



**UNIVERSIDAD TÉCNICA PARTICULAR DE LOJA**  
*La Universidad Católica de Loja*

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

***“GENERACIONES INTERACTIVAS EN ECUADOR, ESTUDIO  
REALIZADO EN LAS INSTITUCIONES EDUCATIVAS; ESCUELA  
JOSÉ MARÍA VELASCO IBARRA, ESCUELA JULIO MARTÍNEZ  
ACOSTA, COLEGIO CONSEJO PROVINCIAL DEL CARCHI DE LA  
CIUDAD DE TULCÁN PROVINCIA DEL CARCHI EN EL AÑO 2011”***

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

**AUTORA:**

Verónica Rubiela Cabrera Cadena

**MENCIÓN**

Educación Básica.

**DIRECTORA DEL PROYECTO DE INVESTIGACIÓN:**

Mgs. María Elvira Aguirre Burneo

**TUTOR DEL TRABAJO FIN DE CARRERA:**

Mgs. Henry A. Quezada Ochoa

**CENTRO UNIVERSITARIO TULCÁN**

2011

# CERTIFICACIÓN

MGS. HENRY A. QUEZADA  
TUTOR DEL 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.

.....

Mgs. Henry A. Quezada O.

Loja, Diciembre del 2011

## **ACTA DE DECLARACIÓN Y CESIÓN DE DERECHOS**

Yo, Verónica Rubiela Cabrera Cadena, 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 grados que se realicen a través, o con el apoyo financiero, académico o institucional de la Universidad.

.....  
C.I. 0401144464

## **AUTORÍA:**

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

---

Verónica Cabrera Cadena  
**C.I. 0401144464**

## **AGRADECIMIENTO:**

*Para poder realizar este trabajo de la mejor manera posible fue necesario el apoyo de muchas personas a las cuales quiero agradecer*

*A Dios por permitirme llegar hasta este momento tan importante de mi vida y lograr otra meta más en mi carrera.*

*Gracias a mi esposo e hijos por su apoyo, comprensión y amor que me permite sentir poder lograr lo que me proponga, gracias por ser parte de mi vida; son lo mejor que me ha pasado.*

*Gracias a mis padres por su cariño, comprensión y apoyo, Gracias por guiarme sobre el camino de la educación. Creo ahora entender porque me obligaban a mi media hora de máquina de escribir, a terminar mi tarea antes de salir a jugar, y muchas cosas más que no terminaría de mencionar.*

*Gracias a mis hermanos Ely y Oscar por sus comentarios, sugerencias y opiniones. Además de ser unos buenos amigos fueron la mejor compañía para compartir el mismo techo.*

*Gracias a mi tutor de tesis Msc. Henry Quezada un eterno agradecimiento quien desinteresadamente me brindo su ayuda y apoyo incondicional para que mi trabajo sea un éxito.*

*Finalmente a esta prestigiosa universidad la cual abre sus puertas y da la oportunidad a toda clase de personas sin distinción alguna preparándonos para un futuro competitivo y formándonos como personas de bien.*

## **DEDICATORIA:**

*A mi Señor, Jesús, quien me dio la fe, la fortaleza, la salud y la esperanza para terminar este trabajo.*

*A mi esposo Alex, quien me brindó su amor, su cariño, su estímulo y su apoyo constante. Su comprensión y paciente espera para que pudiera terminar el grado son evidencia de su gran amor. ¡Gracias mi Gordo!*

*A mis adorados hijos Daniel Alejandro y Juan Camilo quienes me prestaron el tiempo que les pertenecía para terminar y que fueron mi principal motivación y los que me alentaban siempre con sus notitas, "No te rindas" y "Sé fuerte". ¡Gracias, mis tesoros!*

*A mis padres, quienes me enseñaron desde pequeña a luchar para alcanzar mis metas. Mi triunfo es el de ustedes, ¡los amo!*

*A mis queridos suegros y tía Soñita quienes cuidaron de mis hijos mientras realizaba mis estudios, ¡Gracias! Sin ustedes no hubiese podido hacer realidad este sueño.*

*A los que nunca dudaron que lograría este triunfo: mis hermanos Ely y Oscar, mis cuñados, y mis amigas. De corazón muchas gracias.*

# ÍNDICE

Portada .....	i
Certificación.....	ii
Acta de Cesión de Derechos.....	iii
Autoría.....	iv
Agradecimiento .....	v
Dedicatoria.....	vi
<b>1. RESÚMEN.....</b>	<b>1</b>
<b>2. INTRODUCCIÓN.....</b>	<b>3</b>
<b>3. MARCO TEÓRICO</b>	
3.1. Caracterización sociodemográfica ecuatoriana, del ámbito escolar y familiar.	5
3.1.1 Entorno Educativo, la comunidad educativa.....	8
3.1.2 La demanda de la educación, la comunidad educativa.....	19
3.2. Niños y adolescentes ante las pantallas	
3.2.1. Investigaciones sobre las pautas de consumo sobre las pantallas entre los niños y adolescentes de 6 a 18 años .....	24
3.2.1 Los riesgos que plantean las TIC's .....	27
3.2.2. Las oportunidades que plantean las TIC's .....	30
3.3. Estudios e iniciativas sobre la protección del menor y del adolescente en el entorno de las TIC's.	
3.3.1. Iniciativas en el ámbito de la regulación .....	31
3.3.2. Iniciativas en el ámbito de la mediación familiar .....	34
3.3.3. Alfabetización de las TIC's .....	35
<b>4. METODOLOGÍA</b>	
4.1. Diseño de la investigación.....	42
4.2. Participantes de la investigación.....	42
4.3. Técnicas e instrumentos de la investigación	
4.3.1. Técnicas.....	43
4.3.2. Instrumentos.....	43

4.4. Recursos.....	44
4.4.1. Humanos	
4.4.2. Institucionales	
4.4.3. Materiales	
4.4.4. Económicos	

4.5. Diseño y Procedimientos.....	44
-----------------------------------	----

## **5. INTERPRETACIÓN, ANÁLISIS Y DISCUSIÓN DE RESULTADOS**

5.1. Caracterización sociodemográfica	
5.1.1. Contexto sociocultural y biológico del niño.....	45
5.1.2. Contexto sociocultural, familiar y biológico del adolescente.....	48
5.1.3. Contexto sociocultural, familiar(económico) y biológico del joven.....	53
5.2. Redes sociales y pantallas	
5.2.1. Uso de redes sociales relacionadas con la internet (facebook, twitter, Hi5, skype, e-mail, etc) y pautas de consumo.....	59
5.2.2. Uso de pantallas ( televisión, celular, video juegos, computador) y pautas de consumo.....	62
5.2.3. Uso de las tecnologías e impacto (positivo-negativo) en el ámbito familiar y escolar.....	69
5.3. Redes sociales y mediación familiar	
5.3.1. Relación de las tecnologías con el entorno familiar.....	76
5.3.2. Pautas de consumo relacionadas con las tecnologías en el entorno familiar.....	78
5.3.3. Tiempo dedicado a las tecnologías en relación a la familia.....	84
5.3.4. Relación de “poder adquisitivo” de la tecnología en la familia.....	90
5.4. Redes sociales y ámbito escolar	
5.4.1. Conocimiento y relación de las tecnologías con el ámbito escolar y familiar.....	91
5.4.2. Uso de las tecnologías en relación al ámbito escolar y familiar.....	92
5.4.3. Tiempo dedicado a las tecnologías en el ámbito escolar y familiar.....	99
5.5. Redes sociales riesgos y oportunidades	
5.5.1. Regulación y uso de las tecnologías.....	105
5.5.2. Mediación familiar en relación a la tecnología.....	107
5.5.3. Acceso a la tecnología en función del uso- utilidad.....	113
5.6. Relación de los jóvenes con respecto al ambiente familiar (ILFAM).....	119

<b>6. CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES</b>	
6.1. Conclusiones.....	121
6.2. Recomendaciones.....	122
<b>7. REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS.....</b>	<b>123</b>
<b>8. ANEXOS</b>	
8.1. Anexos 1.....	124
8.2. Anexos 2.....	125
8.3. Anexos 3.....	156

# 1. RESUMEN

Sin duda las TIC's ocupan un lugar primordial en la educación actualmente, hablar de un computador, o un celular, es como antes una máquina de escribir algo tan necesario que todas las personas lo tienen y están dispuestas a irlos mejorando sin importar el costo.

En los niños, jóvenes y adolescentes es mucho más alarmante este aspecto ya que toda la información que se puede adquirir a través del internet, la televisión, los juegos electrónicos puede ser perjudicial para la salud, y son ellos quienes prefieren estar horas sobre horas frente a una pantalla antes que compartir actividades recreativas con sus familias.

Se dice de que así como las TIC's han facilitado el trabajo en muchos aspectos y ha mejorado las comunicaciones han destruido también hogares y mentes frágiles susceptibles a toda la basura que en ellas se promociona.

Todo en exceso es perjudicial, éste es el lema con el que se debería educar a los niños y jóvenes, permitiendo pero supervisando todas las actividades que realizan frente a una pantalla.

El presente trabajo de investigación se lo realizo en la Escuela José María Velasco Ibarra, Escuela "Julio Martínez Acosta" y Colegio "Consejo Provincial" de la ciudad de Tulcán; en tercero, sexto y segundo año de bachillerato respectivamente.

Se puede concluir de que, los niños y niñas no pasan el tiempo suficiente con sus padres, pues prefieren los video juegos, el ordenador y las televisiones para ocupar su tiempo libre, lo que a criterio mío es perjudicial para el desarrollo de los niños y niñas, pues en la niñez y adolescencia atraviesan una etapa de constantes transformaciones y dudas y no les es posible contar con la información adecuada, esto los lleva a tomar caminos equivocados.

Es por estas circunstancias que se debe tomar en cuenta que las Instituciones Educativas juegan un papel vital en el proceso de enseñanza, no solo se habla de contenidos teóricos sino de reglas para la vida, que permitan profesionales excelentes, madres y padres de familia conscientes; niños, niñas, adolescentes y jóvenes que reconozcan que las tecnologías son necesarias pero cuando se necesita construir al momento en que mal encaminan se convierten en el peor invento de los hombres.

Las tecnologías informáticas, y todos los grandes inventos del hombre pasan a convertirse entonces en dos oportunidades para los seres humanos, brindan la oportunidad de mejorar, actualizarse, ser competitivos pero también destruyen hogares, forman hijos inconscientes que viven en un mundo al que no pertenecen.

Este enfoque es el que se debe tener al momento de adquirir uno de esos equipos, en casa se prepara a la familia para recibirlos o simplemente se los compra para compensar el tiempo que no se puede pasar en el hogar.

## 2. INTRODUCCIÓN

Las nuevas Tecnologías de la Información y de la Comunicación han evolucionado espectacularmente en los últimos años, debido especialmente a su capacidad de interconexión a través de la Red.

Esta nueva fase de desarrollo va a tener gran impacto en la organización de la enseñanza y el proceso de aprendizaje, la acomodación del entorno educativo a éste nuevo potencial y la adecuada utilización didáctica del mismo supone un reto sin precedentes. Se han de conocer los límites y los peligros que las nuevas tecnologías plantean a la educación y reflexionar sobre el nuevo modelo de sociedad que surge de esta tecnología y sus consecuencias.

Nadie duda ya de que la llegada de las tecnologías de la información y comunicación ha supuesto una revolución tan importante como la que provocó la invención de la escritura o de la imprenta, pero mientras que los grandes descubrimientos que han marcado la evolución de las civilizaciones se espaciaron en el tiempo, la revolución actual se ha producido en muy poco espacio de tiempo, ha invadido todos los sectores de la vida social y está en vías de modificar las bases de la economía.

El paradigma de las nuevas tecnologías son las redes informáticas, los ordenadores, aislados, nos ofrecen una gran cantidad de posibilidades, pero conectados incrementan su funcionalidad en varios órdenes de magnitud, formando redes, los ordenadores no sólo sirven para procesar información almacenada en soportes físicos (disco duro, disquetes, CD ROM, etc.) en cualquier formato digital, sino también como herramienta para acceder a información, a recursos y servicios prestados por ordenadores remotos, como sistema de publicación y difusión de la información y como medio de comunicación entre seres humanos. Todo ello ha hecho de Internet un fenómeno con el que es preciso contar a partir de ahora en todas las esferas de la actividad humana, incluida la educación.

Las consecuencias de estos avances están provocando continuas transformaciones en nuestras estructuras económicas, sociales y culturales, su gran impacto en todos los ámbitos de nuestra vida, hace difícil que podamos actuar eficientemente prescindiendo de ellas; el mundo laboral, la sanidad, la gestión económica o burocrática, el diseño industrial o artístico, la comunicación interpersonal, la información, la calidad de vida o la educación.

Las tecnologías Informáticas vienen siendo uno de los grandes progresos que ha tenido la humanidad, en muchos de los países industrializados los equipos tecnológicos han remplazado al hombre en sus labores diarias.

La educación y la tecnología son dos cosas muy estrechamente relacionados ya que sin educación es imposible que haya avances tecnológicos y sin tecnología la educación pasaría a ser obsoleta.

Dentro de lo que es educación contemplamos varias opciones la educación a distancia; la educación semi presencial, los estudios libres, todos ellos utilizando especialmente fuentes virtuales, ya que el poco contacto que se tiene con los maestros obliga a los estudiantes a recurrir a medios como el Internet para poder ampliar los conocimientos que se les imparte en las guías estudiantiles.

Porque no tener en cuenta también que el uso de un computador es útil y básico en todos los campos; estudiantil, profesional e incluso familiar. Los jóvenes e incluso los niños y niñas actualmente deben prepararse para los desafíos a los que se están enfrentando diariamente.

Por lo necesarias que se han vuelto las tecnologías informáticas se hace indispensable de que en las Instituciones Educativas, se fomente una educación participativa en este campo en donde a los niños no se los ponga frente a un computador solo por pasar el tiempo, sino que al contrario, se les permita conocer lo positivo de estas herramientas, sus beneficios y sobre todo las facilidades que nos brindan.

Esta investigación ha sido factible gracias a la colaboración de los docentes de la UTPL por sus asesoramientos lo que permitió que el trabajo se lo realice de una manera adecuada sin molestar a los directivos de las Instituciones Educativas.

De igual forma en las Instituciones Educativas las autoridades estuvieron prestas a facilitar este proceso y por ello el trabajo se lo realizó con todos los niños en una manera ordenada y con resultados acordes a la tarea investigativa propuesta.

Los objetivos se cumplieron en un 100% al parecer del investigador ya que obtuvo la información necesaria para hablar de un trabajo exitoso, la tarea fue investigar y se lo logro acorde a los lineamientos propuestos sin inconvenientes; ya que el tema es innovador y los padres de familia, maestros e incluso estudiantes no han tomado en cuenta las consecuencias catastróficas del abuso o mal uso de las tecnologías informáticas.

### **3. MARCO TEÓRICO**

#### **3.1 CARACTERIZACIÓN SOCIODEMOGRÁFICA ECUATORIANA DEL ÁMBITO ESCOLAR Y FAMILIAR.**

Ecuador (oficialmente República del Ecuador) es un país situado en la parte noroeste de América del Sur. Ecuador limita al norte con Colombia, al sur y al este con Perú y al oeste con el océano Pacífico.

El país tiene una extensión de 256.370 km<sup>2</sup> y una población de más de 14 millones de personas, Ecuador es surcado de norte a sur por una sección volcánica de la cordillera de los Andes (70 volcanes, siendo el más alto el Chimborazo, con 6.310 msnm) al oeste de los Andes se presentan el Golfo de Guayaquil y una llanura boscosa; y al este, la Amazonía, es el país con la más alta concentración de ríos por kilómetro cuadrado en el mundo. En el territorio ecuatoriano, que incluye las islas Galápagos 1000 km al oeste de la costa, se encuentra la biodiversidad más densa del planeta. (Ecuador Presente).

Los primeros asentamientos humanos en el territorio ecuatoriano se remontan a 12000a. C. (El Inga, Chobshi, Cubilán, Las Vegas), posteriormente se desarrollaron varios pueblos precolombinos.

El Imperio incaico conquistó la región a mediados del siglo XV, y la conquista española en este territorio se inició un siglo después, en 1534, fue colonia española durante casi trescientos años.

La época independentista tuvo sus orígenes en 1809 e inició el proceso emancipador comprendido desde 1820 hasta el 1822, después de la definitiva independencia del dominio español, parte del territorio se integró rápidamente a la Colombia, mientras el territorio del litoral permaneció independiente hasta la anexión vía manu militari por parte de Simón Bolívar.

En 1830 los territorios colombianos del sur se separaron y se creó la nación ecuatoriana, desde los inicios de la república existió una inestabilidad política lo que condujo al origen de varias revoluciones a lo largo del siglo XIX.

El siglo XX estuvo marcado por la poca o nula participación del país en las guerras mundiales, varios conflictos limítrofes con el Perú, y la conformación de gobiernos militares.

En 1979, el Ecuador volvió al sistema democrático, aunque la inestabilidad política entre 1996 a 2006 llevó al país a una crisis económica y social, con tres presidentes derrocados, una quedó rechazada por falta de normativa y tres interinazgos.

Para completar los gobiernos derrocados vieron una etapa que se desvaneció con el gobierno de Rafael Correa, quién no solo luego de décadas ha logrado tener más de cuatro años en el poder con un apoyo admirable frente a los efectos o cotidianidades propias de la política en el tiempo, lleva desde el 15 de enero de 2007 un gobierno que terminará su segundo periodo el 24 de mayo de 2013 y con un apoyo que no ha disminuido por debajo del 60% en cinco años, siendo potencialmente reelecto por cuatro años más al carecer de un contrincante que lo pueda medir aún dentro de una oposición pobre y sin mucho reconocimiento social y un progreso notorio del país frente a otros países de la región y de anteriores administraciones.

En las últimas décadas, las interpretaciones sobre la desigualdad en la educación han pasado de un enfoque unidimensional más determinista a una visión multidimensional e interactiva. Está ampliamente constatado que las diferencias sociales y culturales de los alumnos condicionan su progreso educativo y los resultados que obtienen.

El informe de la OCDE-CERI (1995) sobre los alumnos con riesgo de fracaso señala siete factores predictivos del bajo nivel escolar que están estrechamente relacionados con la desventaja social; pobreza, pertenencia a una minoría étnica, familias inmigrantes o sin vivienda adecuada, desconocimiento del lenguaje mayoritario, tipo de escuela, lugar geográfico en el que viven y falta de apoyo social, pero no existe una correspondencia estricta entre las desigualdades sociales y las desigualdades educativas.

Hay otros factores, como la familia, el funcionamiento del sistema educativo y la propia escuela que pueden incrementar o disminuir estas desigualdades.

El ambiente de la familia y su compromiso con la escuela tienen una indudable repercusión en el progreso educativo de los alumnos.

Los recursos familiares, su nivel de estudios, los hábitos de trabajo, la orientación y el apoyo académico, las actividades culturales que se realizan, los libros que se leen, la estimulación para explorar y discutir ideas y acontecimientos y las

expectativas sobre el nivel de estudios que pueden alcanzar los hijos, son factores que tienen una influencia muy importante en la educación de los alumnos, sin embargo; lo más importante no es describir estas relaciones genéricas entre el contexto social y el familiar, sino analizar qué tipo de relaciones se establece entre las configuraciones familiares singulares y el universo escolar (Lahire, 2000).

Desde esta perspectiva, lo importante no es el capital cultural que se posee sino cómo se transmite. Un capital cultural enriquecido puede tener escasa incidencia en el progreso educativo de los hijos.

Por el contrario, los padres con escaso capital escolar pueden tener una mayor influencia por el tipo de relaciones que mantienen con sus hijos y por la búsqueda constante de experiencias que les enriquezcan, lo que contribuye a que sus resultados educativos sean positivos.

El funcionamiento del sistema educativo tiene también una notable influencia en los niveles de desigualdad educativa, los recursos existentes, el apoyo a las familias, los criterios de admisión de los alumnos en las escuelas, el número de alumnos por aula, la formación y motivación de los profesores, las facilidades para que los alumnos prosigan sus estudios, los materiales disponibles en el aula y los criterios de evaluación establecidos, son condiciones generales que tienen mucha relación con los índices de escolaridad y con los resultados que obtienen los alumnos.

Este reconocimiento de la influencia del sistema educativo no puede conducir a olvidar la responsabilidad específica que las escuelas y los profesores individuales tienen para reducir las desigualdades. Hay escuelas que han creado un clima ampliamente aceptado de estudio y de participación, en las que existen expectativas positivas en relación con los objetivos educativos que se han establecido y en las que se reflexiona sobre las opciones educativas, los sistemas de evaluación y los métodos pedagógicos más adecuados para conseguir involucrar y motivar a los alumnos en sus aprendizajes.

En muchas de ellas se busca la implicación de los padres y se desarrollan iniciativas continuadas para elevar su nivel de formación y su compromiso con la educación de los hijos, son escuelas dispuestas a combatir con decisión el abandono escolar prematuro.

Otras, por el contrario, no han sido capaces de desarrollar un proyecto coherente y sus profesores están poco motivados para presentar experiencias de aprendizaje interesantes y tienen poca ilusión para generar la participación de los padres y de los alumnos, lo que les lleva a aceptar con cierto fatalismo los esperados porcentajes de abandono escolar (Marchesi, 2000).

### **3.1.1 Entorno Educativo**

La educación en el Ecuador y en toda América Latina experimentó una expansión notable a partir de 1950-1960, con logros importantes como son la reducción del analfabetismo adulto, la incorporación creciente de niños y jóvenes al sistema escolar particularmente de los sectores pobres de la sociedad, la expansión de la matrícula de educación inicial y superior; una mayor equidad en el acceso y retención por parte de grupos tradicionalmente marginados de la educación tales como: las mujeres, los grupos indígenas y la población con necesidades especiales, el creciente reconocimiento de la diversidad étnica, cultural y lingüística y su correspondiente expresión en términos educativos.

No obstante, en este trayecto fueron quedando pendientes y acumulándose muchos problemas, no sólo cualitativos sino también cuantitativos, que hacen a la equidad, a la pertinencia y a la calidad de la oferta educativa, a los contenidos, procesos y resultados de aprendizaje tanto de los alumnos como de los propios maestros.

La difícil situación económica, social y política que ha atravesado el país en los últimos años, marcada entre otros por una agudización de la pobreza y un fenómeno masivo de migración, ha contribuido a deprimir aun más el cuadro educativo, provocando incluso la reversión de algunos logros históricos, esto es particularmente grave en un momento en que la información y el conocimiento pasan a ser reconocidos como los puntales de la nueva "sociedad del aprendizaje", y el aprendizaje a lo largo de toda la vida se instala como un paradigma y un principio orientador para replantear los sistemas de educación y aprendizaje en todo el mundo.

Las sucesivas reformas (administrativas, curriculares, pedagógicas) ensayadas en el país desde fines de la década de 1980 y a lo largo de la década de 1990 no han tenido los resultados esperados en términos de mejoramiento de la calidad de la

educación, habiendo contribuido más bien a reforzar el endeudamiento externo, la fragmentación de la política educativa y el debilitamiento del Ministerio de Educación, Cultura, Deportes y Recreación (MEC) con la instalación de unidades ejecutoras ubicadas fuera de éste, a cargo de los llamados "proyectos internacionales", financiados con préstamos del Banco Mundial y del BID.

La evaluación nacional de los compromisos adquiridos por el país en el marco de la iniciativa mundial de Educación para Todos (Jomtien, Tailandia, 1990), mostró escasos avances en las seis metas planteadas para la década de 1990 en relación a la educación básica, a saber la expansión de los programas destinados a la primera infancia, la universalización de la educación primaria, la reducción del analfabetismo adulto a la mitad de la tasa vigente en 1990, la ampliación de los servicios de educación básica para jóvenes y adultos y la ampliación de las oportunidades de información de la población en relación a ámbitos claves para mejorar la calidad de la vida.

La enseñanza y el aprendizaje en el sistema educativo, desde el pre-escolar hasta la universidad, son desde hace tiempo motivo de diagnóstico, insatisfacción y crítica pública, y sujetos a reformas intermitentes y superficiales.

A lo largo del 2002, y sobre todo en los últimos meses, la educación volvió a ser colocada en el escenario nacional y en la agenda electoral, fundamentalmente en torno al Contrato Social por la Educación, un movimiento ciudadano que se propone asegurar diez años de educación básica de calidad para todas y todos los ecuatorianos, y el cual ha contado con la adhesión de amplios sectores de la sociedad, el Presidente electo, Lucio Gutiérrez, y su esposa, adhirieron personalmente al Contrato Social.

Éste es un momento fértil para sembrar un nuevo compromiso y una nueva agenda educativa en el país, la transición gubernamental coincide con una importante movilización social en torno a la educación, el país ha retomado la iniciativa para identificar y dar solución a nuestros propios problemas, pasando del lamento a la propuesta y a la acción ("Solo la educación cambia al Ecuador" fue la consigna de esta primera fase del Contrato Social), y se ha reactivado la posibilidad del diálogo y la concertación entre sectores y actores muy diversos (entre ellos, dos actores tradicionalmente antagónicos, el MEC y la Unión Nacional de Educadores – UNE), todo lo cual sienta bases para un renovado compromiso nacional en torno a la educación.

La propia dinámica seguida para la elaboración del Programa de Unidad y Desarrollo Nacional de la Alianza Sociedad Patriótica-Pachakutik-Sociedad Civil, en torno a estas Mesas Temáticas, constituye una experiencia inédita en el país, que muestra la posibilidad de construir gobierno democráticamente, contando con profesionales nacionales y haciendo del diálogo, la consulta y la participación social herramientas fundamentales en dicha construcción. La importante presencia indígena aporta novedad y dinamismo particular a este proceso, acercando la posibilidad real de la interculturalidad como un eje transversal del quehacer nacional y del quehacer educativo específicamente.

Algunas fortalezas que cabe destacar, enriquecer y aprovechar como dinamizadores del desarrollo y del cambio educativo en el país son:

- Continuada demanda por educación, a pesar de la crisis y los altos índices de pobreza y el descreimiento de la sociedad ecuatoriana, lo que muestra que la educación continúa siendo, para la mayoría de la población, un valor y una esperanza de futuro mejor.
- Ampliación del ámbito de lo educativo, más allá del sistema formal.
- Diálogo entre distintos sectores y despolarización del debate entre gobierno y sindicato docente.
- Varias generaciones interactuando en el diagnóstico y la respuesta a los problemas de la educación.
- Mayor interés y participación en la cuestión educativa por parte de organismos locales y seccionales, y reivindicación de la descentralización y la desconcentración como herramientas del buen gobierno.
- La diversidad reconocida cada vez más como potencialidad y recurso, antes que como problema.
- La perspectiva de los derechos crecientemente adoptada en el sistema educativo.
- Interés y predisposición de los profesores por actualizarse antes los cambios en el conocimiento, dar respuesta racional a las nuevas tecnologías y seguir aprendiendo.
- Procesos y proyectos de innovación pedagógica y curricular en marcha, algunos de los cuales se insertan o tienen potencial para insertarse dentro del MEC y convertirse en programas y en políticas.
- Expansión y creciente aceptación de las modernas tecnologías de la información y la comunicación (TICs) como aliados de la enseñanza y el

aprendizaje, dentro y fuera del sistema escolar, tanto por parte de alumnos, profesores y padres de familia.

### Nudos críticos

- Falta de un proyecto educativo nacional. Ausencia de política educativa, sustituida por proyectos y programas ad-hoc y de poca duración. Visión de corto plazo, acotada por períodos de gobierno y administraciones de turno. Fragmentación en proyectos, instituciones y acciones aisladas. Falta de voluntad política para una transformación profunda del sistema educativo. La educación no es considerada una prioridad nacional; se la continúa viendo como gasto antes que como inversión en desarrollo humano, económico y social.
- Tratamiento sectorial y estrecho de lo educativo, sin vinculación con la política económica y la política social más amplia, así como con los sistemas de producción y de gestión pública. Se pretende resolver los llamados "problemas de la educación" desde adentro de ésta, sin asumir que tales problemas exceden al sector en cuanto tal. Políticas y medidas tienden a centrarse en un único factor, sin encarar la cuestión educativa de manera integral, desde la oferta y la demanda, y con enfoques multi- y trans-sectoriales.
- Falta de integración del sistema educativo. El sistema de educación universitaria y de investigación científica y tecnológica aparece separado de los demás niveles educativos, y se ve a sí mismo como una etapa terminal, cuando en verdad es condición de desarrollo de todo el sistema y co-responsable de la formación y actualización de los cuadros profesionales que tienen a su cargo las tareas de la investigación, la planificación, la enseñanza, la evaluación, la formación docente, etc.
- Reducción de la Educación a la educación formal y al sistema escolar. Invisibilización y marginalización de la educación no-formal (de niños, jóvenes y adultos), reflejadas entre otros en la ausencia de estadísticas y registros de experiencias en este campo. El peso de la asociación aprendizaje = escuela es tan grande que incluso se invisibilizan la familia, la comunidad, el trabajo, los medios de comunicación, la biblioteca, etc., como instituciones y medios de aprendizaje.

