aquellos estudiantes que tan amablemente respondieron a los diferentes cuestionarios, puesto que ellos son la razón central del estudio, ya que constituyen el presente y el futuro de toda sociedad.

Espero que la presente exposición sirva de guía para posteriores trabajos que se lleven a efecto respecto a este interesante tema y además nos lleve a la reflexión como padres y maestros respecto a cómo educar a estas nuevas generaciones interactivas, que presentan una atención más diversificada.

En virtud de que los niños y jóvenes son los que establecen una mayor afinidad con las nuevas tecnologías de la información y comunicación, esta tesis trata de dar a conocer el grado de uso de estas herramientas por parte de ellos; dado que estos medios sirven para la diversión y socialización, siendo ésta última factor básico sobre todo en la adolescencia, además estas pantallas les permite "relacionarse" aunque sea de forma virtual con sus iguales, no solamente con una persona, sino que le permite establecer redes de comunicación lo que las hace aún más atractivas.

No podemos dejar de lado la preocupación de los padres por la formación de sus hijos, quienes muchas veces hacen ingentes esfuerzos económicos para brindarles las mejores herramientas tecnológicas; por otro lado, los establecimientos educativos también se empeñan por mantenerse al día con la vanguardia tecnológica, abasteciendo sus aulas de estos equipos; y por último una sociedad digitalizada que no quiere quedar al margen de estas pantallas, sino que pretende mantenerse dentro del ruedo informático, porque la sociedad informada así lo requiere.

OBJETIVOS:

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.

Objetivos Específicos:

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

Por medio de la aplicación de los tres cuestionarios a los niños, niñas y adolescentes se logró la consecución de todos los objetivos propuestos, así como a través de la elaboración del marco teórico, se logró enmarcar la contextualidad del ámbito familiar, social, cultural, y educativa a la que hace referencia la presente investigación, para determinar el grado de uso de las modernas tecnologías en los encuestados en nuestro país.

3. MARCO TEÓRICO

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

Actualmente el mundo enfrenta un desafío como es el de encontrar mecanismos para crear un sistema económico internacional que maximice la economía mundial en forma creciente y con equidad, sistema al cual se le denomina globalización, que presenta cambios fundamentales en la economía mundial fomentando avances tecnológicos, la liberación del comercio y mercados de capital, promoviendo eficiencia e innovación y creando riqueza

Según el representante diplomático Thomas Friedman, con el inicio del siglo XXI empieza la tercera etapa de la globalización, en donde el internet y la velocidad de conectividad aumentan aceleradamente a la par que crece igualmente la brecha entre ricos y pobres, ya que aquellos que tienen acceso a estos sistemas informáticos, tendrán mayores y mejores posibilidades de salir adelante.

Aún en este tercer milenio existen grandes diferencias entre los países de nuestro continente, unos que han logrado alcanzar la categoría de “países desarrollados” como Estados Unidos considerada como la primera potencia mundial, seguido de Canadá que ocupa el segundo lugar entre los países más desarrollados de América. Con lo cual podemos percibir que existen marcadas diferencias entre los países de esta región, siendo muy beneficiosos para unos y desfavorables para la gran mayoría que están en “vías de desarrollo”, aumentando cada vez más las diferencias tecnológicas, por la calidad de vida de sus habitantes, por su educación, por sus aspectos culturales y por sus diversos intereses y aspiraciones que no permiten una completa integración.

Nuestro país no ha escapado a los efectos del proceso de globalización que ha provocado cambios sustanciales en los aspectos económicos, políticos, sociales y culturales, desestabilizando a las familias, promoviendo reajustes de acuerdo a las nuevas circunstancias y redefiniendo sus roles.

Tradicionalmente se considera a la familia como el grupo social básico de una sociedad, unida por el vínculo del matrimonio. Podemos aseverar que en la actualidad,

a pesar de las variaciones sociales, económicas, políticas, culturales y demográficas, la familia aún cumple importantes funciones como la de socialización, formadora de la identidad personal, satisfacción de las necesidades básicas de sus integrantes y reproducción. Por tanto, todas las civilizaciones consideran la familia como la unidad básica de una sociedad, pero también constituye una unidad estadística de observación sujeta a un profundo proceso de cambio, en donde cada familia tiene su propio estilo, requerimientos culturales, relaciones entre los roles y reglas o formas de lidiar con el estrés y manera de expresar emociones.

“Las últimas décadas han introducido procesos significativos de cambio en la organización familiar latinoamericana, especialmente, urbana. En ese contexto, destaca el rol de las redes de parentesco en los procesos migratorios recientes; la relación entre organización doméstico/familiar, el mercado de trabajo y las redes sociales; y, por último, las transformaciones en la organización familiar que se reflejan en las tendencias socio-demográficas. Estas son: las tasas de fecundidad en descenso; el aumento de divorcios y separaciones; la conformación de nuevos patrones de formación de hogares y familias; y, el incremento de hogares unipersonales y con jefatura femenina”. (Jelin 1993).¹

En Ecuador la situación es similar, la familia ha sufrido muchas variaciones estructurales posiblemente debido a procesos migratorios, la incorporación de la mujer al mundo del trabajo, reducción del número de hijos, el divorcio y la igualdad con el varón.

Como mencioné anteriormente, uno de los aspectos que han propiciado los cambios mencionados, son las migraciones de las familias ecuatorianas principalmente hacia Estados Unidos el 36,6 % de habitantes y hacia Europa el 16,1%, según datos del Censo 2010 realizado por el INEC. Estas migraciones a países extranjeros ha sido la salida que muchos hogares ecuatorianos encontraron ante la crisis económica provocada por el desempleo y el deterioro de la calidad de vida. Lo que provocó que la mayoría de sus padres deleguen la educación de los hijos a abuelos, tíos, hermanos mayores e incluso a ellos mismos, tal es así que según datos del INEC vemos que

¹ Ardaya, G. (2003). El género en la familia. En S. Pachano, *Antología. Ciudad e identidad* (pág. 171). Quito: RISPGRAF.

según la encuesta EMEDHINO realizada por el Ministerio de Bienestar Social (2000), el total de hijos dejados por sus padres era de 150.000.

Según datos de la Dirección Nacional de Migración de la Policía Nacional, entre los años 1999 y 2006 el saldo migratorio era de 897.411 ecuatorianos, equivalente al 7% de la población; o su equivalente al 20% de la PEA del país, (Camacho, 2005), ello sin contar con las personas que emigran del país por vías ilegales.

“La incorporación creciente y sostenida de las mujeres al mercado de trabajo es justamente uno de los cambios operados al interior de la familia del país. El aumento de la proporción de mujeres en la fuerza de trabajo y sus efectos sobre la organización familiar ha transformado la organización doméstica y la reestructuración de los lazos de convivencia y de las obligaciones basadas en el parentesco. Para ello, las mujeres readecúan sus actividades domésticas o cuentan con la ayuda de un miembro femenino de su hogar - abuelas o hijas menores – o contratan trabajo asalariado femenino”.²

La mujer con su trabajo ha contribuido al desarrollo económico del Ecuador, produciéndose en los últimos años un incremento de la mujer en el mercado laboral, tal es así que para el año 2000 la tasa de participación de la mujer en el mundo laboral era de 45.0% en el área urbana y 38.4% en el área rural a diferencia del año 2006 en el área urbana era de 48.5% y en la rural de 53.5%. Según datos publicados por el INEC.

En el último censo de los 7 millones de ecuatorianas, el 33,4 % de las mujeres en edad de trabajar se encuentran con empleo.

La concepción de considerar al hombre como el jefe de hogar, actualmente ha tenido sus variaciones, ya que debido a los divorcios, muchas mujeres han tenido que asumir este papel, tal es así que en el Ecuador en índice de matrimonios divorcios ha aumentado, según datos del INEC en el año 2000 se registraron 74.875 matrimonios y 10.796 divorcios; en tanto que, en el año 2009 el número de matrimonios fue de 76.892 y el de divorcios de 17.117, lo que muchas veces convierte a la mujer en la

² Ardaya, G. (2003). El género en la familia. En S. Pachano, *Antología. Ciudad e identidad* (pág. 172). Quito: RISPGRAF.

principal fuente de ingreso económico y responsable desde este aspecto de sus hijos, lo corrobora los datos del INEC, indicando que el 26.7 de las mujeres son jefas de hogar con un salario mensual de 319,7 dólares; lo que equivale a decir que más de 750.000 mujeres son jefas de hogar.

El Ecuador al igual que los demás países del mundo ha experimentado un crecimiento poblacional, tal es así que de acuerdo al censo realizado en el 2010, nuestro país posee 14'306.876 habitantes, a diferencia del año 2001 cuya población era de 12'481.925 hab., lo que significa un incremento del 4,6% de la población. Pero, la tasa de crecimiento entre 1990 y 2001 fue de un 29,37%, en tanto que entre el 2001 y el 2010 creció un 14,62%. Probablemente esta disminución en el crecimiento poblacional se debe a una aún alta fecundidad y al mantenimiento de una mortalidad que aún es alta y a la disminución del número de hijos por familias.

Es importante conocer el nivel educativo de nuestros congéneres, ya que la educación es un punto fundamental en el desarrollo socioeconómico del país, por ello es necesario conocer los datos censales publicados por el SINEC la población analfabeta de 15 años y más en el 2001 es del 9,0%; la escolaridad a nivel nacional es de 7,3 años; la tasa neta de escolaridad para la primaria fue del 90,1%, secundaria del 44,6% y la superior el 11,9%, el índice de repitencia en la primaria es de 2,7 y la secundaria de 5,6%, en cuanto a la deserción escolar tenemos que en el nivel pre-primario es de 4,6%, en el nivel primario 4,6% y en el nivel medio de 7,2%

3.1.1. Entorno educativo, la comunidad educativa.

Actualmente se considera que la educación debe permitir a los estudiantes penetrar en el ámbito de la razón y por consiguiente a la ciencia, a la tecnología, al trabajo, decidiéndole al mismo tiempo que la mayoría de lo que se enseña es transitorio, que lo esencial será pensar y aprender a aprender por sí solos.

La educación es esencialmente educación para la reflexión. Educamos a seres humanos y los seres humanos somos, por sobre todo, racionales. Es por ello que el conocimiento debe trascender la simple información, hacia el discernimiento, la discriminación, la capacidad de juzgar los hechos y tomar posición sobre los acontecimientos.

La educación debe ser uno de los aspectos más atendidos de todo gobierno ya que con ella podemos mejorar la economía de un país, así como la calidad de vida de sus habitantes, superamos los índices de pobreza, mejoramos las oportunidades de producción, además de que es un factor importante para el desarrollo y la consolidación de la democracia, así como para el desarrollo de la cultura y fortalecimiento de los elementos de la identidad de un país.

Es por ello que en la Constitución Política de la República del Ecuador, en su Art. 60 estipula que “la educación es derecho irrenunciable de las personas, deber inexcusable del Estado, la sociedad y la familia ; ... ”, la misma que “inspirada en principios éticos, pluralistas, democráticos, humanistas y científicos, promoverá el respeto a los derechos humanos, desarrollará un pensamiento crítico, fomentará el civismo; proporcionará destrezas para la eficiencia en el trabajo y la producción; estimulará la creatividad y el pleno desarrollo de la personalidad y las especiales habilidades de cada persona; impulsará la interculturalidad, la solidaridad y la paz”

Respecto a la comunicación e información, en el artículo 16 se lee que “todas las personas, en forma individual o colectiva tienen derecho a, inciso 2 “el acceso universal a las tecnologías de información y comunicación” Según el Art. 17 el Estado “fomentará el acceso universal a las tecnologías de información y comunicación para personas y colectividades que la carezcan”.

La Constitución de la República en su sección quinta respecto a la educación, en sus Arts. 26, 27, 28 y 29 manifiesta que es deber del Estado brindar educación centrada en el ser humano, que garantice su desarrollo holístico, que responda al interés público, la educación será universal, laica y gratuita, y, las madres, padres y representantes elegirán una educación acorde a sus principios, creencias y opciones pedagógicas.

Con la finalidad de crear un sistema educativo capaz de ofrecer una educación de la más alta condición académica en América Latina y el mundo, formando ciudadanos socialmente responsables, con valores éticos y estéticos, se han establecido ocho políticas en el Plan Decenal de Educación construidas en el marco de las políticas de estado, siendo las siguientes:

- a. Universalización de la Educación Inicial de 0 a 5 años.

- b. Universalización de la Educación General Básica de primero a décimo.
- c. Incremento de la población estudiantil del Bachillerato hasta alcanzar al menos el 75% de los jóvenes en la edad correspondiente.
- d. Erradicación del analfabetismo y fortalecimiento de la educación de adultos.
- e. Mejoramiento de la infraestructura y el equipamiento de las Instituciones Educativas.
- f. Mejoramiento de la calidad y equidad de la educación e implementación de un sistema nacional de evaluación y rendición social de cuentas del sistema educativo.
- g. Revalorización de la profesión docente y mejoramiento de la formación inicial, capacitación permanente, condiciones de trabajo y calidad de vida.
- h. Aumento del 0,5% anual en la participación del sector educativo en el PIB hasta el año 2012, o hasta alcanzar al menos el 6% del PIB.

La Reforma Curricular para la Educación Básica de 1998 pretende lograr un ciudadano “que responda a las exigencias del desarrollo nacional y mundial” y..... “que posea una adecuada formación científica y tecnológica”. La misma que se fundamenta en la formación de valores y actitudes en el desarrollo del pensamiento y la creatividad como instrumentos del conocimiento, y en la práctica como estrategia de capacitación operativa frente a la realidad. Por lo tanto, el Ministerio de Educación y Cultura debe promover el mejoramiento y democratización de su calidad y procurar una distribución espacial equitativa.

Tomando en cuenta las políticas educativas que deben direccionar a la educación constituyéndose en ejes que armonicen el desarrollo sostenible con los principios de libertad y justicia social; conciliar problemas de la comunidad con soluciones de interés nacional, local e individual.

En definitiva Reforma Educativa busca formar ciudadanos críticos, comprometidos con el cambio social, que reconozca, promueva y se sienta orgulloso de su identidad nacional pluricultural y pluriétnica; que preserve su soberanía territorial y sus recursos naturales; desarrolle sus valores cívicos y morales, posea una adecuada formación científica y tecnológica, que tenga capacidad de generar trabajo productivo; y, que aporte a la consolidación de una democracia no dependiente, en la cual impere la equidad entre los géneros y la justicia social.

En la Reforma del Bachillerato se formulan los lineamientos dentro de los cuales cada colegio debe elaborar un proyecto de reforma, con iniciativas de corte colaborativo interinstitucional, cuyos criterios se establecen en tres puntos básicos:

- a. Características del perfil de los estudiantes (desarrollo físico, intelectual, y afectivo-social)
- b. Características de la oferta educativa.
- c. Características de la institución educativa.

Para ellos las diferentes instituciones educativas deben basarse en los siguientes principios:

- a. Principios de índole social.
- b. Principios de índole educativa y curricular.
- c. Principios de índole Pedagógico del Currículo del Bachillerato (aprender a conocer, aprender a hacer, aprender a vivir juntos, aprender a ser, aprender a emprender).

3.1.2. La demanda de la educación en las TIC

Debido al alto impacto que han tenido las Tic en la educación, éstas han obligado a replantear las acostumbradas estrategias de aprendizaje, formulando nuevos desafíos a los tradicionales sistemas educativos utilizados en nuestro medio.

Tal es la influencia y la demanda de las TIC en la educación, que prácticamente queda sepultada la educación tradicionalista en donde se consideraba al maestro como transmisor y dueño del conocimiento y al estudiante como un simple receptor de los mismos, sino que ahora conjuntamente aprende el maestro con sus estudiantes, convirtiéndose el aprendizaje en un proceso más enriquecedor, interactivo y creativo, lo que incrementaría su interés por el aprendizaje de nuevos contenidos y destrezas.

Disponer de nuevos recursos que puedan permitir nuevas formas de hacer las cosas no significa que necesariamente se produzca el cambio. Antes el profesor daba sus clases magistrales con el apoyo de la pizarra y los alumnos presentaban sus trabajos y exámenes escritos a mano o a máquina; ahora el profesor da sus clases magistrales con Power Point, los estudiantes presentan sus trabajos en Word y a veces los exámenes son pruebas objetivas ante un ordenador. ¿Dónde está el cambio?

El acceso a las TIC por parte de los profesores y de los estudiantes no suponen ni mucho menos el fin de los aprendizajes basados en la memorización y la reproducción de los contenidos, ni la consolidación de los planteamientos socio-constructivistas del aprendizaje, a pesar de las magníficas funcionalidades que ofrecen para la expresión personal, la construcción personalizada conocimiento y el trabajo colaborativo. No obstante, la simple disponibilidad de las TICs abre la posibilidad de producir cambios cualitativos importantes en la educación.

Por medio de la tecnología como una herramienta de aprendizaje se podría llegar a tener una educación de mejor calidad, mayores oportunidades de acceso a la educación, mayor interacción entre los miembros de la comunidad educativa, así como también contribuiría a disminuir la brecha digital respecto de los países desarrollados.

Debido al vanguardismo de las tecnologías, el currículo educativo debe tener como ejes transversales la internacionalización de muchos de sus quehaceres y el uso progresivo de las tecnologías.

A nivel nacional el internet se uso mayormente para educación y aprendizaje, con un porcentaje de 40,0% en el 2010, a pesar de que en los hogares un 27,0% disponen de computadoras y un 1,8% tienen acceso a internet, estos datos según consta en el INEC censo 2010.

Es decir, la pedagogía convencional no se ajusta a las necesidades de pertinencia y calidad de la educación; razón por la cual, en este campo se han desarrollado nuevas corrientes pedagógicas tecnológicas enfocadas desde diferentes perspectivas políticas, ideológicas y filosóficas que tratan de buscar solución a los problemas económicos y sociales.

Recordemos que tradicionalmente el aprendizaje ha estado ligado a los libros, apuntes y publicaciones impresas, pero con la revolución de la era informática, las nuevas tecnologías de la información y la comunicación van desplazando a los antiguos métodos de aprendizaje para dar paso a innovaciones educativas que facilitan el acceso al conocimiento tanto a docentes como a estudiantes, a través del internet especialmente, y de otros medios telemáticos, cuya utilización nos proporciona una diversidad considerable de ofertas educativas.

El cambio tecnológico puede ser visto como la sustitución del formato analógico por el formato digital que se inicia con la presencia del computador en 1946, el microprocesador en 1970, el microcomputador en 1980 y la multimedia en 1990. Se espera que para el año 2012, según estudios realizados por Ignacio Ramonet la aparición del computador óptico, pondría fin al empleo del chip y operaría 1.000 veces más rápido que el procesador electrónico.

Estas condicionantes de la información generan el transporte instantáneo de bienes inmateriales y la capacidad de relacionar a los seres humanos en diferentes niveles, que caracterizan a la era de la comunicación como “la condición relacional” que hace a este nuevo producto diferente de los bienes materiales de la era industrial o de los productos de la tecnología analógica. Esta condición “relacional” constituye el insumo de una nueva economía denominada “economía de redes” o “economía de la información”.³

Esta nueva economía permite el intercambio de bienes inmateriales; que, en el campo pedagógico y didáctico, se expresan en los procesos de enseñanza y aprendizaje logrando una interacción entre docentes y estudiantes con una retroalimentación inmediata (chats) sin tener en cuenta el limitante del espacio geográfico o esquivando el temporal (correo electrónico).

Las nuevas tecnologías permiten desarrollar un nuevo tipo de educación llamada virtual, telemática o digital, para aprender sin una asistencia presencial ni altos costos en material. Para ello, una herramienta cada vez más utilizada que complementa el estudio son las bibliotecas virtuales, donde se puede acceder a toda la cultura sin moverse de casa.

Lo cierto es que Internet, como medio o herramienta, posibilita la capacidad de movilizar información, documentos, imágenes y guías didácticas facilitando la forma de establecer una relación educativa entre tutores y alumnos, más allá de las barreras de tiempo y del espacio.

A lo largo de la historia educativa de la humanidad, la concepción universal de la pedagogía ha estado siempre caracterizada y condicionada por los andamiajes

3 CASTELL, M. La Galaxia Internet: Reflexiones sobre internet, empresa y sociedad. Madrid. 2001.

sociales, culturales e ideológicos de los pueblos. No obstante, todo enfoque pedagógico ha contado con un adjetivo circunstancial determinado por los énfasis de la comprensión educativa; así por ejemplo, “La Pedagogía del Oprimido”⁴ de Freire denunció la “educación bancaria”, dando pautas para plantear una “Pedagogía de la Liberación”.⁵

Diríamos entonces, que al tratar de responder a las exigencias sociales, las teorías o corrientes pedagógicas han oscilado entre diversos enfoques: unos centrados en el docente y otros centrados en el estudiante.

Sin embargo, ante las encrespadas aguas de la globalidad, las sociedades modernas se debaten en la transición para llegar a constituirse en “sociedades informacionales”, “sociedades del conocimiento” o “sociedades del aprendizaje”, sustentadas en la vorágine de las nuevas tecnologías de la información.

La Sociedad de la Información o sociedad red como la expresa Castell, es una sociedad que está constituida en torno a redes electrónicas de información, donde casi todo lo importante circula, como son: el capital, el comercio internacional, la tecnología, las nuevas tácticas militares, los medios de comunicación, la educación y, todo está constituido en torno a estas redes, que son muy flexibles.⁶

La sociedad de la información tiene diferentes causas de desarrollo y estructuración como son: la aparición de la microelectrónica en los años sesenta, que determinó el surgimiento de la informática – robótica y de las telecomunicaciones.

Dentro de este contexto, el Construccinismo de Papert, considera que la computadora es un medio didáctico revolucionario, que modifica las formas de aprender.

Para el Constructivismo de Piaget, las Tic’s presentan rasgos de un entorno de aprendizaje constructivo en cuanto son un sistema abierto guiado por el interés, iniciado por el aprendiz e intelectual y conceptualmente provocador.

⁴ FREIRE, Paulo; Pedagogía del Oprimido; Ed. Siglo XXI; México 38ª edición

⁵ FREIRE, Paulo. Pedagogía Liberadora. México. Educación Siglo XXI. 38ava. Edición.

⁶ CASTELL, M. La Galaxia Internet: Reflexiones sobre internet, empresa y sociedad. Madrid. 2001.

La teoría de la Conversación de Pask que sigue a Vigotsky, plantea que el aprender es un fenómeno social y la adquisición de un nuevo conocimiento es el resultado de la interacción dialéctica de un individuo con otro.

Sin embargo, la información y el entorno informacional, es decir las diversas fuentes: internet, bases de datos, medios de comunicación, la realidad misma, los aportes de las ciencias, los libros, revistas, en la actualidad desbordan la capacidad de asimilación humana, y pueden llegar a producir, como lo afirma Cornella, una verdadera “Intoxicación”.⁷

Esta complejidad de fenómenos estadísticos y significativos posibilitan un espectro, ante el cual, los estudiantes orientados por el docente, pueden entablar un verdadero diálogo y construir aprendizajes significativos, a través de metodologías innovadoras, tales como: seguimientos temáticos informacionales (portafolios), búsquedas especializadas, redes de trabajo temáticas, micro-bases de datos según asignaturas, lecturas digitales alternativas, foros y discusiones virtuales a través de lecturas digitales, conceptualizaciones icónicas con imágenes digitales, uso de prensa digital, entre otras.

El paradigma tradicional “yo enseño, tu aprendes” y todo su entorno, comienza a ceder espacios a uno nuevo, que en materia de educación implica innovación para aplicar prácticas pedagógicas que utilicen los conocimientos informáticos para producir conocimiento en una interacción permanente entre los actores de los procesos educativos.

Tal como lo describen Coderech y Guitert: “las nuevas tecnologías, específicamente los sistemas telemáticos, son medios interesantes para introducir pedagogías alternativas y potenciar cambios en las estructuras educativas”.⁸

Este nuevo paradigma es la denominada “Pedagogía Informacional” o “Infopedagogía”, la misma que surge como una hipótesis educativa innovadora para “enseñar a aprender” en la “Sociedad del Conocimiento”, es decir, para desarrollar las

⁷ CORNELLA, Alfonso; En la sociedad del conocimiento la riqueza está en las ideas; (1999) Curso de Doctorado UOC 2001-2003

⁸ . CODERECH-. GUITERT. ¿Cómo podemos aprender y enseñar con internet? Lectura del curso de doctorado UOC 2001-2003.

potencialidades y el talento humano, a partir de las competencias comunicacionales e informáticas que permitan un mejor aprovechamiento de los avances tecnológicos para su correcta aplicación en el proceso de enseñanza-aprendizaje.

Aquí nos viene la siguiente pregunta ¿cuál es el modelo pedagógico que demandan las NTIC y la sociedad informacional?; en efecto, el giro copernicano que se vive en las sociedades actuales y la transición de la era postindustrial a un escenario global pautado por lo informacional, demandan un nuevo sistema educativo, una revolución del pensamiento, en la elaboración de nuestras construcciones mentales y en su representación. En pos de esas finalidades, la conjunción de las nuevas tecnologías con métodos transdisciplinarios es la que puede ofrecer una inteligencia estratégica y a la vez estrategias inteligentes. Esta revolución del pensamiento, que implica una verdadera transformación educativa no puede sustentarse en los enfoques pedagógicos tradicionales; en efecto, los grandes cambios educativos empiezan en el aula, en una relación pedagógica definida entre el docente y sus estudiantes.

Más allá de internet y de los modelos pedagógicos, existe otro factor importante asociado a las NTIC: la información; es decir, el ente articulador y epistemológico, entre los usuarios educativos y los ordenadores.

La generación del conocimiento tiene lugar cuando un individuo interactúa y se relaciona con los demás. La escuela es una comunidad de aprendizaje en la cual se debe adquirir una nueva competencia: la informacional. Si el conocimiento es poder, lo que alimenta el apetito epistemológico es la información.

Efectivamente, en las sociedades informacionales –o más desarrolladas- la lógica política y económica se sustenta en una innovadora trilogía: el capital debe ser el humano, el sistema de producción debe estar organizado sobre un aparato de conocimiento e información, y la materia prima es consustancial y paradójicamente: conocimiento e información.

El término información posee dos vetas hermenéuticas: por un lado, el valor estadístico que designa el grado de probabilidad de que un fenómeno se produzca dentro de un sistema; y por otro, el valor de significación que permite decodificar e inquirir sobre determinado fenómeno. Por ende, la información, requiere ser tratada

con capacidad epistemológica, lo que permite su descubrimiento, desmitificación e interpretación.

Sin lugar a dudas, lo planteado apunta a señalar el significativo valor de una pedagogía informacional asociada al uso de las Nuevas Tecnologías de la Información y las Comunicaciones (NTIC); pero más que un medio didáctico, las NTIC representan un nuevo escenario para comprender el fenómeno educativo, a través del desarrollo de una nueva cultura organizacional y pedagógica, con una didáctica para la educación telemática, dando lugar a una pedagogía alternativa: una pedagogía informacional.

3.2. Niños y adolescentes ante las pantallas

El uso de las pantallas como la televisión, computadora, celulares y videojuegos en niños y adolescentes es una actividad más de entretenimiento que realizan en su tiempo libre, ya que sienten una necesidad imperiosa por divertirse, socializar e interactuar ante estas pantallas, que les abre un dilatado espectro de posibilidades no solo para ellos sino también para maestros y padres.

Es evidente que vivimos en un mundo digitalizado en donde las tecnologías de la información y la comunicación se han intensificado notablemente en los últimos años, siendo los niños y jóvenes los mayores usuarios, estas les brindan una amplia perspectiva, la misma que usada de manera adecuada, puede resultar beneficiosa.

Actualmente podemos observar con cierto asombro, cómo nuestros hijos o estudiantes manejan la tecnología de tal forma que pareciera que hubiesen nacido ya con conocimientos previos sobre su uso y manejo, es por ello que Prensky (2001), los denomina “nativos digitales”, existiendo una brecha digital entre ellos, por lo que nos queda a los padres y a los maestros en especial, actualizarnos y aprender sobre el manejo de las mismas para usarlas como una herramienta en el proceso de enseñanza aprendizaje.

Es indudable la gran influencia que han tenido estos dispositivos tecnológicos sobre todo en niños y jóvenes, así como la televisión ejerció gran influencia en los años 50', hoy son unas nuevas pantallas las que revolucionan la vida de los adultos, pero sobre todo de los menores, ya que a diferencia de la televisión les ofrece la

ocasión de interactuar en tiempo real con amigos y desconocidos, lo cual tiene sus ventajas, pero, también sus riesgos.

Estos aparatos tecnológicos móviles les ofrece la posibilidad de llevarlos consigo, de estar a conectados a internet, con información y comunicación al instante con una o varias personas al mismo tiempo, en los que realizan diariamente varias de sus actividades como chatear en el Messenger, conectarse a las redes sociales como Facebook, Twiter, Badoo, Sonico, Hi 5, entre otras, descargar música, películas, videos, juegos, programas, tomar fotografías, hacer videos, realizar tareas escolares en Word, Excel, y Power Point.

Ante este sinnúmero de posibilidades, estos dispositivos tecnológicos en la vida de los jóvenes, ocupan cada vez un lugar más importante, invirtiendo en ellos gran parte de su tiempo.

“La relación entre uso de pantallas y aprendizaje se puede considerar desde distintos puntos de vista. Por un lado, la tecnología se convierte en fuente de conocimiento y herramienta útil en la realización de tareas escolares; por otro, otras dimensiones de uso de las pantallas como el ocio o la relación pueden tener un impacto negativo o positivo sobre el tiempo dedicado al estudio o los resultados académicos. Y, por último, la escuela es o puede ser un referente en el aprendizaje de un uso óptimo de las pantallas que conlleven un aprovechamiento de oportunidades y una minimización de riesgos”. (Bringué y Sádaba, 2011).

Esta nueva generación de menores digitalizados, han provocado cambios en la forma cómo ellos se comunican, y se relacionan con los demás, así como en la manera de estudiar. Antes nuestros padres nos llamaban la atención y les causaba molestia y asombro la manera en la que nosotros estudiábamos, si con la televisión y equipo de música o radio y teléfono convencional poníamos a trabajar varios sentidos, ahora con los equipos digitales que existen en la actualidad son más las tareas que distraen la atención, ya que si por ejemplo están chateando en el celular, eso requiere dejar de hacer los deberes y contestar una llamada, chatear, con varias personas a la vez, terminar de bajar una película, etc. Y varias actividades más que los adultos no podemos hacer de manera simultánea, pero los jóvenes tienen una facilidad

impresionante para concomitantemente con sus actividades escolares realizar las ocupaciones antes mencionadas, lo que amplía y diversifica su atención.

Recuerdo que en mi época de estudiante, solíamos ir a la biblioteca a hacer consultas, las mismas que debían ir acompañadas de su respectiva crítica o análisis, hoy por hoy los jóvenes ya no consultan en libros, sino que ingresar a internet, con cualquier buscador y tienen en cuestión de segundos todo tipo de información, disminuyendo su capacidad crítica y de análisis, lo cual requiere de procesos más complejos de aprendizaje, puesto que la manera de realizar sus tareas se ha convertido en un “copia y pega”, muchas veces sin siquiera leer el contenido.

Esta era digital se constituye en una verdadera revolución, ya que son cientos de millones de personas las que diariamente navegan en la red en las múltiples opciones que ésta les ofrece, que hace evidente múltiples cambios en la sociedad como lo manifiesta Burbules y Callister (2001) “los cambios introducidos en la tecnología siempre van acompañados de una multitud de otros cambios en los procesos sociales y pautas de actitud; y tal vez sean éstos últimos, no las tecnologías mismas, los que ejerzan el mayor impacto en el cambio social”.

Ciertamente que debemos utilizar el internet como una herramienta que junto con nuestros hijos podamos compartir sitios de interés y discusión, que nos permita brindar una mejor educación, tener una mayor y excelente comunicación, para lo cual se hace imprescindible que los padres tomen la delantera educando con sólidos valores éticos, morales, humanos y por qué no decirlo espirituales, para que los hijos tengan la madurez necesaria y le den un buen uso a este medio. Navegar por el inmenso mar de internet significa una navegación eficaz o ahogarnos en sus inmensas aguas.

Por otro lado, también podemos chatear por internet, es decir, que podemos establecer relaciones sociales con personas de cualquier parte del mundo, estas charlas electrónicas las podemos realizar en las salas de chat, y pueden ser audiochats o videochats, que permiten oírse y verse por medio de las pantallas; como este sistema de mensajería instantánea es anónima, se pierde el pudor de expresarse o de mentir, ya que la persona se ve protegida por el mencionado anonimato, lo que contribuye a la capacidad adictiva de este medio, así como el involucramiento en pornografía adulta e infantil y el cybersexo.

En tanto que, en el servicio de Messenger o mensajería instantánea, los contactos son aceptados por el usuario, por lo tanto saben con quién establece una comunicación. En los e-mails o correo electrónico, los mensajes pueden enviarse a varios de estos contactos.

En el caso de los videojuegos, estos funcionan con diferentes dispositivos televisor, computadoras, teléfonos celulares, entre otros, que incluyen audio y video y les permite recrearse con experiencias inimaginables, que no lo podrían realizar en su vida diaria. Existen variedad de videojuegos, que ofrecen la posibilidad de irlos actualizando de manera continua, haciéndolos más atractivos para los niños y jóvenes, algunos de los cuales resultan negativos porque generan anti valores como la violencia, agresividad, sexo, erotismo, etc., pero desde otro punto de vista hay quienes defienden el uso de estos juegos indicando que favorecen el perfeccionamiento de destrezas que ayudan al desarrollo intelectual de las personas.

Los videojuegos ofrecen juegos en red, haciéndose competencias a nivel internacional, cada uno de ellos tiene sus seguidores de todos los lugares del planeta, cuando son buenos jugadores inclusive tienen empresas o firmas que auspician sus juegos, haciendo de ellos su modo de vida.

El servicio telefónico celular es muy usado en nuestro medio, cada vez observamos que la edad de uso del mismo disminuye, muchos padres crean la necesidad de comprar un celular a sus hijos para tenerlos controlados o no perder contacto con ellos; hay quienes afirman que al igual que las otras pantallas pueden ser adictivo.

Actualmente son muchas los servicios que presta el celular, ya que se pueden conectarse a internet, jugar, ver y realizar videos, bajar películas, música, tomar y enviar fotografías, chatear.

Dentro de ámbito de mi trabajo, he podido darme cuenta que en pocos años la edad de uso del celular entre los estudiantes ha disminuido, hace unos cinco años únicamente los estudiantes de colegio llevaban su celular a pesar de la prohibición, hoy por hoy ya los niños de escuela también tienen este dispositivo; además resulta fácil convencer a los padres para que les compren uno, es más, cuando profesores o inspectores les retiran los celulares, no finaliza el día y ellos ya están en el colegio solicitando su devolución, dando múltiples argumentos, no así cuando se les envía una

citación o se les llama por teléfono para que asistan por problemas de rendimiento o conducta, no asisten y se excusan en miles de pretextos.

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

A pesar de que los aparatos tecnológicos ofrecen múltiples ventajas, en la actualidad constituyen objeto de preocupación, de reflexión, de debate, y de investigación, como es el caso de este estudio de carácter internacional que pretende determinar el uso que los niños y jóvenes hacen de las pantallas.

Es normal conocer que cada vez es menor la edad de los niños frente a las pantallas, es como si estos han nacido con la tecnología incorporada, de allí que se los considera “nativos digitales”, a diferencia de sus padres que poco a poco se ha ido incorporando a las nuevas tecnologías de la información y comunicación, estableciéndose entre ellos una gran brecha digital, a más de la brecha generacional.

Las nuevas generaciones denominadas digitales, interactivas, poseen varios dispositivos tecnológicos, lo que les permite el consumo de este tipo de pantallas, ocupando un considerable tiempo frente a ellas, su uso “tiene que ver, básicamente, con la necesidad de conocer, comunicar, compartir, divertirse, consumir u organizarse”. Bringué / Sádaba (2011).

Las generaciones interactivas invierten buena parte de su tiempo a estos recursos multimedia, existen niños y adolescentes que tienen un consumo moderado y responsable, al contrario de otros que lo realizan de manera excesiva, restándole tiempo o dejando de realizar ciertas actividades que las efectuaba con regularidad, y que demandan de gran responsabilidad. Dichos consumos tienen preferencias de acuerdo a edades y sexo, como lo mencionaré más adelante en el análisis de datos.

Si analizamos los datos ofrecidos por el Ministerio de Telecomunicaciones y de la Sociedad de la Información, podemos observar que nuestro país no escapa a la penetración de estos aparatos tecnológicos y por lo tanto al aumento de su uso y consumo, tal es así que casi la mitad de los hogares ecuatorianos cuentan con un computador, los niños de 6 a 9 años disponen de este en un 49% y entre 10 y 18 años el 54%, en ésta última edad, también tienen conexión a internet el 57% y tienen del

celular es del 58%, pasados los 16 años lo poseen un 70%. Por otro lado el 85% de niños usan videojuegos.

La pantalla generalizada en Ecuador es el celular, al que le dan múltiples usos: llamar y recibir llamadas (87%), enviar mensajes de texto (74%), despertador (60%), escuchar música (59%), jugar (55%), reloj (53%), ver fotos o videos o grabar videos (44% y 43% respectivamente), entre otras opciones menos utilizadas.

Los menores, en especial los adolescentes construyen nuevas formas de interacción permanentemente por medio de las tecnologías, que las han incorporado a su vida habitual usándola como un instrumento de socialización, de trabajo, de diversión dentro de los ámbitos educativo y social.

Como padres y orientadores de nuestros hijos debemos evitar el consumo excesivo de estos aparatos, para que no se altere la comunicación en la familia, ya que los jóvenes al tener una computadora en su dormitorio se encierran y se aíslan de su mundo cercano que lo constituye su familia, para relacionarse con un mundo poco o muy distante como los amigos con quienes chatea o intercambia información o simplemente desconocidos virtuales con quienes mantiene conversaciones a diario.

En más de una ocasión he escuchado a los padres de hijos pequeños decir que ellos sientan a sus hijos frente al televisor “para que se entretengan”, quizá desde aquí ya estamos propiciando el consumo de estos medios, la disminución de la edad de uso de los mismos y por qué no decirlo una futura adicción.

En el colegio donde trabajo se nota un consumo masivo del celular, dispositivo que lo manejan con tal rapidez que causa gran admiración, ni siquiera ven el teclado para escribir mensajes, solamente se ve el movimiento veloz de los pulgares cuando responden a los mensajes de texto, es más, mientras conversan con los amigos, responden los mensajes que les envían.

Como ya lo había mencionado “esta forma de consumir y usar las pantallas lleva a una socialización de los jóvenes con sus pares muy diferente de las formas tradicionales de contacto cara a cara. Estas nuevas maneras de socializarse mediante los dispositivos tecnológicos como los celulares o en la red puede ser entendida como

huella, una marca de este sector de la población en cuanto a sus maneras de establecer los vínculos sociales”.⁹

Finalmente, siendo los adolescentes los que mejor se adaptan a las nuevas tecnologías, un aspecto interesante sería concienciar en nuestros hijos que el excesivo consumo de estos dispositivos electrónicos a más de ahorrarnos unos cuantos dólares en la planilla de luz, también contribuimos en la conservación del medio ambiente reduciendo el calentamiento global, y restablecer la comunicación con los miembros de la familia tan venida a menos en este tiempo.

3.2.2. Los riesgos que plantean las TIC's.

Es indiscutible que las tecnologías de la información y comunicación plantean nuevas formas de comunicarse, relacionarse, de aprender, de divertirse, pero es innegable que las mismas plantean riesgos, ante los que deberíamos estar alertas y plantear alternativas de solución.

Por otro lado Schiller, Chomsky “insisten desde hace décadas en que el uso de nuevas tecnologías y el acceso a la información, aún a pesar de las posibilidades que ofrece Internet, seguiría estando en manos de élites minoritarias. También planteaban que, ni la transferencia ni la introducción de tecnologías serían, por sí solas, garantes de desarrollo. La pobreza es un problema complejo que se debe a causas tanto nacionales como internacionales, y la solución no se puede plantear sólo a partir de la ecuación: introducción de tecnología igual a desarrollo, lo cual aumenta la brecha entre ricos y pobres”.

La Dra. Kimberley Young tipifica la Internet Addiction Disorders (IAD), en donde los “retemaníacos”, presentan serias crisis de abstinencia, navegan compulsivamente hasta diez horas al día, abandonan las relaciones sociales y de pareja, manifiestan gran agitación y comprueban compulsivamente el correo electrónico.

Uno de los riesgos que plantean, es el uso excesivo del internet o de cualquiera de las otras pantallas, de manera que desarrolla un cierto grado de dependencia, que

⁹ Castro Rojas Sebastián, 2008, Primer encuentro sobre juventud. Jóvenes y consumo de pantallas en Rosario, Facultad de Ciencias políticas

debería preocuparnos cuando se deja de lado las responsabilidades escolares, personales o familiares.

Siendo los jóvenes y niños asiduos consumidores de pantallas, es indiscutible que ellos son los más vulnerables a estos riesgos, debido a que no tienen la madurez requerida para pensar o estimar la vigencia, legalidad y eficacia de los contenidos que se les presentan estos medios.

Si se usa de manera permanente cualquiera de las pantallas, mientras los estudiantes realizan sus tareas, ello puede conllevar a una dispersión de la atención y a una falta de concentración, factor que puede llevar a influir en su rendimiento escolar, sin que ello signifique necesariamente que el celular o el internet sean los culpables de su fracaso escolar.

Como he mencionado anteriormente, los adolescentes considerados como nativos digitales, los padres consultan su opinión al momento de realizar compras, influyendo así en la obtención de los artículos digitales para el hogar; entonces, las empresas vendedoras de estas tecnologías aprovechan esta oportunidad, utilizando estrategias persuasivas de publicidad, que conlleven a ellos a realizar dichas adquisiciones.

El hecho de navegar por el inmenso mar del internet, puede llevar a dañar nuestra computadora al ingresar a páginas que están infectadas de virus, por lo cual debemos disponer de un buen antivirus para proteger nuestra máquina.

Por supuesto que las redes sociales tan usadas por niños y adolescente no escapa a los riesgos, despertando varias implicaciones de su uso, tal es así que “preocupa su influencia en las relaciones sociales en aspectos como la noción de amistad; la gestión de la privacidad y la intimidad; las técnicas de verificación de la edad; o la posibilidad de sufrir acoso a través de ellas”.¹⁰

El contacto en redes sociales con desconocidos genera igualmente riesgos, la influencia externa le puede llevar a adquirir conductas inapropiadas, ya que a algunos menores se les facilita con ellos una comunicación más íntima y personal, o también pueden por curiosidad querer conocer a gente que podría resultar inescrupulosa. Es

¹⁰ Garmendia, Martínez y otros, Marzo 2011, Riesgos y seguridad en internet. Los menores españoles en el contexto europeo, Servicio editorial de la Universidad del país Vasco.

como ponerse una máscara, ya que las personas usan un “nickname” que muchas veces no expresa nuestro sexo, edad, ni nacionalidad. Cabe entonces la pregunta ¿con quién nos relacionamos?

Pueden ser víctimas y victimarios, pueden enviar o recibir mensajes amenazadores, insultantes, sexuales acosadores a través de contactos no deseados ya sea por internet o por celular, pueden ser víctimas de robo de identidades, difamación, hostigamiento, e incluso secuestro, así como también de pedófilos, delincuentes, estafadores, y un ilimitado número de personas indeseables que esperan la mínima oportunidad para actuar.

Un aspecto muy preocupante es la pornografía infantil, ya sea para descargar imágenes, intercambiarlas, producirlas, o tratar de acercarse y seducir a las víctimas por internet valiéndose de falsas identidades generalmente de niños, con la finalidad de conquistar la confianza de sus víctimas.

Otro de los riesgos es el bullying que es el acoso o maltrato físico o psicológico que se da entre niños y jóvenes de la misma edad dentro del ambiente escolar, de manera reiterada durante un tiempo determinado; en tanto que, el cyberbullying es el uso de los aparatos tecnológicos para ejercer acoso, chantajear, vejar o insultar a sus símiles, sin que ello tenga un tinte sexual.

Evidentemente que la relación entre los menores y las pantallas tiene su precio, ya que muchos de ellos se ven violentados en su privacidad e intimidad ante conocidos y desconocidos, quienes acceden a cuentas y claves, sin el consentimiento de los usuarios, haciendo comentarios o subiendo fotografías deshonestas, enviando mensajes inapropiados a sus contactos.

Hoy en día se escucha hablar de hackers, de personas que hackean nuestras cuentas de correos electrónicos, Messenger y redes sociales, no son más que personas con amplios conocimientos de lenguajes de programación informáticos, que desde sus hogares pueden ingresar a otras computadoras sin consentimiento de su dueño con fines malintencionados, ingresar a sus cuentas y manipularlas a su antojo.

Tal vez se nos ocurriría pensar que nosotros no podríamos ser víctimas de estos hacker, pero es algo que se está generalizando en nuestro medio, por ejemplo hace

un mes una estudiante me comunicó que le habían jackedo su cuenta de facebook, subiendo una imagen pornográfica, le revisé su cuenta y en efecto así fue, pero no sabe quien lo hizo, así que abrió otra cuenta de esta red social. Cuando un hacker actúa en cuentas de grandes empresas, si es posible determinar quién es, inclusive hay redes sociales solo para personas que se dedican a esta actividad y están muy bien identificadas.

La Psicología del Desarrollo nos enseña que la adolescencia es una etapa de búsqueda de identidad, Castells (2001) señala que se debe considerar que las TIC a través de los juegos de rol, que permiten la construcción de la identidad como base de la interacción *online* de las y los adolescentes. Estos también pueden inventar roles que en la vida real no tienen, gracias al anonimato que ofrecen las TIC. No obstante, puede conducir a las y los adolescentes a tener vidas paralelas, una en *online* y otra en *offline*, al construir distintas identidades que tal vez en algunos casos puede tener efectos perjudiciales.

Los jóvenes envían mensajes ya sea chateando a través de una computadora o de un teléfono celular, utilizando un lenguaje diferente, con signos y abreviaturas, que llevan a una mala utilización de la lengua, a incurrir constantemente en faltas de ortografía y consecuentemente a una deterioro del idioma.

Si bien es cierto que en los años 50', la televisión congregaba a la familia en la sala de los hogares, ya que todos se reunían a ver una película, por ejemplo, y eran los padres quienes decidían la programación, hoy en día el incremento de televisores en los hogares y el uso de las nuevas pantallas, ciertamente han disgregado a la familia, puesto que éstas son de uso individual.

Debido a la cantidad de información que ofrece el internet, los usuarios debemos escoger la que requerimos, ya que nos podríamos saturar de datos que nos alejaría y distraería del tema que estamos investigando, sobrecargándonos así de todo tipo de información innecesaria que nos llevaría al colapso.

Como padres y educadores no podemos permitir que nuestros hijos o estudiantes sufran de algún tipo de acoso, molestias, insulto, vejámenes, discriminación a través

de las pantallas, debemos ser el puntal moral en el que se apoyen nuestros hijos y que ellos tengan la seguridad de que pueden contar con nosotros.

Ante este panorama creo que el mayor riesgo es que como padres adoptemos una actitud pasiva, cómoda, dejando a nuestros hijos a la suerte de estas pantallas, sin ningún control y sin ninguna orientación.

Como maestros pienso que debemos igualmente crear consciencia en los estudiantes que las pantallas son una herramienta de apoyo de la que nosotros tenemos el mando, no permitiendo que sean estas las que nos controlen y nos manejen.

3.2.3. Las oportunidades que plantean las TIC's.

Las nuevas tecnologías de la información y comunicación favorecen las relaciones sociales, el aprendizaje cooperativo, desarrollo de nuevas habilidades, nuevas formas de construcción del conocimiento, y el desarrollo de las capacidades de creatividad, comunicación y razonamiento (Castells, 2001)

Ciertamente que las TIC's plantean múltiples beneficios, tal es así que con solo ingresar a cualquier buscador y solicitar información, ésta nos presenta un sinnúmero de posibilidades; en cuanto a las relaciones sociales, también es una ventaja, si restringimos la comunicación solo con personas conocidas, podemos intercambiar valiosa información con otros usuarios en la red, hacer compras, dar opiniones y comentarios respecto a un tema tratado, ofrecen la posibilidad de elaborar contenidos y expresar toda nuestra creatividad en blogs, fotoblogs, y diseño de páginas web, etc.

Citando algunas ventajas que nos plantea las tic's, ésta aumenta la motivación entre estudiantes y trabajadores, ahorra tiempo y facilita la explicación, permite que las clases sean más prácticas y familiariza a los docentes en el uso y manejo de las nuevas tecnologías, costos, velocidad, acceso a lugares remotos, las cuales deben ponerse al servicio de los seres humanos que más lo necesitan.

Reporta sus beneficios educativos como información actualizada de variados temas, ayuda para realizar sus tareas, aprender respecto al manejo de las tecnologías para encontrar la información deseada y acceder a juegos educativos.

En el proceso de enseñanza aprendizaje tienen varias ventajas, ya que la clase magistral en donde el maestro dictaba sus cátedra con ayuda de su voz y papelotes, ahora se torna dinámica y entretenida, con videos que muestran imágenes ahora hasta en 3D, acompañado de audios, lo cual permite captar con mayor facilidad los conocimientos a los estudiantes, pueden mantener una video conferencia de ponencias con expertos en diferentes temas ya sean nacionales o extranjeros, pueden valerse de documentales o videos para reforzar los conocimientos impartidos.

En cuanto a lo mencionado en el párrafo anterior la UNESCO (2004) “señala que en el área educativa, los objetivos estratégicos apuntan a mejorar la calidad de la educación por medio de la diversificación de contenidos y métodos, promover la experimentación, la innovación, la difusión y el uso compartido de información y de buenas prácticas, la formación de comunidades de aprendizaje y estimular un diálogo fluido sobre las políticas a seguir. Con la llegada de las tecnologías, el énfasis de la profesión docente está cambiando desde un enfoque centrado en el profesor que se basaba en prácticas alrededor del pizarrón y el discurso, impartidas en clases magistrales, hacia una formación centrada principalmente en el alumno dentro de un entorno interactivo de aprendizaje”.

Este beneficio en el proceso de enseñanza aprendizaje se logrará con una buena capacitación y actualización de la planta docente en cuanto al tema en cuestión, así como la dotación en las instituciones educativas de implementos tecnológicos y conexiones en red.

Dentro del contexto familiar, si empleamos de manera adecuada las reinantes tecnologías, lejos de ser objeto de disgregación o aislamiento de la familia, podría convertirse en un importante canal de comunicación entre sus miembros.

En lo social podemos comunicarnos con familiares y amigos en cualquier momento y en tiempo real, enviarles fotos, mensajes de audio y video a varias personas al mismo tiempo, hablar con sus similares de temas de interés, realizar trabajos en red coordinadamente y en grupo, acceder a bibliotecas virtuales de distintos lugares del mundo, descargar libros y documentos de interés, entre otros.

Pueden divertirse en línea manteniendo contacto mediante las redes sociales como facebook o twitter, que son las más usadas en nuestro medio, divertirse en línea,

jugando en red con sus amigos, ésta última le ofrece variados juegos que ponen a prueba sus capacidades de ingenio, estrategia, respuesta, toma de decisiones, habilidades visomotoras, entre otras, así como descargar videos, películas y música, documentales, etc.

Existen las comunidades virtuales que a través de chats en tiempo real, correos electrónicos, páginas web, establecen nuevas formas de fraternidad según sus intereses y motivaciones personales, lo cual puede resultar positivo ya que hay comunidades de tipo científico, técnico, empresarial, lo que nos puede aportar información actualizada y veraz.

En cuanto al celular, si sabemos darle un uso correcto, nos reportará valiosos usos, como llamar, recibir llamadas, enviar y recibir mensajes de texto, reloj, despertador, calculadora, calendario, notas, recordatorios, juegos, agenda telefónica, cámara fotográfica y de video, navegación en internet , chat, entre otros, que les ofrece si están conectados a internet.

Para lograr que a estos medios audiovisuales se les dé el uso y reporten los beneficios descritos, es necesario que por lo menos los niños que gozan del acceso a estas tecnologías, se beneficien de la supervisión de los padres lo cual también les va a brindar ayuda a ellos, ya que pueden aprender junto con sus hijos, disfrutando así de calidad de tiempo junto a ellos frente a las pantallas.

El verdadero valor de estos aparatos digitales está en el uso que nosotros hagamos de ellos, con sentido crítico, anteponiendo siempre valores éticos, morales y humanos, basado en la libertad fundamentada en la responsabilidad de los consumidores, siendo esto también responsabilidad de padres, maestros, gobierno y sociedad.

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

Cabe en este punto destacar algunas noticias, para concienciar que la protección de los menores ante las pantallas se hace necesaria y urgente, tal es así que en el Reino Unido, mediante la “operación catedral”, se incautaron más de cien mil fotografías de menores de edad y fueron apresados cien individuos que integraban una red de pornografía infantil; de la misma manera, fue descubierta una red de pedofilia en

Ámsterdam que difundía a través del internet imágenes de violaciones de niños y bebés, los tentáculos de esta red se extendía por Bélgica, Israel, Alemania, Portugal y Estados Unidos.

Como ya lo había mencionado, los padres como primeros educadores de sus hijos, son los mayores responsables de ellos, por lo tanto debemos inducirlos hacia un uso adecuado de la tecnología, manteniendo siempre una supervisión de los sitios por los que ellos navegan, inculcándoles valores éticos respecto a su uso, e involucrándose con ellos en el manejo de estos dispositivos electrónicos, evitando así el ingreso de sus hijos a contenidos inapropiados. Además es importante que conozcan sobre programas informáticos de protección infantil, para que la navegación en internet sea protegida.

ISO Ecuador desarrolló el año anterior una campaña respecto al uso responsable del internet, la misma que fue difundida a través del blog de gestión del conocimiento de la Universidad Técnica Particular de Loja, en donde se imparten algunos consejos para que el uso del internet se constituya en una experiencia grata y no en un problema.

Hay páginas como CyberAngels, que están diseñadas para informar a los internautas acerca de los programas de principiante común y las aplicaciones, así como los problemas de seguridad y privacidad, ofrecen ayuda para padres, centro de aprendizaje, seguridad cibernética, programas de escuelas, teen angels, y solo para niños.

Una página que invita a los niños a una navegación segura es kisd.yahoo.com. en donde encuentran opciones como juegos, deportes, cine, horóscopo, zona de estudio, entre otras, con diseño apropiado para chiquillos.

Por su parte NetNanny tiene un software de filtro de internet, como una protección segura de las cosas que no necesitan ver y hacer lo que los menores necesitan, con lo que los padres pueden sentirse confiados de que lo que sus hijos hacen en internet está en sus manos.