- Debilidad institucional de todo el sistema educativo y del Ministerio de Educación, Cultura, Deportes y Recreación (MEC) en particular, en el marco del debilitamiento general del Estado. Fragmentación y atomización de las estructuras del MEC, pérdida de liderazgo técnico y de contacto con la sociedad, centralización excesiva y burocratización, discontinuidad de programas y políticas, falta de articulación vertical (administrativa, curricular, pedagógica, de formación docente, etc.) entre los distintos niveles del sistema y falta de articulación horizontal entre diferentes modalidades (formal y no-formal, presencial y a distancia, instituciones educativas y de capacitación, etc.). Una reforma profunda y un fortalecimiento institucional y técnico del MEC es condición de una descentralización eficiente y eficaz.
- Fuertes debilidades de información, conocimiento e investigación vinculadas al campo educativo. Desactualización con respecto a la información y al avance del conocimiento teórico y práctico vinculado al campo. Disparidades en el manejo y la interpretación de las estadísticas. Débil impulso a la investigación educativa, en universidades e incluso en centros especializados.
- Débil desarrollo de una cultura de la lectura y la escritura en el país, incluso entre los sectores alfabetizados y con altos niveles educativos. Al tiempo que subsiste un 8% a 11% de población analfabeta mayor de 15 años, los problemas en la enseñanza y el aprendizaje de la lectura y la escritura determinan altos índices de repetición escolar, particularmente en los dos primeros grados de la escuela, y contribuyen a alejar, más que a acercar, a niños y jóvenes al lenguaje escrito. Una revolución en las concepciones, enfoques metodológicos y usos de la lectura y la escritura es urgente no sólo en el medio escolar y en la formación/capacitación docente, sino en la familia, la comunidad, los sistemas y redes de bibliotecas, los medios de comunicación, los espacios y redes informatizadas, etc. La expansión de las modernas tecnologías de la información y la comunicación plantea nuevas oportunidades a la vez que nuevos desafíos para el desarrollo y usos de la lectura y la escritura entre niños, jóvenes y adultos.
- Deterioro creciente de la condición y las expectativas docentes. Muchos docentes abandonan la docencia para dedicarse a actividades más fáciles, más gratas o mejor remuneradas, y muchos están migrando fuera del país. El envejecimiento del contingente docente (más del 30% de los docentes en servicio son mayores de 50 años y muchos se niegan a la jubilación dados los

bajos montos que percibirían) es un factor adicional que presiona en sentido contrario de la calidad de la enseñanza y del cambio en educación.

- Débil formación profesional de los diversos actores vinculados al campo educativo, incluyendo docentes de aula, directores, supervisores, formadores de docentes, investigadores, analistas, asesores, periodistas y comunicadores educativos. La desvalorización de la profesión docente y de la educación como campo de investigación y acción se refleja también en la escasez de cuadros profesionales altamente calificados en este ámbito.
- Continuado énfasis sobre la cantidad sin la debida atención a la calidad. Prioridad a la infraestructura y a las cosas (construcción escolar, textos, computadoras, etc.) por sobre las personas, las relaciones, los procesos, la pedagogía. El currículo y la reforma curricular se asocian al documento normativo, al manual, el libro de texto, antes que al saber y la capacidad de enseñar de los docentes, la motivación de los alumnos, la interacción maestro-alumnos y alumnos-alumnos en el proceso de enseñanza-aprendizaje. Creciente confianza depositada en la computadora como panacea para los males de la educación, en un contexto de desinformación y falta de análisis crítico acerca del potencial y límites de la computadora y la Internet como herramientas de aprendizaje de alumnos y docentes, así como acerca del costo de oportunidad que significa la inversión en tecnologías en un contexto de escasos recursos y múltiples prioridades.
- Ausencia de un sistema de evaluación, información pública y rendición de cuentas del sistema escolar, reflejado en y reforzado por el distanciamiento, la falta de participación cooperativa y de vigilancia ciudadana y comunitaria en torno a la educación. Siendo un activo histórico de las naciones indígenas, el papel fundamental de las comunidades de aprendizaje no ha sido reconocido de manera generalizada, abandonándose a los profesionales de la educación toda la responsabilidad de un proceso fundamental para la integración de lazos sociales y culturales que fundan al Ecuador.
- Un modelo educativo y pedagógico atrasado, que no responde a los requerimientos del presente y del futuro, de las personas y del país. Un modelo rígido, resistente al cambio, prescriptivo y homogeneizante, que no admite las diferencias y la necesidad por ende de modelos, estrategias y respuestas diferenciadas, atendiendo a la diversidad geográfica, étnica, social, cultural,

lingüística, de género y generacional. Un modelo que reproduce el racismo y el machismo que perviven en la sociedad ecuatoriana, la subordinación de las culturas y lenguas indígenas, y la comprensión unilateral de la interculturalidad como una necesidad exclusiva del mundo indígena.

- Un modelo que no responde a las realidades y necesidades de la gran mayoría de la población ecuatoriana, pues está fundado sobre la base de un alumn@ y una familia prototipo en la que se habla castellano y se aspira a aprender inglés como segunda lengua, hay hogar estable y domicilio fijo, padre y madre, empleo e ingreso asegurado, madres que ayudan con las tareas escolares, espacio y condiciones para hacer dichas tareas fuera del horario escolar, juego y tiempo libre para las niñas(os), etc., etc.
- Reiteración de un modelo de "reforma educativa" igualmente obsoleto e ineficaz: reforma vertical, de arriba abajo y de afuera hacia adentro, que asume como verdadero y suficiente el conocimiento experto, que apela a decretos antes que al diálogo, la consulta y la participación social, que cuenta con los docentes como meros ejecutores antes que como interlocutores, que confunde los documentos y la normativa con los hechos.
- La brecha entre la mala escuela pública y la buena escuela privada se acrecienta, como se acrecienta la brecha entre ricos y pobres en la sociedad. Aunque los problemas de calidad y relevancia afectan no solo al sistema público sino también al privado, la pérdida de legitimidad de la educación pública ha alimentado las tendencias privatizadoras en educación, particularmente –aunque no sólo- en la educación superior, crecientemente invadida por la mercantilización y las ofertas fáciles, a menudo mediadas por la educación a distancia y el uso de las modernas tecnologías.
- El financiamiento del sector educativo es un problema crónico y cada vez más problemático, a su vez atravesado por múltiples problemas: el 30% acordado en la Constitución no se cumple; el presupuesto y los recortes son decididos por un Ministerio de Economía cada vez más separado de lo social y de la satisfacción de las necesidades de toda la población; el grueso del presupuesto nacional se destina a salarios docentes, no obstante insuficientes y fuente mayor de insatisfacción y conflicto docente; a pesar de que los montos de la cooperación internacional (préstamos y donaciones) son insignificantes en comparación con el presupuesto del Estado nacional, ese dinero tiene una

influencia enorme en las decisiones de política educativa, al ser el único dinero disponible para introducir cambios e innovaciones en el sistema.

- La "cooperación internacional" y sus propios problemas contribuyen a acentuar algunos de los problemas del sector educativo, reforzando la dependencia externa (financiera y técnica), la descoordinación, la fragmentación y la discontinuidad de los esfuerzos, los comportamientos corporativos, la cultura del proyecto y de los resultados por sobre la del proceso, el cumplimiento de plazos y metas antes que el logro de avances significativos y sustentables.

Visión, ejes y algunos aspectos estratégicos.

- La educación no como un sector aislado y la transformación educativa no como un objetivo en sí misma, sino en función de un proyecto de desarrollo humano y de desarrollo nacional. Se trata de viabilizar y fortalecer, desde el conocimiento y el aprendizaje, un nuevo modelo de país con justicia social, con perspectiva de futuro, internamente equitativo e internacionalmente competitivo.
- La educación como fuerza productiva fundamental para el desarrollo nacional, de todos los ciudadanos, las comunidades y las regiones del país. No se trata de un mero "sector social" sino de la principal rama de inversión para el desarrollo. En un mundo que experimenta revoluciones tecnológicas, científicas y de las estructuras de poder, sólo una sociedad que hace del aprendizaje permanente el motor de su desarrollo podrá agregar valor y competir con calidad, valores generalizables y dignidad en el conjunto del sistema global.
- Visión multi- y trans-sectorial de la política educativa.
  - a) La educación apoyada desde y engranada con la política social.
  - b) La educación/capacitación como componente transversal de todos los demás "sectores" (salud, producción, trabajo y empleo, vivienda, etc.)

- Visión amplia de lo educativo: el país como una gran comunidad de aprendizaje:
- - aprendizaje a lo largo de la vida (desde el nacimiento hasta la muerte) y a lo ancho de la vida (educación formal, no formal e informal);
  - énfasis sobre el aprendizaje, que es lo que importa. Esto implica tanto asegurar que la enseñanza redunde en aprendizaje, como reconocer y potenciar los múltiples espacios de aprendizaje que existen fuera de la enseñanza escolar;
  - articulación y fortalecimiento de todos los sistemas de aprendizaje: familia, comunidad, medios de comunicación, trabajo y producción, etc.
  - toda la sociedad y no sólo el Ministerio de Educación como responsable de la educación;
  - articulación entre educación, formación y capacitación: elementos de un solo proceso de aprendizaje;
  - acercamiento entre educación, cultura, comunicación, deportes y recreación, dentro de una visión de formación y desarrollo integral de las personas, las familias, los grupos, las comunidades.
- La educación y el aprendizaje pasan fundamentalmente por una relación entre personas. Las tecnologías, tradicionales o modernas, deben ser puestas al servicio de las personas, no a la inversa.
- Visión sistémica de la educación, lo que incluye la educación inicial, la básica, la media y la superior, la general y la especializada, la formación y la capacitación, las modalidades presenciales y a distancia, la educación escolar y la extra-escolar. Priorizar la educación básica no significa descuidar los demás niveles educativos, pues la propia educación básica depende de una buena educación inicial (en el hogar, en la comunidad) y de una buena educación superior (que es en donde se preparan los cuadros profesionales y técnicos que investigan, diseñan las políticas y programas, enseñan, evalúan, etc.), no es posible adoptar un esquema de reforma gradual que avanza sucesivamente con los distintos niveles, pues el sistema educativo opera como un sistema y requiere una transformación integral. La fractura entre el nivel superior y los que le anteceden ha impedido que todos los educadores se hagan co-responsables por la calidad de la formación de todos los ciudadanos.

El desarrollo nacional requiere un sistema fuerte e integrado de educación, ciencia y tecnología.

- Desarrollo y transformación profunda del mundo de la educación, lo que exige visión de largo plazo y de proceso.
  - Transformación, no mera reforma. Hace falta repensar, no meramente mejorar, el sistema escolar y los demás sistemas de aprendizaje. Hace falta recuperar lo existente pero al mismo tiempo marcar rupturas y dar un salto adelante, hacia un nuevo paradigma para la educación en el siglo XXI.
  - Avanzar simultáneamente en CANTIDAD (cobertura, permanencia, completación) y en CALIDAD (de la enseñanza y de los aprendizajes, de los procesos y de los resultados).
  - Diversificación (para responder a diversidad étnica, lingüística y cultural, así como de clase, género y edad), flexibilización y descentralización, en un marco de unidad y cohesión nacional.
  - Preservación y desarrollo de las lenguas indígenas, e interculturalidad como característica de todo el sistema educativo, no únicamente de los pueblos y nacionalidades indígenas.
  - El fortalecimiento y la re-estructuración de fondo del MEC es condición fundamental para la transformación educativa que requiere el país.
  
- La educación como derecho de todas y todos los ecuatorianos. Dicho derecho supone a) el derecho a una educación pública gratuita y de calidad, y b) el derecho a condiciones de vida indispensables (alimentación, salud, vivienda, hogar, afecto) para poder aprovechar la oferta educativa y los beneficios de la educación. Esto implica políticas firmes de combate a la pobreza y a la corrupción.
  
- La educación como deber del Estado, con la colaboración activa de toda la sociedad. Si bien la concreción del derecho a una educación pública de calidad es una responsabilidad fundamental del Estado, a través no únicamente del Ministerio de Educación sino de todas las dependencias gubernamentales directa o indirectamente relacionadas con ésta, el desarrollo y la transformación educativa sólo pueden lograrse con la colaboración activa de todos: familias, comunidades organizadas, organizaciones de la sociedad civil, universidades, medios de comunicación, empresa privada, organismos internacionales de cooperación.

- La educación como prioridad nacional, entendida no sólo como servicio básico sino como eje transversal de todas las políticas y sectores, y como requerimiento fundamental del desarrollo. Hacer de la educación una prioridad nacional implica entre otros que ésta sea entendida y asumida como tal por el propio Presidente de la República, contando con el Ministerio del ramo como un brazo para llevar adelante este mandato, y con la interlocución de un Consejo Nacional de Educación representativo de todos los sectores y regiones del país, que consulte a la población ante los grandes dilemas que deben encararse en este campo.
- Información, consulta y participación social como dimensiones constitutivas de la política y el quehacer educativos. No existe el plan o el recetario listo para ser aplicado, nadie ni ninguna institución sabe ya todo, todos aprendemos a lo largo de nuestras vidas en sociedad, parte del conocimiento necesario para desarrollar y transformar la educación está en la sociedad, entre los docentes, los padres de familia y los propios alumnos.

No hay meros "beneficiarios" de la educación: todos son actores, los docentes no son meros ejecutores, sino sujetos activos de la educación, los padres y madres de familia no tienen sólo deberes sino también derechos respecto de la educación de sus hijos, los propios alumnos como sujetos activos, con voz y opinión en las decisiones que tienen que ver con su educación. El cambio educativo implica cambio cultural, y esto implica trabajar con la gente, ubicar y entender los contextos y los momentos, reconocer y responder a la diversidad.

- Transparencia, rendición de cuentas y vigilancia ciudadana, la ética y la honestidad deben ser valores practicados y premiados en todo el sistema educativo, desde las altas esferas de decisión hasta el aula de clases, el combate a la corrupción y a las malas prácticas enquistadas en el sistema educativo incluye no sólo el mal manejo del dinero sino la negligencia en el manejo de los recursos y del tiempo, el abuso del poder, el ocultamiento de la información.

La necesidad, la negociación y el destino de los préstamos internacionales deben ser motivo de información, consulta pública y rendición de cuentas.

- Recuperación y valoración de lo nacional en todos los ámbitos del quehacer educativo y cultural: planificación, investigación, ejecución, seguimiento y

evaluación. Aprovechamiento y fortalecimiento de las capacidades, recursos y experiencia nacionales como punto de partida, sustento y condición del éxito. Asesoría externa cuando se justifique y como último recurso.

- Aprovechar y potenciar al máximo los recursos existentes. Esto incluye, entre otros, contar con la juventud como agente de desarrollo, articulación y transformación educativa y social, y aprovechar la red escolar como una red abierta y polivalente, al servicio de la educación, la cultura, el deporte, la recreación, la comunicación y la organización barrial y comunitaria.
- Viabilidad y sustentabilidad financiera: No sólo más recursos sino sobre todo mejor aprovechamiento de los recursos humanos, financieros y materiales existentes. Redistribución del gasto y sinergia de esfuerzos. Préstamos internacionales como último recurso, y con transparencia en su negociación y manejo. No más préstamos hasta que no se evalúe el uso e impacto de los préstamos vigentes y pasados.

La educación en Ecuador está reglamentada por el Ministerio de Educación sea educación fiscal, fisco misional, municipal, y particular laica o religiosa, hispana o bilingüe intercultural. La educación pública es laica en todos sus niveles, obligatoria hasta el nivel básico, y gratuita hasta el bachillerato o su equivalente. (UNESCO, 2010)

Por otra parte la enseñanza, tiene dos regímenes, costa y sierra. Al régimen costa, pertenecen el litoral y las islas Galápagos, las clases comienzan a principios de abril de cada año y terminan en enero o febrero del siguiente año. Al régimen sierra la región interandina y Amazonía, inicia en septiembre de cada año y finalizan en junio o julio del próximo año.

### **3.1.2 La demanda de la educación en las TIC'S**

El sistema educativo no puede quedar al margen de los nuevos cambios, debe atender a la formación de los nuevos ciudadanos y la incorporación de las nuevas tecnologías ha de hacerse con la perspectiva de favorecer los aprendizajes y facilitar los medios que sustenten el desarrollo de los conocimientos y de las competencias necesarias para la inserción social y profesional de cualidad.

Debe también evitar que la brecha digital genere capas de marginación como resultado de la analfabetización digital.

El saber está omnipresente en la sociedad actual sin embargo, la educación no puede sucumbir a este abuso, no debe confundirse saber e información, las nuevas tecnologías dan acceso a una gran cantidad de información, que no ha de confundirse con el saber, para que la información devenga en conocimientos el individuo debe apropiársela y reconstruir sus conocimientos.

Por esta razón lo primero que debe hacerse explícito es que la incorporación de las nuevas tecnologías en la educación no han de eludir la noción de esfuerzo, los nuevos recursos informáticos pueden contribuir al desarrollo de las capacidades cognitivas de los ciudadanos, pero nunca en ausencia del esfuerzo personal.

Las tecnologías constituyen un medio como jamás haya existido que ofrece un acceso instantáneo a la información, a cada uno le toca enriquecer y construir su saber a partir de esa información y a la educación proporcionar las bases para que esto se produzca.

Para que estas tecnologías estén verdaderamente al servicio de la enseñanza y del aprendizaje y contribuyan a la formación de los ciudadanos y los trabajadores que necesita esta sociedad, tal penetración tecnológica debe estar acompañada de una evolución pedagógica, las nuevas tecnologías exigen un cambio de rol en el profesor y en el alumno, el profesor no puede seguir ejerciendo sus funciones tradicionales discursivas a la hora de instruir al alumno.

Las tecnologías de la información y de la comunicación han sido incorporadas al proceso educativo desde hace unos años, aún no existen estudios concluyentes que permitan afirmar que la utilización de los medios informáticos en la educación, ha servido para mejorar los resultados académicos sin embargo, a menudo se refieren a las transformaciones obtenidas en el modo de hacer.

Se ha observado que las tecnologías de la información suscitan la colaboración en los alumnos, les ayuda a centrarse en los aprendizajes, mejoran la motivación y el interés, favorecen el espíritu de búsqueda, promueven la integración y estimulan el desarrollo de ciertas habilidades intelectuales tales como; el razonamiento, la resolución de problemas, la creatividad y la capacidad de aprender a aprender.

Para los profesores las tecnologías informáticas han servido hasta ahora para facilitar la búsqueda de material didáctico, contribuir a la colaboración con otros enseñantes e incitar a la planificación de las actividades de aprendizaje de acuerdo con las características de la tecnología utilizada.

Estas transformaciones observadas en los procesos de enseñanza y aprendizaje se sitúan en la línea de las teorías constructivistas que preconizan estrategias de aprendizaje que hagan de los alumnos elementos activos y dinámicos en la construcción del saber.

Las barreras del espacio y del tiempo en la relación profesor-alumno y alumno-escuela también se están viendo afectadas, la omnipresencia de la información libera la elección de los tiempos y espacios para el aprendizaje, aunque una parte de la población escolar no tiene las facultades necesarias para ejercer esta elección sin embargo, es una característica que beneficia el desarrollo de formas de aprendizaje en la educación a distancia, la educación de adultos y en las aulas hospitalarias o asistencia a enfermos.

Las nuevas tecnologías pueden emplearse en el sistema educativo de tres maneras distintas: como objeto de aprendizaje, como medio para aprender y como apoyo al aprendizaje.

En el estado actual de cosas es normal considerar las nuevas tecnologías como objeto de aprendizaje en si mismo, permite que los alumnos se familiaricen con el ordenador y adquieran las competencias necesarias para hacer del mismo un instrumento útil a lo largo de los estudios, en el mundo del trabajo o en la formación continua cuando sean adultos.

Se consideran que las tecnologías son utilizadas como un medio de aprendizaje cuando es una herramienta al servicio de la formación a distancia, no presencial y del auto aprendizaje o son ejercicios de repetición, cursos en línea a través de Internet, de videoconferencia, cederoms, programas de simulación o de ejercicios, etc., éste procedimiento se enmarca dentro de la enseñanza tradicional como complemento o enriquecimiento de los contenidos presentados.

Pero donde las nuevas tecnologías encuentran su verdadero sitio en la enseñanza es como apoyo al aprendizaje, las tecnologías así entendidas se hayan pedagógicamente integradas en el proceso de aprendizaje, tienen su sitio en el aula,

responden a unas necesidades de formación más proactivas y son empleadas de forma cotidiana. La integración pedagógica de las tecnologías difiere de la formación en las tecnologías y se enmarca en una perspectiva de formación continua y de evolución personal y profesional como un “saber aprender”.

La búsqueda y el tratamiento de la información inherente a estos objetivos de formación constituyen la piedra angular de tales estrategias y representan actualmente uno de los componentes de base para una utilización eficaz y clara de Internet ya sea en el medio escolar como en la vida privada. Para cada uno de estos elementos mencionados, las nuevas tecnologías, sobre todas las situadas en red, constituyen una fuente que permite variar las formas de hacer para atender a los resultados deseados.

Entre los instrumentos más utilizados en el contexto escolar destacamos: tratamiento de textos, hojas de cálculo, bases de datos o de información, programas didácticos, de simulación y de ejercicios, cd-roms, presentaciones electrónicas, editores de páginas html, programas de autoría, foros de debate, la cámara digital, la videoconferencia, etc. Entre las actividades a desarrollar mencionamos: correspondencia escolar, búsqueda de documentación, producción de un periódico de clase o de centro, realización de proyectos como web-quest u otros, intercambios con clases de otras ciudades o países, etc.

Podrán utilizarse las nuevas tecnologías, pero se seguirá inmerso en la pedagogía tradicional si no se ha variado la postura de que el profesor tiene la respuesta y se pide al alumno que la reproduzca.

En una sociedad en la que la información ocupa un lugar tan importante es preciso cambiar de pedagogía y considerar que el alumno inteligente es el que sabe hacer preguntas y es capaz de decir cómo se responde a esas cuestiones. La integración de las tecnologías así entendidas sabe pasar de estrategias de enseñanza a estrategias de aprendizaje.

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

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

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

Es ésta la gran oportunidad, que presenta dos facetas:

- Integrar esta nueva cultura en la Educación, contemplándola en todos los niveles de la Enseñanza.
- Ese conocimiento se traduzca en un uso generalizado de las TIC para lograr, libre, espontánea y permanentemente, una formación a lo largo de toda la vida.

El segundo aspecto, aunque también muy estrechamente relacionado con el primero, es más técnico, se deben usar las TIC para aprender y para enseñar, es decir; el aprendizaje de cualquier materia o habilidad se puede facilitar mediante las TIC y, en particular, mediante Internet, aplicando las técnicas adecuadas, éste segundo aspecto tiene que ver muy ajustadamente con la Informática Educativa. (QUINTANA, 2004)

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

Llegar a hacer bien este cometido es muy difícil, requiere un gran esfuerzo de cada profesor implicado y un trabajo importante de planificación y coordinación del equipo de profesores, aunque es un trabajo muy motivador, surgen tareas por doquier, tales como la preparación de materiales adecuados para el alumno, porque no suele haber textos ni productos educativos adecuados para este tipo de enseñanzas. Tenemos la oportunidad de cubrir esa necesidad, se trata de crear una enseñanza de forma que teoría, abstracción, diseño y experimentación estén integrados.

Las discusiones que se han venido manteniendo por los distintos grupos de trabajo interesados en el tema se enfocaron en dos posiciones. Una consiste en incluir asignaturas de Informática en los planes de estudio y la segunda en modificar

las materias convencionales teniendo en cuenta la presencia de las TIC, actualmente se piensa que ambas posturas han de ser tomadas en consideración y no se contraponen.

### **3.2 NIÑOS Y ADOLESCENTES ANTE LAS PANTALLAS**

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

El impacto de las nuevas tecnologías y las exigencias de la nueva sociedad se están dejando sentir de manera creciente en el mundo de la educación. La educación está pasando de ser un servicio secundario a constituirse en la fuerza directiva del desarrollo económico y social.

La sociedad del conocimiento necesita nuevos trabajadores y ciudadanos, éstos han de ser autónomos, emprendedores, trabajadores creativos, ciudadanos solidarios y socialmente activos.

Se impone un cambio radical en el mundo de la educación y formación dado que se exige un mayor papel de los estudiantes individuales. El mercado laboral necesita cada vez más trabajadores flexibles y autónomos, todo lo cual está promoviendo el concepto de “aprendizaje a lo largo de la vida” y la necesidad de integración entre los sistemas educativos y formativos.

El aprendizaje a lo largo de la vida no solo trata de ofrecer más oportunidades de formación, sino también de generar una conciencia y motivación para aprender, requiere de un estudiante que tome parte activa en el aprendizaje, que sepa aprender en multiplicidad de entornos, que sepa personalizar el aprendizaje y que construya en base a las necesidades específicas. Educar ya no es empaquetar los contenidos del aprendizaje y ponerlos al alcance de los alumnos sino capacitarles para la experiencia del aprendizaje.

Por otro lado, hay una tendencia creciente hacia la desinstitucionalización y comercialización de la educación. La identificación del “e-learning” o aprendizaje a través de Internet como un área propicia para el desarrollo del mercado está atrayendo nuevos inversores. Cada vez más se considera el mercado educación-entretenimiento como un sector prometedor, nuevas iniciativas educativas dirigidas van apareciendo de la mano de museos, biblioteca y otras instituciones no propiamente educativas.

Finalmente el mercado se llena de nuevos centros de enseñanza y portales educativos con iniciativas de formación continuada, la educación está adquiriendo un puesto de gran importancia en el desarrollo y consolidación de la nueva sociedad.

Proponer un modelo de análisis de género que pueda ser incorporado al diseño, implementación y evaluación de programas y políticas de informática educativa fue el principal objetivo del estudio "Construcción de un Modelo de Análisis de Género para el Diseño, Implementación y Evaluación de Programas y Políticas de Informática Educativa", realizado por el Centro de Computación y Comunicación para la Construcción del Conocimiento (C5), del Departamento de Ciencias de la Computación (DCC), y patrocinado y financiado por el Ministerio de Educación. (AVERBUJ, 2010).

El investigador responsable del proyecto fue el Profesor Jaime Sánchez, académico del DCC y director del C5. Participaron como co - investigadores Álvaro Salinas del C5 y María Elena Acuña, profesora del Departamento de Antropología de la Facultad de Ciencias Sociales de la U. de Chile, y como ayudantes de investigación: Jordan Harris, Claudia Mendoza y Pía Hevia del C5.

Según explicó el profesor Sánchez, el estudio aplicado a estudiantes tanto de enseñanza básica como media, contribuye a distinguir el panorama existente en Chile respecto a las diferencias de género en el acceso y uso de tecnologías entre hombres y mujeres escolares, aportando así al trabajo destinado a disminuir la brecha digital por género, y, al mismo tiempo, a abrir la discusión a un tema escasamente abordado hasta el momento.

La información completa de este estudio fue presentada en el paper "Gender and ICTs in Chilean Education" de autoría del profesor Sánchez, en conjunto con Claudia Mendoza y María Elena Acuña, en la ED-MEDIA - World Conference on Educational Multimedia, Hypermedia & Telecommunications, conferencia internacional organizada por la Association for the Advancement of Computing in Education (AACE), realizada entre el 29 de junio y el 2 de julio en Toronto, Canadá.

### *Construyendo orientaciones y recomendaciones*

El profesor Sánchez explica que, entre otros aspectos, buscaron construir un marco conceptual y metodológico sobre género en procesos educativos con TICs

(Tecnologías de Información y Comunicaciones) que sistematice la evidencia teórica, nacional e internacional, disponible sobre problemáticas de género asociadas a las competencias, acceso y uso de las tecnologías en los distintos niveles y diferentes actores del sistema educativo. (CAMOY, 2011).

Asimismo, señala que se enfocaron en “elaborar orientaciones y recomendaciones para una política de Educación y TICs con miras a cautelar la equidad de género en una sociedad que promueve las competencias del siglo XXI, en el marco del desarrollo humano”, dice el académico, agrega que otro aspecto importante en este trabajo fue “definir orientaciones, variables e indicadores para construir instrumentos de evaluación y seguimiento, que permitan obtener información regular sobre la presencia de la temática de género y la igualdad de género en proyectos de educación y TICs, por una parte, y las disposiciones a incorporar el tema de igualdad de género en los proyectos y programas gubernamentales relacionados con educación y TICs”.

### Resultados y conclusiones

Dentro de los resultados del estudio, el profesor Sánchez afirma que los alumnos y alumnas señalaron tener acceso a las TIC en espacios escolares y extra escolares, sin mayores diferencias por género.

En cuanto a los medios o tecnologías usados más frecuentemente por los alumnos figuran el televisor, seguido por el computador, Internet y el celular. “Existen diferencias estadísticamente significativas en el uso de correo electrónico, messenger, facebook, fotolog, videojuegos y celular, con mayor frecuencia de uso en las mujeres, excepto en el uso de videojuegos”, dice el académico.

Acerca de la percepción de conocimiento en torno a una serie de aplicaciones, no se observan diferencias entre hombres y mujeres, pero a través de las entrevistas “sí se señala una percepción de diferencia de habilidades y conocimientos de usos especializados de las TIC, lo que se explica porque los hombres tienen mayor intensidad de uso y mayor interés por la tecnología que las mujeres”.

De acuerdo a los datos del estudio, el uso más frecuente que los alumnos(as) hacen de las TIC fuera del establecimiento es para entretención (86% del total de alumnos), comunicación (77%) y para estudiar (74%).

Respecto a las conclusiones, el grupo de investigadores estableció que si bien no existe diferencia significativa en el acceso y uso de tecnologías en educación entre hombres y mujeres, ellas tienen más acceso y uso que sus compañeros en varias tecnologías y aplicaciones específicas de Internet. “Las diferencias de género sí son marcadas entre los tipos de usos que alumnos y alumnas le dan a Internet.

En un trasfondo compartido de intereses por la entretención, la comunicación y el uso escolar de Internet y el computador, los hombres, sobre todo en edades menores, se orientan fuertemente a los videojuegos, mientras que las mujeres lo hacen fuertemente a las herramientas de comunicación y socialización”, afirma el profesor Sánchez.

Agrega que “los datos recogidos para el estudio no muestran diferencias significativas de percepción de conocimiento de uso de TICs según género, sólo para algunas aplicaciones especializadas los hombres tienen un mayor conocimiento, por ejemplo MP3, videojuegos o subir y bajar archivos de Internet, y en otras son las mujeres las que tienen más conocimiento como sucede con las herramientas de comunicación, éstas diferencias parecieran deberse a que los hombres tienen interés por la tecnología en sí misma y le dan un uso más intensivo, mientras las mujeres se interesan más por lo que pueden hacer con la tecnología”.

### **3.2.2 Los riesgos que plantean las TIC’S.**

¿Cuáles son los riesgos en línea para niñas, niños y adolescentes?

#### *Pornografía*

Muchos niños y niñas del mundo se ven expuestos a material inadecuado o a imágenes para las cuales no tienen la suficiente madurez para comprender o apreciar. Aún peor los propios niños y niñas son usados y utilizados como objetos de placer sexual. (ACEVEDO, 2010)

La legislación dominicana tipifica la pornografía Infantil cómo: “Toda representación, por cualquier medio, de niños, niñas y adolescentes, dedicados a actividades sexuales explícitas, reales o simuladas o toda representación de las partes genitales de niños, niñas y adolescentes con fines primordialmente sexuales. Se considera niño o niña, a toda persona desde su nacimiento hasta los doce años,

inclusive, y adolescente, a toda persona desde los trece años hasta alcanzar la mayoría de edad”.