Son muchos los medios que deberían ofrecer protección al menor en este entorno de las TIC's, considero que el más importante es la familia, seguida de la escuela, las

empresas que desarrollan estos programas informáticos, y por supuesto la protección que el gobierno debe proporcionar a los menores respecto a este tema.

En virtud de los riesgos a los que están expuestos los menores al ingresar en este infinito espacio cibernético, riesgos que los he mencionado en anteriores páginas, la mejor estrategia que podemos adoptar los padres es la prevención.

Por su parte las instituciones educativas en todos los niveles deben aportar con directrices al respecto, asesorar a los estudiantes para que hagan un buen uso de los medios tecnológicos, así como elaborar reglas claras sobre su empleo.

Una sencilla medida de prevención que han adoptado los directivos del colegio en el que laboro es restringir el acceso a páginas de juegos, messenger y redes sociales, y ciertas páginas de contenidos no aptos para menores.

Es importante que la familia y la escuela deben educar para la concienciación a niños y jóvenes sobre la importancia de salvaguardar su privacidad, de tener precaución sobre la información que suben a la red, que comparten con sus amistades y extraños, sobre lo que guardan en las memorias de sus dispositivos móviles para evitar futuras consecuencias que pueden afectarlos en su vida personal, social y escolar.

3.3.1. Iniciativas en el ámbito de la regulación.

Como señala Camacho Losa, “en todas las facetas de la actividad humana existen el engaño, las manipulaciones, la codicia, el ansia de venganza, el fraude, en definitiva, el delito. Desgraciadamente es algo consustancial al ser humano y así se puede constatar a lo largo de la historia”. Entonces el autor se pregunta ¿y por qué la informática habría de ser diferente?

En el ámbito gubernamental, tenemos el Código de la Niñez y Adolescencia, en donde se establecen todos los derechos de los menores, pero, al respecto de la protección del menor y del adolescente en el entorno de las TIC's, no hay nada dicho, por tanto el gobierno debe establecer sus políticas y regular mediante leyes este tema de tanta actualidad.

Al respecto el Dr. Santiago Acurio del Pino manifiesta que “en nuestro país el fenómeno de la criminalidad informática o de los llamados delitos informáticos, no han

alcanzado todavía una importancia mayor, esto por cuanto no se conoce en nuestro entorno mucho sobre esta clase de infracciones a pesar del efecto de aldea global que estamos viviendo y la razón de que esta nueva forma de lesión a bienes jurídicos tutelados no sea tomado en cuenta, es porque se ha perdido por parte de la legislación penal nacional la conexión entre ésta y la realidad social actual”.

Se debería tomar ejemplos como el de Andalucía con su “Decreto del Menor o Decreto 25/2007, de 6 de febrero, por el que Andalucía se convirtió en la primera comunidad autónoma en disponer de una normativa específica de esta materia. Este decreto establece medidas para el fomento, la prevención de riesgo y la seguridad en el uso de Internet y las TIC por parte de las personas menores”. Ofreciendo servicios como portales, filtros de contenido, con la finalidad de que los niños puedan navegar seguros por la red.

Otra iniciativa es el “programa de la Comisión Europea es The Youth Protection Roundtable (YPRT). Este persigue «una aproximación socio-técnica» a la protección de la juventud. Entre sus objetivos se propone el de crear «puentes internacionales» que faciliten la elaboración de políticas en torno a esta materia dentro de Europa.

"Los programas de intercambio ilegal de archivos exponen a los usuarios a peligrosos contenidos no deseados, como virus, pornografía o imágenes violentas". Así arranca la guía "para padres y profesores" creada por la ONG Childnet International y editada en castellano a iniciativa de Promusicae, entidad que engloba a las principales productoras musicales españolas, y con el apoyo de la Sociedad General de Autores y Editores (SGAE) y la Federación para la protección de la propiedad intelectual (FAP). El objetivo de la publicación es que "los educadores puedan debatir con los jóvenes sobre la correcta utilización de la red y las nuevas tecnologías".

La Unión Europea ya está trabajando en ello, y está elaborando una propuesta legislativa del Derecho al Olvido en las Redes Sociales, que esperamos pronto se concrete. En España, actualmente existen instrumentos para tutelar los derechos susceptibles de ser vulnerados en estos ámbitos, fundamentalmente a través de la Ley Orgánica 15/1999, de Protección de Datos Personales (LOPD) y la Ley 34/2002, de Servicios de la Sociedad de la Información (LSSI), aún son insuficientes para la dimensión y el alcance del problema, que solo podrá ser atajado cuando exista una

verdadera conciencia social del mismo, que vaya aparejada con instrumentos normativos claros y eficaces.

Un equipo de investigadores argentinos ha desarrollado una serie de videojuegos con la finalidad de que los menores tomen conciencia "de manera divertida" de los azotes de la explotación sexual, el trabajo esclavo y la emigración forzada, así como de las ventajas del desarrollo sostenible.

3.3.2. Iniciativas en el ámbito de la mediación familiar.

Debido al auge tecnológico las familias se han disgregado aún más desde la época del apogeo de la televisión, puesto que actualmente las pantallas ya no solo son fijas sino que son móviles, táctiles, e interactivas y les ofrece un amplio espectro de conocimientos, pero más que nada de entretenimiento, ya sea que estén solos o en red.

La comunicación familiar ha ido en picada, ya que cada hijo se encierra en su habitación para interactuar con conocidos y desconocidos. Pero no solo los hijos son los que se han distanciado de sus padres, son los padres quienes también pasan una gran parte del tiempo navegando en internet, ya sea realizando actividades laborales o simplemente por entretenimiento debido a la ilimitada información que esta ofrece.

Ante este panorama los padres tienen el gran compromiso y responsabilidad de educar a sus hijos y deben estar conscientes de que son ellos quienes dan las pautas de comportamiento, ejerciendo una función directiva, por lo tanto, considero que son los llamados a ejercer control ante estas pantallas respecto al horario, tiempo y los contenidos a los que deben tener acceso sus hijos en sus momentos libres, sin que ello afecte su principal responsabilidad como lo es el estudio.

En cuanto a los horarios los padres deben ser claros al darles las indicaciones, es conveniente el uso de las pantallas en horas del día y no muy tarde en la noche, tomando en cuenta que ellos usan el internet hasta altas de la noche y que inclusive el celular nunca lo apagan, duermen con él debajo de la almohada y suelen contestar llamadas o mensajes hasta en horas de la madrugada.

Respecto al tiempo que deben permanecer frente a las pantallas, no debe ser demasiado extenso, de tal manera que no interfiera en sus actividades escolares y afecten su rendimiento en la institución educativa. He podido observar que cuando adquieren uno de estos dispositivos, el tiempo de uso se dilata, pero, progresivamente va disminuyendo, sería como cuando a un niño se le compra un juguete nuevo, no quiere dejarlo a un lado, hasta que gradualmente va disminuyendo el tiempo de uso.

Los contenidos a los que acceden, no deben ser dañinos de tal manera que los afecten negativamente, debido a que las pantallas le ofrecen mucha información de violencia física, psicológica y sexual; los menores aún no están en capacidad de discernir respecto a la censura de dichos contenidos.

Como padres debemos lograr un equilibrio respecto al control de los niños ante las pantallas, el mismo que no debe ser exagerado, de manera que ellos no se sientan fiscalizados, o que sus padres todo le prohíben. Tampoco es correcto el otro extremo, dejarlos a su libre albedrío, ya que como sabemos tiene serios riesgos. Lo más prudente sería orientarlos, establecer con ellos una comunicación acertada y proporcionarles una educación en valores, con el afán de que sean cibernautas responsables

Por su parte los hijos no deben considerar como una vigilancia lo que sus padres cumplen, sino más bien como una medida de protección, en la que es necesaria la presencia de los padres, de ninguna manera debería ser motivo de discusión o conflicto, puesto que se van a ver beneficiados de múltiples maneras, sería de vital importancia que junto a sus hijos “padres y madres puedan recuperar espacios y tiempos perdidos si transforman la Generación Interactiva en Familias Interactivas”. La generación interactiva en Iberoamérica niños y adolescentes ante las pantallas. Bringué y Sádaba pag.134

Es obligación de los padres obrar con responsabilidad en el uso de las pantallas por los menores, por lo tanto deberían tomar ciertas precauciones, sobre todo en el caso de los más pequeños, bloqueando el acceso a páginas con temas perniciosos, que mediante filtro solo ingresarán a sitios permitidos; además revisando las sitios por los que ha navegado, a través del sistema de monitoreo, o sencillamente estando presente mientras navegan por internet.

Es primordial que padre y madre se manejen con los mismos criterios educativos, para que no haya desavenencias, ni se desautoricen el uno al otro al momento de impartir normas de conducta a sus hijos, teniendo siempre presente que los padres son los primeros educadores y sobre los que recae la gran responsabilidad de la formación de sus pequeños.

Es preciso establecer límites claros y parámetros precisos, conocer los gustos y preferencias de los menores lo cual permitirá mayor comunicación e integridad de los padres al uso y consumo junto con sus hijos de estas pantallas y hacer un empleo sano de ellas

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

Media Literacy es un concepto que tiene varias traducciones al español, Stephen Reese lo definió como la habilidad de acceder a mensajes, de analizarlos, evaluarlos y comunicarlos en una amplia variedad de formas. Explica que es un concepto que promueve la pedagogía del cuestionamiento. Sería la educación del siglo XXI, en donde los medios de comunicación juegan un papel fundamental.

Jordi Torrent, líder del proyecto de *Media Literacy Education* para las Naciones Unidas, lo definió como “educación mediática”.

La definición más sencilla de media literacy es la de Aufderheide (1992) “la habilidad de una persona para acceder, analizar, evaluar y producir medios impresos y electrónicos”.

Con la penetración de las tecnologías de la información y comunicación, plantean reconstruir las estructuras, procesos y actores del ámbito educativo, que en la actualidad se centra más en el aprendizaje que en la enseñanza, se debe replantear el currículo, las evaluaciones deben ser frecuentes para calificar competencias efectivas, dándole mayor importancia de las teorías de la individualización del aprendizaje.

Alfonso Gutiérrez, plantea que las competencias que debe proporcionar la alfabetización digital son:

- Proporcionar el conocimiento de los lenguajes que conforman los documentos multimedia interactivos y el modo en que se integran.
- Proporcionar el conocimiento y uso de los dispositivos y técnicas más frecuentes de procesamiento de la información.
- Proporcionar el conocimiento y propiciar la valoración de las implicaciones sociales y culturales de las nuevas tecnologías multimedia.
- Favorecer la actitud de receptores críticos y emisores responsables en contextos de comunicación democrática.

La UNESCO define a la alfabetización digital como el conjunto de destrezas, conocimientos y actitudes que necesita una persona para poder desenvolverse funcionalmente dentro de la Sociedad de la Información.

Hasta el siglo XX, una persona alfabetizada era aquella que sabía leer y escribir, pero este concepto de alfabetización ha cambiado radicalmente con el uso de las tecnologías de la información y comunicación, ya que en la actualidad una persona analfabeta tecnológica queda fuera de la inmensa red de comunicación que proporcionan estos medios, perdiendo la oportunidad de acceder a la cultura y al mercado de la sociedad de la información del siglo XXI. Por ello, es necesario que las políticas educativas realicen gestiones para que la población en general tenga acceso a la información y al conocimiento, sin la cual sería imposible el progreso de la mencionada sociedad de la información.

Área considera que se manejan dos discursos que no por ello se contraponen, respecto al “porqué y para qué” de la alfabetización en las tic's, el primero de ellos considerado desde la perspectiva de mercado y de las organizaciones económicas, en la que la sociedad de la información ofrece productos y vende mercancía tecnológica, es decir, que sin alfabetización tecnológica no se puede acceder a los productos que oferta la nueva economía, por consiguiente no se puede consumir. Esta perspectiva está enfocada desde el punto de vista de la globalización económica que se asienta en criterios de eficacia y rentabilidad comercial a nivel mundial.

La segunda perspectiva se basa en argumentos políticos e ideológicos, que expresa que la sociedad de la información se debe construir al servicio de las necesidades sociales y humanas, considera que la educación es un instrumento para la

emancipación y desarrollo colectivo de los individuos y grupos humanos que requieren desarrollar conocimientos y habilidades instrumentales y cognitivos en relación con la información adquirida a través de vías tecnológicas, así como desarrollar valores y actitudes sociales y políticas en relación a estas tecnologías.

Por tanto, un modelo educativo integral, demanda desarrollar cuatro dimensiones formativas: una dimensión instrumental (dominio técnico de las tecnologías); una dimensión cognitiva (utilizar de forma inteligente la información); una dimensión actitudinal (desarrollo de valores y actitudes que no satanicen la tecnología ni una actitud de total aceptación acrítica); y finalmente una actitud política (concienciación de que las tecnologías inciden significativamente en el contexto cultural y político de nuestra sociedad).

En virtud de que la educación supera el entorno escolar, se debe plantear una política, social cultural y educativa, que a más del ámbito escolar abarque también los aspectos ocupacional y no formal, para lo cual Área plantea los siguientes objetivos:

1. Desarrollar y permitir a todos los ciudadanos (jóvenes y adultos) el acceso a una educación o alfabetización para la cultura y tecnologías digitales.
2. Cualificar a los trabajadores para el acceso y uso de las nuevas tecnologías en los contextos laborales.
3. Preparar y crear las condiciones para que en las comunidades locales, ciudadanos puedan acceder y ser partícipes de las nuevas tecnologías de la información, de modo que no queden marginados culturalmente ante las mismas.

Una iniciativa respecto a la alfabetización digital es la del Gobierno Nacional, que a través del Fondo de Desarrollo de las Telecomunicaciones, a cargo de la Secretaria Nacional de Telecomunicaciones, dotará de equipos tecnológicos a 660 escuelas de la provincia de Bolívar, buscando aumentar la cobertura del internet y disminuir la brecha digital respecto de los sectores menos favorecidos a las telecomunicaciones y tecnologías en el sector de la educación. La UTPL es una de las universidades que brindará capacitación para que estudiantes den un uso adecuado de estas herramientas tecnológicas.

Por otro lado el Proyecto Chiquitos, que inició la UTPL en el año 2003 en Bolivia (Chiquitos), cuyo proyecto inicial fue la transferencia de tecnología, extensión y servicios desde la universidad.

Esta universidad, oferta una educación a través de los medios tecnológicos, ahora a través de sus páginas digitales, podemos tener acceso a la educación, ya que cuenta con herramientas de apoyo como unidad de video-conferencias, entorno virtual de aprendizaje, biblioteca virtual, los mismos que están disponibles en la página web de la universidad.

La UTPL, constantemente se está innovando tecnológicamente, creando el m-learning (aprendizaje móvil), el mismo que se caracteriza por permitir desarrollar un programa de formación desde cualquier lugar y en cualquier momento, cuenta con la ventaja adicional de poder transportar el contenido y permitir al estudiante acceder a y trabajar en él a través de dispositivos como teléfonos celulares, tabletas, computadores portátiles, etc.

Dos importantes proyectos son los llevados a cabo en España como es Educaunet, que es un programa de educación crítica para la utilización de internet, fue hecho para jóvenes, en él se trataba de concienciarlos sobre los riesgos a los que pudieran a ver avocados con el uso de internet, así como conocer algunas particularidades de internet, y desarrollar en los jóvenes una actitud crítica frente a él.

Otro de los proyectos fue el Mediapro, con el que se pretendía que los jóvenes usen el internet de forma adecuada, para lo cual se les daba una serie de recomendaciones.

4. METODOLOGIA

4.1. DISEÑO DE LA INVESTIGACIÓN

La Universidad Técnica Particular de Loja como miembro activo de la Organización Universitaria Interamericana, forma parte del proyecto Generaciones Interactivas en Ecuador “Estudio en niños y jóvenes frente a las pantallas” cuyas edades están comprendidas entre 6 a 18 años.

Para la realización de este ambicioso proyecto nacional, se realizó la investigación en un esfuerzo mancomunado con el Ministerio de Telecomunicaciones, la Sociedad de la Información del Ecuador con el aval del ministerio de Educación, a través de Fundación Telefónica, con el propósito de obtener los datos precisos para el desarrollo de la actual propuesta.

La finalidad de este proyecto es conocer en realidad el grado de uso, consumo y equipamiento en los hogares, así como los riesgos y oportunidades, regulación, mediación familiar y educación de las tecnologías de la información y comunicación entre los niños y jóvenes de Machala.

4.2. PARTICIPANTES DE LA INVESTIGACIÓN

Para la realización de este trabajo seleccioné tres instituciones educativas tratando más bien de que sean heterogéneas en sus características, para obtener datos que representen a la población machaleña así:

- * **1ra. Categoría:** Escuela Fiscal de Niños “Mercedes Cruz de Cruz” (4to. Año de Educación Básica).

- * **2da. Categoría:** Colegio Particular Mixto “7 de Mayo” (10mo. Año de Educación Básica).
- * **3ra. Categoría:** Colegio Particular Mixto Bilingüe “Marcel Laniado de Wind”, (2do. Año de Educación Básica Bilingüe, especialización Químico Biológicas).

4.3. TÉCNICAS E INSTRUMENTOS DE INVESTIGACIÓN

En este estudio se aplicaron tres cuestionarios a los estudiantes de los establecimientos educacionales elegidos:

4.3.1. TÉCNICA

Se utiliza una técnica mixta ejecutada a 60 estudiantes de los centros educativos mencionados de manera anónima, para proteger a los menores y evitar que se filtre información, los cuestionarios aplicados fueron adaptados a las edades de los participantes.

4.3.2. INSTRUMENTOS

- * Cuestionario para niños de 6 a 9 años aplicado a las generaciones interactivas de España, que consta de 31 preguntas
- * Cuestionario para adolescentes de 10 a 18 años aplicado a las generaciones interactivas de España, de 126 preguntas
- * Cuestionario para niños y adolescentes elaborado por el Instituto Latinoamericano para la Familia (ILFAM).

4.4. RECURSOS

4.4.1. HUMANOS

El siguiente paso fue la entrevista con las Inspectoras Generales quienes me asignaron el curso y paralelo, así como el día y la hora en que debería aplicar las encuestas, en la fecha indicada nos dirigimos a los cursos en donde mantuve una tercera entrevista con el profesor quien me cedió la hora solicitada, tiempo que duraría la aplicación de los cuestionarios y finalmente a los estudiantes les expuse los objetivos del trabajo, a la vez que los motivé para que brinden una información fidedigna, para luego poder hacer una interpretación real de su entorno.

4.4.2. INSTITUCIONALES

Posteriormente me entrevisté con los directivos de las instituciones a quienes les expliqué la magnitud y trascendencia de la investigación, les presenté la carta enviada por la Dirección de la Escuela de Ciencias de la Educación, comprometiéndome a presentar el informe final de los resultados obtenidos.

4.4.3. MATERIALES

Durante la aplicación de los cuestionarios despejé dudas de los estudiantes a quienes le apliqué el segundo cuestionario, en el caso de los pequeños les hice la encuesta personal uno por uno, con la finalidad de obtener datos precisos y evitar una mala información que tergiversen los resultados del presente documento.

Finalmente para la aplicación del cuestionario del ILFAM lo hice personal e individualmente a estudiantes de diferentes centros educativos indistintamente, así también para conseguir datos certeros.

4.4. ECONÓMICOS

Los recursos económicos propios dispuestos para este proyecto fueron distribuidos de la siguiente manera:

G A S T O S		
TRANSPORTE	COPIAS	IMPRESIÓN FOTOGRÁFICA
\$ 15,00	\$ 12,00	\$10,00

4.5. PROCEDIMIENTO

Desde la Universidad Técnica Particular de Loja, por medio del EVA nos enviaron la carta para dirigirnos a la primera autoridad de las instituciones educativas escogidas para la investigación, en la que se explicaban los objetivos y trascendencia del proyecto con la finalidad de que nos permitieran aplicar los cuestionarios enviados igualmente por este medio

Luego de obtenido el permiso, procedí a fotocopiar los 3 cuestionarios, y aplicarlos de manera grupal a los de 10 a 18 años y de manera individual a los pequeños de 6 a 9 años. El siguiente paso fue aplicar el cuestionario del ILFAM y llenar la tabla de datos informativos de los establecimientos educativos elegidos, ingresar toda esta información en las plantillas y enviarla a través del EVA a generaciones interactivas.

Como último punto realicé la interpretación, análisis y discusión de los resultados, los que están presentados en el siguiente apartado.

5. INTERPRETACIÓN, ANÁLISIS Y DISCUSIÓN DE RESULTADOS

5.1. CARACTERIZACIÓN SOCIO – DEMOGRÁFICA

La presente investigación sobre Generaciones Interactivas en Ecuador. “Estudio en niños y jóvenes frente a las pantallas”, abarca un universo 60 de niños, adolescentes y jóvenes de 6 a 18 años de la Escuela Mercedes Cruz de Cruz, del Colegio 7 de Mayo y el Colegio Marcel Laniado de Wind de la ciudad de Machala.

Para analizar la categoría de la caracterización socio demográfica de los encuestados tomaré en cuenta las preguntas 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 11, 12, 13, 14. El primer conjunto de estudiantes corresponde a 22 menores, 13 varones (59%) y 9 mujeres (41%) de 4to. Año de Educación Básica, cuyas edades fluctúan entre los 7 y 9 años, que estudian en la Escuela Fiscal Mixta Mercedes Cruz de Cruz, de jornada vespertina, ubicada en el caso urbano de la ciudad de Machala, pertenecientes a un estrato socioeconómico y cultural bajo, generalmente aquí se educan niños cuyos padres trabajan en el mercado central y sus alrededores, lugar en donde se encuentra situado este centro educativo.

GRUPO	VARONES		MUJERES		AÑO DE ESTUDIO	RANGO DE EDADES	NIVEL SOCIO ECONÓMICO
	F	%	F	%			
1ro. (6 a 9 años) 4to. EGB	13	59%	9	41%	4to Año de Educación Básica	7 a 9 años	bajo

Autora: Marina Anzoátegui

Fuente: Cuestionario 1 aplicado al grupo de 6 a 9 años de edad.

La generalidad vive con ambos padres (31%), para su sustento realizan actividades informales o son subempleados, se debe destacar que Machala tiene la más alta tasa de subempleo (51,6%) y ocupa el tercer lugar de informalidad con un 44,8%; así mismo tienen 2 y 4 hijos por familia con un porcentaje de 9,23% y 12,30% respectivamente, además el INEC nos informa que los hogares ecuatorianos tienen un promedio de 2 hijos, de los datos anteriores deducimos que debido a la economía de sus hogares, los padres no satisfacen a cabalidad las necesidades básicas de alimentación y salud, ya que pude notar que eran niños de bajo peso y talla.

GRUPO	F	1er. Grupo 6 a 9 años
Vive con padre	20	31%
Vive con madre	22	34%
Tiene 1 hermano	6	9%
Tiene 3 hermanos	8	12%

Autora: Marina Anzoátegui

Fuente: Cuestionario 1 aplicado al grupo de 6 a 9 años de edad.

Respecto a las preferencias luego de la cena el 59% de los niños optan por las pantallas, y en menor porcentaje por sus tareas escolares 36%, y asombrosamente ninguno de ellos eligen la alternativa de hablar con la familia, quizá porque las primeras les resulta más entretenidas por la multiplicidad de opciones que éstas les ofrecen. En este grupo de encuestados vemos que el nivel de penetración de computadora en sus hogares es de apenas un 36%, frente a un 64% que no posee, de éstos últimos el 63% la tienen ubicada en la sala y solo el 13% tienen conexión a internet en casa, y según los datos del INEC (2008), el 22,8% de los hogares ecuatorianos están equipados con computadora y el 7% tiene acceso a internet., el 41% de los ecuatorianos han usado computadora alguna vez en su vida y el 25,7% has usado internet.

GRUPO	F	1er. Grupo 6 a 9 años
Prefiere navegar	13	59%
Prefiere leer y estudiar	8	36%
Tiene computadora	8	36%
No tiene computadora	14	64%
Está ubicada en la sala	5	63%
En la habitación de padres	2	25%
No tienen internet en casa	7	87%

Autora: Marina Anzoátegui

Fuente: Cuestionario 1 aplicado al grupo de 6 a 9 años de edad.

Del 14% de encuestados que usan internet, el 33% lo hace en casa y el 67% en un cibercafé, en compañía de su padre el 34%, en compañía de su madre el 33% o en compañía de algún familiar en 33%. El celular no es un dispositivo usado habitualmente por los niños, así lo confirma el 73%. El INEC informa además que el 80,1% de sus pobladores poseen celular, el 38,9% usan internet en cibercafé, mientras que el 21,6% lo hace desde su hogar.

GRUPO	F	1er. Grupo 6 a 9 años
Usa internet en casa	1	33%
Usa internet en cyber	2	67%
En compañía de padre	1	34%
En compañía de madre	1	33%
En compañía de otro familiar	1	33%
Usa celular propio o ajeno	6	27%
No usa celular	16	73%
Fue un regalo	1	16%
Me lo dieron mis padres	1	16%

Autora: Marina Anzoátegui

Fuente: Cuestionario 1 aplicado al grupo de 6 a 9 años de edad.

En la tabla anterior vemos que un bajísimo el número de estudiantes que usan internet sea en casa o en cyber (1 y 2) y por lo tanto es también bajo el porcentaje (33% y 67%), en cuanto a la compañía, no podría ser de otra manera, del padre 1 que corresponde al 34%, de la madre 1 (33%) y de otro familiar 1 (33%). Otro es el panorama del celular que el 27% usan celular propio o ajeno, frente a un alto 73% que no lo usa. Según datos del INEC los ecuatorianos dedican 22 minutos al día a compartir con la familia, mientras que 1h30m lo dedican a la televisión, lo cual corrobora que cada vez existe menos comunicación entre los miembros de la familia.

Es cierto que hace falta más comunicación entre padres e hijos, también es cierto que los padres deben compartir mayor tiempo con ellos, que deberían de encontrar actividades a realizar en conjunto y poder darles una mejor orientación, pero no es menos cierto que estos padres son desempleados o subempleados que en ocasiones deben trabajar arduamente durante todo el día para llevar el sustento a sus hogares, lo cual resta tiempo para disfrutar con sus hijos, encomendando muchas veces esta responsabilidad a sus hijos mayores

5.2. REDES SOCIALES Y PANTALLAS

Para responder a la categoría redes sociales y pantallas, analizaré las preguntas 9, 10, 19, 22, 25, 26, 27, 28, 29, 30 y 31. De apenas el 14% que usan internet, el 67% visitan páginas web, y el 33% lo hacen para ver videos. De las pantallas de juegos, solo el 33%% manifestó que tenía play station 2, en tanto que el 67% no poseen

ninguna consola de videojuegos. El televisor, lo tienen ubicado usualmente en la sala de sus hogares (52%). En cuanto a la manera de conseguir dinero, el 68% se lo piden a sus progenitores, el 23% realizan algún trabajo en casa, y el 9% realizan algún trabajo fuera de casa. El 91% tienen menos dinero del que necesitan y únicamente el 9% tienen el dinero que suficiente para sus necesidades.

GRUPO	F	1er. Grupo 6 a 9 años
Usa Internet	19	14%
No usa internet	3	86%
Para visitar páginas web	2	67%
Para compartir videos	1	33%
Tiene play station	4	33%
No posee ninguna pantalla	8	67%
El tv. está en la sala	17	52%
El tv en habitac. de padres	6	18%
El tv en habitac. de hermano	4	12%
El tv en la cocina	3	9%

Autora: Marina Anzoátegui

Fuente: Cuestionario 1 aplicado al grupo de 6 a 9 años de edad.

En cuanto a las pantallas prefieren la televisión al internet (86%), a los videojuegos (73%), al celular (68). Así también en menor escala, prefieren el celular al internet el 77%.

GRUPO	F	1er. Grupo 6 a 9 años
Padres proveen dinero	15	68%
Hace trabajo en casa	5	23%
Hace trabajo fuera de casa	2	9%
Tengo menos dinero del necesario	20	91%
Tengo suficiente dinero	2	9%
Prefiere tv a internet	19	86%
Prefiere celular a internet	17	77%
Prefiere tv a videojuegos	16	73%
Prefiere tv a celular	15	68%
Prefiere videojuegos a celular	12	55%

Autora: Marina Anzoátegui

Fuente: Cuestionario 1 aplicado al grupo de 6 a 9 años de edad.

Del punto anteriormente mencionado podemos concluir que debido a sus necesidades económicas, el aparato de mayor penetración en los hogares es el televisor, de ello se deriva que sea el de mayor preferencia. También se deduce que los padres solventan las necesidades monetarias de sus hijos, mismas que están dentro de sus escasas posibilidades económicas, es por esta razón también que su capacidad adquisitiva no le permite conseguir todas las pantallas y consolas motivo de investigación. A pesar de que la provincia de El Oro está catalogada según el INEC como una de las tres provincias con menor nivel de pobreza, estas personas se encuentran entre los 11 millones de pobres que tiene el país.

5.3. REDES SOCIALES Y MEDIACIÓN FAMILIAR

En lo referente a la categoría redes sociales y mediación revisaré las preguntas 17, 18, 21, y 23, de las que se desprende que el 55% de los niños juegan a los videojuegos, play station 2 (57%) y ordenador (43%). El 55% de los hogares están equipados con un televisor y el 41% con dos televisores, suelen ver televisión generalmente sin la supervisión de sus padres, sino de sus hermanos 57%.

GRUPO	F	1er. Grupo 6 a 9 años
Juega con videojuegos o computadora	12	55%
No juega videojuegos o computadora	10	45%
Juega play station 2	8	57%
Juega en computadora	6	43%
Poseen un televisor	12	55%
Poseen dos televisores	9	41%
Ve tv. con hermanos	20	57%
Ve tv. con padre	6	17%
Ve tv con madre	6	17%

Autora: Marina Anzoátegui

Fuente: Cuestionario 1 aplicado al grupo de 6 a 9 años de edad.

Esto indica que el aparato generalizado en todos los hogares es el televisor, pero hace falta la supervisión de los padres, ya que ellos tienen el firme compromiso de orientar las actividades de ocio de sus hijos, y sus hermanos no tienen la madurez, ni la experiencia para asumir ciertos compromisos que son de exclusiva responsabilidad de los padres, ellos son los llamados a mediar y a poner reglas claras y límite respecto al

tiempo de uso y programas que le son permitidos y más que nada a recibir una orientación cuando por ejemplo los niños vean escenas de violencia tan comunes hoy en día que los canales de televisión o restringir el uso de videojuegos con contenidos no apto para ellos.

Por otro lado, es evidente pensar que del 100% de hogares que tienen televisión, apenas el 17% de la observan en compañía de su padre o madre, debiendo este porcentaje ser mayor, puesto que sin su supervisión los niños pueden ver televisión el tiempo que deseen, descuidando su responsabilidad en lo que concierne a sus tareas escolares, afectando de esta manera su rendimiento.

6.4. REDES SOCIALES RIESGOS Y OPORTUNIDADES

En lo pertinente a redes sociales, riesgos y oportunidades, examinaré las preguntas 15, 16, 20 y 24, de las que se desglosa que, el 27% de las personas usan celular y lo hacen generalmente para jugar (60%) y para hablar (30%), con su padre (25%), con su madre (25%), con otros familiares (50%). Nuevamente observamos la falta de control de sus padres en los juegos electrónicos de los hijos ya que participan en este pasatiempo con sus hermanos el 58% y con sus amigos el 42%, nadie manifiesta que lo hace con sus padres.

GRUPO	F	1er. Grupo 6 a 9 años
Usa celular para hablar	3	30%
Usa celular para jugar	6	60%
Usa celular para comunicarse con padre	1	25%
Usa celular para comunicarse con madre	1	25%
Usa celular p/. comunicarse con otros familiares	2	50%
Juega videojuegos con hermanos	7	58%
Juega videojuegos con amigos	6	42%
Posee equipo de música	18	37%
Posee DVD	19	39%

Autora: Marina Anzoátegui

Fuente: Cuestionario 1 aplicado al grupo de 6 a 9 años de edad.

Los aparatos de mayor penetración en los hogares ecuatorianos son el televisor (100%), DVD (39%) y el equipo de música (37%). Según datos que nos informa el INEC el 85,1% tiene televisión, el 46,6% DVD y el 41,9% equipo de música, datos que

no están alejados de los resultados que arroja esta investigación. Por su lado el INEC (2010), determina que el 41,9% de los hogares ecuatorianos está dotados con equipo de sonido, el 85,1% con televisores y el 46,6% con DVD – VHS.

Considero que este grupo de niños es muy vulnerable a caer fácilmente en las ausencias escolares, es decir, faltan a clases por decisión propia, a pesar de que sus padres los envían a la escuela, se dirigen hacia los sitios donde alquilan máquinas electrónicas, en donde en ocasiones pasan toda la tarde jugando o viendo jugar cuando ya han gastado el dinero que con gran esfuerzo le proveen los padres, ya que alrededor del mercado hay muchos de estos locales, que muchas veces están escondidos o camuflados, porque es prohibido el ingreso de menores, que dicho sea de paso son los que con mayor asiduidad concurren, convirtiéndose en presa fácil de caer en la manipulación de gente adulta que asiste a los mismos lugares, induciéndoles hacia actividades indeseadas como cibersexo, pornografía infantil, entre otras.

De aquí que es imprescindible el control y mediación de los padres para que sus hijos no sean presa fácil de caer en los consabidos riesgos que acarrearán el uso de pantallas sin su supervisión, peor aún que asistan a lugares de alquiler de estos aparatos tecnológicos. Se solicita también la educación de los padres en el uso de los medios y la tecnología, a sus hijos, para que le den el valor que estos aparatos tienen.

Compararé en este apartado las preguntas 1, 2, 3, 4, 5, 6, 54, 55, 56, 57, 58, 59, 60, 91, 101, 115, 116 y 117, para estudiar la categoría correspondiente a las características socio-demográficas, culturales y económicas del ámbito escolar y familiar en el que se desenvuelven los encuestados del segundo y tercer grupo investigado, respecto a los niños, adolescentes y jóvenes frente a las pantallas.

El segundo conjunto de investigación corresponde a 17 estudiantes de 10mo. Año de Educación Básica de la Unidad Educativa Particular Mixta “7 de Mayo” (7M), 11 mujeres (65%) y 6 varones (35%), sus edades oscilan entre los 13 y 14 años, ubicada en la ciudad de Machala, en la parroquia Jambelí, esta institución pertenece al Sindicato de Choferes de Machala, por lo que muchos de sus padres se vinculan a este gremio, cuyo nivel socio económico y cultural es de clase media

Al tercer grupo pertenecen 21 estudiantes de 2do. Año de Bachillerato, especialización Químico Biológicas, modalidad bilingüe, del Colegio Particular Mixto “Marcel Laniado de Wind” (MLW), de los cuales 10 son varones (48%) y 11 mujeres (52%), cuyas edades oscilan entre los 14 y 16 años, este centro educativo se encuentra en la ciudad de Machala, en la parroquia La Providencia. Los estudiantes de la modalidad bilingüe del colegio pagan una pensión más alta que aquellos de modalidad español, por lo que pertenecen a un nivel socioeconómico medio alto.

GRUPO	VARONES		MUJERES		AÑO DE ESTUDIO	RANGO DE EDADES	NIVEL SOCIO ECONÓMICO
	F	%	F	%			
2do. (10-14 años) 10mo.EGB	6	35%	11	65%	10mo. Año Básico	13 a 14	medio
3er. (15-18 años) 2do. Bachillerato	10	48%	11	52%	2do. Año Bachillerato	14 a 16	medio alto

Autora: Marina Anzoátegui

Fuente: Cuestionario 2 aplicado al grupo de 10 a 18 años de edad.

De los dos grupos indagados, el porcentaje de mujeres ha sido mayor que los miembros del sexo opuesto, cabe indicar que a más de otro rasgo que señalaré más adelante, los estudiantes del 7 de Mayo (2do. grupo) pagan una pensión de \$42,00, en tanto que la mensualidad de los jóvenes del colegio MLW (3er. Grupo) es de \$147,00, por lo que les asigné un nivel socio económico medio para los primeros y medio alto para los segundos.

De los encuestados del colegio 7M, el 26% viven con su padre, el 28% con su madre, el 14% de los hogares tienen 2 hijos, el 14% vive con sus abuelos. Los datos del colegio MLW indican que el 25% viven con su padre, el 34% con su madre, el 7% con sus abuelos el promedio de hijos por familia es de 2 y 3 hijos con el 13%.

GRUPO	F	2do. grupo 10 a 14 años	3er. grupo 15 a 18 años	F
Vive con padre	9	26%	25%	15
Vive con madre	10	28%	34%	20
Vive con abuelos	5	14%	7%	4
Tienen 2 hijos	5	14%	13%	8
Tienen de 3 hijos	2	6%	13%	8

Autora: Marina Anzoátegui

Fuente: Cuestionario 2 aplicado al grupo de 10 a 18 años de edad.

En ambos grupos se observa una tendencia a vivir con su madre, es común en nuestro medio que cuando se dan las separaciones de los padres, los hijos quedan con la madre, de aquí que vaya en aumento las jefaturas de hogar femeninas. Según el INEC (2011) las familias ecuatorianas tienen un promedio de 2 hijos por familia, y el 26,7 de las mujeres son jefas de hogar. Cabe destacar que quienes señalaron que viven con sus abuelos, también viven con uno o ambos padres, lo que significa que se quedaron a vivir en su casa o bien que llevaron a sus padres a vivir con ellos. Además son los hogares del tercer grupo los que viven mayormente con padre y madre, debido quizá a su situación económica optan por tener 2 y 3 hijos.

Los padres de los estudiantes del colegio 7 de Mayo desempeñan un oficio en un 47%, realizan un trabajo técnico el 23%, y otras actividades el 18%, realizan un trabajo de nivel universitario el 6% y ninguno de ellos está desempleado; en cambio las madres, el 41% trabaja en el hogar, el 23% desempeña un oficio, el 12% realizan un trabajo de nivel universitario y el 18% está desempleada. Los padres marcelinos desempeñan un oficio el 48%, desempeñan un trabajo de nivel universitario el 29%, desempeña un trabajo técnico el 14% y ninguno de ellos está desempleado; en el caso de las madres el 29% realizan un trabajo de nivel universitario, el 24% trabajan en el hogar y desempeñan un trabajo técnico, el 14% desempeñan un oficio, y el 5% está desempleada.

GRUPO	2do. grupo 10 a 14 años				3er. grupo 15 a 18 años			
	Padre	F	Madre	F	Padre	F	Madre	F
Trabajo universitario	6%	1	12%	3	29%	6	29%	6
Trabajo técnico	23%	4	0%	0	14%	3	24%	5
Desempeña oficio	47%	8	23%	4	48%	10	14%	3
Trabajo en el hogar	0%	0	41%	7	0%	0	24%	5
Desempleados	0%	0	18%	3	0%	0	5%	1
Otras actividades	18%	3	0%	0	9%	2	5%	1

Autora: Marina Anzoátegui

Fuente: Cuestionario 2 aplicado al grupo de 10 a 18 años de edad.

El cuadro anterior nos indica que los padres del tercer grupo tienen mayormente una preparación universitaria tanto a los padres como a las madres, lo que les permite

trabajar en este nivel, el porcentaje es mínimo entre los padres que desempeñan un oficio tanto del uno como del otro grupo; pero, debo destacar aquí que los padres del colegio 7M trabajan en oficios como choferes, carpinteros, mecánicos; en tanto que los padres del colegio MLW son bananeros y camaroneros, dueños de sus negocios, lo que hace la diferencia en cuanto a niveles socio-económicos con los primeros como lo había anotado anteriormente; en lo referente al trabajo técnico, las madres del 2do. grupo realizan esta actividad en una proporción más elevada. En ambos grupos de padres, el máximo porcentaje se encuentra en la realización de un oficio, con las características anotadas anteriormente, en las dos categorías se observa que ninguno de ellos está desempleado, ni tampoco trabaja en el hogar, a diferencia de las madres del segundo grupo que el 41% trabajan en el hogar y tienen un índice de desempleo del 18%, el tercer grupo de madres realizan un trabajo técnico a diferencia del segundo que no existe ninguna. En definitiva observamos que los padres de la institución educativa 7 de Mayo están en desventaja respecto al conjunto de marcelinos en cuanto a trabajo profesional se refiere.

El cifra minoritaria de desempleados se corresponde con los datos del INEC a junio del 2011 que determina que la tasa de ocupación en Machala es de 48,41%, la de desempleo es de 6,85% y el de subempleo es de 44,05%. Otro dato que nos proporciona el INEC es que en el campo educativo, el 44,2% de las madres jefas de hogar tiene educación básica, el 32,2% educación media y el 12,4% universitaria. En otros datos, el 80% de las mujeres realiza quehaceres domésticos frente al 57,3% de hombres que realizan esta actividad. De ellas, el 19,1% dedica entre 21 a 30 horas semanales a realizar quehaceres domésticos, de las cuales 5h30m son dedicadas al cuidado de los niños.

Las preguntas 54 a la 60 hacen mención al uso, posesión y consumo del celular, debiendo indicar que el 65% de los estudiantes de 10 a 14 años si poseen este dispositivo, frente a un 23% que no lo posee y un 12% que usa el de otras personas, de estos aparatos el 69% son nuevos y el 23% son de segunda mano, en lo pertinente al pago, los estudiantes lo pagan en un mínimo de 18%, mientras que sus padres les pagan en un 77%, ya sea en tarjeta el 23%, no lo sabe el 69% y nadie paga contrato. Los datos obtenidos del tercer grupo indican que disfrutan del celular nuevo el 95%, frente a un ínfimo 5% que no poseen, en la misma proporción última tenemos

celulares nuevos y de segunda mano respectivamente, pagado por ellos mismo el 20% y por sus padres el 80%, el 40% paga tarjeta y el 45% tiene contrato.

GRUPO	2do. Grupo 10 a 14 años		3er. Grupo 15 a 18 años	
	%	F	%	F
Si tiene celular	65%	11	95%	20
No tiene celular	23%	4	5%	1
Usa celular otras personas	12%	2	0%	0
Tiene celular nuevo	69%	9	95%	19
Celular de segunda mano	23%	3	5%	1
Lo pago yo	18%	1	20%	4
Lo pagan mis padres	77%	10	80%	16
Pago tarjeta	23%	3	40%	8
Es de contrato	0%	0	45%	9
No saben cómo pagan	69%	9	15%	3

Autora: Marina Anzoátegui

Fuente: Cuestionario 2 aplicado al grupo de 10 a 18 años de edad.

El cuadro anterior nos revela que el tercer grupo está en mejores condiciones de posesión, uso y consumo del celular, ello se debe a que están en un nivel superior en cuanto a lo económico y social se trata, en parangón con el segundo grupo. Lo mencionado se puede afianzar un poco más con los resultados siguientes.

En relación a la edad en que utilizaron por primera vez el celular, tenemos que el segundo grupo generalmente lo poseyeron a los 10 años el 31%, a los 11 años el 8%, a los 12 y 13 años el 23%, elementos electrónicos que le compraron sus progenitores sin pedirlo el 31%, porque lo se lo solicitaron el 31%, como regalo el 23%, y heredado de otra persona el 7%, su gasto mensual es de \$5,00 o menos el 23%, entre \$10,00 y \$20,00 en 8% y no saben cuánto consumen el 69%. A diferencia del tercer grupo que tuvieron por primera vez su celular generalmente a los 10 años el 25%, a los 11 años el 30%, a los 12 años el 20%. La manera de conseguirlo fue pidiéndolo a sus padres el 40%, me lo compraron sin pedirlo el 15%, me lo compré yo mismo el 15%. En el consumo se gastan más de \$30,00 el 40%, entre \$10 y \$20 el 20%, entre \$20,00 y \$30,00 el 15%.

GRUPO	2do. Grupo 10 a 14 años	3er. Grupo 15 a 18 años
-------	----------------------------	----------------------------

Edad de primer celular:	%	F	%	F
10 años	31%	4	25%	5
11 años	8%	1	30%	6
12 años	23%	3	20%	4
13 años	23%	3	0%	0
Cómo consiguieron 1er. celular:				
Padres lo compraron sin pedir	31%	4	15%	3
Pidieron a sus padres comprarlo	31%	4	40%	8
Lo compré yo mismo	0%	0	15%	3
Fue un regalo	23%	3	10%	2
Heredado de otra persona	7%	1	10%	2
Gastan mensualmente:				
\$5,00 o menos	23%	3	5%	1
Entre \$5,00 y \$10,00	0%	0	10%	2
Entre \$10,00 y \$20,00	8%	1	20%	4
Entre \$20,00 y \$30,00	0%	0	15%	3
Más de \$30,00	0%	0	40%	8
No saben cuánto gastan	69%	9	10%	2

Autora: Marina Anzoátegui

Fuente: Cuestionario 2 aplicado al grupo de 10 a 18 años de edad.

En realidad observamos que el 3er. grupo está en mejores condiciones de uso, consumo y posesión de celulares, en general se puede aportar que estos aparatos, tienen cada vez mayor número de penetración y a edades menores que hace unos 10 años, en la actualidad vemos que hay niño de 7, 8, y 9 años que ya manejan celulares, vemos un alto porcentaje de padres que les dan a sus hijos aún sin pedirlo, creando ellos mismos la necesidad para poseerlo, aduciendo que así los van a controlar mejor o para no perder contacto con ellos. Puedo decir además que los estudiantes del tercer grupo que son los que más lo consumen, casi todos tienen Black Berry, con conexión a internet y con contrato, con seguridad que a esto también se debe su mayor capacidad de consumo, teléfono que no lo apagan ni en clase, sino que lo dejan en vibración y aún dentro de las aulas están chateando, usándolo sobre todo como un instrumento de socialización, de diversión dentro de los ámbitos educativo y social.

Por otro lado los adolescentes consiguen juegos pirateados descargándolos de internet el 33%, lo compran en tiendas o en la calle el 50%. Los televisores están ubicados el 40% en la sala, el 28% en la habitación de los padres, el 26% en sus propias habitaciones y un mínimo 6% en la habitación de sus hermanos, estos son los

resultados obtenidos del 2do. grupo. La realidad del tercer grupo refleja que el 67% compra juegos pirateados en un tienda o en la calle y el 33% lo descarga de internet. El lugar de ubicación de los televisores generalmente es en la habitación de sus padres según lo manifestado por el 30% de los encuestados, el 23% en sus propias habitaciones, el 21% en la sala, el 26% en la habitación de sus hermanos, el 9% en la cocina.

GRUPO	2do. Grupo 10 a 14 años		3er. Grupo 15 a 18 años	
	%	F	%	F
Los juegos piratas:				
Descargo de internet	33%	2	33%	5
Los compro en tienda o calle	50%	3	67%	10
Los televisores están en:				
En mi habitación	26%	9	23%	13
En habitación de hermanos	6%	2	16%	9
En habitación de padres	28%	10	30%	17
En sala	40%	14	21%	12
En cocina	0%	0	9%	5

Autora: Marina Anzoátegui

Fuente: Cuestionario 2 aplicado al grupo de 10 a 18 años de edad.

Un elevado porcentaje de adolescentes expresan que los videojuegos pirateados los obtienen en tiendas y calle (50% y 67%), y en segundo lugar los bajan de internet (33%), ello indica que el contexto sociocultural en donde se desarrollan les permite acceder a este tipo de juegos y a los televisores, notándose que su ubicación se encuentran en sus propios dormitorios, y en la de los padres por lo que cabe pensar que cada quien se dirige a su habitación a ver programas o a divertirse en sus juegos favoritos.

Cada vez es menor el tiempo que los padres dedican a los hijos, es por eso que vemos frecuentemente adolescente con dificultades para adaptarse a nuevas y diversas situaciones, para ajustarse a reglas y normas disciplinarias, también son menos tolerantes y menos resistentes a las frustraciones, ello les lleva a tener problemas en sus relaciones interpersonales, rebelión contra la figura de autoridad, incluida la figura de los padres, por ello es útil recalcar que la educación y formación

de sus descendientes es responsabilidad que recaea sin duda alguna en los padres, pues ellos representan la primera escuela de sus hijos. Acertadamente el INEC (2011) nos informa que los ecuatorianos dedican en promedio una hora y media diaria en ver televisión y solo 22 minutos diarios en compartir con la familia, lo cual justifica mi análisis anterior.

GRUPO	2do. Grupo		3er. Grupo	
	10 a 14 años		15 a 18 años	
¿Qué tienes en casa?	%	F	%	F
Ordenador portátil	5%	3	7%	15
Impresora	11%	7	9%	20
Scanner	3%	2	8%	16
Webcam	5%	3	8%	16
USB o disco duro externo	2%	1	8%	16
Mp3/ Mp4/iPod	5%	3	7%	15
Cámara de fotos digital	6%	4	8%	16
Cámara de video digital	6%	4	6%	12
Televisión de pago	10%	6	9%	19
Equipo de música	19%	12	9%	18
Teléfono fijo	10%	6	8%	16
DVD	16%	10	9%	19
Disco duro multimedia	0%	0	4%	9
Ninguna de estas tengo otras.	2%	1	0%	0

Autora: Marina Anzoátegui

Fuente: Cuestionario 2 aplicado al grupo de 10 a 18 años de edad.

El análisis de las preguntas 115, 116 y 117 nos confirman el contexto económico en el que se desenvuelven las familias encuestadas; los resultados respecto a la posesión de aparatos tecnológicos en los hogares nos informan que los estudiantes del tercer grupo poseen estos dispositivos más modernos, en tanto que los otros poseen los tradicionales, ello nos indica nuevamente su capacidad económica, por ejemplo poseen en menor porcentaje equipo de música y DVD, ello se debe a que ya tienen disco duro externo o multimedia, con lo cual ya no les hace falta los primeros.

GRUPO	2do. Grupo 10 a 14 años		3er. Grupo 15 a 18 años	
	%	F	%	F
Cómo consiguen su dinero?				
Sus padres les proveen	65%	13	44%	14
Cumpleaños o días especiales	15%	3	25%	8
Algún trabajo dentro de casa	0%	0	13%	4
Algún trabajo fuera de casa	15%	3	9%	3
No me dan dinero	5%	1	0%	0
Paga semanal	0%	0	9%	3
Estás de acuerdo con:				
Tengo más dinero del necesario	0%	0	9%	2
Tengo el dinero suficiente	47%	8	67%	14
Tengo menos dinero del necesario	53%	9	24%	5

Autora: Marina Anzoátegui

Fuente: Cuestionario 2 aplicado al grupo de 10 a 18 años de edad.

Este cuadro corrobora lo dicho con anterioridad respecto a la situación económica de los dos grupos, son sus padres los que le proveen el dinero que necesitan los jóvenes, el mismo que no es suficiente para el 53% (2do. grupo) y para el 24% (3er. grupo), este último bando manifiesta que tiene el dinero suficiente (67%), frente al (47%) del otro. Un dato que me llama la atención es que para ganar dinero los estudiantes del grupo dos no realizan trabajo dentro de casa, quizá porque ellos tienen la responsabilidad de realizar las tareas cotidianas del hogar, en tanto que los del grupo tres manifiestan que el 13% realizan trabajo dentro de casa, esto puede deberse a que generalmente tienen servicio doméstico que realiza esas tareas, es por eso que ellos “cobran” a sus padres por algún trabajo extra que realicen en casa, por el que no deberían tener ninguna paga.

El estudio de la categoría redes sociales y pantallas, requiere el análisis de las preguntas 7 a 10, 14, 15, 61, 62, 70 a 90, 100 y 118 a 127, para determinar las pautas de consumo de las diferentes pantallas en niños y jóvenes motivo de la presente investigación.

Entre otras actividades prefieren ir a su habitación leer y navegar el 24%, navegar, jugar, ver televisión en familia 35%; hablar con mi familia el 29%. Ellos optan por leer lo que el colegio les obliga el 18%, y otras lecturas el 76%. Al tiempo que le dedican al estudio entre semana responden que lo hacen entre una y dos horas el 35%, entre dos

y tres horas el 29%, entre treinta minutos y una hora el 18%, únicamente el 12% le dedica más de tres horas al estudio. Los fines de semana, le dedican a la misma actividad treinta minutos el 23%, entre treinta minutos y una hora igualmente el 23%, nada el 18% y entre dos y tres horas el 18%, estos son las contestaciones pertenecientes al 2do. grupo.

En lo que respecta al tercer grupo se percibe que prefieren ir a su habitación a leer y navegar el 52%; navegar, jugar, ver televisión con la familia el 38%, solamente el 10% prefiere hablar con la familia. Estos jóvenes leen tanto lo que el colegio les obliga como otras lecturas el 43%. Diariamente estudian entre una y dos horas el 43%, entre dos y tres horas el 29%, de treinta minutos a un hora el 14%. A esta misma actividad el fin de semana le dedican entre una y dos horas el 33%, entre treinta minutos y una hora también tenemos el 33%, treinta minutos el 10%, entre dos y tres horas el 10%.

GRUPO	2do. Grupo 10 a 14 años		3er. Grupo 15 a 18 años	
	%	F	%	F
¿Qué les gustaría hacer?				
Ir a su habitación a leer y navegar	24%	4	52%	11
Navegar, jugar y ver tv. en familia	35%	6	38%	8
Hablar con la familia	29%	5	10%	2
¿Qué leen?				
Leen lo que el colegio obliga	18%	3	43%	9
Leen otras lecturas	76%	13	43%	9
De lunes a viernes estudian:				
Entre 30 minutos y 1 hora	18%	3	14%	3
Entre 1 y 2 horas	35%	6	43%	9
Entre 2 y 3 horas	29%	5	29%	6
Los fines de semana estudian:				
Entre 30 minutos y 1 hora	23%	4	33%	7
Entre 1 y 2 horas	12%	2	33%	7
Entre 2 y 3 horas	18%	3	10%	2
30 minutos	23%	4	10%	2
Nada	18%	3	9%	2

Autora: Marina Anzoátegui

Fuente: Cuestionario 2 aplicado al grupo de 10 a 18 años de edad.

El cuadro nos indica que con la nuevas tecnología, los adolescentes prefieren encerrarse solos en sus habitaciones a “relacionarse” con sus iguales y extraños a través de las diferentes pantallas que poseen en sus hogares, situación muy alejada

de la del siglo pasado en que los hijos disfrutaban más en familia la pantalla generalizada en las casas como era el televisor, dejando entrever un serio rompimiento en las relaciones padres e hijos, si antes la televisión congregaba a la familia, ahora las nuevas pantallas las disgrega, por el mismo hecho de que estos nuevos aparatos son de uso personal. Lo dicho anteriormente se corresponde con el bajísimo porcentaje de hijos que prefieren dialogar con la familia.