Las modalidades en que los niños se pueden exponer a la pornografía a través de las TIC son, entre otras:

- Páginas Web engañosas, que al abrirlas presentan fotos y videos con contenido pornográfico.
- Páginas Web utilizando niños, niñas y adolescentes como material pornográfico.
- Correos electrónicos y lugares de chat que distribuyen imágenes y videos pornográficos o invitan a participar en conversaciones sobre temas sexuales.

#### Tráfico con propósitos sexuales

Las modalidades en que se puede presentar Tráfico con propósitos sexuales infantil a través de las TIC son:

- Páginas Web que reclutan engañosamente a niñas, niños y adolescentes con propósitos sexuales
- Páginas Web que promueven entre niñas, niños ya adolescentes citas, encuentros, "viajes al extranjero" con propósitos sexuales.

#### Turismo sexual

Páginas Web que promuevan a República Dominicana como destino sexual involucrando tanto a adultos, mujeres y hombres, como a jóvenes, niñas y niños.

#### Acoso cibernético

Tres de cada 10 personas menores que ingresan a un chat son acosados. Menos del 10% de los padres y madres llegan a enterarse. El acoso en todas sus formas: burlas, ridiculizar, intimidar, amenazar, extorsionar, etc. está en aumento en escuelas, colegios y vecindarios. Los acosadores, utilizan el Internet, los celulares y a través de las redes sociales para amedrentar a sus víctimas. El acoso puede tener graves consecuencia en la autoestima, salud mental y el rendimiento escolar de las/os niños y jóvenes que sufren acoso. (Judith, 1998)

### Atentado sexual

Adultos en la red se dedican a la seducción de los niños, niñas y adolescentes por medio de las TIC. Deliberadamente se ganan la amistad y tratan de crear una conexión emocional que les facilite disminuir sus inhibiciones y de esta manera poder abusar sexualmente de ellos. Estos acercamientos se puede hacer a través de los chats o de redes sociales muy populares como Facebook, Hi5, Skype, otros.

### Violencia

Si bien, desafortunadamente la violencia ya forma parte de la vida cotidiana, la gran variedad y volumen de la violencia a que se puede acceder en Internet es algo que la mayoría de nosotros no deseamos que nuestros niños y niñas estén expuestos: imágenes de guerra, violencia contra la mujer, sadismo, intolerancia, apología de la bulimia, la anorexia, drogas, racismo, terrorismo: Se han contabilizado mas de 16 millones de páginas con contenido extremista, racista o ilegal.

### Juegos de azar en línea & adicción en línea

Existe evidencia creciente de que muchos niños están desarrollando una adicción malsana a pasar tiempo en línea. A menudo, esta adicción tiene la forma de juegos de azar en Internet, pero es importante saber que cualquier actividad en línea puede resultar ser adictiva. Este tipo de adicción tiene el peligro de incrementar mayores riesgos de salud y problemas sociales.

De acuerdo a encuestas realizadas:

- 1 de cada 5 niños será objeto de un depredador o de pedófilo cada año.
- El 30% de los adolescentes dicen que han sido víctimas de acoso sexual en una sala de chat, pero sólo el 7% les cuentan esto a sus padres, por temor que les limiten o nieguen el acceso a Internet.
- Distracciones.
- Dispersión.
- Pérdida de tiempo.
- Informaciones no fiables.
- Aprendizajes incompletos y superficiales.
- Diálogos muy rígidos.
- Visión parcial de la realidad.

- Ansiedad.
- Dependencia de los demás.

#### *PARA LOS ESTUDIANTES*

- Adicción.
- Aislamiento.
- Cansancio visual y otros problemas físicos.
- Inversión de tiempo.
- Sensación de desbordamiento.
- Comportamientos reprobables.
- Falta de conocimiento de los lenguajes.
- Recursos educativos con poca potencialidad didáctica.
- Virus.
- Esfuerzo económico.

#### *PARA LOS PROFESORES*

- Estrés.
- Desarrollo de estrategias de mínimo esfuerzo.
- Desfases respecto a otras actividades.
- Problemas de mantenimiento de los ordenadores.
- Supeditación a los sistemas informáticos.
- Exigen una mayor dedicación.
- Necesidad de actualizar equipos y programas

### **3.2.3 Las oportunidades que plantean las TIC'S.**

#### **“Las tecnologías de la información y la comunicación en la formación”**

Se debe plantear el uso de las tics desde cuatro dimensiones que deben ser conocidas (y reconocidas) éstas son:

1. Dimensión instrumental (uso de los elementos tecnológicos).
  2. Dimensión cognitiva (desarrollo de habilidades para buscar, seleccionar e integrar información)
  3. Dimensión actitudinal (desarrollo de valores y actitudes hacia la tecnología)
- y

4. Dimensión política (comprensión que la tecnología no es neutra, porque incide significativamente en la manera en que interactuamos con el entorno).  
(Juan, 2006)

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

#### **3.3.1 Iniciativas en el ámbito de la regulación**

Diez claves para una mejor protección y promoción de la infancia y la adolescencia online.

1. **Dejar de considerar a niños y adolescentes únicamente como víctimas pasivas de los riesgos de la Red y tomarlos como elementos activos.**

Son agentes activos y forman parte del problema, porque en muchas ocasiones están ellos mismos también en su origen y, sobre todo, de la solución, puesto que pueden realizar extraordinarios aportes cuantitativos y cualitativos en las labores de sensibilización y formación al respecto (véase una experiencia en [www.cibermanagers.com](http://www.cibermanagers.com) ).

2. **Evolucionar desde las soluciones de urgencia basadas en el uso de las TIC por parte de los más pequeños hacia apuestas estratégicas para la vida digital.**

En los momentos iniciales, los niños usaban la Red mientras que ahora viven con naturalidad en ese entorno que es real, no virtual, pero digital. Por ello, además de promover el uso seguro y saludable de las TIC, es preciso el impulso de estrategias que conformen ciberciudadanos activos y responsables.

3. **Abandonar el abordaje basado en los ejes tecnológicos (Internet, telefonía celular, videojuegos) para centrarse en lo sustancial y transversal.**

Con la convergencia de aplicaciones y dispositivos cada vez tiene menos sentido realizar un análisis separado, por ejemplo, de las adicciones o del ciberbullying en relación a un determinado canal o eje tecnológico. Es preciso, siguiendo el ejemplo, dejar de tomar la adicción a Internet como un problema y hablar, pongamos el caso, del reto que supone el uso abusivo de las redes

sociales, al margen del dispositivo o contexto en el que se produzca. Otra cuestión diferente es que en las labores dirigidas a la ciudadanía sea preciso hablar de ejes concretos para un aprendizaje más significativo.

- 4. Apostar de manera sistemática y curricular por las tareas de sensibilización y formación desde edades tempranas, eludiendo las acciones esporádicas.**

La velocidad con la que acontecen los cambios sociológicos y educativos ligados a las TIC nos ha llevado a la adopción de medidas puntuales, fraccionadas y aisladas. Es preciso, por la relevancia de la cuestión, realizar un esfuerzo de planificación y sistematización incluyendo de manera formal y regular en las aulas momentos para esta labor.

- 5. Incorporar a padres y madres al nuevo contexto digital para que comprendan y acompañen mejor la vida de sus hijos.**

No es fácil abordar este aspecto por la enorme heterogeneidad de las situaciones y los perfiles que se pueden dar sin embargo, es preciso tener claro que la vida online de hijos e hijas es cada vez más intensa y se inicia a edades más tempranas y que únicamente desde una posición próxima a la misma podemos actuar con la diligencia y acierto deseable como padres y madres. Éstos deben ser capaces de tomar y adecuar sus propias decisiones en las labores de prevención, protección y educación, huyendo de la búsqueda de soluciones estandarizadas.

- 6. Dejar de presuponer que niños, niñas y adolescentes desean estar al margen de las acciones que en torno a su relación con las TIC emprendemos los adultos y permitirles y ayudarles a implicarse.**

En demasiadas ocasiones se piensa que hijos e hijas desean mantener una relación con la tecnología al margen de los adultos de la familia y, por ello, no les damos la oportunidad de que compartan su vida y conocimientos digitales. Algunas veces es la propia inseguridad la que actúa de barrera y, en otras, la mera comodidad. Es necesario interpelarles, darles la oportunidad para acercarse, escucharles, incluirles para que nos incluyan.

**7. Acortar los tiempos entre las labores de investigación y la aplicación de las conclusiones a las tareas de educación y prevención.**

Día a día vemos la rapidez con la que evolucionan tecnologías, usos y costumbres en relación a las TIC. Es fundamental estudiar con rigor científico estos fenómenos (véase el proyecto europeo [EUKids online](#) o los estudios del [Foro Generaciones Interactivas](#) en Latinoamérica y España) pero no lo es menos actuar diligentemente para que los resultados de las investigaciones sirvan para ser aplicados antes de que cambie la realidad analizada. En este sentido también es importante coordinar estudios para obtener valor añadido de su planificación conjunta y complementaria, soportada en metodologías compatibles. Por último, los objetivos e hipótesis de las investigaciones emprendidas habrían de ser puestos de manera previa a disposición de las organizaciones que posteriormente van a utilizar los resultados finales en sus labores de prevención, de manera que les permita anticipar ciertas variables y acompasar sus acciones. (Torres, 2006)

**8. Se hace necesario compartir experiencias y recursos, comenzando por su registro previo y su caracterización y catalogación posterior.**

Aunque existen distintas realidades en cada país (idiosincrasia, grado de desarrollo tecnológico, nivel socioeconómico...) las diferencias en cuanto al uso de las TIC son cada vez menores. Siendo la Red el espacio global por excelencia donde no existen distancias ni limitaciones geográficas, es obvio que compartir y colaborar son dos de las opciones más adecuadas especialmente cuando hablamos de intervenciones online (véase el caso de [www.cuidatuimagenonline.com](http://www.cuidatuimagenonline.com)).

**9. Impulsar una más rápida adecuación de las leyes y los instrumentos de trabajo de la justicia.**

Los avances realizados en cuestiones relativas a la protección de datos personales, a la adecuación del código penal en relación al grooming o las voces que piden la figura del agente encubierto son primeros y tardíos pasos de un camino que se alarga por momentos y que, sin embargo, estamos obligados a acortar cuanto antes.

**10. Insistir a la industria, a la oferta, para que adopte una mayor y más transparente implicación.**

Las operadoras de telecomunicaciones, las redes sociales... tienen una responsabilidad que en muchas ocasiones no les es exigible por Ley. Las labores de autocontrol o regulación convenida y voluntaria se muestran escasas, insuficientes y demasiado etéreas. Sin su plena, constante y sincera colaboración no son posibles avances imprescindibles para la protección de la infancia y la adolescencia online.

### **3.3.2 Iniciativas en el ámbito de la mediación familiar**

La Mediación Familiar es un instrumento de resolución de Conflictos que pretende el acuerdo entre las partes que negocian, se realiza con la ayuda de profesionales especializados en la materia, que actúan de guía en el proceso, cuyo protagonista siempre son los participantes.

La Mediación pretende evitar la judicialización de los conflictos, que enfrentan a los miembros de la familia, a situaciones muy dolorosas y prolongadas en el tiempo con un alto nivel de sufrimiento. **Todo el proceso está sujeto a la confidencialidad** (Jaynes, 1993).

La Mediación Familiar está dirigida a personas que se encuentren en alguna de estas circunstancias:

- Familias en proceso de ruptura convivencial por separación o divorcio.
- Familias en crisis con hijos adolescentes.
- Padres que se encuentran superados por los conflictos con sus hijos.
- Familias acogedoras con dificultades relacionales con otros miembros de la familia.
- Otros.

### **3.3.3 Alfabetización en las TIC'S**

#### *Proteger a los niños en el ciberespacio*

Este año el tema del Día Mundial de las Telecomunicaciones y de la Sociedad de la Información (DMTSI) ha sido "Proteger a los niños en el ciberespacio". Al seleccionar este tema en su reunión de noviembre de 2008, el Consejo de la UIT quiso subrayar la gran importancia de un asunto que afecta a un número cada vez mayor de niños y adolescentes de todo el mundo. Del mismo modo, con ocasión del Segmento de Alto Nivel de la reunión del Consejo, la UIT lanzó, junto con sus socios internacionales, la iniciativa Protección de la Infancia en Línea (PleL) a fin de que todos los niños puedan acceder de manera segura al ciberespacio, que recibió el respaldo de Jefes de Estado, ministros y directores de organizaciones internacionales de todo el mundo.

#### *Iniciativa Protección de la Infancia en Línea*

La iniciativa PleL es coherente con el mandato de la UIT de asentar los cimientos de una Internet segura para las futuras generaciones. La razón de existir de PleL es evidente. Hace una década, apenas 182 millones de personas utilizaban Internet en todo el mundo, y la gran mayoría residía en los países desarrollados. Sin embargo, a principios de 2009, Internet contaba ya con más de 1.500 millones de usuarios, de los cuales 400 millones pueden acceder en banda ancha.

Internet se está convirtiendo en un recurso común, aumentando radicalmente las oportunidades en línea, al igual que los peligros, en especial para los niños.

PleL pretende lograr la ciberseguridad mediante la resolución de problemas jurídicos, técnicos, organizativos y procesales, y también la creación de capacidad y la cooperación internacional. Sus principales objetivos son la identificación de los riesgos a que se exponen los menores en el ciberespacio y darlos a conocer lo más posible, además de la elaboración de herramientas prácticas que contribuyan a minimizar los riesgos y compartir conocimientos y experiencias en el marco de su aplicación. En el sitio web de PleL se pueden encontrar enlaces a muchos recursos de utilidad relacionados con este tema.

### Llamamiento a la acción

Aprovechando el Día Mundial de las Telecomunicaciones y de la Sociedad de la Información de este año, la UIT hizo un llamamiento a todos los legisladores, reguladores, operadores y fabricantes del sector de las tecnologías de la información y la comunicación (TIC) en el que se les pide que "fomenten la adopción de políticas y estrategias que protejan a los menores en el ciberespacio y promuevan la seguridad en su acceso a los recursos en línea", de este modo, no sólo se logrará crear una sociedad de la información más inclusiva, sino que también se ayudará a los países a cumplir las obligaciones contraídas en virtud de la Convención de las Naciones Unidas sobre los Derechos del Niño, adoptada en noviembre de 1989.

Se pide a todos los interesados y, en especial, a los Estados Miembros de la UIT:

- Que den a conocer los temas relacionados con la protección de la infancia en el ciberespacio, determinen las políticas, herramientas y recursos que se utilizarán en sus países y participen en los eventos de la UIT pertinentes a fin de compartir experiencias y prácticas idóneas.
- Que respalden los trabajos que se están realizando a fin de elaborar directrices para legisladores y reguladores en materia de protección de la infancia en línea.
- Que identifiquen los riesgos que corren los menores en el ciberespacio a medida que Internet prosigue su expansión.
- Que creen depósitos de recursos de uso común.
- Que fomenten la creación de capacidad dirigida a reforzar la respuesta global a las amenazas contra los niños en el ciberespacio.

### Programas de los socios

Bajo la égida de PlE.L, la UIT está colaborando con un gran número de organizaciones tanto del sector público como del privado, éstas organizaciones tienen en marcha diversos programas para la mejora de la seguridad de los niños y adolescentes en línea, de los cuales a continuación se presentan sólo algunos ejemplos. (ALMENARA).

### INTERPOL coordina las investigaciones policiales

INTERPOL es la mayor organización internacional de policía del mundo y cuenta con 187 países miembros. A partir de su sede de Lyon, Francia, facilita la

cooperación transfronteriza de las fuerzas policiales y se suma a los esfuerzos por prevenir y combatir la delincuencia internacional. Uno de los delitos más graves es la explotación sexual de los niños, que con cada vez más frecuencia se sirve de Internet para alcanzar sus fines. INTERPOL estima hay entre 10.000 y 20.000 niños víctimas de abusos sexuales cuyas imágenes pueden encontrarse en línea.

Esta organización puede ejercer su influencia en las fuerzas de seguridad internacionales para coordinar las investigaciones y analizar la información y los datos, también se encarga de gestionar la base de datos de INTERPOL sobre imágenes de delitos contra menores (ICAID), que es una de las principales herramientas con que cuenta la policía en la lucha contra la explotación sexual de los niños en Internet.

ICAID contiene más de un cuarto de millón de imágenes, incluidas grabaciones de brutales agresiones en vídeo, hasta el momento, ésta base de datos ha ayudado a la policía a identificar y a salvar a casi 600 víctimas de 31 países, es también un mecanismo que alerta a las autoridades cuando se encuentran nuevas imágenes de abusos sexuales.

#### *Iniciativa de Ciberpaz de Egipto*

También los jóvenes están colaborando en la protección de la infancia en línea a través de un programa de la Iniciativa Ciberpaz, iniciada en 2007 por el Movimiento de Mujeres para la Paz Internacional Suzanne Mubarak, ésta iniciativa fue creada por la Primera Dama de Egipto con el objetivo de dar a los jóvenes de todos los países la capacidad de ser catalizadores del cambio gracias a las TIC.

Dentro de este marco, el grupo especial de jóvenes sobre la seguridad en Internet (o Net-Aman en árabe) tiene por objetivo dar a conocer estos problemas y ayudar a los niños y jóvenes a identificar los contenidos peligrosos y saber qué hacer con ellos. Los miembros de este grupo tienen entre 18 y 28 años y llevan a cabo investigaciones sobre las necesidades de seguridad en línea de los jóvenes de Egipto a fin de apaciguar todas las inquietudes que tanto ellos como sus familias sienten con respecto a la utilización de las TIC. Net-Aman también publica directrices dirigidas a los jóvenes sobre la utilización segura de Internet y contribuye a la creación de recursos educativos efectivos, además, los miembros participan en diversos programas

estratégicos y ejercen de embajadores y expertos sobre la seguridad en línea desde el punto de vista de la juventud.

La Iniciativa Ciberpaz también cuenta con el Grupo especial de padres sobre la seguridad en Internet, creado en 2008, una de sus primeras actividades fue la realización de una encuesta entre padres de Egipto, cuyo resultado fue que sólo el 30% de los padres sabía qué debía hacer si sus hijos hallaban contenido peligroso o inadecuado en línea.

Cuando los niños están mucho más familiarizados con Internet que las generaciones anteriores, es fundamental ayudar a los padres y maestros a entender estos problemas y el papel que pueden desempeñar en la protección de los niños en línea.

El Grupo especial de padres sobre la seguridad en Internet persigue este objetivo, que pretende alcanzar celebrando sesiones y talleres de formación donde los padres pueden manifestar sus inquietudes y recibir información sobre la mejor manera de asegurarse que sus hijos pueden aprovechar los beneficios de Internet, evitando al mismo tiempo los riesgos que comporta.

La Unión Europea coordina y respalda los esfuerzos por hacer de Internet un lugar más seguro, en particular para los niños. Durante el periodo 2009–2013, bajo la égida del Programa Internet Segura de la Comisión, se dedicarán 55 millones EUR a la lucha contra los contenidos ilegales y los comportamientos perniciosos, así, se financiarán proyectos para:

- Garantizar que los niños, los padres y los maestros saben cómo mantenerse a salvo en el ciberespacio;
- Poner a disposición del público puntos de contacto nacionales donde se puedan denunciar los contenidos y conductas ilegales y dañinos;
- Promover las iniciativas de autorregulación del sector;
- Animar a los niños a participar en la creación de un entorno en línea más seguro;
- Asentar una base de conocimiento sobre la utilización de las nuevas tecnologías y los riesgos asociados a las mismas, creando grupos de investigadores en el campo de la seguridad de la infancia en línea a nivel europeo.

Ya se han creado en 26 países europeos "Centros de Internet Segura" a fin de elaborar documentos divulgativos y organizar sesiones de información para niños, padres y maestros, éstos centros también reciben denuncias sobre contenidos ilegales hallados en Internet y ofrecen asesoramiento sobre la manera de navegar de manera segura, dentro de estos centros se han creado grupos consultivos de jóvenes, de los cuales algunos colaboran en las líneas de ayuda para problemas como el ciberacoso. (ALONSO, 1997)

El Programa Internet Segura financia varios proyectos para recopilar y coordinar datos sobre pornografía infantil distribuida en línea, también supervisa los peligros que pueden presentar los contenidos inadecuados a que pueden acceder los niños, por ejemplo: en los videojuegos en línea.

El Proyecto PEGI Online es resultado del sistema paneuropeo de información sobre juegos, Pan European Game Information (PEGI), creado en 2003 por la Federación Europea de Software Interactivo para dar a padres y otros responsables la información necesaria para poder adoptar decisiones sensatas sobre los contenidos a que sus hijos pueden acceder a través de Internet.

El sistema PEGI facilita descripciones de los contenidos y evalúa la edad adecuada para acceder a ellos, se está elaborando el Código de Seguridad de PEGI Online y los creadores de juegos que cumplan con sus disposiciones podrán utilizar la marca "PEGI Online" en la página de acceso a sus juegos en línea.

#### *Telefónica asesora sobre la utilización de la telefonía móvil*

La empresa de telecomunicaciones española Telefónica, uno de los más grandes proveedores de servicios de telefonía fija y móvil del mundo de alcance internacional, se dice "comprometida a crear un entorno donde los niños puedan utilizar las nuevas tecnologías de manera segura". Este compromiso adquiere más importancia a medida que la utilización de los teléfonos móviles se banaliza, en especial entre los niños por ejemplo, según esta empresa, la mitad de los niños españoles entre 8 y 13 años posee un teléfono móvil.

Telefónica fomenta el uso responsable de sus servicios por parte de los niños gracias a la colaboración con gobiernos, homólogos industriales, padres y tutores,

también ayuda a los niños a aprovechar al máximo las posibilidades que ofrece la tecnología proponiéndoles productos y servicios adaptados a sus necesidades.

Telefónica Móviles España, por ejemplo, comercializa teléfonos especialmente diseñados para los niños, con una selección apropiada de funciones orientadas a la educación. A escala mundial, la empresa aplica políticas de protección de los usuarios más jóvenes contra el acceso a contenido "para adultos", el objetivo es establecer un mecanismo adecuado en todas las líneas comerciales de Telefónica que ofrezca medios garantizados de limitar el acceso de los menores a este tipo de servicios.

Esta empresa se ha sumado a programas nacionales e internacionales para fomentar la utilización responsable de los teléfonos móviles, en particular cuando permiten el acceso a Internet; y también elabora materiales divulgativos y orientativos, como la publicación "Child protection: O2's mobile phone guide for parents" de la rama de Telefónica en Reino Unido.

#### UNICEF promueve el entorno protegido

El Fondo de las Naciones Unidas para la Infancia, UNICEF, estima que 300 millones de niños de todo el mundo son objeto de violencia, explotación y abuso, y que hay millones más que carecen de la protección adecuada.

Dentro de los abusos se incluyen las actividades pedófilas en línea, tras las cuales se oculta el tráfico de niños.

Basándose en la estimación mundial publicada por la Organización Internacional del Trabajo en 2005, UNICEF considera que del 1,39 millones de personas sometidas al comercio sexual, entre el 40 y el 50% son niños, de acuerdo con UNICEF, "se trata de una forma moderna de esclavitud". UNICEF quiere y propicia la creación de un entorno protegido para los niños, en asociación con gobiernos, representantes del sector privado y de la sociedad civil.

En Sudáfrica, por ejemplo, UNICEF contribuyó a dar a conocer el problema de la pornografía infantil otorgando ayuda técnica y financiera a una conferencia nacional sobre el tema celebrada en 2005, en dicha conferencia se adoptó un plan de acción para la eliminación de la pornografía infantil. A escala internacional, UNICEF, la Organización Mundial del Turismo y la ECPAT Internacional (Eliminemos la Prostitución, Pornografía y Trata de Niños, Niñas y Adolescentes con Propósitos Sexuales) publicaron el Código de Conducta para la Protección de los Niños frente a la

Explotación Sexual en el Turismo y Transportes, con este proyecto se pretende involucrar activamente a la industria del turismo en la lucha contra el turismo sexual infantil. (E., 1996).

*La UIT prosigue su trabajo*

En la Cumbre Mundial sobre la Sociedad de la Información (CMSI), los líderes internacionales encargaron a la UIT la consecución de la Línea de Acción C5: "crear confianza y seguridad en la utilización de las TIC", en uno de los resultados de la CMSI, el Compromiso de Túnez de 2005, se reconoce la función que desempeñan las TIC a la hora de proteger a los niños y mejorar su desarrollo, al igual que la necesidad de "tomar más medidas para proteger a los niños contra los abusos y defender sus derechos en el contexto de las TIC".

La UIT seguirá llevando a cabo esta importante labor como una de sus prioridades. Para el futuro de la sociedad, es fundamental que los niños y los jóvenes puedan disfrutar del mundo en línea sin verse amenazados por los depredadores.

## 4 METODOLOGÍA

### 4.1 DISEÑO DE LA INVESTIGACIÓN

#### No experimental

Se observo los fenómenos, se los analizo y posteriormente se hizo un recuento de lo ocurrido.

#### Transeccional

Se recopilo todos los datos existentes acerca de los niños, adolescentes y jóvenes frente a las pantallas, para poder tener una visión clara del tema.

#### Exploratorio

Se exploro todos los momentos y hasta los más mínimos detalles relacionados con el tema.

#### Descriptivo

Es una investigación de campo que permitió observar para luego describir los hechos.

### 4.2 PARTICIPANTES DE LA INVESTIGACIÓN

En este trabajo participaron la investigadora, el Director de la Tesis nombrado por la Universidad Técnica Particular de Loja, los Directores y personal docente de la Escuela “José María Velasco Ibarra” , de la escuela “julio Martínez Acosta” y del Colegio “Consejo Provincial del Carchi ” aportando con su asesoramiento y asistencia, y los niños, niñas, adolescentes y jóvenes del tercer, sexto año básico y del segundo año de bachillerato como fuentes de información.



## 4.3 TÉCNICAS E INSTRUMENTOS DE LA INVESTIGACIÓN

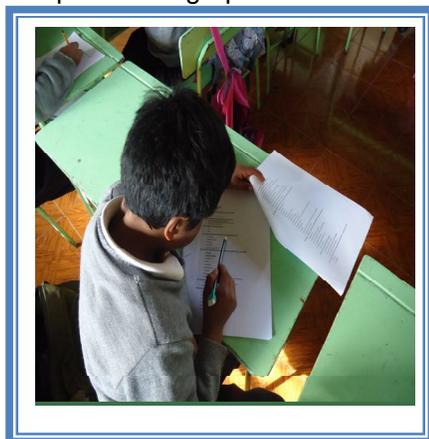
### 4.3.1 Técnicas

La técnica utilizada en esta investigación fue la encuesta aplicada a niños, niñas y adolescentes en diferentes instituciones Educativas de la ciudad de Tulcán.



### 4.3.2 Instrumentos

El instrumento que se utilizó en esta investigación fue el cuestionario uno diferente para cada grupo de edad.



## **4.4 RECURSOS**

- 4.4.1 Los recursos humanos podemos deducir de que fueron todos quienes actuaron en calidad de participantes, pues directa o indirectamente colaboraron para la realización de este trabajo.
- 4.4.2 Los recursos Institucionales estuvieron compuestos primeramente de la UTPL luego de las instituciones que abrieron sus puertas para ejecutar la presente investigación; la Escuela Fiscal “José María Velasco Ibarra” del caserío de Chapuel, la Escuela Fiscal Mixta Alejandro Martínez y el Colegio “Consejo Provincial de la ciudad de Tulcán.
- 4.4.3 Los recursos materiales fueron financiados en su totalidad por la investigadora.
- 4.4.4 Los Recursos económicos fueron cubiertos por la investigadora quien buscó la forma de cubrir los aspectos más necesarios y sobre todo aquello acorde con el profesionalismo de la Institución a la que se representó.

## **4.5 DISEÑO Y PROCEDIMIENTOS**

El esquema de todo el trabajo estuvo bajo la supervisión de los docentes de la Universidad Técnica Particular de Loja, y se trató de cumplir a cabalidad las actividades y fechas propuestas para la ejecución del trabajo de grado así como la presentación del informe final del mismo.

Los procedimientos que se siguieron fueron acordé a los propuestos por el Director y la realidad de las Instituciones Educativas donde se desarrollo el trabajo contando siempre con la colaboración de las autoridades y alumnos.

## 5. INTERPRETACIÓN, ANÁLISIS Y DISCUSIÓN DE RESULTADOS

### 5.1 CARACTERIZACIÓN SOCIODEMOGRÁFICA

#### 5.1.1 Contexto sociocultural y biológico del niño.

Cuestionario aplicado en la escuela “José María Velasco Ibarra” de la ciudad de Tulcán.

**Tabla 1.** “Información general del niño”: preguntas 1,2,3,4,5

No estudiantes	P1 Curso	P2 Edad	P3 Sexo		P4 QUE PERSONAS VIVEN CONTIGO		P5 ACTIVIDADES DESPÚES DE CENAR	
			F	M	Opción	%	Opción	%
19	4to de primaria	8 a 9 años	13	6	Mamá	27,27	habitación	36,84
					Papá	27,27	Leer, estudiar	52,63
					Hermanos	28,79	Hablar familia	10,53
					Otros	16,67		
					<b>TOTAL</b>	<b>100</b>	<b>TOTAL</b>	<b>100</b>

**Autora:** Investigadora

**Fuente:** Cuestionario para niños de 6 a 9 años.

De los datos obtenidos en estas preguntas se puede tomar en cuenta que los niños y niñas tienen un promedio de ocho a nueve años, se encuentran en cuarto año de educación básica; la mayoría viven con sus familiares más cercanos, papá, mamá, hermanos y la actividad que en su mayoría prefieren es leer y estudiar.

Corroborando esta información con lo expuesto en el informe de la OCDE-CERI (1995) en el que se detalla los riesgos a los que están expuestos los niños y niñas en la actualidad; con claridad se puede comprobar de que las familias en la actualidad prefieren pasar gran parte del tiempo libre aislados, ósea haciendo cada uno lo que le gusta sin tomar en cuenta de que estas actividades podrían estar perjudicando el clima de confianza que debe existir en un hogar.