Los estudiantes del tercer grupo leen de igual manera lo que les obliga el colegio como lecturas de su preferencia, en tanto que los del grupo de 10 a 14 años prefieren otras lecturas a las que el colegio les impone, **que como analizaré más adelante le dedican menos tiempo a sus actividades escolares que navegar por internet.**

El porcentaje más elevado indica que le dedican a estudiar entre semana de una a dos horas diarias, seguida de un porcentaje minoritario que le dedican entre dos y tres horas, lamentablemente, encontramos que hay ciertos estudiantes que solamente le dedican una hora o menos a su principal actividad. A la misma actividad, los fines de semana el más elevado porcentaje indica que también le dedica entre una y dos horas a estudiar, seguida de una hora o menos, aquí cabe destacar que hay estudiantes que le dedican media hora a estudiar los fines de semana, y más aún hay quienes no le dedican nada de tiempo, por lo que cabría pensar que los fines de semana solo lo dedican a sus pasatiempos.

El siguiente cuadro analizaremos si los estudiantes se sirven de las pantallas e internet como una herramienta útil para su aprendizaje.

GRUPO	2do. Grupo 10 a 14 años		3er. Grupo 15 a 18 años	
	%	F	%	F
Usan la computadora en sus tareas				
No	6%	1	5%	1
Si	94%	16	95%	20
¿Qué herramienta usan?				
Internet	68%	15	60%	18
Enciclopedias digitales	18%	4	3%	1
Word. Power Point, Excel	14%	3	37%	11

Autora: Marina Anzoátegui

Fuente: Cuestionario 2 aplicado al grupo de 10 a 18 años de edad.

En vista de la penetración de la computadora en los hogares, casi la totalidad los jóvenes utilizan la computadora con conectividad a internet como una herramienta para la ejecución de sus tareas escolares, ya que por ejemplo para cumplir con una investigación, solo tienen que hacer un click y con cualquier buscador y se le abre una amplia información al instante, evitándose así de ir a bibliotecas, leer libros, sacar resumen y presentar sus tareas, valiéndose sobre todo de Word, Power Point, Excel, entre otras herramientas.

El celular es una herramienta generalizada entre los jóvenes, le dan uso diferente, no solo para comunicarse, sino también para jugar, como calculadora, tomar fotografías, y en caso de estar conectados a internet, tienen otras aplicaciones.

GRUPO	2do. Grupo 10 a 14 años		3er. Grupo 15 a 18 años	
	%	F	%	F
¿Para qué usas el celular?				
Hablar	19%	11	10%	20
Enviar mensajes	16%	10	9%	18
Chatear	5%	3	9%	17
Navegar por internet	3%	2	9%	17
Jugar	5%	3	4%	9
Como reloj o despertador	12%	7	9%	17
Ver fotos y/o videos	5%	3	7%	13
Hacer fotos	5%	3	7%	13
Grabar videos	5%	3	6%	12
Como agenda	3%	2	6%	11
Como calculadora	10%	6	6%	11
Escuchar música o radio	9%	5	9%	17
Ver televisión	0%	0	2%	5
Descargar fotos, juegos, fondos..	2%	1	7%	13

Autora: Marina Anzoátegui

Fuente: Cuestionario 2 aplicado al grupo de 10 a 18 años de edad.

En virtud de las diferencias socioeconómicas ya analizadas, los alumnos del tercer grupo tienen celulares más sofisticados y con conexión a internet, es por ello la diferencia de porcentajes en algunas alternativas, para los estudiantes de 10 a 14 años, los porcentajes más altos son en hablar (19%), enviar mensajes (16%) y como despertador (12%) y los más bajos porcentajes son para ver televisión (0%), descargar fotos, fondos, etc. (2%). En tanto que, el grupo de estudiantes de 14 a 18 años le dan

un mayor uso para hablar (10%), enviar mensajes (9%), chatear (9%), navegar por internet (9%), como reloj despertador, o para escuchar música o radio (9%), y le dan poca utilidad para ver televisión (2%) y para jugar(4%).

GRUPO	2do. Grupo 10 a 14 años		3er. Grupo 15 a 18 años	
	%	F	%	F
¿Con quién sueles comunicarte?				
Padre	22%	7	14%	10
Madre	25%	8	22%	15
Hermanos	6%	2	7%	5
Familiares	6%	2	10%	7
Amigos	25%	8	28%	19
Novios	16%	5	19%	13

Autora: Marina Anzoátegui

Fuente: Cuestionario 2 aplicado al grupo de 10 a 18 años de edad.

El celular es un dispositivo que lo prefieren para comunicarse con sus amigos y conocidos (25% y 28%) que con sus padres (22% y 14% padre y 25% y 22% madre), aunque hay una tendencia de los alumnos del segundo grupo a comunicarse con padre y madre quizá debido a que son menores respecto del tercer grupo que se comunican más incluso con sus novios (16% y 19%) que con su padre, esto es algo natural, ya que los adolescentes dan mucha importancia a sus relaciones sociales, antes que a las de su familia.

Otra de las pantallas deseadas por los adolescentes son los videojuegos o juegos de computadora, se entretienen en las diferentes consolas que tienen en sus hogares.

GRUPO	2do. Grupo 10 a 14 años		3er. Grupo 15 a 18 años	
	%	F	%	F
¿Juegas videojuegos o juegos de computadora?				
No	53%	9	38%	8
Si	47%	8	62%	13
¿Qué consola tienes?				
Play Station 2	40%	4	20%	7
Play Station 3	0%	0	11%	4
Xbox 360	0%	0	11%	4

Wii	0%	0	20%	7
PSP	10%	1	14%	5
Nintendo DS	0%	0	9%	3
Game Boy	20%	2	9%	3
No tengo ninguna	30%	3	6%	2

Autora: Marina Anzoátegui

Fuente: Cuestionario 2 aplicado al grupo de 10 a 18 años de edad.

La ventaja económica de los alumnos de 14 a 18 años les permite una mayor adquisición de las modernas pantallas como Play Station 3 (11%), Xbox 360 (11%) y Wii (20%), lo que les permite jugar con ellas, siendo menor el porcentaje de estudiantes que no poseen ninguna de ellas (6%), en cambio los pertenecientes al segundo grupo poseen las pantallas más antiguas como Play station 2 (40%), PSP(10%) y Game Boy (20%). Lo que nos permite decir que hay una penetración aceptable de estas pantallas en los hogares ecuatorianos.

En la historia de los videojuegos el Play Station 2 ocupa el primer lugar entre las consolas más vendidas en el mundo con 150 millones de unidades, además la revista Líderes.ec nos informa que entre los jóvenes ecuatorianos de 10 a 18 años el 19% las posee, entre los juegos que poseen nuestros encuestados tenemos:

GRUPO	2do. Grupo 10 a 14 años		3er. Grupo 15 a 18 años	
	%	F	%	F
¿Juegas play station 2				
No	37%	3	46%	6
Si	63%	5	54%	7
¿Tienes alguno de estos juegos?				
Pro Evolution Soccer 2008	14%	1	4%	1
Grand Theft Auto: San Andreas Plat.	28%	2	23%	5
God of War II Platinum	29%	2	23%	5
Fifa 08	0%	0	4%	1
Need of speed	0%	0	9%	2
Pro Evolution Soccer 2009	0%	0	18%	4
Fifa 09	0%	0	14%	3
Ninguno	29%	2	0%	0

Autora: Marina Anzoátegui

Fuente: Cuestionario 2 aplicado al grupo de 10 a 18 años de edad.

Hay una tendencia de más del 50% a jugar Play Station 2, los juegos que poseen en mayor porcentaje son el Grand Theft auto: San Andreas Platinum y God War II

Platinum, así como también se debe considerar que hay estudiantes que no poseen ninguno de ellos, hay que decir nuevamente que el tercer grupo posee juegos más actualizados que el segundo grupo, por la razón anotada con anterioridad.

Play Station 3 ocupa el décimo primer lugar entre los videojuegos más vendidos con 47,9 millones de unidades, según datos de la revista Líderes.ec, hay un 13% de nuestros grupos de 10 a 18 años que poseen esta pantalla este es otro de los juegos en los que participan los jóvenes y los juegos más empleados para su diversión son los que a continuación detallo:

GRUPO	2do. Grupo		3er. Grupo	
	10 a 14 años		15 a 18 años	
¿Juegas play station 3?	%	F	%	F
No	75%	6	69%	9
Si	25%	2	31%	4
¿Tienes alguno de estos juegos?				
Pro Evolution Soccer 2009	0%	0	12%	2
Call of Duty: Modern Warfare	0%	0	19%	3
Grand Theft Auto IV	0%	0	19%	3
Assasins Creed	0%	0	13%	2
Grand turismo 5 prolongue	0%	0	13%	2
Princesa de Persia	50%	1	6%	1
Ninguno	50%	1	0%	0

Autora: Marina Anzoátegui

Fuente: Cuestionario 2 aplicado al grupo de 10 a 18 años de edad.

Según nos indica la tabla anterior, los jóvenes del segundo grupo no poseen ninguno de ellos el 50% y el otro 50% señala poseer el juego Princesa de Persia en un 50%, los juegos más obtenidos por el tercer grupo son Call of Duty: Modern Warfare y Grand Theft Auto IV en un 19% y en menor porcentaje Assasins Creed y Grand turismo 5 prolongue en un 13% y por último Pro Evolution Soccer 2009 en un 12%.

El Xbox 360, es un juego que ocupa el noveno lugar entre los más vendidos en el mundo con 50 millones de unidades y en Ecuador hay un 8% de personas que poseen esta pantalla, que le ofrece variados juegos, entre los favoritos de nuestros encuestados tenemos:

GRUPO	2do. Grupo	3er. Grupo
	10 a 14 años	15 a 18 años

¿Juegas con la Xbox 360	%	F	%	F
No	87%	7	62%	8
Si	13%	1	38%	5
¿Tienes alguno de estos juegos?				
Grand Theft Auto IV	0%	0	31%	4
Gears of war classics	0%	0	15%	2
Pro Evolution Soccer 2009	0%	0	15%	2
FIFA 2008	0%	0	8%	1
Call of Duty: Modern Warfare	0%	0	23%	3
Assasins Creed	0%	0	8%	1
Ninguno	100%	1	0%	0

Autora: Marina Anzoátegui

Fuente: Cuestionario 2 aplicado al grupo de 10 a 18 años de edad.

En comparación con los juegos anteriores hay un bajo porcentaje de estudiantes que registraron tenerlo, en el segundo grupo se observa que no lo tienen, por lo tanto no tienen ninguno de estos juegos, y los del tercer grupo que si lo poseen los juegos que más alto porcentaje registran son Grand Theft Auto IV con el 31%, Call of Duty: Modern Warfare con el 23%, y Gears of war classics y Pro Evolution Soccer 2009 con el 15%.

El Nintendo Wii, ocupa el quinto lugar entre los juegos más vendidos alrededor del mundo con 84,64 millones de unidades, en nuestro país hay un 10% que poseen esta pantalla, según lo grafica la revista Líderes.com, los juegos que prefieren el 38% de niños de 10 a 14 años y el 69% del grupo de jóvenes de 15 a 18 tenemos:

GRUPO	2do. Grupo		3er. Grupo	
	10 a 14 años		15 a 18 años	
¿Juegas con Nitnendo WII?	%	F	%	F
No	62%	5	31	4
Si	38%	3	69%	9
¿Tienes alguno de estos juegos?				
Mario Kart	0%	0	21%	6
Wii Fit	0%	0	7%	2
Super Mario Galaxy	50%	2	25%	7
Super Smash bros brawl	0%	0	14%	4
Mario y Snic en los juegos olímpicos	0%	0	7%	2
Big Brain academy	0%	0	4%	1
Link's crossbow training+Wii SZapper	0%	0	7%	2

Mario Party 8	25%	1	11%	3
Ninguno	25%	1	4%	1

Autora: Marina Anzoátegui

Fuente: Cuestionario 2 aplicado al grupo de 10 a 18 años de edad.

Como en todas las consolas anteriores, el grupo de 14 a 18 años están mejor equipados que los del grupo de 10 a 14 años, este último grupo indica hay un 13% que si juega, pero, son pocos los que los han adquirido, tal es así que el 50% señala que tiene Super Mario galaxy y el 25% poseen Mario Party 8; a diferencia de los del tercer grupo que Super Mario galaxy lo poseen en un 25%, Mario Kart 21% y en menor proporción Super Smash bros brawl el 14% y Mario Party 8 el 11%. Es importante mencionar que a más de que estos juegos son caros, no están al alcance de todas las personas, los juegos vienen en CD o memorias que también resultan caras. Con la compra de una de ellas, los chicos del segundo grupo pagarían dos pensiones

El PSP es una pantalla portátil que ocupa el séptimo lugar entre las pantallas más vendidas en el mundo entero con 67,8 millones de unidades, y en Ecuador hay un 10% que la disfrutan, la pueden llevar al colegio, en sus viajes y simplemente cuando están en casa se divierten con los juegos variados que ésta les ofrece.

GRUPO	2do. Grupo 10 a 14 años		3er. Grupo 15 a 18 años	
	%	F	%	F
¿Juegas con PSP?				
No	62%	5	54%	7
Si	38%	3	46%	6
¿Tienes alguno de estos juegos?				
Pro Evolution Soccer 2008	25%	1	7%	1
FIFA 2008	0%	0	15%	2
Grand Theft Auto: Vice City Stories Platinum	25%	1	23%	3
Tekken: Dark Resurrection Platinum	0%	0	8%	1
WWE Smackdown! Vs Raw 2008	25%	1	8%	1
FIFA 09	0%	0	8%	1
God of war: Chains of Olympus	0%	0	23%	3
Ninguno	25%	1	8%	1

Autora: Marina Anzoátegui

Fuente: Cuestionario 2 aplicado al grupo de 10 a 18 años de edad.

En esta tabla observamos diferencias menos marcadas con respecto a los anteriores juegos, vemos que son más los jóvenes que juegan en esta consola, así como también son más los juegos que posee, notándose que en ambos grupos tienen en

mayor porcentaje los juegos Grand Theft Auto: Vice City Stories Platinum con un 25% y 23% respectivamente los grupos 2 y 3, y en menor proporción el Pro Evolution Soccer 2008 (25% y 7%) y WWE Smackdown! Vs Raw 2008 (25% y 8%).

Otro juego en el que pueden participar los adolescentes es el Nintendo DS, que tiene 144,59 millones de unidades vendidas en el mundo, ocupando el segundo lugar entre las más solicitadas, la cual es otra opción de diversión con que cuentan nuestros encuestados.

GRUPO	2do. Grupo 10 a 14 años		3er. Grupo 15 a 18 años	
	%	F	%	F
¿Juegas Nintendo DS?				
No	62%	5	77%	10
Si	38%	3	23%	3
¿Tienes alguno de estos juegos?				
New Súper Mario Bross	0%	0	43%	3
Mario Kart DS	0%	0	43%	3
Guitar Hero: On Tour	0%	0	14%	1
Ninguno	100%	2	0%	0

Autora: Marina Anzoátegui

Fuente: Cuestionario 2 aplicado al grupo de 10 a 18 años de edad.

Según el cuadro anterior notamos que esta es una pantalla que ha penetrado en menos hogares, quizá por el costo de la misma, así tenemos que los adolescentes hacen uso de este videojuego el 38% y 23% el segundo y tercer grupo respectivamente, a pesar que los chicos de 10 a 14 años son los que más juegan, ellos no poseen estos juegos, a diferencia de los del tercer grupo que poseen New Súper Mario Bross y Mario Kart DS con el 43% y Guitar Hero: On Tour el 14%.

Una de las pantallas más antiguas es el Game Boy que ocupa el tercer lugar entre las pantallas más vendidas en el mundo con 118,69 millones de unidades y en Ecuador hay un 16% de chicos que tienen en su poder esta diversión, entre los juegos más utilizados tenemos:

GRUPO	2do. Grupo 10 a 14 años		3er. Grupo 15 a 18 años	
	%	F	%	F
¿Juegas con los Gameboy?				

No	62%	5	77%	10
Si	38%	3	23%	3
¿Tienes alguno de estos juegos?				
Súper Mario Bross	25%	1	23%	2
Pokémon Yellow	0%	0	22%	2
Mario Tennis	0%	0	11%	1
Dragon Ball Z	25%	1	11%	1
Pokémon Esmeralda	0%	0	22%	2
Ninguno	50%	2	11%	1

Autora: Marina Anzoátegui

Fuente: Cuestionario 2 aplicado al grupo de 10 a 18 años de edad.

Se puede deducir que aunque esta pantalla está caduca, aún hay quienes si juegan, claro que en menor proporción, en el segundo grupo hay un 38% que sí lo hace y en el tercer grupo hay un 23% que también juega, entre los juegos más usuales en ambos grupos tenemos Súper Mario Bross con el 25% y 23% respectivamente, así como Dragon Ball Z con un 25%b y 11% respectivamente; el tercer grupo tiene Pókemon Yellow y Pókemon Esmeralda en un 22%, y finalmente con un 11% Mario Tennis.

Actualmente hay juegos que se los puede bajar de forma gratuita en el computador, hay variedad de estos de aventura, de acción, de estrategia, deportivos, de carreras, de lucha, estos juegos se han generalizado, tanto así que hacen competencias de juegos en red.

GRUPO	2do. Grupo		3er. Grupo	
	10 a 14 años		15 a 18 años	
¿Juegas con el ordenador?	%	F	%	F
No	12%	1	23%	3
Si	88%	7	77%	10
¿Tienes alguno de estos juegos?				
Los Sims 2 y sus hobbies	14%	1	9%	2
Los Sims megaluxe	0%	0	19%	4
World of Warcraft – the Burning Crusade	14%	1	14%	3
Los Sims: cocina baña-accesorios	0%	0	10%	2
Call of Duty: Modern Warfare	14%	1	10%	2
Brain Trainer 2	0%	1	19%	4
World of Warcraft – Battle Chest	0%	0	14%	3
Ninguno	57%	4	0%	0

Autora: Marina Anzoátegui

Fuente: Cuestionario 2 aplicado al grupo de 10 a 18 años de edad.

Según el cuadro se puede observar un elevado porcentaje de chicos que juegan en sus computadores 88% y 77% para el grupo 2 y 3 respectivamente. A pesar que más de la mitad de jóvenes no tienen ninguno de los juegos (57%), si posee en un 14% Los Sims 2 y sus hobbies, World of Warcraft – the Burning Crusade y Call of Duty: Modern Warfare. En cambio, los estudiantes del tercer grupo tienen en un 19% Los Sims megaluxe y Brain Trainer 2; en un 14% World of Warcraft – the Burning Crusade y World of Warcraft – Battle Chest; en un 10% los Sims: cocina baña-accesorios y Call of Duty: Modern Warfare y finalmente con un 9% Los Sims 2 y sus hobbies. El INEC indica que el 22,8% de los hogares ecuatorianos poseen computadora y en la Provincia de El Oro esta proporción es de 18,7%; y la proporción de hogares con acceso a internet a nivel nacional es del 7% correspondiéndole a esta provincia el 2,4%.

En el cuadro siguiente veremos el tiempo usado por los adolescentes en los videojuegos durante la semana y los fines de semana así como la originalidad o pirateo de sus juegos.

GRUPO	2do. Grupo 10 a 14 años		3er. Grupo 15 a 18 años	
	%	F	%	F
¿Cuánto tiempo juegas entre semana?				
Menos de 1 hora	50%	4	39%	5
Entre 1 hora y 2	0%	0	38%	5
Más de 2 horas	12%	1	8%	1
No lo sé	25%	2	0%	0
Nada	13%	1	15%	2
¿Cuánto tiempo juegas fin de semana?				
Menos de 1 hora	12%	1	23%	3
Entre 1 hora y 2	12%	1	46%	6
Más de 2 horas	38%	3	0%	0
No lo sé	13%	1	16%	2
Nada	25%	2	15%	2
¿Tienes juegos pirateados?				
No, ninguno	37%	3	23%	3
Sí, tengo alguno	63%	5	39%	5
Sí, casi todos los que tengo	0%	0	38%	5

Autora: Marina Anzoátegui

Fuente: Cuestionario 2 aplicado al grupo de 10 a 18 años de edad

En la tabla observamos que de los chicos de 10 a 14 años de destaca que la mitad de ellos juegan entre semana menos de una hora, el porcentaje más destacado los fines de semana es del 38% que juegan más de dos horas; el grupo de 15 a 18 años le asigna un mayor porcentaje (39%) que juegan menos de una hora, seguido de un 38% que le dedican a esta diversión entre una y dos horas entre semana; y durante los fines de semana entre una y dos horas el 46%, seguido del 23% que le dedica a los videojuegos menos de una hora. Se observa que el segundo grupo le dedica más tiempo a este disfrute los fines de semana, en tanto que los del tercer grupo dedican un poco más tiempo a esta actividad entre semana, ello se puede deber a que cuentan en sus hogares con varios dispositivos tecnológicos, con conectividad a internet. Si hacemos un parangón con el tiempo dedicado al estudio, se nota que hay una muy ligera tendencia a jugar un poco más que a estudiar en los dos grupos.

En relación al número de televisores que funcionan que existen en sus casas, debo hacer referencia al dato del INEC que marca que los hogares ecuatorianos están equipados con esta pantalla a colores en un 92,9%, en este caso puedo anotar los siguientes datos:

GRUPO	2do. Grupo 10 a 14 años		3er. Grupo 15 a 18 años	
	%	F	%	F
¿Cuántos tv. que funcionan hay en tu casa?	%	F	%	F
Ninguno	0%	0	0%	0
Uno	41%	7	9%	2
Dos	24%	4	29%	6
Tres	29%	5	38%	8
Más de tres	6%	1	24%	5

Autora: Marina Anzoátegui

Fuente: Cuestionario 2 aplicado al grupo de 10 a 18 años de edad

Al analizar por grupo se nota que el segundo grupo tiene un alto porcentaje en el ítem de un televisor (41%) y el porcentaje más bajo es para más de tres con un 6%, diferentes porcentajes encontramos en el tercer grupo en donde un bajo 9% poseen un solo televisor y el más alto es para tres tv. con el 38%. Esto demuestra nuevamente que el segundo grupo está mejor equipado que el tercero.

En el siguiente segmento se percibirá cuál es la preferencia de niños, adolescentes y jóvenes por las tradicionales y modernas pantallas que existen.

GRUPO	2do. Grupo 10 a 14 años		3er. Grupo 15 a 18 años	
	%	F	%	F
Prefiere internet a televisión	35%	6	80%	17
Prefiere internet a celular	41%	7	43%	9
Prefiere internet a videojuegos	47%	8	90%	19
Prefiere videojuegos a televisión	18%	3	38%	8
Prefiere celular a televisión	29%	5	71%	15
Prefiere celular a Mp3, Mp4, iPod	24%	4	76%	16
Prefiere celular a videojuegos	30%	5	80%	17
Prefiere Wii a Play Station 3	17%	3	43%	9
Prefiere PSP a Nintendo DS	29%	5	43%	9

Autora: Marina Anzoátegui

Fuente: Cuestionario 2 aplicado al grupo de 10 a 18 años de edad

En esta tabla podemos ver que en el segundo grupo prefieren la televisión a internet (41%), a videojuegos (59%) y al celular (59%); prefieren el internet al celular (41%) y a los videojuegos (47%); hay una pequeña tendencia a preferir el Mp3, Mp4 y iPod, pero hay un 47% que no se deciden por su preferencia entre el éste último y el celular; así también hay otro grupo que no decide su preferencia entre el celular y los videojuegos en un 35%, dándole a éste último una preferencia igual del 35%, entre el Wii y el Play Station 3 hay un 52% de estudiantes que no deciden su preferencia, posiblemente porque esta pantalla no ha penetrado en sus hogares; lo mismo podemos decir de un 65% de chicos que no saben cuál es su preferencia entre el PSP y el Nintendo DS.

Diametralmente opuestos son los resultados obtenidos en el tercer grupo quienes prefieren en altos porcentajes el internet a la televisión (80%), al celular (43%) y a los videojuegos (90%). Se observa una preferencia por el celular a la televisión (71%); al Mp3, Mp4 y iPod (76%) y a los videojuegos (80%). Entre el Wii y el Play Station 3, hay una muy ligera tendencia a preferir el Wii (42%), y finalmente prefieren el PSP al Nintendo DS el 43%, aunque hay un considerable 38% que no manifiesta su decisión.

En este segundo bloque de análisis se observa que hay una tendencia mayor a usar las diferentes pantallas en el tercer grupo, aunque el segundo también lo hace, la

diferencia está en que los últimos poseen pantallas más antiguas, no así los primeros que tienen las más modernas, debido a que sus posibilidades económicas se lo permiten, ello significa igualmente que sus hogares están mejor equipados con referencia al segundo, de lo que también se desprende que sus niveles de preferencia estén mayoritariamente centrados en los equipos que cuentan en sus hogares. Generalmente se nota que no hay mayor diferencia entre su uso los fines de semana o entre semana, ya que juegan un promedio de dos horas diarias, que en ocasiones es mayor el tiempo que le dedican al estudio.

En un tercer bloque analizaré la categoría redes sociales y mediación familiar, para lo cual se tomará como referencia las preguntas 11 a 13, 18 a 22, 28, 44 a 49, 98, 104 a 110, y 112 a 113.

GRUPO	2do. Grupo 10 a 14 años		3er. Grupo 15 a 18 años	
	%	F	%	F
¿Tienes ayuda al momento de hacer tareas?				
No	71%	12	85%	18
Si	29%	5	14%	3
¿Qué ayuda recibes al hacer tus tareas?				
Voy a una academia	0%	0	0%	0
Tengo profesor particular	0%	0	75%	3
Me ayudan mis hermanos	20%	1	0%	0
Me ayuda mi padre	40%	2	0%	0
Me ayuda mi madre	40%	2	25%	1
¿En qué lugar haces habitualmente tus tareas?				
En mi habitación	41%	7	57%	12
En la habitación de un hermano	0%	0	0%	0
En la sala de estudio	35%	6	24%	5
En la sala de estar	24%	4	9%	2
En la cocina	0%	0	10%	2

Autora: Marina Anzoátegui

Fuente: Cuestionario 2 aplicado al grupo de 10 a 18 años de edad

En este cuadro se puede observar que casi la totalidad de los estudiantes realizan solos sus tareas sin ayuda extracurricular (71% y 85%), pero de los pocos chicos que reciben ayuda lo hacen de sus familiares más cercanos, padre (40% y 0%) y madre (40% y 25%). Para la realización de sus tareas, habitualmente lo hacen en su habitación (41% y 57%), y en menor proporción en la sala de estudio. Se podría

destacar que los estudiantes del tercer grupo tienen mayor apoyo de sus padres y hermanos, ya sea porque tienen mayor tiempo o mayor disposición; anteriormente vimos que las madres trabajan más en el hogar y pueden colaborar con sus hijos en las tareas escolares.

Ahora analizaré el equipamiento, uso y ubicación de la computadora en el hogar y su conectividad a internet.

GRUPO	2do. Grupo 10 a 14 años		3er. Grupo 15 a 18 años	
	%	F	%	F
¿Tienes computadora en casa?				
No	29%	5	0%	0
Si	71%	12	100%	21
Ubicación del ordenador que más usas en casa:				
En mi habitación	17%	2	24%	5
En la habitación de un hermano	0%	0	0%	0
En la habitación de mis padres	8%	1	0%	0
En la sala de estar	59%	7	9%	2
En el cuarto de trabajo, estudio o similar	8%	1	19%	4
Es portátil	8%	1	48%	10
¿Tienes internet en casa?				
No	50%	6	0%	0
Si	50%	6	100%	21
¿Tienes instalado algún sistema de protección?				
No	0%	0	0%	0
No lo sé	50%	3	8%	2
Sí, tengo un filtro	0%	0	20%	5
Sí, tengo un antivirus	50%	3	72%	18
Sí, pero no sé lo que es	0%	0	0%	0
Tenga o no internet en casa. ¿Sueles utilizarlo?				
No	18%	3	5%	1
Si	82%	14	95%	20

Autora: Marina Anzoátegui

Fuente: Cuestionario 2 aplicado al grupo de 10 a 18 años de edad

La computadora es una de las pantallas que ha tenido en estas categorías un nivel de penetración casi totalitario (71% y 100%), la ubicación preferencial para el grupo dos es en la sala de estar (59%), en tanto que los del tercer grupo, el 48% manifiesta que es portátil; de igual manera hay un porcentaje casi absoluto de conectividad a

internet; y para la protección de esta pantalla la mayoría manifiesta tener instalado un antivirus, además que declaran que aunque no tengan internet en casa, más del 80% lo usa.