Se dice que la libertad es un sinónimo de satisfacción, pero podrá existir esa satisfacción sin saber que hacen los niños dentro de sus habitaciones para distraerse, o divertirse.

Haciendo un análisis crítico de los datos obtenidos en estas preguntas se puede decir de que la escuelita a la que hacemos mención se encuentra en un sector urbano marginal de la ciudad de Tulcán, lo que hace que tanto los niños como sus padres prefieran actividades como ver tele, o simplemente pasar más tiempo fuera del hogar, tomando en cuenta de que los niños y niñas viven por lo menos con uno de sus progenitores en su gran mayoría, o sus hermanos, familiares allegados que dentro del círculo familiar podrían aún luchar por su bienestar.

Muy a pesar de esto no se toma en cuenta de que el tiempo libre de los niños y niñas podría ocuparse mejor o sacarle mejor provecho compartiendo actividades familiares; como salir a caminar, jugar con sus padres o hermanos, o simplemente después de cenar organizar una amena charla en la que la familia exponga lo que le ocurrió durante el día, así padres sabrán que sucede en la vida de sus niños e hijos podrán actuar conscientes de la realidad de sus padres.

**Tabla 2.** “Tecnologías Informáticas en casa”; preguntas 6, 7, 8

<b>P6 TIENES ORDENADOR EN CASA</b>		<b>P7 DÓNDE ESTÁ EL ORDENADOR QUE MÁS UTILIZAS EN TU CASA</b>		<b>P8 HAY CONEXIÓN A INTERNET EN TU CASA</b>	
<b>Opción</b>	<b>%</b>	<b>Opción</b>	<b>%</b>	<b>Opción</b>	<b>%</b>
No	52,63	No tienen	52,63	No	89,47
Si	47,37	Mi habitación	10,53	Si	10,53
		Hab. padres	26,31		
		Otros	10,53		
<b>TOTAL</b>	<b>100</b>	<b>TOTAL</b>	<b>100,0</b>	<b>TOTAL</b>	<b>100,0</b>

**Autora:** Investigadora

**Fuente:** Cuestionario para niños de 6 a 9 años.

Si analizamos los datos obtenidos en estas preguntas verificamos que los niños y niñas investigados en su mayoría no poseen un ordenador en su domicilio, quienes lo tienen no cuentan con conexión a internet y se encuentra en la habitación de sus padres.

Está información nos demuestra de que el Ecuador en sí, es un país eminentemente pobre, en especial en las parroquias, o barrios urbano marginales en donde el principal ingreso económico que tienen las familias deben gastarlo en la

adquisición de productos de uso diario y no les permite acceder a privilegios, o a cubrir necesidades académicas como en este caso es la obtención de un computador.

Según el último censo Nacional de población y vivienda que se realizó en el país y del cual se tienen datos concretos se dice de que en la sierra ecuatoriano 4 de cada diez niños de las poblaciones suburbanas, se educan como corresponde el resto colaboran a sus padres en las labores diarias y en algunas ocasiones hasta se ven obligados a trabajar, para posteriormente asistir a una institución educativa o a su vez lo hacen a edades excesivas.

Con esto podemos determinar de que en las comunidades urbano marginales los niños y niñas priorizan sus actividades a los ingresos económicos de sus familias, mas no al estudio que debería ser su mayor preocupación, sin embargo los niños y niñas que asisten a las instituciones educativas se ven limitados por las tecnologías que se utilizan en ellas, al no contar con las facilidades necesarias, ven frustrados sus deseos de superarse y en algunos casos hasta deciden simplemente no asistir.

**Tabla 3.** “El internet y el móvil”; preguntas 11, 12, 13, 14

P 11 EN QUÉ LUGAR SUELES USAR INTERNET		P 12 LA MAYORÍA DE VECES QUE USAS INTERNET SUELES ESTAR		P 13 UTILIZAS ALGÚN TELÉFONO MÓVIL		P 14 CÓMO CONSEGUISTE EL TELÉFONO MÓVIL	
Opción	%	Opción	%	Opción	%	Opción	%
En casa	37,50	Solo	37,50	No	0	No tienen	36,84
En el colegio	25,00	amigos/as	50,00	Si, el mío	36,84	Pedí que me lo compraran	15,79
En un ciber café	12,50	hermanos/as	12,50	Si, el de otras personas	63,16	Fué un regalo	15,79
En un lugar público	12,50	Con mi padre	0	<b>TOTAL</b>	<b>100</b>	Me lo dieron mis padres	31,58
Otros	12,50	Con mi madre	0			<b>TOTAL</b>	<b>100</b>
<b>TOTAL</b>	<b>100</b>	<b>TOTAL</b>	<b>100</b>				

**Autora:** Investigadora

**Fuente:** Cuestionario para niños de 6 a 9 años.

En estas preguntas se asevera de que la mayoría de niños y niñas usan el internet en su casa, en compañía de amigos, utilizan teléfonos móviles de otras personas porque la mayoría no cuenta con uno propio.

Tomemos las palabras de Jom Tien, quien al referirse al avance de la informática en los países subdesarrollados lo hizo como un mal necesario del que resultarán fenómenos sociales que destruirán la humanidad. Se puede dar cuenta analizando esta frase y los resultados obtenidos en estas preguntas de la investigación propuesta de que en realidad existen comunidades realmente pobres materialmente, en las que la adquisición de un teléfono celular se convierte en un lujo más que en una necesidad porque existen otros electrodomésticos o aparatos más indispensables con los que aún no se cuenta.

Pero no se deja de usar; bien el propio, el de un amigo o de un familiar, pero la comunicación hace de que se busque la forma de utilizar uno, aunque si se refiere a la costumbre o a la razón se puede decir de que un niño a esta edad no requiere de un aparato de estos, por un lado los costos se convertirían en un desmedro económico para sus familias y por otro lado cuando se requiere comunicarles algo se lo puede hacer en el hogar, se debe tomar en cuenta que así como existen ventajas en el uso de estos aparatos, también existen desventajas que ponen en riesgo la salud mental de los niños en algunas ocasiones convirtiéndose hasta en adicción su uso.

### **5.1.2 Contexto sociocultural, familiar y biológico del adolescente.**

Cuestionario aplicado en la escuela fiscal mixta “Julio Martínez Acosta” de la ciudad de Tulcán (No de alumnos 14)

**Tabla 4.** “Diagnóstico familiar”; preguntas 1, 2, 3, 4, 5, 6

P 1 En qué curso estás		P 2 Cuántos años tienes		P 3 Sexo		P 4 Qué personas viven contigo	
Opción	%	Opción	%	Opción	%	Opción	%
6to. De primaria	100	11 años	42,86	Masculino	50	padre	26,80
<b>TOTAL</b>	<b>100</b>	12 años	50,00	Femenino	50	madre	31,70
		13 años	7,14	<b>TOTAL</b>	<b>100</b>	hermano/a	2,40
		<b>TOTAL</b>	<b>100</b>			Dos hermanos/as o mas	26,70
						abuelo/a	7,30
						Otras personas	4,80
						<b>TOTAL</b>	<b>100</b>

P5 Cuál es la profesión de tu padre		P6 Cuál es la profesión de tu madre	
Opción	%	Opción	%
jubilado	7,14	Trabaja en el hogar	85,71
Desempeña un oficio	71,43	Desempeña un oficio	14,29
Realiza un trabajo técnico	7,14	Realiza otro trabajo	0
No lo sé/otro	14,29	<b>TOTAL</b>	<b>100</b>
<b>TOTAL</b>	<b>100</b>		

**Autora:** Investigadora

**Fuente:** Cuestionario para adolescentes de 10 a 15 años.

Los niños y niñas de la Escuela Julio Martínez Acosta se encuentran en sexto año de Educación Básica, están entre los 11 y 13 años de edad, en su mayoría viven con sus padres y hermanos, y sus padres se dedica a un oficio pero sus madres pasan en el hogar.

Haciendo un análisis de este diagnóstico se puede concluir de que, los niños de los que estamos haciendo mención tienen el control de su madre lo que en América ya no se da ya que las madres tienen que trabajar fuera del hogar.

Si tomamos en cuenta el Informe de las Naciones Unidas en el que nos habla de que se reduciría el mal manejo de las tecnologías informáticas si los padres controlasen más a los niños para que las utilicen se puede decir que este es un punto

a favor que se da en esta institución. El hecho de que uno de los progenitores estén al frente del hogar y las tareas cotidianas es un signo de responsabilidad y respeto.

**Tabla 5.** “Tu primer teléfono móvil”; preguntas 54, 55, 56

P 54 Tienes móvil propio		P 55 A qué edad tuviste tu primer teléfono móvil		P 56 Cómo conseguiste tu primer teléfono móvil	
Opción	%	Opción	%	Opción	%
No	35,71	No tienen	35,71	No tienen	35,71
Sí	35,71	No contestan	14,29	No contestan	28,57
No, uso el de otras personas.	28,58	9 años	21,43	compraron mis padres porque se lo pedí	21,43
		10 años o más	28,57	otros	14,29
<b>TOTAL</b>	<b>100</b>	<b>TOTAL</b>	<b>100</b>	<b>TOTAL</b>	<b>100</b>

**Autora:** Investigadora

**Fuente:** Cuestionario para adolescentes de 10 a 15 años.

Los adolescentes a estos cuestionamientos acerca del teléfono celular respondieron en su gran mayoría que tienen teléfono móvil, a partir de los 10 años la mayoría obtuvo su teléfono celular, y lo obtuvieron porque sus padres se los dieron.

Analizando estos datos se puede ver que quienes facilitan el acceso a esta clase de medios son los padres obviamente con la finalidad de poderse mantener comunicados con sus hijos, por los riesgos que existen en la actualidad, pero lastimosamente los adolescentes no están educados para utilizar un aparato tan costoso, se dejan invadir por el consumismo y empiezan a mal utilizar este medio de comunicación que obviamente beneficia a las grandes empresas perjudicando la salud mental de quienes los utilizan.

Se habla de que en la actualidad el celular es un artefacto necesario, pero para que se busca entregarle un artefacto que cuesta tanto dinero a un niño, que en el transcurso de un día puede botarlo, y hasta buscar fuentes de información que no le convienen a su edad a través de él.

Podemos observar la situación de América Latina y especialmente de los países subdesarrollados en donde se busca en lugar de una mejor educación más

comodidad, y la comodidad finalmente no ayuda a que los niños y niñas se eduquen en un ambiente de responsabilidad consigo mismos y con los demás.

**Tabla 6.** “El teléfono móvil “; preguntas 57, 58, 59, 60

P 57 Qué tipo de teléfono tienes actualmente		P 58 Quién paga habitualmente el gasto del móvil		P 59 Qué tipo de medio de pago tienes para el teléfono		P 60 Sabes cuánto gastas mensualmente en el teléfono móvil	
Opción	%	Opción	%	Opción	%	Opción	%
No tienen	71,43	No tienen	57,14	No tienen	57,30	No contesta	57,10
Comprado nuevo	7,14	Yo mismo	0	Es de tarjeta	28,50	No lo sé	42,80
De segunda mano	21,43	Mis padres	35,72	Es de contrato	0,00	5 dólares o menos	0,00
		Otros	7,14	No lo sé	14,20	Más de 5	0,00
<b>TOTAL</b>	<b>100</b>	<b>TOTAL</b>	<b>100</b>	<b>TOTAL</b>	<b>100</b>	Entre 10 y 20 dólares	0,00
						<b>TOTAL</b>	<b>100</b>

**Autora:** Investigadora

**Fuente:** Cuestionario para adolescentes de 10 a 15 años.

Los adolescentes contestan que no tienen un teléfono móvil en su mayoría, y quienes lo tienen lo utilizan de segunda mano, el gasto obviamente lo cubren sus padres, a través de tarjetas prepago, y no saben cuánto es el consumo mensual del mismo.

Profundizando estos resultados podemos aseverar dos cosas la primera los niños y niñas no cuentan con un aparato tecnológico y la segunda que los gastos los cubren sus padres por lo que ellos no son conscientes del buen uso que se debe hacer de este aparato.

Es fácil detectar el abuso de la tecnología en los adolescentes lo manifiesta Keyner en su informe acerca de la Informática y su influencia en la educación, pero como se debe hacer para frenarlo, esta es la interrogante que rodea hoy nuestras mentes... se hace necesario de que se tome en cuenta las investigaciones relacionadas al tema a fin de que se tomen medidas preventivas que frenen estos abusos, de las grandes empresas que solo buscan saciar sus intereses mezquinos a través de la venta de aparatos que afectan la economía de las familias.

Pero sobre todo se hace necesario educar a los adolescentes en el hogar, motivando al buen uso de estos aparatos, concienciándolos de que son un medio de comunicación más no un medio de diversión.

**Tabla 7.** “ El dinero y lujos en casa”; preguntas 91,101,115,116,117

<b>P 91 Cómo consigues los videojuegos</b>		<b>P 101 Dónde está el televisor en tu casa</b>		<b>P 115 Selecciona todas aquellas cosas que tienes en casa</b>	
<b>Op</b>	<b>%</b>	<b>Op</b>	<b>%</b>	<b>Op</b>	<b>%</b>
del internet	7,14	Mi habitación	40,00	Impresora	13,64
de un amigo	50,00	habitación de un hermano.	8,57	Scanner	6,06
Los compro	42,86	habitación de mis padres	37,14	Webcam	4,55
<b>TOTAL</b>	<b>100</b>	otros	14,29	USB o disco duro externo	3,03
		<b>TOTAL</b>	<b>100</b>	Mp3/ Mp4/iPod	3,03
				Cámara de fotos Digital y video	7,58
				Televisión de pago	9,09
				Equipo de música	19,69
				Teléfono fijo	12,12
				DVD	21,21
				<b>TOTAL</b>	<b>100</b>

<b>P 116 Cómo consigues tu propio dinero</b>		<b>P 117 Con cuál de estas frases estás de acuerdo</b>	
<b>Opción</b>	<b>%</b>	<b>Opción</b>	<b>%</b>
Paga semanal	11,11	No contesta	7,14
Cuando necesito algo pido y me dan	50,00	Tengo el dinero suficiente para mis necesidades	78,57
En tu cumpleaños, fiestas	27,77	Tengo menos dinero del que necesito	14,29
Hago algún trabajo en casa.	5,56	<b>TOTAL</b>	<b>100</b>
Hago algún trabajo fuera de casa	5,56		
No me dan dinero	0		
<b>TOTAL</b>	<b>100</b>		

**Autora:** Investigadora

**Fuente:** Cuestionario para adolescentes de 10 a 15 años.

Analizando este pequeño apartado de la investigación se deduce que los video juegos los obtienen a través de un amigo, el televisor de la casa se encuentra en su habitación, cuentan con impresora, equipo de música, y teléfono fijo, obtienen su dinero pidiendo a sus padres cuando lo necesitan y consideran que tienen el dinero suficiente para cubrir sus necesidades.

Beatriz Sarlo, en su análisis Escenas de la Vida Posmoderna, nos habla de las incoherencias que como padres se dan hoy en día, se busca libertad, pero se actúa sin límites, se busca autonomía, pero se olvida que todo es un riesgo, se busca solidaridad pero a los hijos no se les participa los problemas del hogar, se oculta la pobreza, las tristezas, y se busca dar a felicidad mediante la compra de comodidades.

Que clase de futuro es el que les espera a los adolescentes de hoy, cuando sean padres y tengan que enfrentarse a la vida tal y como es, cuando ya no existan seres que traten de evitarles el sufrimiento a toda costa.

Simplemente estamos formando robots, seres automatizados que responden a órdenes no a estímulos, que actúan por instinto no por amor ni necesidad.

Una televisión en el dormitorio de nuestros hijos, puede facilitar el que podamos como padres ver programas acordes a nuestros intereses, pero los niños discernirán que les conviene y que no les conviene o acaso, verán todo lo que les llame la atención sin importar si les está causando daño.

Se hace necesario facilitar la vida de los adolescentes, pero se hace indispensable educar, criar, a personas con sentimientos, sensibles, conscientes, críticos que puedan elegir y decir no cuando sea necesario.

### **5.1.3 Contexto sociocultural, familiar (económico) y biológico del joven.**

Cuestionario aplicado en el colegio "Consejo Provincial" de la ciudad de Tulcán (No de alumnos 18)

**Tabla 8.** “Diagnóstico situación familiar”; preguntas 1, 2, 3, 4, 5, 6

<b>P 1</b> En qué curso estás		<b>P 2</b> Cuántos años tienes		<b>P 3</b> Sexo		<b>P 4</b> Qué personas viven contigo	
Opción	%	Opción	%	Opción	%	Opción	%
2do. Bach.	100	15 años	5,56	Masculino	50	Mi padre	27,66
<b>TOTAL</b>	<b>100</b>	16 años	38,88	Femenino	50	Mi madre	36,17
		17 años	22,23	<b>TOTAL</b>	100	Un hermano/a	21,28
		18 años o mas	33,33			2 o mas hermanos	8,51
		<b>TOTAL</b>	<b>100</b>			Otras personas	6,38
						<b>TOTAL</b>	<b>100</b>

<b>P5</b> Cuál es la profesión de tu padre		<b>P6</b> Cuál es la profesión de tu madre	
Opción	%	Opción	%
No contesta	5,56	Trabaja en el hogar	61,11
Desempeña un oficio	61,11	Desempeña un oficio	22,22
Realiza un trabajo grado universitario	5,56	Realiza otros trabajos	11,11
No lo sé	27,77	Esta desempleada	5,56
<b>TOTAL</b>	<b>100</b>	<b>TOTAL</b>	<b>100</b>

**Autora:** Investigadora

**Fuente:** Cuestionario para jóvenes de 14 a 18 años.

Los estudiantes investigados a través de este cuestionario son jóvenes de segundo año de bachillerato, se encuentran en una edad de entre los 15 a 18 años aproximadamente, viven en hogares podríamos decir estables porque la mayoría de papás desempeñan un oficio y no están desempleados aunque sus madres en su

mayoría trabajan en el hogar, además que viven con las personas más allegadas familiarmente, padre, madre y hermanos.

La situación familiar como un atenuante en el desarrollo psicosocial de los jóvenes se convierte en esta parte de la investigación en el eje primordial de la educación del futuro madre o padre de familia, y del futuro profesional.

Según Quintana para que se desarrolle un joven dentro de los márgenes normales psicológicos y sociales se hace necesaria la supervisión de sus padres o personas que los traten como seres humanos y les demuestren en todo momento el valor de la vida.

**Tabla 9.** “El primer móvil”; preguntas 54, 55, 56

<b>P 54 Tienes móvil propio</b>		<b>P 55 A qué edad tuviste tu primer teléfono móvil</b>		<b>P 56 Cómo conseguiste tu primer teléfono móvil</b>	
<b>Opción</b>	<b>%</b>	<b>Opción</b>	<b>%</b>	<b>Opción</b>	<b>%</b>
No	11,11	No tienen	11,11	No tienen	11,11
Sí	88,89	De 10 años	5,55	Me lo compraron mis padres sin pedirlo	27,78
No, pero uso el de otras personas.	0	De 11 a 14 años	55,56	Me lo compraron mis padres porque se lo pedí	22,22
<b>TOTAL</b>	<b>100</b>	Mas de 14 años	27,78	Me lo compré yo mismo	16,67
		<b>TOTAL</b>	<b>100</b>	Fue un regalo	16,67
				otros	5,55
				<b>TOTAL</b>	<b>100</b>

**Autora:** Investigadora

**Fuente:** Cuestionario para jóvenes de 14 a 18 años.

En un cincuenta por ciento los jóvenes poseen un celular propio y lo obtuvieron en una edad promedio de 11 a 14 años, y se lo compraron sus padres.

Una edad adecuada en la que un adolescente o un joven puedan o deba manejar un teléfono móvil es acorde a la educación que sus padres le brindaron, y la responsabilidad que demuestre el joven en sus actos,

Según los datos que presenta el Ministerio de Educación y cultura en el 2008 nos hablan de que los principales retrasos en el aspecto académico en los Colegios se dan porque los jóvenes se distraen con aparatos como celulares y no realizan sus tareas adecuadamente.

Es alarmante ver como en un aula de clases, los muchachos atienden sus llamadas telefónicas y sus mensajes en lugar de atender a sus maestros, cuesta trabajo entender como un joven que debe ocupar su mente en actividades sanas que no demanden gastos excesivos, ocupan su tiempo y recursos en celular.

Se debería buscar la forma de disminuir esta distracción al menos los padres deberían adquirir un aparato de estos cuando sus hijos estén educados para el ahorro, no para el consumismo, se debe inculcar la idea de que el teléfono móvil es simplemente un equipo de comunicación que permite decir cosas importantes a largas distancias,

**Tabla 10.** “El teléfono móvil”; preguntas 57, 58, 59, 60

<b>P 57</b> Qué tipo de teléfono tienes actualmente		<b>P 58</b> Quién paga habitualmente el gasto del móvil		<b>P 59</b> Qué tipo de medio de pago tienes para el teléfono		<b>P 60</b> Sabes cuánto gastas mensualmente en el teléfono móvil	
Opción	%	Opción	%	Opción	%	Opción	%
No tienen	11,11	No tienen	11,11	No tiene	11,11	No contesta	5,55
Comprado nuevo	38,89	Yo mismo	55,56	Es de tarjeta	33,33	No lo sé	27,78
De segunda mano	50,00	Mis padres	22,22	Es de contrato	16,67	5 dólares o menos	16,67
<b>TOTAL</b>	<b>100</b>	Otros	11,11	No lo sé	38,89	Entre 5 a 10 dólares	27,78
		<b>TOTAL</b>	<b>100</b>	<b>TOTAL</b>	<b>100</b>	Mas de 10 dólares	11,11
						No tienen	11,11
						<b>TOTAL</b>	<b>100</b>

**Autora:** Investigadora

**Fuente:** Cuestionario para jóvenes de 14 a 18 años.

El cincuenta por ciento de los jóvenes tienen un teléfono móvil de segunda mano, los padres les costean los gastos del mismo, el consumo es prepago, y no saben cuánto gastan mensualmente en esto.

Dentro de lo establecido por las normas morales de nuestra sociedad está bien visto de que sean los padres quienes costeen en su mayoría los gastos de sus hijos, pero en el aspecto de lujos o cosas innecesarias como lo manifiesta Galves, se debería poner un límite de gasto en el que si los jóvenes se exceden así mismo deberían realizar actividades que los compensen o simplemente se deberían medir esos gastos y buscar la forma de educarlos para que no sobrepasen los límites.

Se hace muy necesario de que los jóvenes comprendan la importancia del ahorro, de la solidaridad familiar, y el trabajo en equipo, con mucha pena podemos ver hoy en día que las personas se volvieron mezquinas, egoístas y eso se ve en la mayoría de los hogares, inconsciencia, desperdicio; no se les ha obligado a los jóvenes a que tomen en cuenta la situación de la familia antes de exigir, de aquí la importancia de educar niños y niñas dentro de la confianza, para que al ser jóvenes comprendan que primero debe estar el hogar y luego la diversión.

**Tabla 11.** “Lo que hay en casa”; preguntas 101,115, 116, 117

<b>P 101</b> <b>Dónde está el televisor en tu casa</b>		<b>P 115</b> <b>Selecciona todas aquellas cosas que tienes en casa</b>		<b>P 116</b> <b>Cómo consigues tu propio dinero</b>		<b>P 117</b> <b>Con cuál de estas frases estás de acuerdo</b>	
<b>Opción</b>	<b>%</b>	<b>Opción</b>	<b>%</b>	<b>Opción</b>	<b>%</b>	<b>Opción</b>	<b>%</b>
mi habitación	30,77	Ordenador portátil	4,05	Paga semanal	16,67	No contesta	5,56
habitación de un hermano/a.	12,82	Impresora	9,46	Cuando necesito algo pido y me dan	45,83	Tengo el dinero suficiente para mis necesidades	27,78
habitación de mis padres	41,03	Scanner	5,40	En cumpleaños, y fiestas	8,33	Tengo menos dinero del que necesito	66,66
otros	15,38	Webcam	4,05	Hago algún trabajo en casa.	4,17	<b>TOTAL</b>	<b>100</b>
<b>TOTAL</b>	<b>100</b>	USB o disco duro externo	16,22	Hago algún trabajo fuera de casa	25,0		
		Mp3/ Mp4/iPod	5,40	No me dan dinero	0		
		Cámara de fotos y video	13,51	<b>TOTAL</b>	<b>100</b>		
		Televisión de pago	5,40				
		Equipo de música	17,57				
		Teléfono fijo	14,86				
		DVD	17,58				
		<b>TOTAL</b>	<b>100</b>				

**Autora:** Investigadora

**Fuente:** Cuestionario para jóvenes de 14 a 18 años.

La mayoría tienen su propia televisión en su habitación, en sus hogares poseen artefactos como teléfono fijo, equipo de sonido, cámara de fotos , el dinero que necesitan lo piden y les dan, pero aún así consideran que tienen menos dinero del que necesitan.

Es aquí donde se necesita hacer un estudio profundo acerca de la educación que están recibiendo los jóvenes actualmente, se están preparando únicamente para exigir, pero realmente que es lo que ellos están dando a cambio parece que estuvieran viviendo en otro mundo, inconscientes de las realidades de sus hogares, piensan que tienen menos, se sienten desdichados aun teniendo muchos privilegios.

En una reflexión realizada por Facundo Cabral, podemos notar como el mundo ha evolucionado y nos mantiene distraídos, se necesita de golpes fuertes para despertar, hoy en día vemos jóvenes tristes porque sus padres no tienen dinero para comprarles motos, carros último modelo, pero realmente no agradecen a la vida, por la salud, el trabajo, la comida.

Existen muchos niños e incluso en la antigüedad, la mayor alegría era fue para muchos poder compartir un pollo asado, una coca cola, un pastel; detalles que ahora son mal vistos y rechazados, por los que mal llamamos el futuro de la patria.

Es la educación, los valores o simplemente los pensamientos que están caducando, se busca destruir, pasar por encima; ya no es necesario dar la mano, es como si de repente hubiera cambiado la humanidad, acaso está escrito que si ves a alguien derrumbarse debes pisotearlo; sino al contrario darle la mano.

Tal vez como padres se dejó avanzar a esta generación, y se ha materializado.

Hoy solo se busca comodidades sin importar cual sea el precio de estas, si corrompen lo volvemos una necesidad para poder justificar los errores, si dañan lo escondemos, y si no lo podemos tener nos sentimos frustrados.

Es muy cierto que la tecnología es sinónimo de progreso pero será progreso en realidad cuándo aprendamos a manejarlas conscientemente.

## 5.2 REDES SOCIALES Y PANTALLAS

### 5.2.1 Uso de redes sociales relacionadas con la internet (facebook, twitter, H 5, Skipe, email, etc)

Cuestionario aplicado en la escuela “José María Velasco Ibarra” de la ciudad de Tulcán

**Tabla 12.** “Internet y juegos”; preguntas 9, 10, 19, 22

P 9 Tengas o no internet en casa sueles utilizarlo		P 10 Para que sueles usar internet		P 19 Cuál de ellos tienes		P22 En donde está	
Opción	%	Opción	%	Opción	%	Opción	%
No contest	10,53	Pag Web	57,10	PlayStation2	14,20	Mi habitación	42,40
No	57,89	Videos	14,20	PlayStation 3	21,40	La habitación de un hermano	15,10
Si	31,58	E-mail	0	Xbox 360	0	El salón o cuarto de estar	0
<b>TOTAL</b>	<b>100</b>	Descargas	14,20	Wii	7,10	La habitación de mis padres	33,30
		Chatear	0	PSP	7,10	En la cocina	3,00
		Red Social	14,50	Nintendo DS	0	En un cuarto de juegos	0
		<b>TOTAL</b>	<b>100</b>	Game Boy	7,10	Otros sitios	6,20
				Ninguna de las anteriores	43,10	<b>TOTAL</b>	<b>100</b>
				<b>TOTAL</b>	<b>100</b>		

**Autora:** Investigadora

**Fuente:** Cuestionario para niños de 6 a 9 años.

La mayoría de niños no tiene internet en casa sin embargo usan internet fuera de casa, poseen al menos un juego electrónico y en su mayoría está en su propia habitación; lo que constituye un verdadero peligro para la salud mental de los niños, pues al tener un aparato de estos en su habitación sin el control de sus padres, así como acudir a utilizar el internet fuera de casa, les lleva a un uso desmedido del que se pueden generar varios fenómenos.

Hace unos siglos un famoso pensador griego dijo: ‘Lo único permanente es que vivimos en un mundo de cambios’, debemos preparar a nuestros hijos para el mundo del futuro, no el mundo de nuestros padres ni el nuestro. En este mundo actual lo determinante para triunfar será el carácter, no exactamente el conocimiento, como

muchos pudiéramos creer. Tener temple, salir de fracasos adecuadamente, hacer de los fracasos un desafío y no una tragedia, eso será lo que buscarán los seleccionadores de personal.

La Juventud de hoy requiere más oportunidades para demostrar sus habilidades no formas de desprenderse de la familia, el mundo ofrece tecnología y entretenimientos muy llamativos y provocativos pero depende solo de la familia, el mantenerla unida, y buscar alternativas de compartir el tiempo libre para así acceder a toda la información que sus hijos reciben del mundo exterior.

**Tabla 13.** “El dinero en casa”; preguntas 25, 26

<b>P 25 Como consigues tu propio dinero</b>		<b>P 26 Con cuáles de estas frases estás de acuerdo</b>	
<b>Opción</b>	<b>%</b>	<b>Opción</b>	<b>%</b>
Paga semanal	13,79	No contesta	0
Cuando necesito algo pido y me dan	44,83	Tengo mas dinero del que necesito	5,26
En cumpleaños, fiestas, Navidad	27,59	Tengo el dinero suficiente para mis necesidades	36,85
Hago algún trabajo en casa	10,34	Tengo menos dinero del que necesito	57,89
Hago algún trabajo fuera de casa	3,45	<b>TOTAL</b>	<b>100</b>
<b>TOTAL</b>	<b>100</b>		

**Autora:** Investigadora

**Fuente:** Cuestionario para niños de 6 a 9 años.

La mayoría obtiene su dinero cuando lo necesita de sus padres, y con él puede satisfacer lo que necesita sin mayores esfuerzos, esa es la cultura con la que estamos educando a nuestros hijos.