Con el abrumador resultado de posesión de ordenadores y conectividad a internet, es lógico pensar que hay actividades que han quedado de lado, sean estas académicas, sociales, deportivas y familiares, a continuación examinaremos lo expuesto.

GRUPO	2do. Grupo 10 a 14 años		3er. Grupo 15 a 18 años	
	%	F	%	F
¿A qué le has quitado tiempo desde que usas internet?				
Familia	6%	1	15%	7
Amigos	0%	0	0%	0
Estudio	0%	0	20%	9
Deportes	13%	2	6%	3
Lectura	6%	1	20%	9
Televisión	13%	2	22%	10
Videojuegos	6%	1	6%	3
Hablar por teléfono	6%	1	2%	1
A nada	50%	8	9%	4

Autora: Marina Anzoátegui

Fuente: Cuestionario 2 aplicado al grupo de 10 a 18 años de edad

Es lógico pensar que con lo entretenido y amplia información, y las relaciones que se pueden establecer con la conexión a internet, se le ha restado tiempo a los deportes y a la televisión, en contraposición del aceptable 50% que comenta que no le ha quitado tiempo a nada, estos son los resultados obtenidos del segundo grupo. El tercer grupo expresa que le ha quitado tiempo a la lectura y al estudio en un 20%, y a la televisión el 22% y el 15% le han quitado tiempo a la familia. Con los datos obtenidos, nos damos cuenta que con la crisis familiar y educativa que vive la familia ecuatoriana, la tecnología la ha agravado aún más, porque los chicos muchas veces se refugian en esta pantalla, chateando con sus amigos y desconocidos, distanciándose de los padres, descuidando también los estudios, porque antes el tiempo que les quedaba libre dedicaban a las distracciones, en la actualidad vemos que es todo lo contrario, el tiempo que les queda libre lo dedican al estudio.

GRUPO	2do. Grupo	3er. Grupo
-------	------------	------------

	10 a 14 años		15 a 18 años	
¿Estás de acuerdo con las siguientes situaciones?	%	F	%	F
Me pongo nervioso o enfado cuando no puedo o no me dejan navegar	13%	2	24%	8
Creo que puedo poner cualquier foto/video mía en internet	27%	4	9%	3
Creo que puedo poner cualquier foto/video de mis amigos o familiares en internet	13%	2	6%	2
No hay ningún problema porque desconocidos sepan sobre mis aficiones o vida personal	0%	0	0%	0
No me importa agregar a desconocidos a mi Messenger	7%	1	6%	2
Es divertido hablar con desconocidos a través de internet	7%	1	6%	2
He utilizado internet para perjudicar a alguien (envío fotos, videos, comentarios, etc.)	0%	0	3%	1
Alguien me ha perjudicado a través de internet (envío de fotos, videos, comentarios, etc.)	0%	0	9%	9
No estoy de acuerdo con ninguna	33%	5	37 %	12
¿Discutes con tus padres por el uso de internet?				
No	71%	10	57%	12
Si	29%	4	43%	9
¿Por qué motivos?				
Por el tiempo que paso conectado	67%	2	78%	7
Por el momento del día en que me conecto	0%	0	22%	2
Por lo que hago mientras estoy conectado	33%	1	0%	0
¿Te premian o castigan por el uso de internet?				
No	86%	12	81%	17
Si	14%	2	19%	4

Autora: Marina Anzoátegui

Fuente: Cuestionario 2 aplicado al grupo de 10 a 18 años de edad

A pesar de que los más altos porcentajes indican que no están de acuerdo con ninguna de estas situaciones, es importante reconocer que algunos se ponen enojados con sus padres cuando no los dejan navegar por internet (13% y 24%), y hay quienes consideran que aún no advierten que así como el internet trae múltiples ventajas, también trae serios peligros, que quizá por su inocencia no lo han vivido aún, o no hay quienes les hayan hecho notar y tomar consciencia de los riesgos a que pueden estar sujetos si aceptan a desconocidos en su Messenger o que vean sus fotos o videos, a pesar de que hay un 9% que han sido perjudicados en sus fotos y videos. A pesar que un alto porcentaje no discute con sus padres por el uso del internet (71% y 57%), hay otro porcentaje que si lo hace (29% y 43%) para el segundo y tercer grupo

respectivamente, siendo la mayor de las razones por el tiempo que pasa conectado (67% y 78%), a pesar de que un elevadísimo porcentaje indican que no tienen premios ni castigos por el uso de internet (86% y 81%).

Se nota en esta categoría la falta de control, mediación y orientación hacia niños jóvenes y adolescentes, primeramente por parte de sus padres y luego de los educadores, y es que en realidad no hay control de los padres cuando los hijos están frente a la pantalla, ya que queda demostrado que son pocos los padres que discuten con sus hijos por el uso del internet, pero tampoco establecen castigos.

Complementaremos el cuadro anterior con la siguiente tabla, que nos informará respecto a la actitud que toman los padres cuando sus hijos están conectados a internet.

GRUPO	2do. Grupo 10 a 14 años		3er. Grupo 15 a 18 años	
	%	F	%	F
¿Qué hacen tus padres mientras estás conectado a internet?				
Me preguntan qué hago	41%	11	39%	14
Echan un vistazo	22%	6	25%	9
Me ayudan, se sientan conmigo	8%	2	0%	0
Están en la misma habitación	4%	1	2%	1
Comprueban después por donde he navegado	7%	2	3%	1
Miran mi correo electrónico	7%	2	0%	0
Hacemos algo juntos: compras, organiza viajes, etc.	0%	0	14%	5
Me recomienda sitios para navegar o cómo acceder a internet	4%	1	3%	1
No hace nada	7%	2	14%	5

Autora: Marina Anzoátegui

Fuente: Cuestionario 2 aplicado al grupo de 10 a 18 años de edad

A pesar de que el mayor porcentaje indica que los padres preguntan qué hacen mientras están sus hijos conectados a internet (41% y 39%), y un menor porcentaje apenas echar un vistazo (22% y 25%), son muy escasos los padres que se detienen a ver por qué páginas navegan sus hijos (8% y 0%), o se dan el tiempo para navegar juntos por sitios de interés, revisar su correo electrónico (7% y 0%); esto es un indicativo de poca comunicación y escaso control que hay de padres a hijos, quizá por la brecha digital que existe los padres no saben manejar la tecnología, pero por lo

menos deben aprovechar el momento para aprender junto a sus hijos asuntos de la nueva tecnología, o sentarse con ellos para establecer límites respecto a su uso.

GRUPO	2do. Grupo 10 a 14 años		3er. Grupo 15 a 18 años	
	%	F	%	F
Según tus padres ¿qué cosas no puedes hacer mientras navegas por internet?				
Comprar algo	20%	4	12%	4
Chatear o usar el Messenger	5%	1	0%	0
Dar información personal	25%	5	43%	14
Suscribirme a un boletín o lista de correo,	0%	0	3%	1
Acceder a una red social	5%	1	6%	2
Descargar archivos (programas, música, películas)	0%	0	9%	3
Ver videos o fotos	5%	1	3%	1
Colgar videos o fotos	5%	1	3%	1
Enviar mensajes a teléfonos móviles	5%	1	3%	1
Enviar correos electrónicos	0%	0	0%	0
Jugar	5%	1	0%	0
No me prohíben nada	25%	5	18%	6

Autora: Marina Anzoátegui

Fuente: Cuestionario 2 aplicado al grupo de 10 a 18 años de edad

En el cuadro anterior vemos que los padres del grupo de 10 a 14 años les prohíben comprar algo (20%) y dar información personal (25%), en el mismo porcentaje no les prohíbe nada (25%). En el grupo de 15 a 18 años, la mayor prohibición es dar información personal (43%), el porcentaje siguiente indica que no les prohíben nada (18%), hay un 12% que les prohíbe comprar algo. Notamos nuevamente la falta de control, reglas y orientación por parte de los padres ante los peligros y riesgos a que están expuestos los jóvenes con el uso del internet.

Ahora se pregunta a los jóvenes a que le han quitado tiempo por usar videojuegos, con la variedad de juegos que existen, y ahora hasta en 3D, estos acaparan la atención y el tiempo de niños, adolescentes y jóvenes, a continuación se detalla lo que ellos expresan:

GRUPO	2do. Grupo 10 a 14 años		3er. Grupo 15 a 18 años	
	%	F	%	F
¿A qué le has quitado tiempo por usar videojuegos?				

Familia	0%	0	4%	1
Amigos	11%	1	0%	0
Estudios	0%	0	22%	5
Deportes	22%	2	9%	2
Lectura	0%	0	31%	7
Televisión	22%	2	17%	4
Hablar por teléfono	11%	1	0%	0
A nada	34%	3	17%	4

Autora: Marina Anzoátegui

Fuente: Cuestionario 2 aplicado al grupo de 10 a 18 años de edad

No podía ser de otra manera, los videojuegos le han quitado a los deportes y a la televisión manifiestan en un 22% los chicos del segundo grupo, pero también hay un porcentaje más alto (34%) que indica que no le han quitado tiempo a nada. Los del tercer grupo manifiestan que le han quitado tiempo a la lectura el 31% y a los estudios el 22%, en menor proporción expresan le han quitado tiempo a la televisión y a nada dice el 17%.

En el próximo bloque compararé las preguntas referentes al lugar donde ven televisión, en compañía de quien lo hacen y que otras actividades realizan a la par que ven televisión y la posibilidad de discutir con sus padres sobre el uso de ésta pantalla y por qué motivos, si recibe algún tipo de castigo o premio, así como programas de preferencia y los que le prohíben sus padres y acuerdos a los que llegan con los miembros de la familia.

GRUPO	2do. Grupo		3er. Grupo	
	10 a 14 años		15 a 18 años	
¿Cuándo ves tv. sueles hacerlo?	%	F	%	F
En mi habitación	21%	4	29%	10
En la habitación de un hermano	0%	0	6%	2
En la habitación de mis padres	16%	3	41%	14
En la sala de estar	63%	12	18%	6
En la cocina	0%	0	6%	2
En el cuarto de juegos	0%	0	0%	0
¿Cuándo ves tv. sueles hacerlo?				

Solo	31%	9	28%	17
Con mi padre	7%	2	15%	9
Con mi madre	24%	7	23%	14
Con algún hermano	28%	8	23%	14
Con otro familiar	7%	2	3%	2
Con un amigo	3%	1	8%	5
¿Realizas otra actividad mientras ves tv.?				
Estudiar o hacer la tarea del colegio	26%	7	14%	10
Comer	33%	9	24%	17
Navegar por internet	11%	3	19%	14
Habar por teléfono	8%	2	18%	13
Leer	0%	0	1%	1
Dormir	11%	3	13%	9
Hablar con mi familia	7%	2	8%	6
Jugar	4%	1	3%	2

Autora: Marina Anzoátegui.

Fuente: Cuestionario 2 aplicado al grupo de 10 a 18 años de edad.

En el cuadro anterior vemos que el 63% suelen ver televisión en la sala de estar, y el 21% disfrutan de este artefacto en su dormitorio, estos son los datos que detallan los adolescentes del 2do grupo. Los del tercer grupo suelen ver televisión en la habitación de sus padres (41%) y el 29% en sus propias habitaciones; revisando los datos anteriores del lugar de ubicación de los televisores en los hogares, podemos darnos cuenta de que estas respuestas guardan relación.

Los adolescentes del segundo grupo acostumbran a ver televisión solos o en compañía de sus hermanos y con su madre (31%, 28% y 24%) respectivamente; los jóvenes de 2do. Bachillerato lo hacen solos, con su madres o con algún hermano (28%,23%, 23%) respectivamente. Un dato que llama mi atención es que sumando los porcentajes dados de que ven televisión con su padre y madre no llegan al 50%, ello nos indica que no hay la vigilancia de sus padres en la proporción esperada, para mediar o escoger programas que los podrían deleitar en familia.

Comer es una actividad que los chicos hacen mientras ven televisión. Así lo enuncian el 33% y 24% del 2do. y 3er. grupo respectivamente, dándole los dos el porcentaje a la actividad de leer el 0% y 1%, pero también manifiestan que pueden realizar las demás actividades señaladas arriba, lo que nos confirma que estos “nativos digitales”, pueden diversificar su atención de una manera fantástica, que un adulto no lo puede hacer.

La tabla que a continuación detallo, nos informará acerca de las discusiones que tiene los hijos con sus padres respecto a la elección de programas y uso de la televisión.

GRUPO	2do. Grupo 10 a 14 años		3er. Grupo 15 a 18 años	
	%	F	%	F
¿Discutes con tus padres por el uso que haces de latv?				
No	71%	12	90%	19
Si	29%	5	10%	2
¿Por qué motivos?				
Por el tiempo que paso viendo tv.	80%	4	67%	2
Por el momento del día en que veo tv.	0%	0	0%	0
Por lo programas que veo	20%	1	33%	1
¿Te castiga o premian con la tele?				
No	88%	15	90%	19
Si	12%	2	5%	1
¿Quién decide qué programas ver?				
Yo mismo	24%	4	5%	1
Mis hermanos	0%	0	0%	0
Mi padre	18%	3	9%	2
Mi madre	29%	5	19%	4
Entre todos lo negociamos	29%	5	67%	14

Autora: Marina Anzoátegui

Fuente: Cuestionario 2 aplicado al grupo de 10 a 18 años de edad

Correlacionando con datos anteriores, es lógico que no discutan con sus padres por la televisión, así lo manifiestan el 71% (2do. grupo) y 90% (3er. grupo) porque generalmente no ven con ellos sino solos, con amigos o hermanos, pero cuando discuten lo hacen por el tiempo que pasan frente a la tele en especial los del segundo grupo (80%) que dedican más tiempo a este entretenimiento, porque no poseen las pantallas más modernas, los del tercer grupo discuten por lo mismo en un 67%.

Casi la totalidad de ellos no reciben premios o castigos con la televisión (88% y 90%); pero, cuando optan por ver televisión en familia, generalmente negocian entre todos los programas a elegir, según lo confirma el 29% y 67% tanto el segundo como el tercer grupo, la madre ocupa un porcentaje importante en la elección de programas con un 29% y 19%.

Respecto a las prohibiciones que hacen los padres a los hijos acerca de las programaciones televisivas, detallaré las respuestas dadas en el siguiente cuadro.

GRUPO	2do. Grupo 10 a 14 años		3er. Grupo 15 a 18 años	
	%	F	%	F
¿Hay algún programa que tus padres no te dejan ver?				
Me dejan ver todos los programas	47%	8	67%	14
Si hay programas que no me dejan ver	53%	9	33%	7
¿De qué tipo?				
Películas	16%	1	29%	2
Dibujos animados	17%	1	14%	1
Deportes	0%	0	0%	0
Series	17%	1	14%	1
Concursos	0%	0	0%	0
Documentales	0%	0	0%	0
Noticias	17%	1	0%	0
Programas del corazón	33%	2	43%	3
Reality Shows	0%	0	0%	0

Autora: Marina Anzoátegui

Fuente: Cuestionario 2 aplicado al grupo de 10 a 18 años de edad.

En la plantilla precedente se observa que en el segundo grupo hay mayor porcentaje de padres que si prohíben ciertas programaciones a sus hijos, lo que deja entrever que tienen mayor control sobre ellos, así lo confirma el 53%, frente a un 33% del tercer grupo que también dictan el 67% que les dejan ver todo tipo de programas, frente al 47% del segundo grupo que no tienen prohibiciones. A pesar de lo anterior, dentro de las transmisiones que prohíben está en primer lugar en ambos grupos los programas del corazón con el 33% y 43%. En el segundo grupo le sigue en orden las noticias, series y dibujos animados con el 17% y películas el 16%. Empero el tercer grupo tiene las películas con el 29% y dibujos animados y series el 14%.

Finalmente, en este tercer gran bloque, vemos que las pautas de consumo están relacionadas con el equipamiento de las pantallas en los hogares, que analizando a ambos grupos notamos que los jóvenes de 15 a 18 años están en mejores condiciones económicas, por ello su mayor capacidad para adquirir nuevas y modernas pantallas, en contraposición a los chicos de 10 a 14 años que tienen las pantallas que su posibilidad adquisitiva les permite, pero que igual consumen las que tienen en casa, llegando muchas veces a discrepar con sus padres por el tiempo de uso de estas, con lo cual queda demostrado que estas generaciones interactivas invierten buena parte de su tiempo en el consumo de pantallas. El aparato que no ha faltado en ninguno de estos hogares es el televisor. Se nota además la falta de control y mediación de los padres, a pesar de la brecha generacional y la brecha digital que distan entre ellos, los padres deben evitar el consumo excesivo de estos artefactos, evitando así el distanciamiento familiar y el resquebrajamiento de la comunicación.

Para el análisis de este cuarto bloque que corresponde a la categorización de redes sociales y ámbito escolar, haré relación a las preguntas 16 a 17, 23 a 27, 29 a 43, 50, 102 a 103, para establecer el conocimiento, relación, uso y tiempo de las tecnologías en el ámbito escolar y familiar.

En el siguiente cuadro analizaré la influencia de la tecnología en el ámbito escolar, el uso de ésta en el proceso enseñanza aprendizaje y en qué medida los profesores la utilizan como una herramienta para impartir conocimientos a los estudiantes.

GRUPO	2do. Grupo 10 a 14 años		3er. Grupo 15 a 18 años	
	%	F	%	F
La última vez que te dieron las notas ¿cuáles de estas asignaturas aprobaste?				
Todas	59%	10	76%	16
Matemáticas	17%	3	4%	1
Lengua y Literatura	6%	1	0%	0
Historia y Geografía	0%	0	0%	0
Idiomas	0%	0	0%	0
Física, Química, Biología	0%	0	9%	2
Otra	6%	1	5%	1
¿Tienes algún profesor que usa internet para explicar su materia?				

No, ninguno	65%	11	24%	5
Si, algunos (menos de la mitad)	35%	6	66%	14
Sí, casi todos (más de la mitad)	0%	0	5%	1
Sí, todos	0%	0	5%	1

Autora: Marina Anzoátegui

Fuente: Cuestionario 2 aplicado al grupo de 10 a 18 años de edad.

Se observa que los estudiantes en un alto porcentaje aprobaron todas las materias del pensum académico, en un 59% y 76%, según lo expresan ambas categorías. Los estudiantes del grupo de 15 a 18 años manifiestan que sus establecimientos están muy bien equipados con tres salas de audiovisuales y dos laboratorios de computación, a ello se debe que algunos profesores hagan uso del internet como una herramienta para impartir conocimientos a sus pupilos (66%), pero también deja entrever que no todos hacen uso de este beneficio con que cuenta la institución, lo que demuestra que algunos maestros no manejan la tecnología, en contraste con los del grupo de 10 a 14 años, su colegio cuenta con dos salas de computación medianamente equipada, en la que únicamente imparten la materia de Computación, por lo que hay un 65% que expresan que los profesores no utilizan esta herramienta para impartir los conocimientos, perdiendo así la oportunidad de brindar una educación de mejor calidad, y de establecer una mayor interacción con sus estudiantes.

En la próxima plantilla veremos el tiempo empleado diariamente al uso del internet tanto entre semana como los fines de semana.

GRUPO	2do. Grupo		3er. Grupo	
	10 a 14 años		15 a 18 años	
De lunes a viernes ¿cuánto tiempo utilizas diariamente internet?	%	F	%	F
Menos de una hora	22%	3	0%	0
Entre una y dos horas	50%	7	24%	5
Más de dos horas	14%	2	67%	14
Nada	0%	0	0%	0
No lo sé	14%	2	9%	2
El fin de semana ¿cuánto tiempo utilizas diariamente internet?				
Entre una y dos horas	36%	5	19%	4
Más de dos horas	29%	4	67%	14
Nada	7%	1	0%	0

No lo sé	21%	3	14%	3
----------	-----	---	-----	---

Autora: Marina Anzoátegui

Fuente: Cuestionario 2 aplicado al grupo de 10 a 18 años de edad.

El tiempo de uso del internet está en relación al equipamiento y la conectividad que tengan en sus hogares, es por ello que los estudiantes de 2do. Bachillerato pasan el 67% más de dos horas ante la pantalla, a diferencia de los chicos de 10mo. Año que el 50% utilizan el internet entre una y dos horas, todo esto de lunes a viernes. Los fines de semana los primeros le dedican al internet igualmente más de dos horas (67%), los segundos indican que pasan entre un a dos horas en el internet en un 36%, también hay un proporción considerable que usan el internet más de dos horas 29%.

Ahora veremos desde qué lugares se conectan a Internet y en compañía de quien lo hacen.

GRUPO	2do. Grupo 10 a 14 años		3er. Grupo 15 a 18 años	
	%	F	%	F
¿En qué lugar sueles usar internet?				
En mi casa	22%	5	29%	21
En el colegio	4%	1	15%	11
En un cyber	44%	10	6%	4
En un lugar público	4%	1	10%	7
En casa de un amigo	4%	1	20%	14
En casa de un familiar	22%	5	20%	14
La mayoría de las veces que usas internet sueles estar...				
Solo	39%	9	34%	20
Con amigos	26%	6	24%	14
Con hermanos	18%	4	14%	8
Con mi padre	0%	0	9%	5
Con mi madre	13%	3	12%	7
Con mi novio/a	4%	1	5%	3
Con un profesor/a	0%	0	2%	1

Autora: Marina Anzoátegui

Fuente: Cuestionario 2 aplicado al grupo de 10 a 18 años de edad

La tecnología ha impactado tanto, sobre todo en los adolescentes y jóvenes, que ellos buscan el lugar para mantenerse conectados a internet, ahora no es menos cierto que si no lo disponen en su casa, buscan dónde hacerlo, es por ello que el 44% lo hace en

un cyber, el 22% en casa de un familiar, y así mismo un 22% lo hace desde su casa, esto para el segundo grupo. En tanto que el tercer grupo, el 29% lo hace desde su casa, y hay un 20% que lo hace en casa de un amigo o de un familiar.

Se conectan generalmente en compañía de sus amigos (26% y 24%) o lo hacen solos (39% y 34%) para el segundo y tercer grupo respectivamente. Si sumamos los porcentajes de la compañía de padre y madre, no alcanza los porcentajes antes dados (13% y 21%), lo que demuestra la poca supervisión de los padres a sus hijos, quizá porque son analfabetos digitales que según datos del INEC hay 3 de ellos por cada 10 ecuatorianos.

En la siguiente tabla se particulariza quien les ha enseñado a manejar el internet a estos adolescente digitalizados.

GRUPO	2do. Grupo 10 a 14 años		3er. Grupo 15 a 18 años	
	%	F	%	F
¿Quién te ha enseñado a manejar internet				
Nadie, he aprendido yo solo	72%	10	85%	18
Algún hermano	7%	1	0%	0
Mi novio/a	0%	0	5%	1
Algún amigo	7%	1	5%	1
Mi padre	0%	0	0%	0
Mi madre	14%	2	0%	0
Algún profesor/a del colegio	0%	0	5%	1

Autora: Marina Anzoátegui

Fuente: Cuestionario 2 aplicado al grupo de 10 a 18 años de edad.

Podemos notar un porcentaje significativo de que ellos han aprendido solos el uso y manejo del internet según el 72% y 85% de los investigados, de allí la acertada calificación de Prensky de “nativos digitales”, porque es como que ellos nacen con conocimientos previos de tecnología.

Resulta interesante saber para qué suelen utilizar nuestros encuestados el internet, cifras que las pormenorizaremos en la siguiente tabla.

GRUPO	2do. Grupo 10 a 14 años		3er. Grupo 15 a 18 años	
	%	F	%	F
¿Para qué sueles usar internet				

Para visitar páginas web	25%	9	15%	16
Envío de SMS	14%	5	9%	10
Compartir fotos, videos, presentaciones	8%	3	12%	13
Para usar correo electrónico (e-mail)	22%	8	17%	18
Televisión digital	0%	0	2%	2
Radio digital	0%	0	0%	0
Para usar programas (Word, Excel)	5%	2	9%	10
Para descargar música, películas etc.	17%	6	17%	18
Comprar o vender	0%	0	1%	1
Foros o listas de correo	0%	0	3%	3
Blogs	3%	1	4%	3
Fotologs	0%	0	1%	1
Hablar por teléfono (skype, SMS)	6%	2	10%	11

Autora: Marina Anzoátegui

Fuente: Cuestionario 2 aplicado al grupo de 10 a 18 años de edad

Aquí me referiré a los tres porcentajes más elevados de cada grupo; los de la categoría de 10 a 14 años suelen utilizar el internet para visitar páginas web el 25%, para usar el correo electrónico el 22%, y para descargar música, películas el 17%. Los del tercer grupo utilizan el internet para usar el correo electrónico y para descargar música el 17% y para visitar páginas web el 15%. Con esto y el resto de porcentajes queda demostrado que los jóvenes le dan múltiples usos a la tecnología.

En el párrafo anterior especificamos que los jóvenes usan el internet para visitar páginas web, en este cuadro veremos cuáles son las que más usuarios reportan. Es indispensable que la familia se convierta en el primer filtro de toda la información que sus hijos reciben a través de internet, ya que ellos son muy vulnerables a la influencia que esta herramienta les brinda, de igual manera carecen de criterios suficientes para discernir la información dada en internet y las implicaciones que conlleva su aceptación, ya que ellos interpretan los mensajes y sus consecuencias de manera diferente al adulto.

GRUPO	2do. Grupo		3er. Grupo	
	10 a 14 años		15 a 18 años	
¿Qué páginas web consultas?	%	F	%	F
Deportes	10%	3	11%	8
Software e informática	6%	2	5%	4
Programación de televisión	0%	0	4%	3

Noticias	7%	2	8%	6
Educativos	7%	2	9%	7
Culturales	10%	3	7%	5
Juegos	7%	2	8%	6
Música	40%	12	28%	21
Humor	13%	4	14%	10
Concursos	0%	0	3%	2
Adultos	0%	0	3%	2

Autora: Marina Anzoátegui

Fuente: Cuestionario 2 aplicado al grupo de 10 a 18 años de edad

El cuadro nos especifica que las páginas web más visitadas son las de música (40% y 28%), ya que ellos descargan a través de You Tube toda la música, así como videos musicales que sean de su agrado.

Revisaremos ahora un dato importante para saber con quienes se comunican los jóvenes por internet y cómo es su comportamiento mientras chatea o usa el Messenger.

GRUPO	2do. Grupo 10 a 14 años		3er. Grupo 15 a 18 años	
	%	F	%	F
Te comunicas por internet con...				
Con chat	14%	2	0%	0
Con Messenger	43%	6	29%	6
Con las dos anteriores	36%	5	71%	15
Con ninguna de las anteriores	7%	1	0%	0
Mientras chateas o estás en el Messenger.....				
Siempre me muestro como soy	85%	11	100%	21
A veces finjo ser otra persona	15%	2	0%	0
Siempre finjo ser otra persona	0%	0	0%	0
Mientras chateas o estás en el messenger ¿usas webcam?				
Nunca	38%	5	48%	10
A veces	54%	7	52%	11
Siempre	8%	1	0%	0

Autora: Marina Anzoátegui

Fuente: Cuestionario 2 aplicado al grupo de 10 a 18 años de edad.