Un facilismo en el que no se necesita hacer nada solo pedir, con ello estamos creando irresponsabilidad e inconsciencia, pues lastimosamente quien no se esfuerza por lograr algo tampoco se esforzara por mantenerlo, Vil grama en su libro el Lujo de la informática nos habla de que el internet y las tecnologías son una herramienta útil y

necesaria para la educación y el progreso pero también podemos concluir de que en exceso como todo daña.

Porque un niño a la edad de 8 años considera que tiene menos dinero del que necesita, si esta vestido, alimentado, cuenta con sus útiles escolares y hasta diariamente con una lonchera para su recreo; es muy cierto que en ocasiones se debe sufrir por la economía mala que se vive en el mundo entero, pero al mismo tiempo se hace necesario este sufrimiento para aprender a valorar los pocos recursos con los que se cuenta.

En lo personal considero que no hay un pero que valga para que un niño piense que le hace falta dinero, quizá alguna comodidad, pero realmente es necesaria esa carencia, debe existir una concienciación de parte de los padres y demás personas adultas a fin de que los niños no se eduquen con esa mentalidad materialista creyendo que el dinero puede solucionar la vida, se debe aprender a ver al dinero como un complemento para adquirir ciertas comodidades, pero lo que realmente se debe aprender a valorar es; las personas, las bondades que la vida a tenido para con cada uno.

**Tabla 14.** “Las prioridades”; preguntas 27, 28, 29, 30, 31

P 27 Si tuvieras que elegir con que te quedarías		P 28 Si tuvieras que elegir con que te quedarías		P 29 Si tuvieras que elegir con que te quedarías		P 30 Si tuvieras que elegir con que te quedarías		P 31 Si tuvieras que elegir con que te quedarías	
Opción	%								
No contesta	10,5	No contesta	10,5	No contesta	0	No contesta	0	No contesta	0
Internet	10,5	Internet	0	Videojuegos	5,2	Teléfono móvil	36,8	Teléfono móvil	57,8
TV	79,0	Teléfono móvil	84,2	Televisión	94,8	Televisión	63,1	Videojuegos	36,8
No lo sé	0	No lo sé	5,2	No lo sé	0	No lo sé	0	No lo sé	5,2
<b>TOTAL</b>	<b>100</b>								

**Autora:** Investigadora

**Fuente:** Cuestionario para niños de 6 a 9 años.

La mayoría de los jóvenes si tuvieran que elegir lo que más necesitan sería la televisión y un teléfono móvil en su orden, con estos resultados sería importante preguntarnos que se está haciendo por ello, compensando un buen acto con un teléfono que lo único que va a lograr es perderse el cariño y respeto de los niños.

Las tecnologías son el futuro, el presente y hasta el progreso de los pueblos pero manejándolos con responsabilidad, Averbug, nos habla de una educación y una revolución compartida en la que no solo nos acomodemos sino que también tratemos de no dañar.

El tiempo libre se comparte en familia e incluso los conocimientos y las diversiones que se pueden adquirir de los medios electrónicos sea en familia, con la supervisión de alguien responsable.

Pero las prioridades deben darse entorno a las utilidades no a la diversión; sería correcto por ejemplo que se escogiera un computador y que la televisión hubiese quedado en último lugar porque se entiende que es eso lo que los niños necesitan en última instancia, pero lastimosamente se necesita más de un teléfono móvil, de un televisor sin importar que las tareas escolares se queden sin realizar por falta de un equipo informático.

### **5.2.2. Uso de pantalla (TV, celular, videojuegos, computador) y pautas de consumo.**

Cuestionario aplicado en la escuela "Julio Martínez Acosta" de la ciudad de Tulcán

**Tabla 15. ; “ El tiempo dedicado al estudio”; preguntas 7,8,9,10**

<b>P 7</b> Qué es lo que mas te gustaría hacer hoy después de cenar		<b>P 8</b> ¿Qué lees?		<b>P 9</b> Cuántas horas estudias o haces la tarea entre la semana		<b>P 10</b> Cuántas horas estudias o haces la tarea los fines de semana	
Opción	%	Opción	%	Opción	%	Opción	%
Irme a mi habitación a leer, escuchar música etc.	14,29	Nada	0,00	30 min	7,14	Nada	7,14
Navegar, jugar, ver tv con mi familia	71,42	Solo lecturas obligadas del colegio	28,57	30 min y 1 hora	85,72	30 min	57,14
Leer, estudiar irme a dormir	0,00	Enciclopedias digitales	0,00	1 a 2 horas	7,14	Entre 30 min y 1 hora	28,58
Hablar con mi familia	14,29	Otras lecturas	71,43	Mas de dos horas	0,00	Mas de dos horas	7,14
<b>TOTAL</b>	<b>100</b>	<b>TOTAL</b>	<b>100</b>	<b>TOTAL</b>	<b>100</b>	<b>TOTAL</b>	<b>100</b>

**Autora:** Investigadora

**Fuente:** Cuestionario para adolescentes de 10 a 15 años.

Cuando hablamos acerca de las actividades que prefieren realizar los niños en sus tiempos libres nos encontramos con grandes sorpresas, esta investigación nos muestra como en su gran mayoría los adolescentes después de cenar prefieren ir a navegar, o estar en sus dormitorios, más no conversar con sus padres, ni compartir actividades familiares, dedican menos de una hora al estudio, leen mucho pero no se sabe a ciencia cierta cuál es la información que les llega, podría decirse que en ocasiones se tiende a poner en riesgo la forma de pensar y de ser de los adolescentes, un niño que está pasando a esta etapa crucial en su vida como es la adolescencia necesita mucho más cuidado porque su mente está abierta a toda la información externa sea buena o mala.

Si tomamos como base el proceso psicológico de Freud, podemos concluir de que las personas son esencialmente lo que piensan, lo que está en su mente, y es eso lo que reflejan.

Lastimosamente no se está preparados para orientarles en torno a los temas considerados tabúes y ellos obviamente tienen que buscar fuentes alternas que satisfagan todas sus inquietudes y en ocasiones por no decir en un 100% sean mal informados, y distorsionados.

Se debería buscar espacios que permitan a los adolescentes conversar con personas que puedan realmente orientarlos, y en donde se permitan conocer realidades para que los adolescentes se responsabilicen de sus actos.

**Tabla 16.** “Comunicación e internet”; preguntas 14, 15, 61, 62

<b>P 14</b> Te ayudas del ordenador o internet para realizar deberes o estudiar		<b>P 15</b> Qué tipo de herramientas utilizas para ello		<b>P 61</b> El móvil te sirve principalmente para		<b>P 62</b> Con que personas sueles comunicarte más con el móvil	
Opción	%	Opción	%	Opción	%	Opción	%
No contesta	0	Internet: Buscadores y páginas web	57,14	Hablar	23,5	Con mi padre	7,14
No contesta	0	CD interactivo	0	Enviar mensajes	11,7	Con mi madre	14,29
Si	100	Enciclopedias digitales	4,77	Jugar	23,5	Con mis hermanos/as	0
<b>TOTAL</b>	<b>100</b>	Word, Power Point, Excel, etcetera.	38,09	Como reloj o como despertador	8,8	Con mis familiares	21,43
		<b>TOTAL</b>	<b>100</b>	Ver fotos y /o vídeos	5,8	Con mis amigos/as	50,00
				Hacer fotos	2,9	Con mi novio/a	7,14
				Grabar vídeos	5,8	<b>TOTAL</b>	<b>100</b>
				Como calculadora	11,7		
				Escuchar música o la radio	5,8		
				<b>TOTAL</b>	<b>100</b>		

**Autora:** Investigadora

**Fuente:** Cuestionario para adolescentes de 10 a 15 años.

La mayoría de Jóvenes utilizan el internet para realizar sus tareas en buscadores y páginas web, utilizan su celular como calculadora y se comunican con sus amigos.

El ser humano es eminentemente sociable, y por ello se debe tener en cuenta de que necesita comunicarse con las personas de su medio, un medio a través del

cual podemos obtener información rápidamente es el internet y un medio de comunicación sofisticado que nos permite relacionarnos a grandes distancias es el móvil, por ello la importancia de la cultura de la comunicación; pero es muy diferente comunicarse a pasarse días enteros en un celular, mal gastando y perjudicando la economía del hogar.

Se hace menester por estas observaciones que a los niños, adolescentes y jóvenes se los eduque con responsabilidad en sus actos para que aprendan a gastar lo necesario.

Un análisis realizado por la Comisión de Derechos Humanos en el Ecuador (enero, 2009) hace énfasis en el mal uso que se dan a los aparatos electrónicos y sus derivados, no se habla de ventajas sino al contrario de desventajas que perjudican más que a los mismos adolescentes a las familias en general.

Se debería organizar una campaña de concienciación pero sobre todo se debería buscar la solidaridad y el respeto en los mismos hogares enseñándoles a los adolescentes el valor verdadero de los bienes que se obtiene, haciéndoles caer en cuenta los sacrificios con que se consiguen los privilegios

**Tabla 17.** “Los video juegos”; preguntas 70 hasta 87

<b>Sueles jugar con video juegos o juegos de ordenador</b>		<b>De la siguiente lista. Selecciona la consola que tengas</b>	
<b>Opción</b>	<b>%</b>	<b>Opción</b>	<b>%</b>
No	21,43	PlayStation 2	25,71
Si	78,57	PlayStation 3	5,71
<b>TOTAL</b>	<b>100</b>	Xbox 360	20,00
		Wii	2,86
		Nintendo DS	14,29
		Game Boy	0,00
		Ordenador	25,71
		Ninguno	5,72
		<b>TOTAL</b>	<b>100</b>

**Autora:** Investigadora

**Fuente:** Cuestionario para adolescentes de 10 a 15 años.

La mayoría de adolescentes suelen jugar con video juegos y juegos de ordenador, pues al parecer suena divertido, y poseen consolas en sus hogares de por lo menos uno de sus derivados, lo que hace que no jueguen por diversión sino por adicción.

El estado del arte de los videojuegos y de la tecnología de las comunicaciones, en estos momentos, permite emular con gran realismo cualquier entorno que se proponga. No solo emular, sino controlar las variables con exactitud para poder crear escenarios de acuerdo a la necesidad del jugador.

Respecto a las relaciones sociales, lejos de perder el contacto con otras personas por aislamiento, el video juego, que tenga la opción o modalidad de multijugador, ofrece posibilidades de conocer a cientos de personas de diferentes países, culturas e idiomas por la red, creando comunidades; mientras la escuela crea comunidades (profesorado, alumnado, padres y apoderados) con la fuerza de la ley, el jugador crea comunidad por afinidad y por placer.

En el plano emocional no es muy distinto; el jugador debe resolver desafíos que provocaban experiencias y sensaciones de logro o frustración, pertenencia a grupos, trabajo en equipo.

El ocio ocupa una parte importante en las vidas de nuestros hijos e hijas, sobre todo en los primeros años de su vida. Sin embargo, muchos de nosotros, padres y madres, pasamos la mayor parte de nuestro tiempo entre el trabajo y la atención a las tareas domésticas. Esto se traduce en un importante desfase entre el tiempo libre del que disponen nuestros hijos y del que podemos disfrutar nosotros.

Tenemos que convivir con estos nuevos “juguetes” y lo mejor sería integrarlos también de forma inteligente en el ocio de nuestros hijos, incitándoles a jugar con sus amigos y además , favorecer otro tipo de diversiones y experiencias en otros ámbitos no menos importantes para su desarrollo

**Tabla 18.** “El tiempo en los video juegos”; preguntas 88, 89, 90, 100

<b>P 88 De Lunes a Viernes cuánto tiempo utilizas diariamente en los video juegos</b>		<b>P 89 El Sábado o el domingo cuánto tiempo utilizas diariamente en los videojuegos</b>		<b>P 90 Tienes juegos pirateados</b>		<b>P 100 Cuántos televisores que funcionen hay en tu casa</b>	
<b>Opción</b>	<b>%</b>	<b>Opción</b>	<b>%</b>	<b>Opción</b>	<b>%</b>	<b>Opción</b>	<b>%</b>
No contesta	28,57	No contesta	14,2	No contesta	14,29	No contesta	0
Menos de una hora	14,29	Menos de una hora	42,8	No, Ninguno (pasa a la pregunta 92)	42,86	1	7,14
Entre una hora y dos	42,86	Entre una hora y dos	28,5	Sí, tengo alguno	35,71	2	50,00
Más de dos horas	7,14	Más de dos horas	14,2	Si, casi todos los que tengo	7,14	3	21,43
No lo se	7,14	No lo se	0	<b>TOTAL</b>	<b>100</b>	<b>TOTAL</b>	<b>100</b>
Nada	0	Nada	0				
<b>TOTAL</b>	<b>100</b>	<b>TOTAL</b>	<b>100</b>				

**Autora:** Investigadora

**Fuente:** Cuestionario para adolescentes de 10 a 15 años.

Los adolescentes investigados consideran que ocupan de una a dos horas en los videojuegos diariamente, y los fines de semana menos de dos horas, no tienen juegos pirateados y la mayoría tiene en casa por lo menos dos televisores funcionando; esto quiere decir que los adolescentes ocupan más tiempo diariamente en los video juegos que en sus tareas escolares y es más grave todavía que los adolescentes ocupen más tiempo en los video juegos que en pasar o compartir actividades con su familia.

Una pregunta importante es el tiempo que los niños deberían dedicar a estas actividades tan atractivas para ellos. Según los expertos, dependiendo del uso que se haga de los videojuegos, los niños pueden incrementar la autoestima y desarrollar algunas habilidades con este tipo de ocio. Es imprescindible que los padres controlen el tiempo que sus hijos pasan delante de la pantalla. Un abuso puede fomentar

actitudes narcisistas y disminuir su sociabilidad. No debemos olvidar que este tipo de juegos, aunque se comparta, es un reto individual. Conviene marcar un límite de tiempo y ser estrictos en esta postura.

Los videojuegos sirven a los niños como refuerzo de su personalidad, por la necesidad de tener que alcanzar niveles cada vez más difíciles produciéndoles así satisfacción y seguridad. Los juegos interactivos exigen alto grado de atención estimulando la actividad cerebral. Por tanto la clave estriba en aprovechar todas las ventajas intentando controlar los efectos perjudiciales de un uso inadecuado.

**Tabla 19.** “Preferencias ”; preguntas 118 - 126

De cada pareja de cosas que te presentamos a continuación cuál te gusta más		De cada pareja de juegos que te presentamos a continuación cuál te gusta más	
Opción	%	Opción	%
Internet	25,61	Wi	3,70
Teléfono móvil	8,54	Play Station 3	25,93
TV	15,85	Psp	0,00
Video juegos	26,83	Nintendo DS	18,52
Mp3, mp4, ipod	4,88	No lo se	51,85
No lo se	18,29	<b>TOTAL</b>	<b>100</b>
<b>TOTAL</b>	<b>100</b>		

**Autora:** Investigadora

**Fuente:** Cuestionario para adolescentes de 10 a 15 años.

En esta pregunta los adolescentes prefieren los videojuegos de todas las cosas que se les señalo y utilizan más el play station 3.

El ocio, el juego y la diversión forman parte del aprendizaje de los niños, está en manos de los padres que, igual que se seleccionan las películas que pueden ver o los libros que pueden leer, se realice un control sobre la elección de los videojuegos para niños, además de pactar el tiempo que se puede dedicar a jugar con la

videoconsola para que los pequeños sólo obtengan beneficios. No olvidemos que abusar de los videojuegos fomenta el sedentarismo, salvo con los nuevos juegos de deportes interactivos que además ayudan a que los niños realicen ejercicio físico de forma divertida.

Será interesante repasar el decálogo para una compra responsable e informada de los videojuegos que lanzó hace un tiempo la Asociación Española de Distribuidores y Editores de Software de Entretenimiento (aDeSe) junto al Instituto Nacional de Consumo, este decálogo orienta a los padres a la hora de escoger un videojuego para sus hijos:

- Comprobar la clasificación por edades y la descripción de contenidos en los videojuegos adheridos al sistema voluntario de clasificación PEGI.
- Antes de comprar un juego para menores, informarse sobre su contenido, qué tipo de escenas incluye, qué valores transmite o cuál es su nivel de dificultad.
- Ser responsable y no renunciar a sus obligaciones. La clasificación por edades es meramente orientativa y que existe el riesgo de que el menor adquiera en el punto de venta un videojuego no adecuado para su edad.
- Identificar claramente el producto específico que desea adquirir.
- Ser especialmente cuidadoso en el punto de venta cuando se selecciona un videojuego para menores. Hay que asegurarse de que la clasificación del producto es acorde con la edad del usuario.
- Evitar la compra de videojuegos 'piratas' y en el 'top manta'.
- Favorecer el uso compartido y en común de los videojuegos.
- Adoptar criterios responsables e informados sobre el uso correcto de videoconsolas y videojuegos: limitación de tiempo, distancia ante la pantalla, alternancia con otros juegos.
- Tratar de conocer mejor el mundo de los videojuegos para saber con quién juegan los hijos. Hay que procurar también jugar con ellos.

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

Cuestionario aplicado en el colegio "Consejo Provincial" de la ciudad de Tulcán.

**Tabla 20.** “Preferencias en su tiempo libre”; preguntas 7, 8, 9, 10

P 7 Qué te gustaría hacer hoy después de cenar		P 8 ¿Qué lees?		P 9 Cuántas horas al día haces tarea o estudias entre semana		P 10 Cuántas horas al día haces tarea o estudias los fines de semana	
Opción	%	Opción	%	Opción	%	Opción	%
No contesta	0	Sólo las lecturas obligatorias del colegio	55,56	Nada	5,56	Nada	5,56
Irme a mi habitación a leer, navegar	66,67	Otras lecturas: libros, revistas o comics	44,44	Entre 30 minutos y una hora	5,56	Entre 30 minutos y una hora	11,11
Navegar, jugar, ver la tele con mi familia	22,22	<b>TOTAL</b>	<b>100</b>	Entre una y dos horas	11,11	Entre una y dos horas	61,10
Leer, estudiar, irme a dormir	11,11			Entre dos y tres horas	44,44	Entre dos y tres horas	16,67
<b>TOTAL</b>	<b>100</b>			Más de tres horas	33,33	Más de tres horas	5,56
				<b>TOTAL</b>	<b>100</b>	<b>TOTAL</b>	<b>100</b>

**Autora:** Investigadora

**Fuente:** Cuestionario para jóvenes de 14 a 18 años.

En esta sección de preguntas referentes al tiempo libre los jóvenes contestan que después de cenar prefieren ocupar su tiempo libre en su habitación, leyendo o navegando, leen solo las lecturas obligatorias del Colegio y dedican entre semana 2 a 3 horas diarias en sus tareas escolares los fines de semana un poco menos.

Podemos hablar entonces de que los jóvenes ocupan menos su tiempo en actividades enriquecedoras y productivas; sino que al contrario malgastan su tiempo en navegar en el internet.

Este no solo es un aspecto preocupante sino negativo ya que los jóvenes en el internet pueden encontrar información que tergiversa sus pensamientos y los lleve a malas actuaciones.

El ministerio de Salud del Ecuador implemento una campaña de salud mental la misma que se llevo a cabo el hospital móvil en varias Instituciones de la provincia del Carchi, los resultados fueron fatales, del total de la población atendida se pudo

obtener un ochenta por ciento de jóvenes que estaban enfermos psicológicamente, con algún tipo de depresión o estrés generado precisamente por el abandono familiar.

Es entonces preocupante ver como nuestros jóvenes están acabando la vida en aparatos que son creados finalmente para eso, enviciar al consumidor para que se vendan en grandes cantidades.

Se debe tomar en cuenta que un joven es un ser que todavía necesita el apoyo de sus padres, de su familia, necesita de los consejos y es más necesita del control de las actividades que realiza, hace falta una educación integral que le permita al joven ser participe de la vida en familia.

**Tabla 21.** “El móvil y el internet”; preguntas 14, 15, 61, 62

<b>P 14</b> Te ayudas del ordenador o internet para realizar deberes o estudiar		<b>P 15</b> Qué tipo de herramientas utilizas para ello		<b>P 61</b> El móvil te sirve principalmente para		<b>P 62</b> Con que personas sueles comunicarte más con el móvil	
Opción	%	Opción	%	Opción	%	Opción	%
No contesta	0	Internet: Buscadores y páginas web	56,00	Hablar	17,20	Con mi padre	14,89
No contesta	5,56	CD interactivo	4,00	Enviar mensajes	7,52	Con mi madre	14,89
Si	94,44	Enciclopedias digitales	0,00	Navegar por Internet	3,23	Con mis hermanos/as	10,64
<b>TOTAL</b>	<b>100</b>	Word, Power Point, Excel, etcétera.	40,0	Jugar	9,68	Con mis familiares	12,77
		<b>TOTAL</b>	<b>100</b>	Como reloj o como despertador	13,98	Con mis amigos/as	27,66
				Ver fotos y /o videos	7,52	Con mi novio/a	19,15
				Hacer fotos	4,30	<b>TOTAL</b>	<b>100</b>
				Grabar videos	7,52		
				Como agenda	5,39		
				Como calculadora	10,75		
				Escuchar música o la radio	9,68		
				otros	3,23		
				<b>TOTAL</b>	<b>100</b>		

**Autora:** Investigadora

**Fuente:** Cuestionario para jóvenes de 14 a 18 años.

Los jóvenes al ser cuestionados acerca del uso del internet en sus tareas responden que si lo utilizan, en general lo que son buscadores y páginas web; el celular lo utilizan para hablar con sus amigos.

Analicemos dos aspectos importantes; primeramente la tecnología es un excelente medio a través del cual se puede estar al tanto de todos los acontecimientos y además nos facilita el trabajo, pero se debe tomar en cuenta de que el abuso es el perjudicial, por lo tanto que los jóvenes utilicen el ordenador y el internet para realizar sus tareas no es perjudicial, lo que realmente hace daño es usarlos indebidamente o sin ninguna necesidad intelectual.

Un estudio realizado este año por el grupo AVG Internet Security, publicado por Business Wire, precisa que los niños aprenden a usar la tecnología antes que saber amarrarse las agujetas.

Atrás quedaron aquellos juegos y actividades que marcaron a diversas generaciones, como las canicas, escondidas, el trompo, yo-yo y balero. Ahora la diversión para los niños está en las nuevas tecnologías.

Tanto redes sociales, celular, consolas de videojuegos, reproductores de audio, cámaras fotográficas y de video, como tabletas, más recientemente, le dieron un giro de 360 grados al entretenimiento de los menores de edad llamados nativos digitales.

Se debe buscar la forma de que tanto niños, como adolescentes y jóvenes hagan conciencia de la importancia de esta revolución digital, para no malgastar recursos sino aprovechar al máximo las facilidades que se brindan a través de ellas.

**Tabla 22.** “Los video juegos en jóvenes”; preguntas 70 - 87

Sueles jugar con video juegos o juegos de ordenador		De la siguiente lista. Selecciona la consola que tengas	
Opción	%	Opción	%
No	44,44	PlayStation 2	17,24
Si	55,56	PlayStation 3	17,24
<b>TOTAL</b>	<b>100</b>	XBox 360	17,24
		Wii	3,45
		Psp	3,46
		Nintendo DS	13,79
		Ordenador	6,89
		No tengo ningun0	20,69
		<b>TOTAL</b>	<b>100</b>

**Autora:** Investigadora

**Fuente:** Cuestionario para jóvenes de 14 a 18 años.

Más de la mitad de los jóvenes encuestados afirman jugar videojuegos o juegos de ordenador y poseer por lo menos una consola en sus casa, esta es una situación que debería preocupar a los padres de familia, están comprando para sus hijos un entretenimiento o la peor de las enfermedades.

No existe una edad adecuada para jugar en aparatos electrónicos pero si existen condiciones, que como padres se deben contemplar.

Desde que se comenzaron a vender en la década de los años setenta, los video-juegos para televisor o computadora, se han convertido progresivamente en una distracción de utilización frecuente en la infancia, aunque muchos padres no han determinado con exactitud cuánto peligro hay en ellos.

Existe una falta de información sobre los efectos a mediano y largo plazo del empleo de estos "inofensivos" juegos. Una de las cosas más importantes es que los niños desarrollan su visión del mundo, de la vida, del como socializar, reaccionar ante los demás, etc. hasta la edad de los 8 años, afirmándose hasta la adolescencia.

**Tabla 23.** “El tiempo de diversión”; preguntas 88, 89, 90, 100

P 88 De Lunes a Viernes cuánto tiempo utilizas diariamente en los video juegos		P 89 El Sábado o el domingo cuánto tiempo utilizas diariamente en los videojuegos		P 90 Tienes juegos pirateados		P 100 Cuántos televisores que funcionen hay en tu casa	
Opción	%	Opción	%	Opción	%	Opción	%
Menos de una hora	11,11	Menos de una hora	5,56	No	14,77	1	16,67
Entre una hora y dos	11,11	Entre una hora y dos	16,67	Sí, tengo alguno	5,56	2	55,55
Más de dos horas	11,11	Más de dos horas	5,56	Sí, casi todos los que tengo	16,67	3	16,67
Nada	66,67	Nada	72,22	<b>TOTAL</b>	<b>100</b>	Más de tres 3	11,11
<b>TOTAL</b>	<b>100</b>	<b>TOTAL</b>	<b>100</b>			<b>TOTAL</b>	<b>100</b>

**Autora:** Investigadora

**Fuente:** Cuestionario para jóvenes de 14 a 18 años.

En este bloque de preguntas se puede ver claramente que los jóvenes afirman que no juegan en video juegos de lunes a viernes ni los fines de semana, sin embargo los juegos que tienen son pirateados y el número de televisores que funcionan en casa es igual a 2.

Sin duda alguna la televisión, los videojuegos interactivos e Internet pueden ser excelentes recursos para la educación y el entretenimiento de los niños. Pero demasiado tiempo ante una pantalla puede tener efectos secundarios nocivos para la salud.

Por eso es conveniente controlar y limitar el tiempo que su hijo pasa jugando con videojuegos, mirando la televisión o utilizando la computadora y la Internet.

La Academia Americana de Pediatría (American Academy of Pediatrics, AAP) recomienda que los niños menores de 2 años no estén ante una pantalla, y que los niños mayores de 2 años no pasen más de 1 a 2 horas al día ante una pantalla, siempre que se elijan programas de calidad.

Pensemos que si educamos a un niño desde los dos años con esta cultura, jamás tendremos problemas con el adolescente o el joven, es necesaria la diversión, pero poner límites y controlar la información que llega hasta nuestros hijos es indispensable.

**Tabla 24.** “Preferencias de diversión”; preguntas 118 - 126

De cada pareja de cosas que te presentamos a continuación cuál te gusta más		De cada pareja de juegos que te presentamos a continuación cuál te gusta más	
Opción	%	Opción	%
Internet	13,95	Play Satation 3	20,59
Teléfono móvil	29,46	Psp	11,76
TV	26,36	Nintendo DS	8,83
Video juegos	10,85	No lo se	58,82
No lo se	19,38	<b>TOTAL</b>	<b>100</b>
<b>TOTAL</b>	<b>100</b>		

**Autora:** Investigadora

**Fuente:** Cuestionario para jóvenes de 14 a 18 años.

Pusimos a elegir a los jóvenes entre varios aparatos electrónicos para ver por cual sienten ellos mayor afectividad y lastimosamente lo hicieron por la televisión y el play station, esto quiere decir que esas son las actividades que realizan con mayor frecuencia.

Cuando se siente apego a una cosa es porque a través de ella fluye algún tipo de satisfacción, es por ello que causa preocupación ver como lamentablemente el tiempo libre de los jóvenes se ocupa en mirar programas ofensivos a las buenas costumbres que deben practicarse dentro del hogar, es increíble pensar que nuestros hijos se sientan frente a una pantalla a matar, o a pelear, y por esas actividades los

padres pagan en los almacenes y las jugueterías grandes cantidades de dinero, es más inaudito ver como un padre ofrece a su hijo en recompensa a su buen comportamiento un aparato que lo único que le va a traer es adicción y con ello un desorden mental terrible.

Que se está haciendo hoy en día por frenar esto?... nada, lastimosamente la sociedad está viviendo un consumismo extremo en el que quien más tiene más vale sin importar si ese dinero lo está llevando a la perdición.

Es muy necesario conocer y manejar las TICS pero es más necesario aprender a ser responsable con los actos propios y no propiciar daños a los jóvenes poniéndoles a domicilio el peligro.

### 5.3 REDES SOCIALES Y MEDIACIÓN FAMILIAR

#### 5.3.1 Relación de las tecnologías con el entorno familiar.

Cuestionario aplicado en la escuela “José María Velasco Ibarra” de la ciudad de Tulcán

**Tabla 25.** “¿Con que juegas?”; preguntas 17, 18, 21, 23

P 17 Juegas con video juegos o juegos de ordenador		P 18 Con que aparatos juegas		P 21 Cuántos televisores que funcionen hay en tu casa		P 23 Cuando ves la tele sueles estar con..	
Opción	%	Opción	%	Opción	%	Opción	%
No	36,84	PlayStation2	25,10	Uno	36,85	Solo	19,5
Si	63,16	PlayStation 3	41,60	Dos	57,89	Mi padre	24,3
<b>TOTAL</b>	<b>100</b>	PSP	8,30	Tres	5,26	Mi madre	21,9
		Ordenador	25,00	Cuatro o más	0	Algún hermano/a	24,3
		<b>TOTAL</b>	<b>100</b>	<b>TOTAL</b>	<b>100</b>	Otro familiar	2,9
						Un amigo/a	7,3
						Otras personas	0
						<b>TOTAL</b>	<b>100</b>

**Autora:** Investigadora

**Fuente:** Cuestionario para niños de 6 a 9 años.

En esta tabla se refleja el resultado de las preguntas referentes a las distracciones de los niños, podemos ver de que muy a pesar de vivir en una zona urbano marginal, los niños y niñas en su mayoría juegan con video juegos o juegos de ordenador, lo positivo de esta información es que comparten más tiempo con sus familiares más cercanos padre, madre y hermanos. Sin embargo se comete el mismo error de tener dos televisores funcionando en casa, y los niños y niñas utilizan play station 3 en su mayoría.