Los jóvenes se comunican en un buen porcentaje por el chat y por el Messenger, en donde se muestran muy originales con sus relaciones sociales (85% y 100%), ya sea

con amigos, conocidos o desconocidos, el riesgo es que más de la mitad (52% y 54%), usan su webcam mientras se “relacionan” con sus contactos, así como también hay un 38% y 48% que nunca usan su webcam. Resta a padres y maestros advertir sobre los peligros o riesgos que corren los jóvenes mientras están en red, ya que pueden ser presa de gente sin escrúpulos con fines perversos que los pueden involucrar en sus malsanas intenciones, así como también se les debe indicar el riesgo que corren con sus cuentas de messenger y redes sociales que pueden ser jackeadas con facilidad, ya que solo se necesitan unos pocos conocimientos o simplemente pueden visitar una página en You Tube donde le indican cómo hacerlo. Notamos aquí cuán importante es la educación en valores tanto en el ámbito escolar como familiar.

Un asunto importante que como padres debemos estar pendientes es de saber con quiénes suelen chatear nuestros hijos, así como enterarse si tienen amigos virtuales y si han conocido a alguno de ellos.

GRUPO	2do. Grupo 10 a 14 años		3er. Grupo 15 a 18 años	
	%	F	%	F
Mientras chateas o estás en el Messenger ¿con quién sueles hablar?				
Con mis amigos	58%	11	59%	20
Con mi familia	37%	7	35%	12
Con mis amigos virtuales	5%	1	6%	2
¿Has conocido en persona a alguno de tus amigos virtuales?				
No tengo ninguno	54%	7	48%	10
Tengo, pero no los conozco	8%	1	19%	4
Tengo y he conocido alguno	38%	5	33%	7

Autora: Marina Anzoátegui

Fuente: Cuestionario 2 aplicado al grupo de 10 a 18 años de edad.

Resultaría tranquilizante que estos dos grupos chatean en un porcentaje superior al 50% con sus amigos (58% y 59%), y en menor proporción con la familia (37% y 35%), y que un 54% y 48% no tengan amigos virtuales, pero lo que resulta inquietante es que el 38% y 33% han conocido a alguno de sus amigos virtuales, riesgo innecesario que corren los jóvenes, ellos no saben quién es verdaderamente el que está al otro lado de la red, ya que hay muchas personas que presentan una personalidad e identidad falsa y tiene fines contrarios a establecer una amistad con sus contactos. Es

preciso que los padres orienten sobre este aspecto a los hijos, se ha llegado a determinar que hay redes de pederastas, jackers, que buscan incautos a través de estos mrdios.

En el siguiente apartado veremos qué tanto uso le dan al internet para jugar en red los adolescentes de 10mo. Año de Educación Básica, así como los de 2do. Año Bachillerato y la utilización de éste medio para hacer “amigos”.

GRUPO	2do. Grupo 10 a 14 años		3er. Grupo 15 a 18 años	
	%	F	%	F
¿Sueles usar internet para jugar en red?				
No	29%	4	48%	10
Si	71%	10	52%	11
¿Qué juegos has jugado últimamente?				
Juegos de la comunidad virtual	6%	1	20%	4
Juegos de carreras	35%	6	20%	4
Juegos de estrategia y batalla	23%	4	15%	3
Juegos de deporte	24%	4	10%	2
Juegos de mesa y cartas	6%	1	20%	4
Casinos	0%	0	5%	1
Juegos de rol	0%	0	5%	1
A ninguno	6%	1	5%	1
¿Estás de acuerdo con alguna de las siguientes frases?				
Juego en red con mi grupo de amigos	22%	2	58%	7
Jugar en red te permite hacer amigos	45%	4	17%	2
No estoy de acuerdo con ninguna	33%	3	25%	3

Autora: Marina Anzoátegui.

Fuente: Cuestionario 2 aplicado al grupo de 10 a 18 años de edad.

Hay un considerable 71% y 42% de estudiantes que juegan en red por internet, y entre sus preferidos son los juegos de carrera (35% y 20%), de estrategia y batalla (23% y 15%), de deporte (24% y 10%) y finalmente de mesa y cartas (6% y 20%). Por otro lado los adolescentes del tercer grupo mencionan que juegan en red con su grupo de amigos (58%), no así el segundo grupo que juega en red para hacer amigos (45%).

Estos jóvenes se involucran cada vez más en estas tecnologías digitales que les permite la interactividad.

La tabla abajo diseñada nos indicará cuánto se “relacionan” los jóvenes a través de redes sociales como facebook, hi 5, Windows Live Space, Sonico, entre otras.

GRUPO	2do. Grupo 10 a 14 años		3er. Grupo 15 a 18 años	
	%	F	%	F
¿Sueles utilizar redes sociales?				
No	7%	1	5%	1
Si	93%	13	95%	20
¿Qué redes sociales sueles utilizar?				
Facebook	45%	11	50%	18
Orkut	0%	0	3%	1
Hi5	12%	3	3%	1
Tuenti	13%	3	5%	2
MySpace	4%	1	3%	1
Windows Live Space	17%	4	11%	4
LinkedIn	0%	0	3%	1
Sonico	4%	1	3%	1
Otras redes sociales	4%	1	19%	7

Autora: Marina Anzoátegui

Fuente: Cuestionario 2 aplicado al grupo de 10 a 18 años de edad

Evidentemente que estas son las más altas cifras obtenidas en toda la investigación en los dos grupos, existiendo casi la totalidad de ellos que acceden a redes sociales (93% y 95%), lo que determina que los jóvenes usan el internet para relacionarse con los demás, formando parte de esta gran Sociedad de la Información y Comunicación. Las redes más utilizadas son Facebook en un 45% y 50%, Windows Live Space en un 17% y 11%, y un 4% y 19% que usan otras redes sociales.

Sabremos ahora si los jóvenes han puesto su creatividad y experiencia en el manejo del internet para la elaboración y diseño de páginas web o blogs.

GRUPO	2do. Grupo 10 a 14 años		3er. Grupo 15 a 18 años	
	%	F	%	F
¿Has hecho alguna página web o blog?				
No	86%	12	90%	19

Si	14%	2	10%	2
¿Con qué contenido?				
Deportes	50%	2	0%	0
Software e informática	0%	0	0%	0
Programación de televisión	0%	0	0%	0
Noticias	0%	0	0%	0
Educativos	0%	0	0%	0
Culturales	0%	0	20%	1
Juegos	25%	1	0%	0
Música	25%	1	0%	0
Humor	0%	0	40%	2
Concursos	0%	0	0%	0
Adultos	0%	0	20%	1
Historia personal	0%	0	20%	1

Autora: Marina Anzoátegui.

Fuente: Cuestionario 2 aplicado al grupo de 10 a 18 años de edad.

Nuevamente observamos un porcentaje bastante elevado de chicos que no han elaborado páginas web o blogs en un 86% y 90%, habiendo un minoritario porcentaje que si lo han hecho (14% y 10%), cuyo principal contenido es de deportes el 50% (2do. grupo) y de juegos y música 25% cada uno. El contenido del 3er. grupo es de humor 40%, y 20% para adultos, historia personal, y culturales. Lógicamente que este no es el medio más usado para compartir información entre los adolescentes de estas edades. Podría decir que esta es una forma de establecer comunicación y de relacionarse con sus iguales, con quienes se siente identificado.

A continuación veremos si los jóvenes consideran útil tener un blog y qué nivel tienen en el uso y manejo del internet.

GRUPO	2do. Grupo 10 a 14 años		3er. Grupo 15 a 18 años	
	%	F	%	F
¿Qué es lo que lo que te parece más útil de tener una web o blog propia?				
Expresar mi opinión	0%	0	20%	2
Compartir información con conocidos	25%	1	10%	1
Darme a conocer y hacer amigos	25%	1	10%	1

Escribir sobre lo que me gusta	25%	1	10%	1
Me sirve de desahogo	25%	1	10%	1
Ser útil para otros interesados en el tema	0%	0	20%	2
Poder contar a todo el mundo lo que no puedes contar en persona	0%	0	20%	2
Cuando utilizas internet ¿cómo te consideras respecto a la gente que está a tu alrededor?				
Un principiante	14%	2	5%	1
Tengo un nivel medio	72%	10	43%	9
Mi nivel es avanzado	14%	2	28%	6
Soy todo un experto	0%	0	24%	5

Autora: Marina Anzoátegui

Fuente: Cuestionario 2 aplicado al grupo de 10 a 18 años de edad.

A pesar de los bajos porcentajes del cuadro anterior, opinan que lo que les parece útil de tener una página web o blog propia, para el segundo grupo con el mismo 25% para compartir información con conocidos, para darse a conocer y hacer amigos, para escribir sobre lo que les gusta y como un medio de desahogo. El segundo grupo considera el 20% que sirve para expresar su opinión, es útil para otros interesados en el tema, y para poder contar a todo el mundo lo que no puedes contar en persona. Reconocen el provecho que le pueden sacar a este tipo de comunicación, pero ya dije que usan muy poco este medio para compartir información, a pesar de que más de la mitad se consideran respecto al uso del internet tener un nivel medio el 72% y 43% y avanzado el 14% y 28%.

En la plantilla siguiente analizaremos el tiempo dedicado a ver televisión en casa entre semana y los fines de semana.

GRUPO	2do. Grupo		3er. Grupo	
	10 a 14 años		15 a 18 años	
Entre semana ¿Cuánto tiempo ves diariamente tv. en casa?	%	F	%	F
Menos de 1 hora	18%	3	19%	4
Entre 1 hora y 2	18%	3	38%	8
Más de 2 horas	29%	5	33%	7
No lo sé	29%	5	10%	2
Nada	6%	1	0%	0
El fin de semana ¿Cuánto tiempo ves tv. diariamente en casa?				

Menos de 1 hora	24%	4	29%	6
Entre 1 hora y 2	12%	2	19%	4
Más de 2 horas	35%	6	38%	8
No lo sé	29%	5	14%	3
Nada	0%	0	0%	0

Autora: Marina Anzoátegui

Fuente: Cuestionario 2 aplicado al grupo de 10 a 18 años de edad.

Siendo el televisor el aparato con que cuentan todos los hogares de los encuestados, también es cierto que debido a la penetración de las nuevas pantallas mencionan que ésta ahora distrae más su atención que el tradicional tv., tal es así que el segundo y tercer grupo manifiestan que le dedican menos de una hora en un 18% y 19%, entre una y dos horas el 18% y 38%, más de 2 horas el 29% y 33% estos son los porcentajes de lunes a viernes. Y los fines de semana el segundo grupo y tercer grupo le dedican menos de una hora el 24% y 29% y más de dos horas el 35% y 38%

En esta categoría redes sociales y ámbito escolar, se nota que las pantallas no han influido mayormente en el desempeño escolar de los estudiantes, ya que más de la mitad de ellos aprobaron todas las materias, debiendo indicar también que el internet es utilizado como una herramienta que ha facilitado su aprendizaje, como una ayuda para la realización de tareas, pero los profesores no aprovechan la tecnología para el desarrollo del proceso de enseñanza aprendizaje, en unos casos por que el colegio no cuenta con la infraestructura adecuada y en el otro los profesores deben actualizarse y no pasar a engrosar las filas de los analfabetos digitales, porque conocido es el tema de que los niños y jóvenes son denominados “nativos digitales”, ellos han aprendido solos el uso y manejo de estas tecnologías a la que los chicos le dedican más de dos horas diarias. Lo que sí está generalizado entre los jóvenes es el uso de las redes sociales, sobre todo de facebook, ya que este es un medio para comunicarse y para establecer relaciones sociales, que ahora con el uso del internet también ha cambiado la forma de establecer relaciones sociales entre la juventud, y aunque la mayoría no ha conocido a sus amigos virtuales y no usa webcam, no está demás advertirles sobre los riesgos que podría correr al establecer relaciones con desconocidos, cabe destacar en este punto la falta de reglas y de control de los padres a los hijos, en el tiempo de uso de las pantallas, ya que a la televisión también le dedican más o menos dos horas diarias. Los jóvenes deben darle el tiempo y el uso apropiado a la tecnología, de

manera que ella no constituya una influencia negativa, sino que se constituya en una herramienta que ellos la manejen.

En este quinto bloque se analizará la categoría redes sociales, riesgos y oportunidades, para lo cual se estudiarán las preguntas 51 a 53, 63 a 69, 92 a 97, 99, 111 y 114, para poder extraer el síntesis de este grupo.

En la siguiente tabla los alumnos aportarán con sus opiniones acerca de la utilidad del internet como medio de comunicación.

GRUPO	2do. Grupo 10 a 14 años		3er. Grupo 15 a 18 años	
	%	F	%	F
Qué tanto estás de acuerdo con: “Internet es útil, ahorra tiempo y facilita la comunicación”				
Nada	0%	0	0%	0
Poco	65%	11	9%	2
Bastante	23%	4	43%	9
Mucho	12%	2	48%	10
Qué tanto estás de acuerdo con: “Internet puede hacer que alguien se enganche”				
Nada	35%	6	14%	2
Poco	47%	8	43%	9
Bastante	6%	1	29%	6
Mucho	12%	2	14%	3
Qué tanto estás de acuerdo con: “Internet puede hacer que me aíse de amigos y familiares”				
Nada	59%	10	24%	5
Poco	41%	7	43%	9
Bastante	0%	0	24%	5
Mucho	0%	0	9%	2

Autora: Marina Anzoátegui

Fuente: Cuestionario 2 aplicado al grupo de 10 a 18 años de edad

Como vimos en la tabla anterior, esta nos indica que el 65% de los estudiantes del segundo grupo opinan que poco les ahorra tiempo y facilita la comunicación, en tanto que los del grupo tres consideran que les ayuda bastante y mucho el 43% y 48%. Ambos grupos coinciden en que internet les ayuda poco a hacer que alguien se enganche (47% y 43%). El segundo grupo considera que nada o poco internet los

puede aislar de sus amigos y familiares (59% y 41%), en tanto que el tercer grupo opina el 43% que poco y el 24% bastante.

La siguiente tabla nos detalla sobre la sensación que experimentarían si les impiden el uso del celular por dos semanas, y los motivos por los que discuten con sus padres por el dispositivo telefónico.

GRUPO	2do. Grupo 10 a 14 años		3er. Grupo 15 a 18 años	
	%	F	%	F
Si me quedara dos semanas sin celular.....				
Mi vida cambiaría a mejor	8%	1	20%	4
Mi vida cambiaría a peor	0%	0	35%	7
No pasaría nada	92%	12	45%	9
¿Discutes con tus padres por el uso que haces del celular?				
No	85%	11	40%	8
Si	15%	2	60%	12
¿Por qué motivos?				
Por el tiempo que lo uso	0%	0	50%	6
Por el momento del día que lo uso	50%	1	50%	6
Por el gasto que hago	50%	1	0%	0
¿Te castigan o premian con el uso del celular?				
No	92%	12	75%	15
Si	8%	1	25%	5

Autora: Marina Anzoátegui

Fuente: Cuestionario 2 aplicado al grupo de 10 a 18 años de edad.

Ventajosamente hay un 92% de jóvenes del segundo grupo que consideran que no pasaría absolutamente nada si les quitan el celular por dos semanas, ello nos indica que no tienen una dependencia con esta pantalla, no así los chicos del tercer grupo que piensan en un 35% que su vida cambiaría a peor, notándose ya un grado de dependencia a este dispositivo, el 45% opinan que no pasaría nada y un 20% que considera que su vida cambiaría a mejor.

Por supuesto que quienes más usan celular son los que más van a discutir con sus padres por el uso de éste, por tanto, el tercer grupo consideran que discuten con sus padres el 60%, frente a un 40% que no lo hace; en cambio el segundo grupo que en menor porcentaje usa celular considera un 85% que no discuten con sus padres por su

uso. El motivo de la discusión es por el momento del día que lo utilizan y por el gasto que hacen con un 50% para ambos casos. Los del tercer grupo disputan con sus padres por el tiempo de uso y por el momento del día que lo usan el 50%.

Finalmente ambas categorías señalan que sus padres no los castigan o los premian con el uso del celular en un porcentaje bastante elevado 92% y 75%, pero en el tercer grupo si hay un 25% de progenitores que si lo hacen.

En el siguiente cuadro veremos algunas consideraciones que los estudiantes hacen respecto al uso del celular, tanto en el ambiente familiar como escolar.

GRUPO	2do. Grupo 10 a 14 años		3er. Grupo 15 a 18 años	
	%	F	%	F
¿En cuál de estas situaciones apagas el celular?				
Cuando estoy en clase	29%	4	5%	1
Cuando estoy estudiando	21%	3	10%	2
Cuando estoy con la familia, comiendo, viendo tv.	14%	2	14%	3
Cuando estoy durmiendo	7%	1	14%	3
No lo apago nunca	29%	4	57%	12
¿Sueles recibir mensajes o llamadas de noche cuando ya estás en la cama?				
Nunca	8%	1	5%	1
Algunos días	84%	11	60%	12
Casi todos los días	0%	0	10%	2
Todos los días	8%	1	25%	5
¿Estás de acuerdo con alguna de las siguientes frases?				
He utilizado el celular para enviar mensajes fotos o videos ofensivos contra alguien	0%	0	14%	3
Alguna vez me han perjudicado con un mensaje, foto o video a través del celular	0%	0	5%	1
Conozco a alguna persona que está enganchando al celular	0%	0	24%	5
He recibido mensajes obscenos o de personas desconocidas	15%	2	0%	0
No estoy de acuerdo con ninguna	85%	11	57%	12

Autora: Marina Anzoátegui

Fuente: Cuestionario 2 aplicado al grupo de 10 a 18 años de edad.

Son preocupantes los resultados de este apartado ya que los del tercer grupo manifiestan que el 57% de ellos no apaga el celular nunca y los del segundo grupo el

29%, es decir que siempre están conectados, llegando a constituirse para ellos en el elemento que nunca duerme o que nunca descansa. Hay un 21% correspondiente al segundo grupo que lo apagan mientras estudian. Como hay chicos que nunca apagan el celular, deducimos que hay también quienes reciben llamadas en la noche o cuando ya están en la cama algunos días el 84% y 60%, para los dos grupos. Se debe considerar de igual manera el 10% y 25% del tercer grupo que reciben llamadas casi todos los días y todos los días respectivamente. Favorablemente hay un 85% y 57% que no se han visto perjudicados por mensajes, fotos o videos ofensivos. Pero si hay un 14% del tercer grupo que si lo ha hecho, quizá porque ya son mayores y se van involucrando en este tipo de situaciones.

En la próxima tabla estudiaremos algunas realidades respecto a los videojuegos dentro del ámbito familiar.

GRUPO	2do. Grupo		3er. Grupo	
	10 a 14 años		15 a 18 años	
¿Con quién sueles jugar a los videojuegos?				
Juego solo	37%	4	36%	8
Con mi madre	9%	1	0%	0
Con mi padre	9%	1	0%	0
Con mis hermanos	18%	2	14%	3
Con los amigos	27%	3	50%	11
¿Discutes con tus padres por el uso que haces de los videojuegos?				
No	50%	4	92%	12
Si	50%	4	8%	1
¿Por qué motivos?				
Por el tiempo que paso jugando	50%	1	100%	1
Por el momento en el que juego	0%	0	0%	0
Por el tipo de juegos	50%	1	0%	0
¿Te premian o te castigan por los videojuegos?				
No	87%	7	100%	13
Si	13%	1	0%	0

Autora: Marina Anzoátegui

Fuente: Cuestionario 2 aplicado al grupo de 10 a 18 años de edad

Nuevamente observamos que los chicos realizan estas actividades de ocio solos (37%, 36%) o en compañía de sus amigos (27% y 50%) y por último de sus hermanos

(18% y 14%), los padres tampoco tienen participación o vigilancia en estas diversiones de sus hijos, por lo que en un 50% y 92% no discuten por este aspecto con ellos y los que lo hacen es por el tiempo que pasan jugando, eso es lo que expresan el 50% y 100% de los dos grupos; además hay un 50% del segundo grupo que discute con sus padres por el tipo de juegos. Generalmente no los premian ni los castigan con el celular el 87% y 100%, ello significa que los padres no tienen control ni vigilancia sobre el uso de este dispositivo por parte de los hijos en su gran mayoría.

En la próxima plantilla veremos qué tanto conocen de los padres sobre los videojuegos que utilizan sus hijos en sus momentos libres, datos que están relacionados con la tabla anterior.

GRUPO	2do. Grupo 10 a 14 años		3er. Grupo 15 a 18 años	
	%	F	%	F
¿Sabes tus papás de qué van los videojuegos con los que juegas?				
No	25%	2	31%	4
Si	37%	3	61%	8
No lo sé	38%	3	8%	1
¿Si tus padres supieran? ¿Te dejarían jugar con ellos?				
Si con todos	50%	4	85%	11
Con algunos sí, con otros no	12%	1	15%	2
No me dejarían jugar con casi ninguno	38%	3	0%	0
¿Estás de acuerdo con alguna de las siguientes frases?				
Estoy enganchado con algún juego, o conozco a alguna persona que, en cuanto llega a casa no para de jugar	18%	2	7%	1
Los videojuegos pueden volverme violento. Es mucho más divertido jugar acompañado que solo	18%	2	14%	2
Los videojuegos me permiten hacer cosas que no puedo hacer en la vida real	27%	3	29%	4
No estoy de acuerdo con ninguna	37%	4	50%	7

Autora: Marina Anzoátegui

Fuente: Cuestionario 2 aplicado al grupo de 10 a 18 años de edad

Ventajosamente hay un 37% y 61% de sus padres que si saben de qué se tratan los videojuegos con los que se distraen sus hijos; pero, hay un 25% y 31% cuyos padres no lo saben, y en el segundo grupo hay un 38% que no saben si sus padres lo saben o no; afortunadamente hay un 50% y 85% que opinan que sus padres si los dejarían

jugar con todos juegos que poseen, así como un considerable 38% que manifiestan que sus padres no los dejarían jugar con casi ninguno de los juegos que poseen. Así mismo hay un 27% y 29% que piensan que los videojuegos les permiten hacer cosas que no pueden hacer en la vida real. Ante esta situación, es necesario que los padres se involucren en las actividades de sus hijos ya que el juego es un medio de socialización y la familia constituye el primer agente para lograr esta socialización, pero ella también debe ser el primer filtro y debe estar muy alerta a la información que reciben por los criterios antes vertidos.

En el cuadro que sigue veremos la programación de televisión preferida por los chicos de ambas categorías y lo que ellos opinan de esta pantalla.

	2do. Grupo 10 a 14 años		3er. Grupo 15 a 18 años	
	%	F	%	F
¿Qué tipo de contenidos de televisión prefieres?				
Películas	29%	13	25%	20
Dibujos animados	14%	6	14%	11
Deportes	14%	6	10%	8
Series	16%	7	15%	12
Concursos	11%	5	6%	5
Documentales	7%	3	12%	10
Noticias	7%	3	7%	6
Programas del corazón	2%	1	0%	0
Reality Shows	0%	0	11%	9
¿Estás de acuerdo con alguna de las siguientes frases?				
Veo más tv. de la que debería	5%	1	17%	5
Me gusta ver tv. acompañado a que solo	20%	4	38%	11
Alguna vez he visto programas que mis padres no me dejan ver	5%	1	7%	2
Me aburre la televisión	10%	2	14%	4
Elijo el programa antes de encender la tv.	5%	1	0%	0
Me encanta hacer zapping	5%	1	0%	0
Suelo enviar SMS para votar en concursos	5%	1	0%	0
Suelo enviar SMS a la tv. para que aparezca en pantalla	0%	0	4%	1
Lo primero que hago al llegar a casa es encender la tv.	5%	1	3%	1

No estoy de acuerdo con ninguna	40%	8	17%	5
---------------------------------	-----	---	-----	---

Autora: Marina Anzoátegui

Fuente: Cuestionario 2 aplicado al grupo de 10 a 18 años de edad.

Los programas preferidos por estos jóvenes son en primer lugar las películas (29% y 25%), en segundo lugar las series (16% y 15%) y en tercer lugar los dibujos animados con el 14%. Expresan el 20% y 38% que prefieren ver tv. acompañados, y el 40% y 17% no está de acuerdo con ninguna de las frases anteriormente anotadas. Este es un dato que deben aprovechar los padres, ya que pueden disfrutar juntos de este entretenimiento, a la vez que comparten opiniones y consejos a sus hijos, respecto a cualquier escena televisiva.

A pesar de que los adolescentes manifiestan que no pasaría nada si le quitan el celular por dos semanas, es evidente en ellos el uso generalizado de esta pantalla, con la que tienen un grado de dependencia, ya que muchos de ellos no la apagan ni para dormir, constituyéndose en el dispositivo que nunca se apaga o que nunca duerme, los padres no median con ellos su uso, ni de las otras pantallas tampoco. Finalmente quiero indicar que los jóvenes aducen que no discuten con sus padres por el uso de las pantallas, y lo que manifiestan que si dicen que el por el tiempo que hacen uso de ella, entonces pienso que el tiempo que los jóvenes están frente a las pantallas debe ser muchísimo más de dos horas. Debo indicar además que los padres no median ni regulan el uso de estos medios y tecnologías, por lo que se sugiere que deben involucrarse más en ellas con sus hijos no solamente para aprender sobre su manejo sino como medida de control y de compartir con sus hijos momentos de agradable conocimiento y esparcimiento.

6. CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

6.1. CONCLUSIONES

A través del desarrollo de las páginas que anteceden, puedo emitir las siguientes conclusiones de la Generación Interactiva de Machala:

6.1.1. REDES SOCIALES Y PANTALLAS

- © Entre las pantallas de preferencia del grupo de 6 a 9 años se destaca el televisor en un 86,36% frente al internet, en la categoría de 10 a 14 años prefieren la t.v. a los videojuegos y al celular en un 59%, en tanto que el tercer grupo de 15 a 18 años opta por el internet a los videojuegos el 90%, y a la t.v. el 80%, así mismo prefieren el celular a la t.v. el 71%, al MP3, MP4 y iPod el 76% y a los videojuegos el 80%.

La ventaja económica del tercer grupo 15 a 18 años posibilita que esté mejor equipado, lo que permite el uso y manejo de tecnología moderna en contraposición a los del primero y segundo que poseen pantallas más antiguas, lo que determina las preferencias. Las pautas de consumo están dadas por el grado de equipamiento en los hogares.

- © La penetración de las pantallas en los hogares ha sido tal que la generación interactiva prefiere “relacionarse” con conocidos y desconocidos o simplemente estar solos ante las pantallas, que compartir con la familia estos mismos equipos, ello lo confirma el 59% de niños, asombrosamente hay un 0% que prefieren el diálogo con la familia; los de la segunda categoría de 10 a 14 años, prefieren estar solos ante las pantallas el 24% y en familia el 35% y prefieren hablar con la familia el 29%, los del tercer grupo optan por la soledad ante las pantallas el 52%, hacerlo en familia el 38% y solo un 10% prefieren dialogar con la familia.