Psicólogos, educadores, padres de familia han debatido acerca de los beneficios de los video juegos y no se ha llegado a perpetrar un acuerdo pues desde diversos puntos de vista podemos culpara a estos juegos como la causa de la agresividad en los niños.

Si observamos el comportamiento de los niños en las escuelas e incluso en los hogares podemos darnos cuenta de que el niño siempre frente a un estímulo la primera respuesta que tiene es agresiva, sin embargo se les permite que en la televisión estén pendientes del box y las luchas y hoy en día hasta los dibujos animados se disputan a golpes lo que quieren obtener; en lugar de existir programas que al niño le permitan reflexionar acerca del valor de ganarse las cosas con buenas obras, existen juegos que los incitan a ganárselas peleando.

Precisamente el resultado un informe del Comité de Mercado Interior y Protección del Consumidor del Parlamento Europeo, arroja un poco de luz al respecto. En síntesis su opinión es positiva y optimista a favor del uso de los mismos

Por supuesto: hablamos de video juegos adecuados para cada edad y que sean capaces de fomentar valores constructivos y no destructivos. Es labor de padres y maestros, buscar y proponer aquellos que estimulen capacidades como abstracción, deducción, estrategia, cooperación y coordinación auditiva, visual y motora.

Muy a pesar de que queramos encontrarle el lado positivo, se debe considerar de que como todas las actividades que se realizan diariamente, el abuso hace daño, por más de que se quiera justificar la existencia de estos medios de diversión deben ser utilizados limitadamente.

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

Cuestionario aplicado en la escuela “Julio Martínez Acosta” de la ciudad de Tulcán

**Tabla 26.** “Las tareas”; preguntas 11, 12, 13

P 11 Tienes algún tipo de ayuda a la hora de hacer la tarea		P 12 Qué ayudas recibes a la hora de hacer la tarea		P 13 Cuando haces la tarea en casa. ¿En qué lugar la haces habitualmente?	
Opción	%	Opción	%	Opción	%
No	7,14	Tengo un profesor particular	11,15	En mi habitación	78,57
Si	92,86	Me ayudan mis hermanos/as	33,30	En la habitación de un hermano/a	0,00
<b>TOTAL</b>	<b>100</b>	Me ayuda mi padre	11,15	En una sala de estudio	7,14
		Me ayuda mi madre	44,40	En la sala de estar	14,29
		<b>TOTAL</b>	<b>100</b>	<b>TOTAL</b>	<b>100</b>

**Autora:** Investigadora

**Fuente:** Cuestionario para adolescentes de 10 a 15 años.

Analizando este pequeño apartado de la investigación en el que nos referimos a las tareas escolares se ha identificado que los adolescentes reciben ayuda para hacer sus tareas en especial de sus hermanos, pues son quienes pasan más tiempo con ellos, además de que la mayoría prefiere realizarlos en su habitación.

Debe considerarse esta información como positiva ya que adolescentes en la actualidad por lo general no reciben asesoramiento, las consecuencias se las puede ver en la entrega de calificaciones cuando los padres recién se enteran de que sus hijos no están comprendiendo lo que el maestro trata de explicarles en el aula de clases.

Se hace indispensable volver al tiempo de antes, donde por lo menos uno de los padres pasaba todo el día junto a sus hijos, revisaba sus deberes y controlaba sus

amistades y juegos; muchas veces nos hemos preguntado porque existe tanta maldad hoy en día, la respuesta es tan simple, los adolescentes pasan la mayor parte del tiempo en casa solos, muchas veces recibiendo la influencia de personas adultas que dañan su mentalidad, frágil todavía inculcándoles, actitudes negativas.

Llegan los padres cansados del trabajo y cuando el pequeño quiere comentarles se busca el silencio y la tranquilidad sin ni siquiera saber cuáles fueron las inquietudes del adolescente. Una realidad triste pero arrasadora, que día a día se vuelve incontrolable.

La educación en valores y la solución a las inquietudes más importantes del desarrollo se las recibe a través del internet y de amistades que solo hacen daño.

Sería fundamental educar a los adolescentes conscientes de lo bueno y lo malo, y estar siempre pendientes de ellos sin importar la cantidad del tiempo, sino brindarles momentos fructíferos de calidad en el que los adolescentes aprendan a valorar, a quererse a respetarse y a respetar y valorar a los demás.

**Tabla 27.** “El ordenador en casa”; preguntas 18, 19, 20, 21, 22, 28

<b>P 18 Tienes ordenador en casa</b>		<b>P 19 Dónde está el ordenador que más utilizas en tu casa</b>		<b>P 20 Tienes internet en tu casa</b>	
<b>Opción</b>	<b>%</b>	<b>Opción</b>	<b>%</b>	<b>Opción</b>	<b>%</b>
No	28,57	No tienen	28,57	No tienen	28,57
Si	71,43	En mi habitación	21,43	No	50,00
<b>TOTAL</b>	<b>100</b>	habitación de mis padres	21,43	Si	21,43
		sala de estar	21,43	<b>TOTAL</b>	<b>100</b>
		Otros	7,14		
		<b>TOTAL</b>	<b>100</b>		

P 21 Tienes instalado algún sistema de protección cuándo navegas por internet en casa		P 22 Tengas o no internet en casa sueles utilizarlo		P 28 A qué has quitado tiempo desde que utilizas internet	
Opción	%	Opción	%	Opción	%
No	0	No contesta	0	Familia	20,0
No lo sé	100	No	0	Estudios	20,0
<b>TOTAL</b>	<b>100</b>	Si	100	Deporte	10,0
		<b>TOTAL</b>	<b>100</b>	Lectura	15,0
				Televisión	15,0
				Videojuegos	10,0
				A nada	10,0
				<b>TOTAL</b>	<b>100</b>

**Autora:** Investigadora

**Fuente:** Cuestionario para adolescentes de 10 a 15 años.

Haciendo un breve análisis de la información obtenida en este bloque de preguntas se concluye de que, los adolescentes investigados en su mayoría cuentan con computador en sus habitaciones, no tienen conexión a internet en sus domicilios, no saben si se usa algún sistema de protección y desde que usan internet le han quitado tiempo a su familia y estudios.

Nuevamente podemos hacer énfasis en las falencias educativas actuales, en las instituciones no se cuentan con programas de protección que nos permitan reducir el riesgo al que están expuestos los estudiantes a través de las tecnologías informáticas se educa en la transmisión de conocimientos pero no se educa en liderazgo, en valores, no se hace consciencia del uso que deben darse a los nuevos inventos.

No es solo un problema de la Institución sino que a nivel general vemos como los padres de familia, no comparten el almuerzo con sus hijos simplemente porque ellos están en el chat, y cuando terminan de platicar con sus amigos virtuales ya todos terminaron el almuerzo; lastimosamente esa es la cultura a la que nos estamos enfrentando con gran preocupación podemos verificar que los estudiantes pasan tardes enteras en los internet, tratando de encontrar amigos, diversión o según ellos con quien pasar un arto ameno.

Cuando se les habla de los delitos que se cometen en el internet piensan que se lo hace por fastidiarlos, pero realmente no se puede desaparecer los avances tecnológicos para evitar los fenómenos sociales, lo que realmente se necesita es más, consciencia, mejor educación, más valores y más responsabilidad.

**Tabla 28.** “El uso del internet”; preguntas 44, 45, 46,47,48,49

<b>P 44</b> Estás de acuerdo con alguna de las siguientes situaciones		<b>P 45</b> Discutes con tus padres por el uso de internet		<b>P 46</b> Porqué motivos	
Opción	%	Opción	%	Opción	%
puedo poner foto/video mía en internet	28,57	No contesta	0	Por el tiempo que paso conectado/a	66,6
Es divertido hablar con desconocidos en internet	7,14	No	78,5	Por el momento del día en que me conecto	0
No estoy de acuerdo con ninguna	64,29	Si	21,4	Por lo que hago mientras estoy conectado/a	33,3
<b>TOTAL</b>	<b>100</b>	<b>TOTAL</b>	<b>100</b>	<b>TOTAL</b>	<b>100</b>

<b>P 47</b> Te premian o te castigan por el uso del internet		<b>P 48</b> Que hacen tus padres mientras estas conectado en internet		<b>P 49</b> Cuando navegas por internet que cosas no debes hacer según tus padres	
Opción	%	Opción	%	Opción	%
No	92,86	Me preguntan que hago	35,72	Comprar algo	7,14
Si	7,14	Echan un vistazo	7,14	Chatear	7,14
<b>TOTAL</b>	<b>100</b>	Me ayudan se sientan conmigo	7,14	Dar información personal	35,72
		Comprueban lo que hago	7,14	jugar	7,14
		No me prohíben nada	42,86	No me prohíben nada	42,86
		<b>TOTAL</b>	<b>100</b>	<b>TOTAL</b>	<b>100</b>

**Autora:** Investigadora

**Fuente:** Cuestionario para adolescentes de 10 a 15 años.

En esta tabla estamos hablando acerca del internet sus desventajas, y cuál es la actitud en los hogares frente al tiempo de uso del internet, como podemos ver se refleja un total descuido por parte de los padres, no vigilan a sus hijos mientras están frente a un ordenador conectados a internet.

No se reflexiona que no es que los jóvenes estén solo frente a un robot, sino que al contrario en la red existen muchas personas, información que puede confundir, y llegar a persuadir, según el artículo de IBLNEWS, AGENCIAS Internet reduce el tiempo de comunicación “cara a cara” con las familias, al mismo tiempo que disminuye el tiempo destinado a la TV.

Es una completa realidad un joven que esta frente al internet y siente la necesidad de estar todo el tiempo pegado a un computador reduce el tiempo que puede compartir con su familia, con sus amigos e incluso el tiempo que puede dedicar a si mismo, es recomendable que los padres establezcan limites para el uso del internet, obviamente si hablamos de un hogar en el que se inculcan valores podremos decir que si en algún momento obtiene el joven información adecuada lo hará por curiosidad, sin embargo si hablamos de un joven cuyos padres nunca están pendiente de lo que realiza su hijo no lo harán por curiosidad sino por adicción, el manejar esta herramienta sin responsabilidad causa daños enormes en la personalidad de los individuos, rompe los lazos de cordialidad y confianza familiar, pero sobre todo motiva a no valorar las cosas realmente importantes de la vida.

**Tabla 29.**“Los adolescentes y la televisión”; preguntas 104 - 113

<b>P 104 Cuando ves la TV sueles hacerlo</b>		<b>P 105 Cuando ves la TV sueles hacerlo</b>		<b>P 106 Realizas alguna de estas actividades mientras ves la TV</b>		<b>P 107 Discutes con tus padres por el uso de la TV</b>	
En mi habitación	48,1	Solo	33,3	Estudiar o hacer la tarea del colegio	34,6	No	42,8
Hab hno/a.	7,4	padre	15,1	Comer	19,2	Si	57,1
Hab padres	37,0	madre	21,2	Hablar por teléfono	3,8	<b>TOTAL</b>	<b>100</b>
sala de estar	7,4	hermano/a	21,2	Charlar con mi familia	38,4	<b>Porque</b>	
<b>TOTAL</b>	<b>100</b>	otro familiar	6,0	Jugar	3,8	tiempo TV	77,7
		un amigo/a	3,0	<b>TOTAL</b>	<b>100</b>	programas	22,2
		<b>TOTAL</b>	<b>100</b>			<b>TOTAL</b>	<b>100</b>

P 109 Te castigan o premian con la tele		P 110 Cuando ves la TV en familia Quien decide que programa mirar		P 112 Hay algún programa que tus padres no te dejan ver		P 113 De qué tipo	
No	85,7	Yo mismo	14,2	Veo todos	14,2	Películas	50
Si	14,2	Mis hermanos/as	14,2	No veo todos	85,7	Serías	4,5
<b>TOTAL</b>	<b>100</b>	Mi padre	14,2	<b>TOTAL</b>	<b>100</b>	Documentales	4,5
		Mi madre	14,2			Noticias	27,2
		Entre todos, lo negociamos	42,8			Programas del corazón	13,6
		<b>TOTAL</b>	<b>100</b>			<b>TOTAL</b>	<b>100</b>

**Autora:** Investigadora

**Fuente:** Cuestionario para adolescentes de 10 a 15 años

Hablar de la televisión es como hablar de la revolución de los fenómenos sociales, definitivamente los adolescentes se educaron desde edades tempranas con la convicción de que la mejor forma de divertirse era mirando televisión.

En esta investigación vemos como se refleja esta cultura cuando los adolescentes responden que miran televisión en sus cuartos sin censura, discuten con sus padres por el tiempo que dedican a esta actividad y por lo general deciden solos lo que les conviene ver, a pesar de que a sus familias no les gustan ciertas películas.

Información acorde a la realidad que se vive no solo en la ciudad de Tulcán sino en el país entero y el mundo, los jóvenes necesitan divertirse, o por lo menos entretenerse, nada mejor que la televisión, y un canal entre más programas censurados tenga es el de mayor sintonía, psicológicamente siempre hacemos cumplir la ley de los opuestos, precisamente lo que está prohibido o es restringido es lo que llama la atención.

Si encontramos datos como los que se reflejan en esta tabla es hora de alarmarse, y buscar solucionar esta adicción que está destruyendo los hogares.

Antiguamente no existían los divorcios, pues la mayoría de personas en lugar de mirar televisión se dedicaba a compartir actividades familiares, hoy en día lo que se hace únicamente es llegar al hogar y dedicarse a descansar, porque papa y mama están cansados, los hijos deben ser consecuentes y dedicarse a alguna actividad (ver

televisión en su habitación) que no les perturbe, y sin importar que clase de información están recibiendo los jóvenes a través de este medio.

Sería de mucha importancia que se tome muy en cuenta los programas que se transmiten a través de estos medios, no importa la hora o si en letras muy pequeñas dice censurado; sino más bien es cuestión de responsabilidad, los gerentes de los medios deben prohibir que se transmita lo que hace daño a la psicología del presente y el futuro de la patria, como padres también se debe dejar a un lado el conformismo y actuar acorde a los valores y principios que se quiere vivir.

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

Cuestionario aplicado al colegio “Consejo Provincial del Carchi” de la ciudad de Tulcán

**Tabla 30.** “Las tareas”; preguntas 11, 12, 13

P 11 Tienes algún tipo de ayuda a la hora de hacer la tarea		P 12 Qué ayudas recibes a la hora de hacer la tarea		P 13 Cuando haces la tarea en casa. ¿En qué lugar la haces habitualmente?	
Opción	%	Opción	%	Opción	%
No contesta	0	Me ayudan mis hermanos/as	16,67	En mi habitación	83,33
No	72,22	Me ayuda mi madre	11,11	En la sala de estudio	16,67
Si	27,78	No tengo ayuda	72,22	<b>TOTAL</b>	<b>100</b>
<b>TOTAL</b>	<b>100</b>	<b>TOTAL</b>	<b>100</b>		

**Autora:** Investigadora

**Fuente:** Cuestionario para jóvenes de 14 a 18 años.

Con toda la información obtenida en los bloques anteriores, se puede llegar a la conclusión que los jóvenes no reciben ninguna ayuda a la hora de hacer la tarea, y prefieren realizar sus tareas en su habitación, lo que corrobora todo lo que hemos venido analizando durante el desarrollo de esta investigación, los niños por su edad y su instinto de protección suelen pasar aunque sea aburridos a lado de sus padres que prefieren mirar programas de televisión que dañan su psicología, mientras que los adolescentes ya no pasan su tiempo viendo novelas que les aburren sino películas o programas que les llama la atención, donde se presenten cosas novedosas acordes a sus intereses.

Los adolescentes pasan más tiempo en la escuela que en cualquier otro lugar. La escuela es también su centro de vida social. Las experiencias en la escuela fijan el tono de sus vidas diarias. En la medida que los adolescentes avanzan en la escuela, pasando de los grados intermedios a los grados superiores, los cambios pueden ser difíciles.

Los papeles que juegan los adolescentes pueden ser confusos conforme se convierten en jóvenes.

Muchos estudiantes se sienten confundidos durante la transición de la escuela primaria a la escuela secundaria. Su auto-estima titubea y sus calificaciones pueden bajar un poco. Su participación e interés en actividades escolares también bajan. Los adolescentes pueden sentirse vulnerables, quizás prefieren estar apartados y permanecer anónimos.

Es importante que los padres tomen en cuenta los cambios que tienen que atravesar sus hijos y estén con ellos aclarando sus inquietudes y apoyándoles cuando les necesiten, sin dejar de lado su autoridad como padres pero tampoco imponiendo sin razonar.

**Tabla 31.** “El ordenador en casa”; preguntas 18, 19, 20, 21, 22, 28

P 18 Tienes ordenador en casa		P 19 Dónde está el ordenador que más utilizas en tu casa		P 20 Tienes internet en tu casa	
Opción	%	Opción	%	Opción	%
No	55,56	No tienen	55,56	No	94,44
Si	44,44	En mi habitación	27,77	Si	5,56
<b>TOTAL</b>	<b>100</b>	En la sala de estar	5,56	<b>TOTAL</b>	<b>100</b>
		cuarto de trabajo, estudio o similar	11,11		
		<b>TOTAL</b>	<b>100</b>		

P 21 Tienes instalado algún sistema de protección cuándo navegas por internet en casa		P 22 Tengas o no internet en casa sueles utilizarlo		P 28 A qué has quitado tiempo desde que utilizas internet	
Opción	%	Opción	%	Opción	%
Si	5,56	No	11,11	Familia	27,59
No tienen internet	94,44	Si	88,89	Amigos/as	10,34
<b>TOTAL</b>	<b>100</b>	<b>TOTAL</b>	<b>100</b>	Estudios	27,59
				Deporte	3,45
				Televisión	3,45
				Videojuegos	6,89
				A nada	20,69
				<b>TOTAL</b>	<b>100</b>

**Autora:** Investigadora

**Fuente:** Cuestionario para jóvenes de 14 a 18 años.

Los adolescentes investigados manifiestan que en su mayoría no tienen un computador en casa, pero los que lo tienen lo utilizan en sus dormitorios, no tienen acceso a internet, no cuentan con un sistema de protección para redes, y desde que usan internet les han quitado tiempo a sus padres y estudios.

Con respecto al año 2002, las posibilidades de acceso de los estudiantes a los ordenadores han aumentado de manera considerable en todos los países de la OCDE, en general, como promedio para toda la OCDE, tres de cada cuatro estudiantes utilizan con frecuencia (varias veces por semana) el ordenador, la mitad de los estudiantes encuestados utiliza procesadores de textos y accede a Internet para obtener información.

En algunos países las diferencias entre el uso en casa y en la escuela es relevante, en Alemania, por ejemplo, el porcentaje de estudiantes que usan ordenador en el colegio es del 23%, mientras que en casa lo utilizan el 82% de los encuestados.

Es alarmante ver como aumenta desmedidamente el uso del ordenador y el internet, pero no se puede frenar este fenómeno sino que se debe preparar a los adolescentes para que lo reciban como algo normal, útil, necesario que busca mejorar la calidad de vida de los seres humanos, no perjudicar a quienes lo utilicen.

**Tabla 32.** “El uso del internet en los jóvenes”; preguntas 44, 45, 46,47,48,49

<b>P 44</b> Estás de acuerdo con alguna de las siguientes situaciones		<b>P 45</b> Discutes con tus padres por el uso de internet		<b>P 46</b> Porqué motivos	
Opción	%	Opción	%	Opción	%
puedo poner foto/video mía en internet	5,56	No	72,22	Por el tiempo que paso conectado/a	27,78
Me pongo nervioso o me enfado	11,11	Si	27,78	Por lo que hago mientras estoy conectado/a	5,56
No hay problema	11,11	<b>TOTAL</b>	<b>100</b>	No discuten	66,67
No me importa	5,56			<b>TOTAL</b>	<b>100</b>
Es divertido	5,56				
No estoy de acuerdo con ninguna	61,10				
<b>TOTAL</b>	<b>100</b>				

P 47 Te premian o te castigan por el uso del internet		P 48 Que hacen tus padres mientras estas conectado en internet		P 49 Cuando navegas por internet que cosas no debes hacer según tus padres	
Opción	%	Opción	%	Opción	%
No	88,89	Me preguntan que hago	72,22	Descargar archivos	5,00
Si	11,11	Echan un vistazo	5,56	Chatear	5,00
<b>TOTAL</b>	<b>100</b>	Me ayudan se sientan conmigo	5,56	Dar información personal	15,00
		No me prohíben nada	16,66	jugar	10,00
		<b>TOTAL</b>	<b>100</b>	No me prohíben nada	65,00
				<b>TOTAL</b>	<b>100</b>

**Autora:** Investigadora

**Fuente:** Cuestionario para jóvenes de 14 a 18 años.

Es importante en esta sección de preguntas que brevemente tomemos en cuenta de que al contrario de los adolescentes, los jóvenes ya no discuten con sus padres por el uso del internet y únicamente ellos se limitan a preguntar que hacen mientras están conectados así como sugieren de que no den información personal a través de este medio.

La situación es lamentable ya que se pierden el proceso más importante en la vida de sus hijos, sin tomar en cuenta de que se puede estar arriesgando la salud emocional al exponerlos a una información no adecuada.

Sin embargo, es muy importante que tomemos las palabras de Erick Johnson quien al referirse a las tecnologías informáticas lo hizo en el sentido de responsabilidad que deben tener los padres en la educación de sus hijos, para que los jóvenes aprendan a discernir lo bueno y lo malo, simplemente así se estará educando en la responsabilidad el mal no puede dejar de existir, pero los seres humanos si podemos ser más precavidos.

**Tabla 33.** “Los jóvenes y la televisión”; preguntas 104 - 113

P 104 Cuando ves la TV sueles hacerlo		P 105 Cuando ves la TV sueles hacerlo		P 106 Realizas alguna de estas actividades mientras ves la TV		P 107 Discutes con tus padres por el uso de la TV	
En mi habitación	65	Solo	22,2	Estudiar o hacer la tarea del colegio	37,1	No contesta	5,5
Habit. hno/a.	5	Con mi padre	11,1	Comer	28,5	No	33,3
Hab padres	25	Con mi madre	28,8	Navegar por internet	2,8	Si	61,1
sala de estar	5	Con algún hermano/a	26,6	Hablar por teléfono	14,2	<b>TOTAL</b>	100
<b>TOTAL</b>	<b>100</b>	Con otro familiar	4,4	Leer	2,8	<b>Por que?</b>	
		Con un amigo/a	6,6	Dormir	8,5	Tiempo de tv	72,7
		<b>TOTAL</b>	100	Charlar con mi familia	2,8	Momento de tv	27,2
				Jugar	2,8	<b>TOTAL</b>	100
				<b>TOTAL</b>	100		

P 109 Te castigan o premian con la tele		P 110 Cuando ves la TV en familia Quien decide que programa mirar		P 112 Hay algún programa que tus padres no te dejan ver		P 113 De qué tipo	
No contesta	16,6	No contesta	5,5	Opción	%	Películas	44,4
No	55,5	Yo mismo	72,2	Veo todos	72,2	Series	11,1
Si	27,7	Mis hermanos/as	5,5	No veo todos	27,7	Programas del corazón	33,3
		Mi madre	5,5	<b>TOTAL</b>	100	Reality Shows	11,1
		Entre todos, lo negociamos	11,1			<b>TOTAL</b>	100
		<b>TOTAL</b>	100				

**Autora:** Investigadora

**Fuente:** Cuestionario para Jóvenes de 14 a 18 años

Analizando las respuestas de los jóvenes en relación a la televisión, ellos consideran que pueden estudiar mientras ven televisión, el aparato está en su habitación suelen compartir más tiempo con sus madres, discuten con sus padres por el tiempo que le dedican y les tienen restricción en las películas.

Raúl Zarsuri Cortes, realizó una investigación acerca de la cultura televisiva de los jóvenes y concluyo de que los jóvenes solo hacen lo que sus padres les enseñan, esto significa que la cultura que les es heredada desde sus progenitores es la del descanso por medio de la televisión.

El 95 por ciento del tiempo libre los ecuatorianos lo ocupamos en la televisión, pero no es una actividad enriquecedora familiar, sino que es egoísta, no permite compartir con los hijos, siempre se busca de parte y parte programas que no estén acorde a los intereses de los dos sino de cada uno, es por ello mejor verla cada cual de acuerdo a sus conveniencias en sus respectivas habitaciones.

Se debe considerar que el mundo de hoy exige mayor control, más tiempo de calidad junto a los jóvenes y sobre todo mayor responsabilidad con los nuevos inventos que nos propone la humanidad.

#### **5.3.4 Relación de poder adquisitivo de la tecnología en la familia.**

Las TIC'S en la sociedad realmente ocupan un lugar primordial, que no se podría pasar desapercibido, realmente la vida social del ser humano radica en las comunicaciones, de allí que diariamente surgen nuevas ideas o formas para lograrlo.

Lamentablemente en la familia este no es el caso, porque entre mayores son las formas de comunicación existentes más malas son las relaciones entre los miembros familiares; quizás esto nos está llevando a distorsionar el concepto de lo que es realmente contar con un ordenador con conexión a internet en casa.

Es triste ver como los padres y madres de familia, buscan la forma de dar a sus hijos un teléfono celular con la ilusión de que a través de él podrán estar comunicados pues se considera que en el mundo de hoy estamos expuestos a peligros constantes; pero muy a pesar los adolescentes o jóvenes e incluso los niños al ver que son sus padres quienes están intentando comunicarse simplemente apagan el teléfono.

Como podemos llamara comunicación si el internet que se utiliza en casa es simplemente para jugar o pasar el tiempo, denigrar el concepto de respeto que se ha inculcado y hasta mal gastar los pocos recursos que se tienen en el hogar.

El uso de las tecnologías de información y comunicación entre los habitantes de una población, ayuda a disminuir en un momento determinado la brecha digital existente en dicha localidad, ya que aumentaría el conglomerado de usuarios que utilizan las TIC como medio tecnológico para el desarrollo de sus actividades y por eso se reduce el conjunto de personas que no las utilizan.

Es indispensable aprender a convivir con ellas, utilizándolas y no permitiendo que sean unas máquinas las que nos mantengan al pendiente y no nos dejen actuar con libertad.

Las tecnologías de la información y la comunicación (TIC o bien NTIC para Nuevas Tecnologías de la Información y de la Comunicación o **IT** para «Information Technology») agrupan los elementos y las técnicas usadas en el tratamiento y la transmisión de las informaciones, principalmente de informática, internet y telecomunicaciones

El uso de las tecnologías de información y comunicación entre los habitantes de una población, ayuda a disminuir en un momento determinado la brecha digital existente en dicha localidad, ya que aumentaría el conglomerado de usuarios que utilizan las TIC como medio tecnológico para el desarrollo de sus actividades y por eso se reduce el conjunto de personas que no las utilizan

## **5.4 REDES SOCIALES Y ÁMBITO ESCOLAR**

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

La triste realidad del ámbito escolar y familiar en relación a las tecnologías informáticas es muy claro, no existen variantes grandes por el medio social e incluso en ámbitos donde se supone no deberían existir barreras en familia las hay mucho más profundas porque el uso del internet y los teléfonos móviles más que una moda se han convertido en una necesidad.

Los niños y niñas buscan la forma de obtener un teléfono móvil para jugar y mal utilizarlo, en las escuelas no se debería permitir su uso y se debería restringir el acceso al internet; simplemente porque al igual que la televisión muestra contenidos no aptos para las personas que lo utilizan.

En internet no existe un filtro que le permita discernir el personal que lo utiliza, simplemente le preguntan al usuario la edad que tiene, obviamente que quien lo está manejando va a contestar acorde a sus intereses, pero que estamos ganando con todo esto, una generación inconsciente, inhumana, que solo busca satisfacer sus placeres sin importar el daño que se están causando.

Hay padres y madres de familia que pasan días, meses y hasta años reuniendo para comprar un ordenador con conexión a internet mal creyendo que es una herramienta indispensable en la vida académica de sus hijos, pero que pasa al reporte de notas ven con tristeza que sus hijos están igual o peor que cuando no poseían este aparato.

Simplemente se hace necesaria una cultura, implantar antes que un ordenador y un celular para cada miembro del hogar el respeto y sobre todo definir la personalidad, si educamos a los niños con responsabilidad no será necesario castigar o llamar la atención a los jóvenes.

#### 5,4,2 Uso de las tecnologías en relación al ámbito escolar y familiar.

Cuestionario aplicado en la escuela “Julio Martínez Acosta de la ciudad de Tulcán”

**Tabla 34.** “ El colegio “; preguntas 16, 17, 23, 24, 25, 26, 27

<b>P 16</b> <b>La última vez que te dieron las notas cuáles de estas asignaturas aprobaste</b>		<b>P 17</b> <b>Tienes algún profesor que usa internet para explicar su materia</b>	
<b>Opción</b>	<b>%</b>	<b>Opción</b>	<b>%</b>
Todas	92,86	Sí el nuestro	100
Conocimiento del Medio Ciencias	7,14	<b>TOTAL</b>	<b>100</b>
Otra	0		
<b>TOTAL</b>	<b>100</b>		

P 23 De lunes a viernes cuánto tiempo utilizas internet diariamente		P 24 El sábado o el domingo cuánto tiempo utilizas internet diariamente		P 25 En qué lugar sueles usar internet	
Opción	%	Opción	%	Opción	%
Menos de una hora	28,57	Entre una y dos horas	14,29	En mi casa	12,1
Entre una y dos horas	7,14	Más de dos horas	0	En el colegio	36,3
No lo sé	64,29	Nada	35,71	En un ciber	33,3
<b>TOTAL</b>	<b>100</b>	No lo sé	50,00	En un lugar público	3,03
		<b>TOTAL</b>	<b>100</b>	En casa de un amigo	3,0
				En casa de un familiar	12,1
				<b>TOTAL</b>	<b>100</b>

**Autora:** Investigadora

**Fuente:** Cuestionario para adolescentes de 10 a 15 años

Recogiendo la información proporcionada en esta tabla, afirmamos lo que Estela Fraga nos dice acerca del mal uso de las tecnologías informáticas; los jóvenes han reprobado casi todas las materias aún teniendo facilidades de acceso al internet, lo que no se daba anteriormente cuando existía el internet pero como algo lejano, que nunca nos iba a llegar.