6.1.2 REDES SOCIALES Y MEDIACIÓN FAMILIAR

- © El aparato generalizado en todos los hogares es el televisor, y el número de ellos que poseen varían de acuerdo a las posibilidades económicas de los

padres, pero es lamentable que no compartan esta actividad con sus hijos, únicamente hay un 17%, 24% y 23% para las tres categorías que lo hace, más bien los chicos ven t.v. en compañía de sus hermanos el 57,14%, 28% y 23%, en la segunda (10 a 14 años) y tercera categoría (14 a 18 años) hay un 31% y 28% que ven t.v. solos; ante estos resultados nos damos cuenta que hace falta la supervisión de los padres frente a esta actividad que realizan sus hijos, ya que ellos tienen el firme compromiso de guiar sus prácticas de ocio, y sus hermanos no tienen la madurez, ni la experiencia para asumir ciertos compromisos que son de exclusiva responsabilidad de los padres, ellos son los llamados a mediar y a poner reglas claras y límites respecto al tiempo de uso y programas que le son permitidos y más que nada a recibir una orientación cuando por ejemplo los niños vean escenas de violencia tan comunes hoy en día que los canales de televisión o restringir el uso de videojuegos con contenidos no apto para ellos. Así también los chicos pueden dedicar demasiadas horas a este entretenimiento, descuidando su responsabilidad en lo que concierne a sus tareas escolares, afectando de esta manera su rendimiento, ya que generalmente realizan solos estas actividades y lo hacen en sus habitaciones.

- © En lo referente a la computadora, es el equipo que también ha tenido nivel casi totalitario de penetración en los hogares con conectividad a internet, sobre todo en la segunda y tercera categoría, no así en la primera debido a sus posibilidades económicas; con este alto nivel de conexión a internet, por la amplia variedad de información, entretenimiento, conocimiento y relaciones que establecen con las que pueden interactuar en tiempo real, Messenger, chat, etc., es lógico pensar que hay actividades que han quedado de lado como académicas y familiares en un 20%. En tanto que los videojuegos han quitado tiempo a los estudios y a la lectura 22% y 31% al tercer grupo. A pesar de que el mayor porcentaje indica que los padres preguntan qué hacen mientras están sus hijos conectados a internet, y un menor porcentaje apenas echan un vistazo, son muy escasos los padres que se detienen a ver en qué páginas navegan sus hijos, o se dan el tiempo para navegar juntos por sitios de interés, revisar su correo electrónico; esto es un indicativo de poca comunicación y escaso control que hay de padres a hijos, quizá por la brecha digital que existe, los padres no saben manejar la tecnología, pero por lo menos deben

aprovechar el momento para aprender junto a sus hijos asuntos de la nueva tecnología, o por lo menos sentarse con ellos para establecer límites respecto al uso de ella.

6.1.3. REDES SOCIALES Y ÁMBITO ESCOLAR

- © En el ámbito escolar, los estudiantes aprobaron en un 59% y 76% todas las materias del pensum académico, lo que indica que el uso de las tecnologías de la información no han afectado en proporciones mayores el rendimiento académico de los estudiantes y que el tiempo que han pasado frente a la computadora que generalmente es de dos horas de lunes a domingo y a pesar de las múltiples opciones de distracción que tiene esta herramienta, ha sido aprovechado para el desarrollo de sus tareas, es decir que los estudiantes le han dado un uso correcto, mismo que ha redundado en beneficio de su propio aprendizaje, cabe indicar que el manejo de este artefacto lo han aprendido solos (72% y 85%).
- © En el caso de los profesores, a pesar de que las instituciones educativas están equipadas con moderna tecnología no hacen uso de ella para brindar más y mejores conocimientos en el proceso de enseñanza aprendizaje, quienes engrosan las filas de los 3 de cada 10 ecuatorianos catalogados como analfabetos digitales, perdiendo la oportunidad de ofrecer un aprendizaje más enriquecedor, creativo e interactivo que incremente el interés por el aprendizaje de nuevos contenidos y destrezas de sus pupilos.

6.1.4. REDES SOCIALES, RIESGOS Y OPORTUNIDADES.

- © Se observa que el 29 y 57% de los adolescentes de 10 a 18 años nunca apagan el celular, convirtiéndose éste en el dispositivo que nunca duerme, no lo apagan ni en la noche, ni en clase, pasan conectados las 24 horas del día. Favorablemente hay un 85% y 57% por ciento que no se han visto perjudicados por mensajes, fotos o videos ofensivos. Pero si hay un 14% del tercer grupo que si lo ha hecho, quizá porque ya son mayores y se van involucrando en este tipo de situaciones. Muchos de ellos tienen celulares con conectividad a internet, desde donde se enlazan a través del Messenger o facebook con “amigos” el 45% y 50%, preocupa que el 54% y 52% a veces

usan webcam para relacionarse con ellos, algunos de los cuales son virtuales y los han conocido en un 38% y 33%. Los jóvenes y niños son asiduos consumidores de pantallas, es indiscutible que ellos son los más vulnerables a los riesgos, debido a que no tienen la madurez requerida para pensar o estimar la vigencia, legalidad y eficacia de los contenidos que se les presentan estos medios.

- © Observamos que los chicos realizan estas actividades de ocio solos (37%, 36%) o en compañía de sus amigos (27% y 50%) y por último de sus hermanos (18% y 14%), los padres tampoco tienen participación o vigilancia en estas diversiones de sus hijos, por lo que en un 50% y 92% no discuten por este aspecto con ellos y los que lo hacen es por el tiempo que pasan jugando, eso es lo que expresan el 50% y 100% de los dos grupos; además hay un 50% del segundo grupo que discute con sus padres por el tipo de juegos. Generalmente no los premian ni los castigan con el celular el 87% y 100%, ello significa que los padres no tienen control ni vigilancia sobre el uso de este dispositivo por parte de los hijos en su gran mayoría.

6.2 RECOMENDACIONES:

6.2.1. REDES SOCIALES Y PANTALLAS

- ® En vista de que los niños y adolescentes prefieren disfrutar solos de las tecnologías de la información y comunicación al diálogo con la familia, son los padres los que deben señalar el tiempo en que los hijos permanecerán frente a estos dispositivos y tratar de realizar actividades que propendan a retomar la unión y el disfrute en familia de otras actividades que estén fuera del ámbito de la tecnología concienciando en ellos que es más importante la comunicación familiar, y que las pantallas son solo un medio o una herramienta de estudio o trabajo y se le debe dar esta importancia como tal.
- ® Concienciar a los padres de que aunque dispongan de los medios económicos que les posibiliten la adquisición de estos aparatos, no deben convertirse en meros proveedores de tecnología para sus hijos, ni tratar de “entretenerlos” con ellos, ya que esto contribuiría a tomar el protagonismo tecnológico en sus hogares, a alejar a los hijos de los padres y que la tecnología sirva para disgregar a la familia.

6.2.2. REDES SOCIALES Y MEDIACIÓN FAMILIAR

- ® A pesar de que muchos padres son analfabetos digitales, lo que ahonda la brecha digital, a más de la generacional, ellos son los llamados mediar con sus hijos el uso de las pantallas, así como buscar momentos para compartir juntos; y es que ahora los chicos ya no se distraen con los juegos de nuestros tiempos, hoy por hoy la tecnología lleva la delantera en este aspecto, por lo tanto, los padres a la vez que supervisan las actividades de sus hijos en las computadoras, deben aprovechar y aprender acerca del manejo de la tecnología, aprendizaje que debe ser impartido por sus propios hijos, disminuyendo poco a poco la brecha digital.
- ® El Gobierno debería crear centros comunitarios de capacitación tecnológica, para que gradualmente se erradique el analfabetismo digital y que utilicen la computadora y el internet como una herramienta de estudio, de trabajo, para realizar actividades personales, sean sociales, de entretenimiento, comunicación, educativas, de negocio y así ponernos al nivel de las grandes potencias que realizan múltiples actividades por este medio, pero sobre todo para aunar lazos familiares.

6.2.3. REDES SOCIALES Y ÁMBITO ESCOLAR

- ® Que el pensum académico de los colegios aumente la carga horaria de Computación, para que los estudiantes se capaciten adecuadamente respecto al aprendizaje completo de los programas de Word, Excel y Power Point como herramientas básicas para la realización de sus tareas escolares, así como de otros programas de computación que le permita desarrollar sus destrezas.
- ® El gobierno debería iniciar un proceso de capacitación permanente con miras a lograr que la totalidad de los maestros del país manejen adecuadamente las nuevas tecnologías. Este nuevo paradigma es la denominada “Pedagogía Informacional” o “Infopedagogía”, para desarrollar las potencialidades y el talento humano, a partir de las competencias comunicacionales e informáticas que permitan un mejor aprovechamiento de los avances tecnológicos para su correcta aplicación en el proceso de enseñanza-aprendizaje.

6.2.4. REDES SOCIALES, RIESGOS Y OPORTUNIDADES

- ® Los jóvenes y niños como asiduos consumidores de pantallas, son los más vulnerables a los riesgos, debido a que no tienen la madurez requerida para pensar o estimar la vigencia, legalidad y eficacia de los contenidos que se les presentan estos medios, las tecnologías de la información y comunicación plantean nuevas formas de comunicarse, relacionarse, de aprender, de divertirse, por supuesto que las redes sociales tan usadas por niños y adolescente no escapa a los riesgos; debemos ser el puntal moral en el que se apoyen nuestros hijos y que ellos tengan la seguridad de que pueden contar con nosotros, interiorizando en ellos valores éticos, morales y espirituales sobre los cuales se sustente su discernimiento; el mayor riesgo es que como padres adoptemos una actitud pasiva, cómoda, dejando a nuestros hijos a la suerte de estas pantallas, sin ningún control, mediación, ni orientación.
- ® La otra parte le corresponde al sector educativo, siendo los maestros quienes deben también crear consciencia en los estudiantes que las pantallas son una herramienta de apoyo de la que nosotros tenemos el mando, no permitiendo que sean estas las que nos controlen y nos manejen.

6. REFERENCIAS BIBLIOGRAFIAS

- Ecuador, las cifras de la Migración Internacional. Última Actualización: Quito Ecuador 2006, UNFPA, FLACSO, Impresión RISPGRAF. Disponible en: http://tukuymigra.com/images/normativa/cat_est_tab_ecd_flacso1.pdf
- Instituto Nacional de Estadística y Censo, Estadística de Matrimonios y divorcios. Disponible en: http://www.inec.gob.ec/web/guest/ecu_est/reg_adm/est_vit/est_mat_div
- Anuario de Estadísticas Vitales: Matrimonios y Divorcios. Última Actualización: 2009. Disponible en: http://www.inec.gob.ec/web/guest/ecu_est/reg_adm/est_vit/est_mat_div
- Género y migración en la región sur. Gioconda Herrera y Alexandra Martínez, Facultad Latinoamericana de Ciencias Sociales. Última Actualización: 2002. Disponible en: http://www.flacso.org.ec/docs/gh_generoymigra.pdf
- Xavier Bringué. Última Actualización: 2011, Menores y Redes Sociales España, Gráficas Iguzquiza. Disponible en: [http://www.generacionesinteractivas.org/upload//libros/Libro-Menores-y-Redes-Sociales .pdf](http://www.generacionesinteractivas.org/upload//libros/Libro-Menores-y-Redes-Sociales.pdf)
- Xavier Bringué, Charo Sádaba. La generación interactiva en Madrid. Niños y adolescentes ante las pantallas, Foro generaciones interactivas. Última Actualización: 2011, España, Gráficas Iguzquiza. Disponible en <http://www.generacionesinteractivas.org/upload//libros/La%20Generaci%C3%B3n%20Interactiva%20en%20Madrid.pdf>
- Xavier Bringué, Charo Sádaba. La generación interactiva en Andalucía. Niños y adolescentes ante las pantallas. Última Actualización: 2011, España, Gráficas Iguzquiza. Disponible en:

<http://www.generacionesinteractivas.org/upload//libros/La%20Generaci%C3%B3n%20Interactiva%20en%20Andaluc%C3%ADa.pdf>

- Fernando García y Xavier Bringué, 2010, Educar hij@s interactiv@s en Argentina, Disponible en: http://www.generacionesinteractivas.org/upload//libros/educar-hijos_interactivos_Argentina.pdf
- La generación interactiva en Argentina. Niños y jóvenes ante las pantallas, Última Actualización: 2010. Disponible en: <http://www.generacionesinteractivas.org/upload//libros/Informe-la-Generaci%C3%B3n-Interactiva-Argentina.pdf>
- Xavier Bringué y Charo Sádaba, La generación interactiva en España. Niños y adolescentes ante las pantallas. Resumen ejecutivo. Última Actualización: 2009, España, Ariel. Disponible en: <http://www.generacionesinteractivas.org/upload//libros/Resumen-ejecutivo-La-Generacion-Interactiva-en-Espana.pdf>
- Xavier Bringué y Charo Sádaba, La generación interactiva en España. Niños y adolescentes ante las pantallas. Última Actualización: 2009, España, Ariel. Disponible en: <http://www.generacionesinteractivas.org/upload//libros/La-Generaci%C3%B3n-Interactiva-en-Espa%C3%B1a.pdf>
- La generación Interactiva en Iberoamérica, Niños y adolescente ante las pantallas. Última Actualización: 2008, España, Ariel. Disponible en: <http://www.generacionesinteractivas.org/upload//libros/Generaciones-Interactivas-en-Iberoamerica-Ninos-y-adolescentes-ante-las-pantallas.pdf>
- Calderín, Bringué y Sádaba. Incidencias de las pantallas del celular, el videojuego y la tv en la dinámica de la Generación Interactiva venezolana. Última Actualización: 2011 Venezuela. Disponible en: <http://www.generacionesinteractivas.org/upload//ART%C3%8DCULO%20VENEZUELA.pdf>

- Las condiciones de vida de los ecuatorianos. Resultados de la encuesta de condiciones de vida. Quinta ronda. Instituto Nacional de estadística y censo. Disponible en: www.inec.gov.ec
- http://www.inec.gob.ec/web/quest/noticias/nothome/muj_jef
- http://ecuadorforestal.org/wp-content/uploads/2010/05/CONSTITUCION_DE_LA_REPUBLICA_DEL_ECUADOR_20081.pdf
- http://www.mintel.gob.ec/index.php?option=com_content&view=article&id=1107:mi-mintel-e-inec-informaron-sobre-indicadores-de-las-telecomunicaciones-y-de-las-tic-en-el-ecuador&catid=171:histabril-2011&Itemid=115
- Castro Rojas Sebastián, 2008, Primer encuentro sobre juventud. Jóvenes y consumo de pantallas en Rosario, Facultad de Ciencias políticas. Disponible en <http://www.perio.unlp.edu.ar/observatoriodejovenes/archivos/ponencias/porta/castr-o.pdf>
- Garmendia, Martínez y otros. Riesgos y seguridad en internet. Los menores españoles en el contexto europeo, Servicio editorial de la Universidad del país Vasco. Última Actualización: Marzo 2011. Disponible en: http://www.gipuzkoagazteria.net/gestor/nodos/nodo_dok_din/RiesgosSeguridadInte-rnet.pdf
- Nuevas tecnologías. Disponible en: http://www.riial.org/nuevas_tec_01.htm
- <http://www.internetsano.do>
- Delitos informáticos: generalidades Dr. Santiago Acurio del Pino. Profesor de derecho informático de la PUCE. Disponible en: http://www.oas.org/juridico/spanish/cyb_ecu_delitos_inform.pdf
- <http://cincoweb.uca.edu.ar>

- Educar en la sociedad de la información. Alfabetizaciones Y Tic, Area, Gros, Marzal. Disponible en: <http://www.slideshare.net/manarea/alfabetizacion-tic-jite08-presentation>
- La igualdad de oportunidades educativas en el acceso a las nuevas tecnologías. Políticas para la alfabetización tecnológica. Disponible en http://www.quadernsdigitals.net/datos_web/biblioteca/l_1400/enLinea/8.pdf
- <http://www.utpl.edu.ec/gcblog/>
- Diario Hoy, Noticias de Ecuador. Disponible en: <http://www.hoy.com.ec/noticias-ecuador/tasa-de-crecimiento-de-la-poblacion-se-redujo-en-0-6-por-ciento-10540-10540.html>
- Reforma Curricular para la Educación Básica, consejo Nacional de Educación, MEC. Última Actualización: Quito Ecuador, mayo 1998 Disponible en: www.educar.org/tic/pasosasp
- <http://www.revistalideres.ec/2011-08-01/Informe/LD110801P11INFORME3.aspx>
- <http://www.abadiadigital.com/articulo/las-consolas-mas-vendidas-de-la-historia/>

7.- ANEXOS

Anexo 1

CARTA DE INGRESO A INSTITUCIONES EDUCATIVAS

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 la necesidad imperiosa de que en el Ecuador se realicen estudios con un alto nivel de impacto en el ámbito educativo y socio-económico.

Por ello, me permito dar a conocer que 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 Marina Anzoátegui Urdín egresada 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 tengan los resultados analizados, se entregará el debido reporte a Ud.

Atentamente,

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

12. LA MAYORÍA DE LAS VECES QUE UTILIZAS INTERNET SUELES ESTAR... (ES POSIBLE MÁS DE UNA RESPUESTA)

- Solo
- Con amigos y/o amigas
- Con hermanos y/o hermanas
- Con mi padre

- Con mi madre
- Con otros familiares (primos, tíos, etc.)
- Con un profesor o profesora

13. ¿Utilizas algún teléfono celular?

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

14. ¿Cómo conseguiste el teléfono móvil?

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

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

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

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

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

17. ¿Juegas con videojuegos o juegos de ordenador?

- No (pasa a la pregunta 21)
- Sí

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

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

- Computador

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

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

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

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

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

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

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

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

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

- Solo
- Mi padre

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

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

- Ordenador portátil
- Impresora
- Escáner (copia fotos en papel, libros, etc. al ordenador)
- Web cam
- MP3/MP4/iPod
- Cámara de fotos digital
- Cámara de vídeo digital
- Televisión de pago (digital o por cable: Digital Plus, ONO, 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/as
7. 5 Hermanos/as o más
8. Mi abuelo/a
9. Otras personas

5. ¿Cuál es la profesión de tu padre?

1. Está desempleado
2. Es jubilado
3. Trabaja en el hogar
4. Desempeña un oficio (trabaja en una fábrica, en mantenimiento, es albañil, obrero, carpintero, agricultor, mecánico, mozo, personal de seguridad, etcétera)
5. Realiza un trabajo técnico (maestro, ingeniero técnico, bancario, etcétera)
6. Realiza un trabajo de grado universitario (médico, abogado, arquitecto, ingeniero, dentista, etcétera)
7. No lo sé/otro

6. ¿Cuál es la profesión de tu madre?

1. Está desempleada
2. Es jubilada
3. Trabaja en el hogar
4. Desempeña un oficio (trabaja en una fábrica, en mantenimiento, carpintera, agricultora, mecánica, personal de seguridad, etcétera.)
5. realiza un trabajo técnico (técnico en computación, secretaria, diseñadora, fotógrafa, chef de cocina, cajera de banco, enfermera, comercial, militar, etc.)
6. Realiza un trabajo de nivel universitario (abogada, arquitecta, ingeniera, dentista, farmacéutica, profesora, psicóloga, médico, etc.)
7. No lo sé/otro

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

1. Irme a mi habitación a leer, navegar, jugar o escuchar música solo
2. navegar, jugar, ver la tele con mi familia
3. Leer, estudiar, irme a dormir
4. Hablar con mi familia

8. ¿Qué lees?

1. Nada
2. Sólo las lecturas obligatorias del colegio
3. Otras lecturas: libros, revistas o comics

9. ¿Cuántas horas al día estudias o haces la tarea entre semana?

1. Nada
2. 30 minutos

3. Entre 30 minutos y una hora
4. Entre una y dos horas
5. Entre dos y tres horas
6. Más de tres horas

10. ¿Cuántas horas al día estudias o haces la tarea los fines de semana?

1. Nada
2. 30 minutos
3. Entre 30 minutos y una hora
4. Entre una y dos horas
5. Entre dos y tres horas
6. Más de tres horas

12. ¿Tienes algún tipo de ayuda a la hora de hacer la tarea?

1. No (pasa a la pregunta 13)
2. Si

13. ¿Qué ayudas recibes a la hora de hacer la tarea? (es posible mas de una respuesta)

1. Voy a una academia
2. Tengo un profesor particular
3. Me ayudan mis hermanos/as
4. Me ayuda mi padre
5. Me ayuda mi madre

14 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

15. ¿Te ayudas del ordenador o internet para realizar los deberes o estudiar?

1. No (pasa a la pregunta 16)
2. Si

16. ¿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

17. 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

18. ¿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

19. ¿Tienes ordenador en casa?

1. No (pase a la pregunta 22)
2. Si

20. ¿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

21. ¿Tienes internet en tu casa?

1. No (pase a la pregunta 22)
2. Si

22. ¿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

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

1. No (pasa a la pregunta 51)
2. Si

24. 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

25. 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

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

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

27. 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

28. ¿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

29. ¿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

30. ¿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)

31. 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

32. ¿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)

33. 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

34. Mientras chateas o estás en el Messenger ¿usas webcam?

1. Nunca
2. A veces
3. Siempre

35. 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

36. ¿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

37. ¿Sueles usar internet para jugar en red?

1. No (pase a la pregunta 39)
2. Si

38. ¿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

39. 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

40. ¿Sueles utilizar redes sociales, (Tuenti, Facebook, etcétera)?

1. No (pase a la pregunta 41)
2. Si

41. ¿Puedes indicarnos qué redes sociales sueles utilizar? (Es posible mas de una respuesta)

1. Facebook
2. Orkut
3. Hi5
4. Tuenti
5. MySpace
6. WindowsLiveSpace
7. LinkedIn

8. Sonico
9. Otras redes sociales

42. ¿Has hecho alguna página web o algún blog?

1. No (pasar a la pregunta 44)
2. Si

43. ¿Con qué contenido? (Es posible mas de una respuesta)

1. Deportes
2. Software e informática
3. Programación de televisión
4. Noticias
5. Educativos
6. Culturales
7. Juegos
8. Música
9. Humor
10. Concursos
11. Adultos
12. Historia personal

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

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

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

1. Me pongo nervioso o me enfado cuando no puedo o no me dejan navegar
2. Creo que puedo poner cualquier foto/video mía en internet
3. Creo que puedo poner cualquier foto/video de mis amigos o familiares en internet

4. No hay ningún problema porque desconocidos sepan sobre mis aficiones o vida personal
5. No me importar agregar a desconocidos a mi Messenger
6. Es divertido hablar con desconocidos a través de internet
7. He utilizado internet para perjudicar a alguien (envío de fotos, videos, comentarios, etc.)
8. Alguien me ha perjudicado a través de internet (envío de fotos, videos, comentarios, etc.)
9. No estoy de acuerdo con ninguna

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

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

47. ¿Porqué motivos? (Es posible más de una respuesta)

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

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

1. No
2. Si

49. ¿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

50. 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

51. 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

52. 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

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

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

54. 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

55. ¿Tienes móvil propio?

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

56. ¿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

57. ¿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

58. ¿Qué tipo de teléfono tienes actualmente?

1. Comprado nuevo
2. De segunda mano

59. ¿Quién paga habitualmente el gasto del móvil?

1. Yo mismo
2. Mis padres
3. Otros

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

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

61. ¿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

62. 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.)

63. ¿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

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

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

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

1. No (pasa a la pregunta 66)
2. Sí

66. ¿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

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

1. No
2. Sí

68. ¿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

69. ¿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

70. ¿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

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

1. No (pasa a la pregunta 100)
2. Si

72. 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

73. ¿Juegas con la Playstation 2?

1. No (pasa a la pregunta 74)
2. Sí

74. 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

75. ¿Juegas con la Playstation 3?

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

76. 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

77. ¿Juegas con la XBox 3600?

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

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

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

79. ¿Juegas con Nintendo Wii?

1. No (pasa a la pregunta 80)
2. Si

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

1. Wii Paly
2. Mario Kart
3. Wii Fit
4. Super Mario galaxy
5. Super smash bros brawl

6. Mario y Snic en los juegos Olímpicos.
7. Big Brain academy
8. Triiivial
9. Link's crossbow training + Wii Zapper
10. Mario Party 8
11. Ninguno

81. ¿Juegas con la PSP?

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

82. 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 Simpsom – el videojuego
9. God of war: Chains of Olympus
10. Buzz! Concurso de bolsillo
11. Ninguno

83. ¿Juegas con la Nintendo DS?

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

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

1. New Super Mario Bross
2. Cocina conmigo
3. Magia en acción
4. 42 juegos de siempre
5. Brain Training del Dr. Kawashima
6. Mario y Sónico en los juegos Olímpicos
7. Mario Kart DS
8. Más Brain Training

9. Guitar Hero: On Tour
10. Imagina ser mamá
11. Ninguno

85. ¿Juegas con los Gameboy?

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

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

1. Super Mario Bros
2. Boktai: The Sun Is Your Hand
3. PoKémon Yellow
4. Final Fantasy Tactics Advance
5. Legend of Zelda: DX
6. Mario Tennis
7. Dragon Ball Z
8. Asterix y Olbelix
9. Los Sims toman la calle
10. Pokémon Esmeralda
11. Ninguno

87. ¿Juegas con el ordenador?

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

88. 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

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

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

90. 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

91. ¿Tienes juegos pirateados?

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

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

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

93. ¿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

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

1. No (pasa a la pregunta 95)
2. Sí

95. ¿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

96. ¿Te premian o te castigan con los videos juegos?

1. No
2. Si

97. ¿Sabes tus papas de qué van los video juegos con los que juegas?

1. No
2. Si
3. No lo sé

98. 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

99. ¿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

100. ¿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.

101. ¿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

102. ¿Dónde está el televisor o televisores en tu casa? (Es posible más de una respuesta).

1. En mi habitación
2. En la habitación de un hermano/a.
3. En la habitación de mis padres
4. En la sala de estar
5. En la cocina
6. En un cuarto de juegos

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

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

104. 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

105. ¿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

106. ¿Cuando ves la tele sueles hacerlo?..... (Es posible más de una respuesta).

1. Solo

2. Con mi padre
3. Con mi madre
4. Con algún hermano/a
5. Con otro familiar
6. Con un amigo/a

107. ¿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

108. ¿Discutes con tus padres por el uso que haces de la TV?

1. No (Pasa a la pregunta 109)
2. Si

109. ¿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

110. ¿Te castigan o premian con la tele?

1. No
2. Si

111. 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

112. ¿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.)

113. ¿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

114. ¿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

115. ¿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.

116. ¿De la siguiente lista de cosas selecciona todas aquellas que tengas en casa?

1. Ordenador portátil
2. Impresora
3. Scanner
4. Webcam
5. USB o disco duro externo
6. Mp3/ Mp4/iPod
7. Cámara de fotos digital
8. Cámara de video digital
9. Televisión de pago (Digital o por cable Digital Plus, ONO, Imagenio, etc.)
10. Equipo de música
11. Teléfono fijo
12. DVD
13. Disco duro multimedia (para bajar películas y verlas en la televisión)
14. Ninguna de estas tengo otras.

117. ¿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

118. ¿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

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

1. Internet
2. Televisión
3. No lo sé

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

1. Wii
2. PlayStation 3

3. No lo sé

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

1. PSP

2. Nintendo DS

3. No lo sé

Anexo 4

FOTOS DE LA ESCUELA FISCAL MIXTA “MERCEDES CRUZ DE CRUZ”



Anexo 5

FOTOS DE LA UNIDAD EDUCATIVA PARTICULAR "7 DE MAYO"



Anexo 6

FOTOS DE LA UNIDAD EDUCATIVA “PRINCIPITO Y MARCEL LANIADO DE WIND”