Los adolescentes no saben cuánto tiempo usan el internet diariamente sin embargo lo hacen diariamente por las tareas escolares, en los ciber.

Ventajosamente en algunos locales comerciales por el mantenimiento de los ordenadores se han bloqueado las páginas con contenidos para adultos, pero lástima que hay gente perversa que es mucho más lista y se da el trabajo de corromper la mentalidad de los niños, jóvenes y adolescentes a través del chat o las publicidades.

Leyendo un artículo sobre las Nuevas Tecnologías en el Aula, me responde esta pregunta con una simple frase: porque, “En pleno desarrollo de la sociedad del conocimiento, fenómenos como Internet y las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC), constituyen herramientas fundamentales para la mejora del

rendimiento académico, eso sí, sólo si los profesores saben cómo aprovecharlas, cuentan con la formación adecuada y disponen de los recursos necesarios

Pero para que realmente se obtenga un buen resultado de esta incorporación tienen que estar todos los puntos antes planteados, porque imaginemos ¿qué pasaría si los profesores cuentan con los recursos necesarios pero no con la capacitación O en caso inverso, cuentan con la capacitación y no con los recursos necesarios?, es por eso, que entre todos debemos colaborar para que esta nueva herramienta sea una ventaja y no una desventaja a la hora de enseñar.

Hoy podemos decir, que es un uno de los buenos instrumentos que se nos presentaron para lograr la motivación de los alumnos, y llegar con esto a mejorar el rendimiento académico, pero siempre poniendo predisposición, creatividad, responsabilidad a la hora de realizar las actividades, o simplemente de acceder al uso.

**Tabla 35.** “El internet en los adolescentes” ; preguntas 29, 30, 31, 32,33,34,35

<b>P 29</b> <b>Para que sueles usar internet</b>		<b>P 30</b> <b>Cuando visitas páginas web Cuáles de los siguientes contenidos acostumbras visitar</b>		<b>P 31</b> <b>Te sueles comunicar por alguno de estos medios a través de internet</b>		<b>P 32</b> <b>Mientras chateas o está en el Messenger</b>	
Opción	%	Opción	%	Opción	%	Opción	%
Para visitar páginas web	20,05	Deportes	8,30	Con chat	35,71	No contesta	57,14
Envío de SMS	6,65	Software e informática	8,30	Con las dos anteriores	7,14	Siempre me muestro como soy	14,29
Compartir videos, fotos. Etc	6,63	Educativos	8,3	Con ninguna de las anteriores	57,15	A veces finjo ser otra persona	21,43
usar el correo electrónica (e-mail)	20,03	Juegos	36,1	<b>TOTAL</b>	<b>100</b>	Siempre finjo ser otra persona	7,14
Radio digital	3,30	Música	33,3			<b>TOTAL</b>	<b>100</b>
Para usar programas	13,31	Humor	5,7				
descargar música, etc.	30,03	<b>TOTAL</b>	<b>100</b>				
<b>TOTAL</b>	<b>100</b>						

P 33 Mientras chateas ¿usas Web cam?		P 34 Mientras chateas ¿ Con quien sueles hablar?		P 35 ¿Has conocido en persona algunos de tus amigos virtuales?	
Opción	%	Opción	%	Opción	%
Nunca	92,86	Familia	33,33	No tengo ninguno	71,42
A veces	7,14	Amigos	33,34	Tengo pero no los conozco	14,29
Siempre	0,00	Amigos virtuales	33,33	Tengo y he conocido alguno	14,29
<b>TOTAL</b>	<b>100</b>	<b>TOTAL</b>	<b>100</b>	<b>TOTAL</b>	<b>100</b>

**Autora:** Investigadora

**Fuente:** Cuestionario para adolescentes de 10 a 15 años

Los adolescentes se encuentran en una edad de cambios, transformaciones, inquietudes, por ello siempre están pendientes de todo lo que pueda ofrecerles información.

Podemos darnos cuenta analizando esta tabla de que en su mayoría usan el internet para entretenerse, jugando, descargando música, lo usan para comunicarse con sus amigos y aseguran no conocer amigos virtuales, lo cual es positivo ya que en los diarios podemos ver testimonios en las que gente inescrupulosa busca la forma de conseguir amigos por internet a fin de lograr sus fechorías en algunos casos buscan estafar, son tratantes de blancas, buscan pornografía, etc.

Esos son todos los riesgos a los que están expuestos nuestros hijos al ingresar al internet. Según los datos brindados por la compañía Microsoft en el 2010 se considera que el 60% de las personas que usan el internet han sido estafadas a través de la red, o víctimas de engaños. Sin contar los casos más graves que han terminado hasta en secuestros, transacciones millonarias, y muchachas forzadas a viajar al extranjero que terminan involucradas en la prostitución.

Pero obviamente la compañía no es la culpable por vender ordenadores sino que la desinformación, la falta de comunicación en el hogar nos lleva a cometer este tipo de errores que pueden terminar con la vida de nuestros hijos.

Es menester que como padres se busque la forma de compartir con los muchachos, los maestros traten de estar al pendiente del comportamiento de sus alumnos para así poder detectar actitudes inadecuadas y corregirlas a tiempo.

**Tabla 36.** “Los adolescentes y los juegos en la red”; preguntas 36,37,38

P 36 Suele usar internet para jugar en red		P 37 ¿Que tipo de juegos has jugado últimamente?		P 38 ¿Estas de acuerdo con las siguientes frases?	
Opción	%	Opción	%	Opción	%
No	0,00	comunidad	25,00	Juego en red con mis amigos	21,43
Si	100,00	carreras	15,00	Jugar en red te permite hacer amigos	7,14
<b>TOTAL</b>	<b>100</b>	batalla	25,00	No estoy de acuerdo con ninguna	71,43
		deportes	35,00	<b>TOTAL</b>	<b>100</b>
		<b>TOTAL</b>	<b>100</b>		

**Autora:** Investigadora

**Fuente:** Cuestionario para adolescentes de 10 a 15 años

Analicemos estas tres preguntas tomando en cuenta las respuestas más relevantes de cada una; la primera por ejemplo, nos revela que todos los adolescentes investigados juegan en red en el internet, lo hacen con deportes y batallas, podemos considerar como un aspecto neutro ni positivo, ni negativo en vista de que como habíamos mencionado anteriormente; lo verdaderamente negativo no es jugar en el internet ni en las consolas, sino el abuso de la actividad que nos lleva a la desobediencia, a quitar tiempo a las obligaciones que nos corresponden, descuidando así por completo las metas que pretendemos alcanzar.

Es importante que los adolescentes se eduquen en un ambiente sano, competitivo pero sobre todo cordial en el que no se falte el respeto, en el caso de jugar a las batallas, siempre ponemos en primer plano la ley del más fuerte, hasta en los juegos se enseña a pelear, y por matar dan un premio.

Estas actividades son las que dañan la mentalidad de los adolescentes los mantienen a la defensiva y lo que se enseña en los juegos es precisamente lo que se está viviendo en la realidad.

**Tabla 37.** “Las redes sociales con los adolescentes”; preguntas 39,40,41,42,43,50

P 39 ¿Sueles utilizar redes sociales?		P 40 ¿Puedes indicarnos cuales?		P 50 Cuando utilizas internet ¿cómo te consideras?	
Opción	%	Opción	%	Opción	%
No	50,00	Facebook	42,86	principiante	42,86
Si	50,00	Hi5	14,28	Tengo un nivel medio	50,00
<b>TOTAL</b>	<b>100</b>	No contesta	42,86	Mi nivel es avanzado	7,14
		<b>TOTAL</b>	<b>100</b>	<b>TOTAL</b>	<b>100</b>

**Autora:** Investigadora

**Fuente:** Cuestionario para adolescentes de 10 a 15 años

En este bloque de preguntas nos corresponde hacer un análisis superficial acerca de las redes sociales que actualmente están ocupando gran parte del tiempo de los adolescentes, decimos superficial porque lastimosamente en las instituciones educativas no se les educa en torno a actividades realmente importantes para el buen manejo de las TIC's.

El internet es una herramienta que como podemos ver nos puede ser útil en toda la extensión de la palabra si le vemos como un invento positivo, el que un adolescente pueda crear su propio sitio en donde exponer sus ideas, sus criterios entorno a un tema es muy importante, pues se estaría motivando el espíritu investigativo, pero lastimosamente las Instituciones educativas no preparan a nuestros alumnos para eso, sino simplemente para que se dirijan al internet y copien lo que ya está dicho.

Se debe motivar a que se realicen actividades creativas que permitan compartir la información que se conoce, y así ser útiles a la sociedad.

**Tabla 38.** “El tiempo en la televisión”; preguntas 102,103

<b>P 102</b> <b>De lunes a viernes</b> <b>¿cuánto tiempo ves</b> <b>diariamente la TV en casa?</b>		<b>P 103</b> <b>El sábado o el domingo</b> <b>¿cuánto tiempo ves</b> <b>diariamente la TV casa?</b>	
<b>Opción</b>	<b>%</b>	<b>Opción</b>	<b>%</b>
Menos de 1 hora	14,29	Menos de 1 hora	21,43
Entre 1 y 2 horas	35,71	Entre 1 y 2 horas	21,43
Mas de 2 horas	14,29	Mas de 2 horas	14,29
No lo sé	35,71	No lo sé	42,85
<b>TOTAL</b>	<b>100</b>	<b>TOTAL</b>	<b>100</b>

**Autora:** Investigadora

**Fuente:** Cuestionario para adolescentes de 10 a 15 años

Equiparando la información que obtuvimos anteriormente podemos darnos cuenta de que los adolescentes ocupan gran parte de sus tiempos libres a la televisión más que a sus tareas escolares, éste es un fenómeno que está causando graves problemas sociales.

En el año 2002 por ejemplo en la ciudad de Quito sonó el caso de que un niño pequeño se puso un traje de Batman subió al tercer piso y se lanzo creyendo que iba a volar como se miro en la televisión, que se ha hecho por suspender este programa que ya cobro una víctima en nuestro país, acaso las autoridades, los maestros o los padres de familia estuvieron allí tratando de en algo educar a los niños, salimos a la calle y vemos niños que parece que están en una fiesta de disfraces, Batman, hombre araña; incluso hoy hasta elaboran trajes para que los niños los usen como ropa del diario.

No podemos desmerecer que son llamativos, de buena calidad pero que mensaje reciben nuestros hijos de todo esto.

Llegamos a casa con la intención de descansar y lo primero que se hace es acostarse en la cama y prender el televisor, porque no se llama descansar a recostarse en la alfombra a reír y conversar con los adolescentes, compartir un programa de televisión acorde a los intereses de las dos partes y comentar que pasa en ello.

No podemos seguir siendo solo espectadores de las grandes empresas que pretenden manipularnos con sus inventos.

Hace falta concienciar el buen uso de las tecnologías y tratar de valorar el tiempo que los niños, adolescentes y jóvenes pueden compartir con sus padres solo así no existirán cargos de conciencia en el futuro.

### 5,4,3 Tiempo dedicado a las tecnologías en el ámbito escolar y familiar.

Cuestionario realizado a los jóvenes del colegio “Consejo provincial del Carchi” en la ciudad de Tulcán.

**Tabla 39.** “ El colegio “; preguntas 16, 17, 23, 24, 25, 26, 27

P 16 La última vez que te dieron las notas cuáles de estas asignaturas aprobaste		P 17 Tienes algún profesor que usa internet para explicar su materia	
Opción	%	Opción	%
Todas	38,89	No ninguno	55,56
matemática	5,56	Si (alguno menos de la mitad)	44,44
Lengua y literatura	33,32		
Historia	5,56		
Otra	16,67		
<b>TOTAL</b>	<b>100</b>	<b>TOTAL</b>	<b>100</b>

P 23 De lunes a viernes cuánto tiempo utilizas internet diariamente		P 24 El sábado o el domingo cuánto tiempo utilizas internet diariamente		P 25 En qué lugar sueles usar internet	
Opción	%	Opción	%	Opción	%
Menos de una hora	83,33	Entre una y dos horas	38,89	En mi casa	4,35
Entre una y dos horas	5,56	Más de dos horas	0,00	En el colegio	4,35
Mas de dos horas	11,11	Nada	44,44	En un ciber	39,13
<b>TOTAL</b>	<b>100</b>	No lo sé	16,67	En un lugar público	43,48
		<b>TOTAL</b>	<b>100</b>	En casa de un amigo	8,69
				<b>TOTAL</b>	<b>100</b>

**Autora:** Investigadora

**Fuente:** Cuestionario para jóvenes de 14 a 18 años

En las evaluaciones realizadas al magisterio el año anterior se contempla el uso de las tecnologías informáticas, y en este bloque de preguntas esta una muestra de que los maestros no hacen nada por actualizarse, simplemente por ser algo tan complejo prefieren no enfrascarse en ese tema.

Los jóvenes en cambio como no existe ayuda en la casa, en el colegio para aclarar sus inquietudes acerca del uso del internet se ven obligados a explorarlo solos.

Y aquí empiezan a aparecer las dificultades, lastimosamente es así como se maneja nuestra educación, en manos de un maestro esta la llave de la tecnología, formando a sus alumnos acerca de cómo manejar estas herramientas, en qué circunstancias son positivas y negativas.

Un informe realizado por el Ministerio de Educación en el 2010, nos habla acerca de que el 60% de los maestros se encuentran actualizados tecnológicamente, una cifra alentadora pero si hoy de sorpresa visitamos las Instituciones Educativas nos encontramos con que menos del 5 % están utilizando las tecnologías en el aula de clases.

El internet distrae, tomemos por ejemplo los datos obtenidos de la pregunta 16 en la que hacemos mención de las materias reprobadas desde que se usa el internet, hablamos de todas, porque lastimosamente una herramienta tan amplia en manos de un adolescente un joven que está atento a todo lo nuevo le va a causar distracción mas no va ser una herramienta positiva.

Tomemos en cuenta entonces de que el internet es una herramienta importante y amplia para la educación, información y comunicación pero así mismo debe ser entendida como tal, no como un medio de diversión.

**Tabla 40.** “El internet en los jóvenes” ; preguntas 29, 30, 31, 32,33,34,35

P 29 Para que sueles usar internet		P 30 Cuando visitas páginas web Cuáles de los siguientes contenidos acostumbras visitar		P 31 Te sueles comunicar por alguno de estos medios a través de internet		P 32 Mientras chateas o está en el Messenger	
Opción	%	Opción	%	Opción	%	Opción	%
Para visitar páginas web	23,33	Deportes	3,13	Con chat	38,89	No contesta	55,56
Compartir videos, fotos, Etc	6,67	Software e informática	21,88	messenger	11,11	Siempre me muestro como soy	38,88
usar el correo electrónica (e-mail)	20,00	Educativos	6,24	Con ninguna de las anteriores	50,00	A veces finjo ser otra persona	5,56
Para usar programas	20,00	culturales	12,50	<b>TOTAL</b>	<b>100</b>	Siempre finjo ser otra persona	0,00
descargar música, etc.	26,67	Juegos	15,63			<b>TOTAL</b>	<b>100</b>
Hablar por telefono	3,33	Música	34,37				
<b>TOTAL</b>	<b>100</b>	adultos	6,25				
		<b>TOTAL</b>	<b>100</b>				

P 33 Mientras chateas ¿usas Web cam?		P 34 Mientras chateas ¿ Con quien sueles hablar?		P 35 ¿Has conocido en persona algunos de tus amigos virtuales?	
Opción	%	Opción	%	Opción	%
Nunca	38,89	Familia	5,56	No tengo ninguno	16,67
A veces	11,11	Amigos	44,44	No contesta	50,00
No contesta	50,00	Amigos virtuales	27,78	Tengo pero no los conozco	22,22
<b>TOTAL</b>	<b>100</b>	<b>TOTAL</b>	<b>100</b>	Tengo y he conocido alguno	11,11
				<b>TOTAL</b>	<b>100</b>

**Autora:** Investigadora

**Fuente:** Cuestionario para jóvenes de 14 a 18 años

En este bloque de preguntas lo relevante se centra en que los jóvenes usan el internet principalmente para bajar música, luego chatear, con sus amigos y tienen amigos virtuales pero obvio no los conocen, realmente es un riesgo chatear con alguien a quien no conoces, es un riesgo dar confianza a alguien que miras todos los días porque no sabes que es lo que esta guardando pero es más difícil aún confiar en

alguien a quien nunca se ha visto, como poder saber si ese alguien invento su perfil, no es como aparenta y realmente si son sus excusas sus verdaderos deseos.

El Ministerio de Salud Pública en su campaña por la salud mental recomienda hacer uso de las tecnologías informáticas sin abusar de sus bondades, para poder mantener un equilibrio emocional acorde a la edad e intereses de cada individuo.

Realmente es lo que se debe hacer, buscar personas conocedoras del tema que orienten acerca del uso de tal o cual cosa y que lo hagan de manera eficiente y certera, luego no abusar del uso de estos aparatos porque es perjudicial, para el tiempo, la economía y la salud mental.

**Tabla 41.** “Los adolescentes y los juegos en la red”; preguntas 36,37,38

P 36 Suele usar internet para jugar en red		P 37 ¿Que tipo de juegos has jugado últimamente?		P 38 ¿Estas de acuerdo con las siguientes frases?	
Opción	%	Opción	%	Opción	%
No	77,78	No juegan	77,78	Juego en red con mis amigos	75,00
Si	22,22	carreras	16,67	Jugar en red te permite hacer amigos	25,00
<b>TOTAL</b>	<b>100</b>	Otros	5,55	No estoy de acuerdo con ninguna	0,00
		<b>TOTAL</b>	<b>100</b>	<b>TOTAL</b>	<b>100</b>

**Autora:** Investigadora

**Fuente:** Cuestionario para jóvenes de 14 a 18 años

En esta tabla hablamos de que la mayoría no utiliza juegos en el internet, últimamente los que si lo hacen jugaron carreras y la mayoría lo hace con sus amigos; podríamos decir de que muy a pesar de que no reciben la información ni la educación adecuada es rescatable que los juegos que los jóvenes utilizan son con más

probabilidad a desarrollar aptitudes, sin embargo no se descarta de que por medio de este nexo exista formas o intentos de perturbar su situación emocional.

Los juegos en red se convierten en esta edad entonces, en un instrumento de diversión por el que hay que estar atentos, pero tomando la frase de Natahile Verdezoto en la que afirma “La juventud es un puente a la madurez” afirmaremos que es real y se lo puede constatar con la información obtenida en esta tabla.

Se debería entonces mejorar la comunicación para estar más conscientes de las preferencias de los jóvenes, así se evitará que personas ajenas les hagan daño, simplemente es necesario que exista más control y confianza.

**Tabla 42.** “Las redes sociales con los jóvenes”; preguntas 39,40,41,42,43,50

P 39 ¿Sueles utilizar redes sociales?		P 40 ¿Puedes indicarnos cuales?		P 50 Cuando utilizas internet ¿cómo te consideras?	
Opción	%	Opción	%	Opción	%
No	50,00	Facebook	33,33	principiante	33,33
Si	50,00	Hi5	33,33	Tengo un nivel medio	66,67
<b>TOTAL</b>	<b>100</b>	My space	11,11	Mi nivel es avanzado	0,00
		Otros	22,23	<b>TOTAL</b>	<b>100</b>
		<b>TOTAL</b>	<b>100</b>		

**Autora:** Investigadora

**Fuente:** Cuestionario para jóvenes de 14 a 18 años

Igual que en el caso de los adolescentes en esta tabla podemos observar que las redes sociales son casi un instrumento de comunicación, la mayoría considera tener un nivel medio, sin embargo jamás ha creado una página, un blog o un sitio en el que se le permita exponer su propio criterio.

Es importantes formar ciudadanos críticos, útiles a la sociedad, defendamos la educación por competencias basada en las inteligencias múltiples, no podemos ser meros observadores, es necesario que existan debates, proponer, analizar, los jóvenes de hoy son muy pasivos, en torno a temas educativos, aceptan lo que el

maestro les dice y no rompen esquemas, no buscan la forma de llegar al origen o a la verdad de las situaciones.

Las materias que reciben en el colegio son letra muerta que obligatoriamente se debe memorizarlas; pero la realidad es otra; debemos aprender a investigar a actuar, a criticar, a construir.

Hoy en día es desesperante ver como los padres les solucionan la vida a sus hijos, para los deberes hay internet, para las obligaciones en el hogar hay servicio domestico, para calentar la comida cuando llegan tarde el microondas, para compensar el tiempo que no pasan con sus hijos consolas de video juegos.

¿Qué está pasando con la humanidad?

Donde quedo el respeto a la hora de la cena, la llegada temprano a casa, el necesitar la bendición de los padres para que le salgan bien las cosas durante el día, defender ideales porque se los siente no porque así es conveniente.

Es necesario regresar al tiempo de antes, confiar, soñar, defender, amar, y buscar cualquier oportunidad con la finalidad de pasar con sus familias, la vida es una sola y el peor error que se puede cometer es desperdiciar el tiempo.

**Tabla 43.** “El tiempo en la televisión”; preguntas 102,103

<b>P 102</b> <b>De lunes a viernes</b> <b>¿cuánto tiempo ves</b> <b>diariamente la TV en casa?</b>		<b>P 103</b> <b>El sábado o el domingo</b> <b>¿cuánto tiempo ves</b> <b>diariamente la TV casa?</b>	
<b>Opción</b>	<b>%</b>	<b>Opción</b>	<b>%</b>
Menos de 1 hora	5,56	Menos de 1 hora	11,11
Entre 1 y 2 horas	33,33	Entre 1 y 2 horas	16,67
Mas de 2 horas	44,44	Mas de 2 horas	55,55
No lo sé	16,67	No lo sé	16,67
<b>TOTAL</b>	<b>100</b>	<b>TOTAL</b>	<b>100</b>

**Autora:** Investigadora

**Fuente:** Cuestionario para jóvenes de 14 a 18 años

Alarmantes resultados arroja esta tabla, que lastima que los jóvenes siendo el presente, la vida se dediquen a la televisión, es realmente importante tener uno en casa que permita mantenerse informado, pero es triste que un joven pase más de dos horas diarias frente a un televisor, existen más actividades despertemos, los deportes, la lectura, la ayuda en casa, las tareas escolares.

Se necesita urgentemente quitarle tiempo al televisor, estar vigilantes de lo que hacen los jóvenes en sus tiempos libres, ofrecerles actividades sanas acordes a sus intereses, hace falta autoridades que inviertan no solo en parques infantiles sino en sitios de diversión para jóvenes, donde ellos puedan sentirse útiles a la sociedad; donde su trabajo genere satisfacción y sus ideas sean respetadas, es por eso que ellos eligen el televisor y el ordenador porque son aparatos que nunca los juzgan simplemente los usan y nada más, pero realmente ellos necesitan conversar, comunicarse, brindar y recibir afecto, ideas, los jóvenes necesitan ser valorados.

No podemos pedir que los padres dejen de trabajar por estar al lado de sus hijos, lo que se necesita es que como dice Facundo Cabral en una de sus últimas obras estas distraído, nos pasamos la vida quejándonos, cuando de verdad tenemos lo suficiente para ser felices, esta vida y especialmente los jóvenes necesitan que se comparta tiempo y actividades con ellos, es imprescindible atarnos al descanso por medio de la televisión sin saber que hizo su hijo durante el día, si esta triste o alegre, si duerme o no puede conciliar el sueño.

Padres de familia y maestros propongamos soluciones, innovadoras para que los jóvenes se sientan atraídos, utilicemos las tecnologías informáticas de modo que nos sirvan no que nos destruyan.

## **5.5 REDES SOCIALES, RIESGOS Y OPORTUNIDADES**

### **5.5.1 Regulación y uso de las tecnologías**

Cuestionario aplicado e la escuela “José María Velasco Ibarra” de la ciudad de Tulcán

**Tabla 44.** “Los niños y los celulares”; preguntas 15, 16, 20, 24

P 15 Con el móvil sueles		P 16 ¿Con quién sueles comunicarte?		P 20 ¿Con quién sueles jugar?		P 24 De las cosas selecciona las que tengas	
Opción	%	Opción	%	Opción	%	Opción	%
Hablar	36,36	Con mi madre	35,2	Solo	18,75	Ordenador portátil	10,2
Enviar mensajes	18,18	Con mi padre	26,4	Con mi madre	6,25	Impresora	6,1
Jugar	36,37	Con mis hermanos	11,7	Con mi padre	12,5	Scáner	2,0
Navegar	4,55	Con otros familiares	17,6	Con mis hermanos	50	Web cam	2,0
Otras cosas	4,54	Con los amigos/as	8,8	Con los amigos	12,5	Cámara de fotos digital	6,8
<b>TOTAL</b>	100	<b>TOTAL</b>	100	Con otras personas distintas	0	Cámara de video digital	2,0
				<b>TOTAL</b>	100	Televisión de pago	16,3
						Equipo de música	16,3
						Teléfono fijo	12,2
						DVD	24,4
						Disco duro multimedia	2,0
						<b>TOTAL</b>	100

**Autora:** Investigadora

**Fuente:** Cuestionario para niños de 6 a 9 años

En últimos años en Europa se han realizado estudios sobre los posibles efectos negativos que puede provocar el uso de celulares, sobre todo para los niños.

Un estudio del Consejo Nacional de Protección Radiológica de Gran Bretaña (NRPB por sus siglas en inglés) dirigido por sir William Stewart dijo que los niños menores de ocho años, nunca deberían usar celulares, y los que están entre los nueve y los 14 años deben restringir su uso al mínimo y sustituir buena parte de las llamadas por el envío de mensajes de texto.

Las razones son muchas y son muy claras para Stewart "el cráneo de los niños no es suficientemente grueso, su sistema nervioso no está totalmente desarrollado y la radiación penetra con más fuerza en sus cerebros".

Otro estudio realizado en Holanda mostró que el uso de estos teléfonos puede afectar funciones cerebrales y una investigación europea indica que la radiación puede causar daños al ADN.

El ácido desoxirribonucleico mejor conocido como ADN, es el lugar donde esta "depositada" la información genética de las personas y funciona como soporte físico de la herencia en el 99% de las especies.

El creciente número de niños que utiliza celulares es preocupante, y los someterá durante muchos años a las radiaciones, sobre todo si realizan llamadas largas, todos o, casi todos los días.

Que estamos haciendo para evitar estas enfermedades, al contrario si un niño de seis años como premio a sus buenas calificaciones pide un celular, hay que dárselo pues los padres no pasan con él, y es un milagro que pueda defenderse solo, el milagro es que a pesar de no tener el apoyo de sus padres florezcan las buenas calificaciones, apoyo no es dinero, ni comida, apoyo es comunicación, ánimo, comprensión.

Esto es lo que realmente necesita un niño, no un celular para mal gastar los recursos que sus padres le dan sino; amor, comprensión, comunicación, ayuda.etc.

### **5.5.2 Mediación familiar en relación a la tecnología.**

Cuestionario aplicado en la escuela "Julio Martínez Acosta" de la ciudad de Tulcán.

**Tabla 45.** “El internet en casa”; preguntas 51, 52, 53

P 51 Cuánto estás de acuerdo con la siguiente frase “Internet es útil, ahorra tiempo y facilita la comunicación”		P 52 Cuánto estás de acuerdo con la siguiente frase “Internet puede hacer que alguien se enganche”		P 53 Cuánto estás de acuerdo con la siguiente frase “Internet puede hacer que me aisle de mis amigos y familiares”	
Opción	%	Opción	%	Opción	%
Poco	7,14	Nada	21,43	Nada	64,28
Bastante	85,72	Poco	57,14	Poco	14,29
Mucho	7,14	Bastante	21,43	Bastante	14,29
<b>TOTAL</b>	<b>100</b>	Mucho	0	Mucho	7,14
		<b>TOTAL</b>	<b>100</b>	<b>TOTAL</b>	<b>100</b>

**Autora:** Investigadora

**Fuente:** Cuestionario para adolescentes de 10 a 15 años

Los adolescentes consideran que el internet es útil, ahorran tiempo y facilita la comunicación, no consideran que el internet sirva de enganche y peor para alejar a los amigos y la familia.

El Internet juega un papel mucho más signficante en la vida de los Ecuatorianos en un futuro próximo será mucho más importante.

Actualmente estamos en un período de transición, de adaptación, aun así estoy completamente segura de la gran importancia que tiene el Internet en el funcionamiento de la sociedad actual. Claros resultados de la importancia pueden ser vistos en sociedades cómo la norteamericana, donde gran parte del éxito en las últimas elecciones puede ser atribuido a iniciativas en el Internet, dentro de portales como Facebook y el uso de tecnologías de distribución como YouTube.

Nuestras sociedades están cambiando debido a la introducción del Internet, redes sociales cambian la forma de interactuar con personas y sobre cómo conocer a nuevas personas, sitios como plentyoffish.com han cambiado la percepción acerca de citas en países norteamericanos y europeas, y probablemente habrán sitios en habla hispana que cambiarán la forma en que interactuamos con las personas.

La cuestión no es si es importante o no, es que tan importante puede llegar a ser y hasta donde permitirá el ser humano que reemplace las relaciones humanas físicas por las cibernéticas. Creo que estamos muy abiertos a un cambio, la privacidad juega un papel muy importante en la disponibilidad que tienen las personas a utilizar el Internet, ya no es necesario sentir vergüenza en realizar una pregunta o tratar de conocer a una persona no implica sentirnos tímidos al respecto.

**Tabla 46.** “ El móvil y los padres”; preguntas 63, 64, 65, 66

<b>P 63</b> <b>Si me quedara dos semanas sin móvil</b>		<b>P 64</b> <b>Discutes con tus padres por el uso que haces del móvil</b>		<b>P 65</b> <b>Porque motivos</b>		<b>P 66</b> <b>Te castigan o te premian con el uso del móvil</b>	
<b>Opción</b>	<b>%</b>	<b>Opción</b>	<b>%</b>	<b>Opción</b>	<b>%</b>	<b>Opción</b>	<b>%</b>
No contesta	42,86	No contesta	42,86	No contesta	100	No contesta	50,00
No pasaría nada	57,14	No	50,00	Por el momento del día en que lo uso	0	No	50,00
<b>TOTAL</b>	<b>100</b>	Si	7,14	Por el gasto que hago	0	Si	0
		<b>TOTAL</b>	<b>100</b>	<b>TOTAL</b>	<b>100</b>	<b>TOTAL</b>	<b>100</b>

**Autora:** Investigadora

**Fuente:** Cuestionario para adolescentes de 10 a 15 años

Los adolescentes consideran de que no pasaría nada si se quedan sin móvil, no discuten con ello acerca del uso del mismo y la mitad de los adolescentes investigados son premiados o castigados con el uso del móvil, lo que en realidad es positivo pues aún no se crea adicción en el uso del móvil sino más bien se lo usa por comodidad.

Deberían los adolescentes tener teléfono celular? ¿Existe una necesidad real de que un adolescente tenga su propio teléfono móvil? Los padres deben tener en cuenta diferentes factores como la edad, cuando y donde el adolescente utiliza el celular y en que situaciones.

Si su hijo es aún muy pequeño, un teléfono celular no sería realmente necesario, a menos que, el adolescente tenga alguna condición médica importante, en estos casos el móvil sería muy útil si su maestro necesita ponerse en contacto inmediatamente con sus padres o con su médico, en caso de emergencia.

Un padre también podría considerar la posibilidad de dar un celular a un adolescente si este tiene que permanecer solo en casa, o cuando se quedó con el adolescente que se pasaba a buscarlo por la escuela y a último momento te resulta imposible, puede usarse el celular para avisarle que alguien más lo va a recoger y así mantenerlo informado y seguro de que no se irá con ningún extraño.

Es una necesidad como lo hemos dicho durante todo el informe pero es necesario también controlar su uso, restringir o educara a los adolescentes en el buen uso del móvil.

**Tabla 47.** “Los videos juegos”; preguntas 92 - 99

<b>P 92 Con quien sueles jugar</b>		<b>P 93 Discutes con tus padres por el uso que haces de los video juegos</b>		<b>P 95 Te premian o te castigan con los video juegos</b>	
<b>Opción</b>	<b>%</b>	<b>Opción</b>	<b>%</b>	<b>Opción</b>	<b>%</b>
Juego solo	15,00	No contesta	14,29	No contesta	14,29
Con mi padre	5,00	No	85,71	No	85,71
Con mis hermanos/as	45,00	Si	0	Si	0
Con los amigos/as	35,00	<b>TOTAL</b>	<b>100</b>	<b>TOTAL</b>	<b>100</b>
<b>TOTAL</b>	<b>100</b>				

<b>P 96 Sabes tus papas de que van los video juegos con los que juegas</b>		<b>P 97 Si tus padres supieran de que van los video juegos con los que juegas. Te dejarían jugar con ellos</b>		<b>P 99 Estás de acuerdo con alguna de las siguientes frases</b>	
<b>Opción</b>	<b>%</b>	<b>Opción</b>	<b>%</b>	<b>Opción</b>	<b>%</b>
No contesta	14,29	No contesta	14,29	Estoy enganchado/a algún juego, o conozco a alguna persona que, en cuanto llega a casa, no para de jugar.	20,02
No	64,29	Si con todos	0	Los videos juegos pueden volverme violento. Es mucho más divertido jugar acompañado/a que solo/a	73,3
Si	21,42	Con algunos sí, con otros no	14,29	Los videos juegos me permiten hacer cosas que no puedo hacer en la vida real	6,65
No lo sé	0	No me dejarían jugar con casi ninguno	71,42	<b>TOTAL</b>	<b>100</b>
<b>TOTAL</b>	<b>100</b>	<b>TOTAL</b>	<b>100</b>		

**Autora:** Investigadora

**Fuente:** Cuestionario para adolescentes de 10 a 15 años

Los adolescentes investigados, consideran que sus padres no saben de que tratan el video juego que utilizan, así también que si supieran no los dejarían usar casi ninguno, información realmente valiosa para calificar como negativo el uso de los video juegos sin la vigilancia de los padres.

Los videojuegos han venido a agravar la polémica que antes había en torno a la televisión, sobre los efectos que estos tienen en los niños.

Para mucha gente, la televisión y los videojuegos atrapan al niño, le quitan su inventiva, le dañan su concentración y por lo tanto su capacidad de aprendizaje.

Además, se ha creído que al ser actividades totalmente sedentarias tienen serias consecuencias en el crecimiento, y que al ser aparatos audiovisuales dañan la visión del niño.

En la década de los ochenta, los síntomas más evidentes para los padres ocurrían en el nivel psicológico, pero ahora las nuevas investigaciones se orientan a medir y describir los que ocurren en el nivel físico, los resultados de esos estudios son bastante sorprendentes.

El niño que ve televisión tiende a ser obeso y su metabolismo es notablemente bajo, a diferencia, el niño que pasa sus días entretenido con videojuegos presenta un metabolismo muy acelerado generado por la excesiva tensión que le provoca tener que ganar el juego.

El jugar juegos de video (jugando los juegos de video) se ha convertido en una actividad popular para las personas de todas las edades.

Los estudios de niños expuestos a la violencia han demostrado que ellos pueden: ponerse "inmunes" o insensibles al horror de la violencia, imitar la violencia que ellos ven y demostrar un comportamiento más agresivo debido a una mayor exposición a la violencia. Algunos niños aceptan la violencia como una forma de manejar los problemas.

Estudios también han demostrado que mientras más realista y repetida sea la exposición a la violencia, mayor será el impacto en los niños. En adición, los niños con problemas emocionales, de comportamiento y de aprendizaje se pueden afectar más por las imágenes violentas.

**Tabla 48.** “La televisión y sus contenidos”; preguntas 102, 111, 114

<b>P 102</b> <b>De Lunes a viernes cuánto tiempo ves diariamente Televisión en casa</b>		<b>P 111</b> <b>Que tipos de contenidos de televisión prefieres</b>		<b>P 114</b> <b>Estás de acuerdo con alguna de las siguientes frases</b>	
<b>Opción</b>	<b>%</b>	<b>Opción</b>	<b>%</b>	<b>Opción</b>	<b>%</b>
Menos de una hora	14,29	Películas	33,3	Veo más tele de la que debería	20,8
Entre una hora y dos	35,71	Dibujos animados	33,3	ver tele acompañado/a que solo/a	33,3
Más de dos horas	14,29	Deportes	7,6	Alguna vez he visto programas que mis padres no me dejan	8,3
No lo se	35,71	Series	12,8	Elijo el programa antes de encender la televisión	20,8
<b>TOTAL</b>	<b>100</b>	Concursos	2,5	Suelo enviar SMS a la TV para que aparezcan en pantalla.	4,1
		Noticias	5,1	Lo primero que hago al llegar a la casa es encender la televisión	4,1
		Programas del corazón	5,1	No estoy de acuerdo con ninguna.	8,3
		<b>TOTAL</b>	<b>100</b>	<b>TOTAL</b>	<b>100</b>

**Autora:** Investigadora

**Fuente:** Cuestionario para adolescentes de 10 a 15 años

Respecto a la televisión los adolescentes prefieren verla acompañados una o dos horas diarias y sus programas preferidos están entre dibujos animados y películas; comparada esta información con lo que pasa en los niños americanos que miran televisión de tres a cuatro horas diarias, aún es bajo el promedio de los adolescentes investigados favorablemente.

La televisión se constituye una herramienta poderosa, en el desarrollo de un sistema de valores y en la formación de un comportamiento.

Desgraciadamente, una gran parte de la programación actual es violenta. Cientos de estudios sobre los efectos de la violencia en la televisión en los niños y los adolescentes han encontrado que los niños pueden: volverse "inmunes" al horror de la violencia, gradualmente aceptar la violencia como un modo de resolver problemas,

imitar la violencia que observan en la televisión identificarse con ciertos caracteres, ya sean víctimas o agresores.

Los niños que se exponen excesivamente a la violencia en la televisión tienden a ser más agresivos, algunas veces, el mirar un sólo programa violento puede aumentar la agresividad, los niños que miran espectáculos en los que la violencia es muy realista, se repite con frecuencia o no recibe castigo, son los que más tratarán de imitar lo que ven, los niños con problemas emocionales, de comportamiento, de aprendizaje o del control de sus impulsos puede que sean más fácilmente influenciados por la violencia en la TV. E

El impacto de la violencia en la televisión puede ser evidente de inmediato en el comportamiento del niño o puede surgir años más tarde y la gente joven puede verse afectada aun cuando la atmósfera familiar no muestre tendencias violentas.

### 5.5.3 Acceso a las tecnologías en función del uso – utilidad.

Cuestionario aplicado en el colegio “consejo Provincial” de la ciudad de Tulcán

**Tabla 49.** “El internet y su uso”; preguntas 51, 52, 53,

P 51 Cuánto estás de acuerdo con la siguiente frase “Internet es útil, ahorra tiempo y facilita la comunicación”		P 52 Cuánto estás de acuerdo con la siguiente frase “Internet puede hacer que alguien se enganche”		P 53 Cuánto estás de acuerdo con la siguiente frase “Internet puede hacer que me aisle de mis amigos y familiares”	
Opción	%	Opción	%	Opción	%
Nada	0,00	Nada	16,67	Nada	38,89
Poco	61,11	Poco	44,44	Poco	50,00
Bastante	33,33	Bastante	27,78	Bastante	11,11
Mucho	5,56	Mucho	11,11	Mucho	0,00
<b>TOTAL</b>	<b>100</b>	<b>TOTAL</b>	<b>100</b>	<b>TOTAL</b>	<b>100</b>

**Autora:** Investigadora

**Fuente:** Cuestionario para jóvenes de 14 a 18 años

En este bloque de preguntas los jóvenes contestan que medianamente ósea poco, los jóvenes se alejan de sus familias por el internet, igual que en la misma medida facilita la comunicación y por medio de este medio logran engancharse.

Estamos hablando de que en un promedio de una a dos horas el niño pasa frente a un televisor, esto significa que ocho horas pasa en el colegio, algo de tiempo en el internet y con sus amigos en algún hobby pero a qué hora pasa con su familia, los jóvenes hoy en día no comparten tiempo con sus familias, la hora de la comida o la cena quizá si todos llegan a casa, pero como vemos que es imposible pues los trabajos el horario del Colegio, y varias situaciones que no permiten que esto ocurra.

A qué hora el joven comparte sus dificultades con sus padres, lastimosamente existen actitudes negativas principalmente de los padres que no educaron a los jóvenes con la cultura de la familiaridad, y de los jóvenes porque no buscan en casa lo que quizá en otros lugares puede llevarles a la perdición.

Si bien desde hace un año se ha declarado de interés nacional el acceso de todos los habitantes del país a Internet, el número de usuarios es aún relativamente bajo. Internet sirve para informarse y educarse, para comerciar y entretenerse. Su creciente importancia la ha convertido en una de las principales palancas del mundo moderno. Mueve al planeta entero al compás de las evoluciones técnicas, motoriza la comunicación y transforma la mecánica de adquisición de bienes y servicios. Es usada por 100 millones de personas en el mundo y se estima que en siete años podrá contar con mil millones de usuarios.

Pero en nuestro país, tan sólo el 0,6% de la población utiliza Internet y además no se registra un adecuado índice de crecimiento. Según la reciente encuesta de la consultora Prince & Cooke, los usuarios de Internet son 205 mil y las computadoras personales conectadas a la red representan el 9,7% del total de 2.105.000 de equipos existentes

**Tabla 50.** “El móvil y los padres”; preguntas 63, 64, 65, 66

P 63 Si me quedara dos semanas sin móvil		P 64 Discutes con tus padres por el uso que haces del móvil		P 65 Porque motivos		P 66 Te castigan o te premian con el uso del móvil	
Opción	%	Opción	%	Opción	%	Opción	%
No contesta	11,11	No contesta	11,11	Por el tiempo que lo uso	50,00	No	88,89
Mi vida cambiaría a mejor	0,00	No	44,44	Por el momento del día en que lo uso	20,00	Si	11,11
Mi vida cambiaría a peor	44,44	Si	44,44	Por el gasto que hago	30,00	<b>TOTAL</b>	<b>100</b>
No pasaría nada	44,44	<b>TOTAL</b>	<b>100</b>	<b>TOTAL</b>	<b>100</b>		
<b>TOTAL</b>	<b>100</b>						

**Autora:** Investigadora

**Fuente:** Cuestionario para jóvenes de 14 a 18 años

Los jóvenes invierten más tiempo en el uso del móvil, sin embargo consideran que su vida cambiaría a pero si se quedarán sin el móvil, y la mayoría discuten por su uso.

No hace mucho tiempo atrás, eran los padres quienes instaban a sus hijos a utilizar un teléfono celular; hoy son los jóvenes los que toman la iniciativa y lo solicitan. Sus amigos ya tienen uno y obtenerlo es un elemento más que más para marcar la pertenencia al grupo, reafirmando la identificación, es que; la telefonía móvil se adecua perfectamente a la movilidad que caracteriza al adolescente, le permite sentirse cerca, disponible y estar al tanto de lo que hacen los demás, brinda la ilusión de no perderse nada, dado que la disponibilidad inmediata es un elemento central para sostener el rol como miembro activo del grupo de pertenencia.

Si bien la mayoría continúa usando el teléfono de línea para mantener conversaciones largas, los mensajeros instantáneos de internet lideran posiciones a la hora de entablar comunicaciones con más de una persona a la vez, pero lo cierto es que lo jóvenes de hoy equiparan al celular con estos dos medios y no están dispuestos a renunciar a ninguno de ellos.

El éxito de los celulares entre los adolescentes radica fundamentalmente en su capacidad para satisfacer dos necesidades básicas de esta etapa: la identidad y la comunicación.

**Tabla 51.** “Los video juegos en el hogar”; preguntas 92 – 99

<b>P 92</b> Con quien sueles jugar		<b>P 93</b> Discutes con tus padres por el uso que haces de los video juegos		<b>P 95</b> Te premian o te castigan con los video juegos	
Opción	%	Opción	%	Opción	%
Juego solo	36,36	No contesta	55,56	No contesta	55,56
Con mi madre	9,09	No	22,22	No	33,33
Con mi padre	9,09	Si	22,22	Si	11,11
Con mis hermanos/as	18,18	<b>TOTAL</b>	<b>100</b>	<b>TOTAL</b>	<b>100</b>
Con los amigos/as	27,28				
<b>TOTAL</b>	<b>100</b>				

<b>P 96</b> Sabes tus papas de que van los video juegos con los que juegas		<b>P 97</b> Si tus padres supieran de que van los video juegos con los que juegas. Te dejarían jugar con ellos		<b>P 99</b> Estás de acuerdo con alguna de las siguientes frases	
Opción	%	Opción	%	Opción	%
No contesta	55,56	No contesta	55,56	Estoy enganchado/a algún juego.	12,50
No	11,11	Si con todos	16,67	Los videos juegos pueden volverme violento.	0,00
Si	11,11	Con algunos sí, con otros no	22,21	Los videos juegos me permiten hacer cosas que no puedo hacer en la vida real	50,00
No lo sé	22,22	No me dejarían jugar con casi ninguno	5,56	No estoy de acuerdo con ninguna.	37,50
<b>TOTAL</b>	<b>100</b>	<b>TOTAL</b>	<b>100</b>	<b>TOTAL</b>	<b>100</b>

**Autora:** Investigadora

**Fuente:** Cuestionario para jóvenes de 14 a 18 años

”

La mayoría de jóvenes no utilizan video juegos los que si lo hacen consideran que si sus padres supieran de que se tratan les prohibirían algunos, lo altamente negativo es que los adolescentes consideran que en los video juegos se pueden hacer cosas que en la vida real resulta imposible.

A nivel estatal, el porcentaje se ubica en 45%, de adolescentes que utilizan el video juego, y en pocos casos los padres se preocupan a la hora de inculcar a los más pequeños la importancia de realizar actividad física para la salud.

Los videojuegos son un medio actual de entretenimiento que acapara la atención de niños y adultos, producto de los adelantos electrónicos y de las telecomunicaciones, que apoyados en la mercadotecnia de consumo, se han infiltrado en todos los hogares, establecimientos de recreo y tiendas de autoservicio, constituyen uno de los principales medios de esparcimiento de los niños.

Todos los padres de familia nos enfrentamos con esta situación, que debe ser analizada, con la pareja para decidir su uso.

Los videojuegos no son sustitutos de una buena educación familiar, evitan la comunicación y convivencia entre los miembros de la familia, muchos padres se tranquilizan al saber que sus hijos están en casa viendo el televisor, sin pensar que pueden pasar por más de seis horas ininterrumpidas frente a la caja negra y consumiendo la mayor parte de las veces alimentos no nutritivos que favorecen la obesidad.

Es conveniente recordar a los padres que ellos deben establecer las reglas y límites para que el niño adquiera hábitos de conducta adecuados, acordes con las actividades e intereses familiares, predicar con el ejemplo es un excelente método de enseñanza y aprendizaje, no podemos pedir a nuestros hijos que adopten actitudes que no llevamos a cabo.

**Tabla 52.** “La televisión”; preguntas 102, 111, 114

<b>P 102</b> <b>De Lunes a viernes</b> <b>cuánto tiempo ves</b> <b>diariamente</b> <b>Televisión en casa</b>		<b>P 111</b> <b>Que tipos de</b> <b>contenidos de</b> <b>televisión prefieres</b>		<b>P 114</b> <b>Estás de acuerdo con alguna de</b> <b>las siguientes frases</b>	
<b>Opción</b>	<b>%</b>	<b>Opción</b>	<b>%</b>	<b>Opción</b>	<b>%</b>
Menos de una hora	5,56	Películas	42,11	Veo más tele de la que debería	21,05
Entre una hora y dos	33,33	Dibujos animados	23,68	Me gusta ver la tele acompañado/a que solo/a	31,57
Más de dos horas	44,44	Deportes	7,89	Elijo el programa antes de encender la televisión	5,27
No lo se	16,67	Series	7,89	Suelo enviar SMS a la TV para que aparezcan en pantalla.	5,27
<b>TOTAL</b>	<b>100</b>	Documentales	5,27	Lo primero que hago al llegar a la casa es encender la televisión	21,05
		Programas del corazón	5,27	No estoy de acuerdo con ninguna.	15,79
		Reality shows	7,89	<b>TOTAL</b>	<b>100</b>
		<b>TOTAL</b>	<b>100</b>		

**Autora:** Investigadora

**Fuente:** Cuestionario para jóvenes de 14 a 18 años

Los jóvenes dedican demasiado tiempo a la televisión podrían igualarse a los niños americanos que mientras sus padres trabajan dos jornadas ellos se dedican simplemente a ver televisión, prefieren las películas, y lo primero que hacen al llegar a casa es encender la televisión.

Según un nuevo estudio de la Universidad de Minnesota, resulta que gran parte de los jóvenes y adolescentes que ven mucha televisión acaban con dietas desastrosas cinco años después. Una teoría es que los anuncios sobre refrescos azucarados y alimentos ricos en calorías que vemos con frecuencia en la televisión moldean nuestros hábitos alimenticios.

Es así que también dedican menos tiempo a actividades realmente significativas, como por ejemplo compartir en familia, deportes, lectura etc.

El mundo de hoy necesita que seamos más humanos, más solidarios, más honestos y que aprendamos a valorar las bondades que la vida ha tenido para con nosotros.

## 5.6 RELACIÓN DE LOS JÓVENES CON RESPECTO AL AMBIENTE FAMILIAR (ILFAM)

La adolescencia es un periodo clave en la formación de la personalidad, es un tramo vital sensible y fértil; sensible porque en él pueden ocurrir traumas que condicionan a veces el curso de la vida, y fértil porque es el momento en el que empiezan a despuntar los ideales que podrán impulsar y dar sentido el resto de la existencia individual. *“Una vida lograda es un ideal vislumbrado en la edad juvenil y realizado en la madurez”.*

En esta etapa se dan dos tipos de problemas: los *‘generales’* que el adolescente ha estado tratando de resolver desde su infancia y que vuelven a presentarse para su resolución; y los *‘particulares’* debido a su condición de adolescente. Cada una de las etapas de la adolescencia es un paso hacia el ser adulto, y ser tal es llegar al equilibrio psicológico, al de las funciones orgánicas, a reconocerse como persona y a integrar su medio a su yo para aceptarlo y aceptarse.

Ante la urgencia de la simultaneidad de tendencias contradictorias que se excluyen, de exigencias tanto internas como externas, de lograr su identidad, de definir lo que desea realizar en la vida y lo que espera de ella, de saber cuáles son sus creencias y valores... es casi normal que teniendo enfrentar tantos elementos desconocidos e incertidumbres su comportamiento sea ora aberrante, ora incoherente, ora ansioso y ora desconfiado.

Pero, sin duda, aquel responde a una acentuada prevalencia de las exigencias externas sobre los recursos propios para enfrentarlas acertadamente. Esta suerte de impotencia genera en el adolescente modos de conducta incomprensibles para los adultos, quienes los juzgan según sus reglas.

La emergencia del yo, de la autoconciencia vital diferenciada, es uno de los fenómenos más característicos de la adolescencia, el desarrollo de la propia identidad desemboca en el descubrimiento de la alteridad de la realidad de *otros* que también pueden decir ‘yo’— en un entorno más amplio que el familiar o escolar, un ámbito que cabe denominar social y cívico.

La adolescencia coincide y se inscribe dentro de periodo familiar signado por la madurez personal, la estabilidad conyugal y por cierta sabiduría paternal conseguida a fuerza de ensayo-error, de discusiones y de recibir consejos de los parientes y amigos.

Cuando parece que la vida continuará sin ribetes ni sobre saltos, esos hijos dóciles, alegres y dependientes son los mismos que demandan respuestas que a la fecha no aparecían. Las fuerzas y la paciencia flaquean acicateadas por los compromisos y responsabilidades sociales asumidos. Es el anuncio de integrar, comprender y sacar lustre –si se fraguó en la infancia- a la autoridad. Los padres también estrenan –obligados- competencias y habilidades. En cierto modo, tres noveles o inexpertos deben construir un nuevo guión educativo.

También la adolescencia se inscribe en un tipo determinado de sociedad cuyas características y estilos de vida influyen en aquél. No es la misma cuando los padres fueron adolescentes, tampoco es igual a cuando los hijos nacieron. Ciertamente, no es que aparezcan nuevos problemas, ni peligros sociales; es que ahora pasan a primer plano intensos e iluminados por acción de las correrías y exigencias del adolescente.

La influencia de modelos y costumbres sociales a través del furor mediático y de los amigos genera dilemas y controversias entre los padres y entre éstos y el adolescente; los mismos que basculan entre mayor o menor independencia, entre dejarlo actuar o ejercer algún control, entre confiar en su criterio o insistir en que asumen el de los padres. Las nuevas realidades parecen que confunden más a los padres que a los mismos adolescentes con respecto a su actuación como tales. Lo cierto es que el ambiente juega un rol significativo en el ser adolescente y en el ser padres.

## 6. CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

### 6.1. CONCLUSIONES

- Los niños, niñas, adolescentes y jóvenes buscan pasar su tiempo libre, frente a algo que les divierta sin condiciones; juegos violentos o no acorde a su edad e intereses, lo que los mal forma y hace que opten actitudes agresivas.
- La mayoría de la población investigada posee al menos un equipo tecnológico en su casa y en su habitación lo que hace más difícil el control para los Padres.
- Los padres y madres no buscan espacios para compartir con sus hijos, no les prestan atención en sus tareas y ellos buscan refugiarse en la tecnología, en el internet.
- Las tecnologías informáticas en hogares donde falta la comunicación se vuelven barreras muy grandes que pueden destruir y hacer de que se fracase como familia.
- En las Instituciones Educativas se habla muy poco de los contras del uso de las TIC's cuando se debería aclarar sus desventajas más que sus ventajas para que los niños y niñas puedan aprender a tomar decisiones con criterio.
- Los docentes y autoridades en las Instituciones Educativas no motivan a que los niños, niñas, adolescente y jóvenes utilicen las tecnologías informáticas para realizar sus tareas, o auto instruirse intelectualmente, esto hace de que ellos solos busquen la forma de manejarlas y con ello se las mal utilice.
- Las TIC's se han convertido en un fenómeno al que tiene acceso todo el mundo se sirven de ellas pero así mismo las mal utilizan, no se puede culpabilizar a quien por accidente o necesidad esta frente a un ordenador o a un televisor y este transmite información no adecuada.
- El estar frente a una pantalla y poder interactuar, compartir e informarse es una oportunidad que abarca muchos aspectos relevantes en la vida del hombre y precisamente para satisfacer sus múltiples necesidades es que les inventaron, y el saberlas manejar adecuadamente respetando la integridad propia y de los demás se convierte en una ventaja en la actualidad.

## 6.2. RECOMENDACIONES

- A los Medios de Comunicación que sean responsables con la información que emiten, en cuestión de horario o simplemente advertir sus contenido para no hacer daño a los niños o niñas que están frente a las pantallas.
- A las autoridades locales y Nacionales que se preocupen por los contenidos que se muestran y se restrinja el ingreso de productos que hacen daño psicológico a lo más preciado de la patria.
- A los Padres de Familia que deben darles a sus hijos la oportunidad de estar al día en la tecnología pero brindándoles una educación en donde puedan decidir responsablemente y con criterio lo que les conviene o no, y tengan la voluntad de decir no cuando es necesario.
- A los niños, niñas, adolescentes y jóvenes que no busquen refugio o diversión en las pantallas sino que al contrario busquen la forma de compartir intereses con sus familiares, en especial con sus padres y hermanos, aunque sea frente a un ordenador o un televisor pero en actividades que no impliquen violencia, o maldad.
- A las autoridades de las instituciones educativas que gestionen ante quien corresponda la obtención de aparatos electrónicos actuales para que quienes se educan en ellas estén al día en la innovación y puedan encontrarse al nivel intelectual que se requiere hoy en día.
- A los maestros y maestras que eduquen a sus alumnos sobre valores, para que ellos puedan asumir responsablemente su libertad.
- La sociedad en general debe buscar la forma de frenar el abuso de las TIC's denunciando los abusos que se dan en las redes o medios de comunicación fin de que se conviertan en la posibilidad de mejorar más no en el eje de todo fenómeno social.
- Es necesario tomar a las TIC's como una oportunidad dentro del campo educativo y profesional, siempre tomando en cuenta los valores y principios inculcados en el hogar para no hacer de la libertad un problema o una causa de fracaso.

## 7. REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Acebedo, G. (2010). Tecnología o Destrucción. Santiago de Chile: VENDATA.
- Almenara, C. Tecnología Educativa. Barcelona: OIKOS.
- Alonso, C. (1997). La Tecnología Educativa y sus Límites. Barcelona: EUMO - GRAFIC.
- Averbuj, E. (2010). Ciencia, Tecnología y Sociedad. Buenos Aires, Argentina.
- Camoy, M. (2011). Las TIC posibilidades y retos. Lima: EPS.
- E., F. M. (1996). La Formación Virtual. Toledo: Revista.
- Ecuador Presente. Quito, Ecuador: ABY-AYALA.
- Jaynes, J. (1993). Manual práctico para mediadores. Madrid: GAYA.
- Juan, S. (2006). Permanencia y Calidad. UNICEF.
- Judith, D. (1998). La Formación y la Tecnología. Pátzcuaro, México: CREFAL.
- Lahire, B.: «Condiciones sociales y fracaso escolar». En: A. Marchesi y C. Hernández Gil, (eds.), El fracaso escolar. Madrid, Fundación para la Modernización de España, 2000.
- Marchesi, A.: Controversias en la educación española. Madrid, Alianza, 2000.
- Quintana, J. (2004). MULTIMEDIA Y EDUCACIÓN. Buenos Aires: Orozco.
- OCDE-CERI: Our children at risk. París, 1995.
- Torres, R. M. (2006). "La comunidad virtual ecuatoriana DebatEducacion". Quito.
- UNESCO. (2010). La Educación Tecnológica y el Siglo XXI.

## 8. ANEXOS

# Anexos 1

## Oficios

# Anexos 2

## Formato cuestionarios

## **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

**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)
  - Si
- 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 mas 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

## 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/a
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 cuánto de acuerdo estás con la siguiente frase: “Internet es útil, ahorra tiempo y facilita la comunicación”**

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

**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. Triiviiial
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 Platinumium
4. Tekken: Dark Resurrection Platinumium
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 se
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 se
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. ¿Cuándo ves la tele sueles hacerlo?... (Es posible más de una respuesta).**

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

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

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

**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

**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

**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 se

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

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

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

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

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

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

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

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

**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 se

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

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

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

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

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

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

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

## Cuestionario sobre familia

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

**Dirigido a estudiantes:** jóvenes de 10 a 18 años.

### INSTRUCCIONES:

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

### 1 ASPECTOS GENERALES:

#### 1.1 Edad:

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

#### 1.2 Sexo: M ( ) F ( )

#### 1.3 Lugar donde usted vive con su familia:

1. Provincia.....
2. Cantón.....
3. Ciudad.....
4. Parroquia.....

#### 1.4 Tipo de institución educativa donde estudia:

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

### 2 ASPECTOS FAMILIARES

#### 1.2 ¿Con quién vives?

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

#### 1.3 Según tu opinión ¿cómo está conformada la familia ideal?

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

#### 1.4 ¿Cómo valoras tu relación familiar?

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

Cuestiones	Categorías:				
	5 Excelente	4 Muy Buena	3 Buena	2 Regular	1 Mala
1. Relación de pareja (padre/madre)					
2. Relación padre e hijos					
3. Relación entre hermanos					
4. Relación madre e hijos					
5. Relación entre hijos y abuelos					
6. Relación con otros familiares					

#### 1.5 ¿Cómo se emplea el tiempo libre en tu familia?

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

#### 1.6 ¿Qué factores afectan tu estabilidad familiar?

Coloca una (X) sobre el número de tu respuesta considerando la frecuencia: 5 siempre, 4 casi siempre, 3 muchas veces, 2 pocas veces y 1 nunca.

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

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

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

1.8 Respecto al aborto que opinión tienes:

1. Se lo debe hacer en algunos casos ( )
  - a. En caso de ser afirmativo. En qué casos serían  
1.1 \_\_\_\_\_ 1.2 \_\_\_\_\_
2. En ningún caso se debe aplicar ( )

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

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

**GRACIAS POR TU COLABORACIÓN**

# Anexos 3

## Fotografías

# Escuela "José María Velasco Ibarra"



# Escuela "Julio Martínez Acosta"



# Colegio "Consejo Provincial del Carchi"

