



UNIVERSIDAD TÉCNICA PARTICULAR DE LOJA
La Universidad Católica de Loja

MODALIDAD ABIERTA Y A DISTANCIA
ESCUELA DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN

“GENERACIONES INTERACTIVAS, ESTUDIO EN NIÑOS Y JÓVENES FRENTE A LAS PANTALLAS, REALIZADO EN LAS INSTITUCIONES EDUCATIVAS: DE LA ESCUELA FISCAL VIRGINIA LARENAS, ESCUELA PEDRO CARBO CASTRILLÓN Y COLEGIO LA DOLOROSA DE LA CIUDAD DE QUITO PROVINCIA DE PICHINCHA EN EL AÑO 2011”

TRABAJO DE FIN DE CARRERA PREVIO A LA
OBTENCIÓN DEL TÍTULO DE LICENCIADO(A)
EN CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN

AUTOR(S):

Simbaña Cabezas Danny Patricio

MENCIÓN:

CIENCIAS DE LA EDUCACION

DIRECTORA DEL PROYECTO DE INVESTIGACIÓN:

Mgs. María Elvira Aguirre Burneo

DIRECTOR(A) DEL TRABAJO DE FIN DE CARRERA

Mgs. Mónica R. Unda

CENTRO UNIVERSITARIO REGIONAL QUITO

2011

UNIVERSIDAD TECNICA PARTICULAR DE LOJA

*La universidad católica de Loja***MODALIDAD ABIERTA Y A DISTANCIA****CERTIFICACION****MSc. Mónica Unda****TUTOR DEL INFORME DE TRBAJO DE FIN DE CARRERA****ESCUELA DE CIENCIAS DE LA EDUCACION 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 lo tanto, autoriza su presentación para los fines legales pertinentes.

(f) _____

Loja, diciembre del 2011

UNIVERSIDAD TECNICA PARTICULAR DE LOJA

*La universidad católica de Loja***MODALIDAD ABIERTA Y A DISTANCIA****ACTA DE DECLARACION Y CESION DE DERECHOS**

Yo, Simbaña Cabezas Danny Patricio, declaro ser autor 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 artículo 67 del Estatuto Orgánico de la Universidad la propiedad intelectual de investigaciones, trabajos científicos, o técnicos de tesis/trabajos de grado que se realicen a través, o con el apoyo financiero, académico o institucional de la Universidad.

(f) _____

(f) _____

UNIVERSIDAD TECNICA PARTICULAR DE LOJA

La universidad católica de Loja

MODALIDAD ABIERTA Y A DISTANCIA

AUTORIA

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

(f) _____

Simbaña Cabezas Danny Patricio

171500414-7

Dedicatoria

*A Dios por darme la capacidad intelectual
para poder estar en una profesión en
la que se necesita mucha paciencia para
trabajar con distintos tipos de estudiantes.*

*A mi querida Adriana Isabel Quezada
por haberme apoyado en todo sentido
al iniciar mi carrera.*

*A Teresa Mora por permitirme trabajar
en esta profesión cuando apenas empezaba
a estudiar, pero principalmente a todas
las personas que confían día a día en mí y saben
que no las defraudaré.*

INDICE

Portada	i
Certificación	ir
Acta de cesión de derechos	iii
Autoría	iv
Dedicatoria	v
Índice	vi
1. RESUMEN.....	1
2. INTRODUCCION.....	2
3. MARCO TEORICO.....	4
3.1 Caracterización socio demográfica ecuatoriana, del ámbito escolar y familiar	
3.1.1 Entorno educativo, la comunidad educativa.	
3.1.2 La demanda de la educación en las TIC	
3.2 Niños y adolescentes ante las pantallas	
3.2.1 Investigación sobre las pautas de consumo sobre las pantallas entre niños y adolescentes de 6 a 18 años	
3.2.2 Los riesgos que plantean las TIC`s	
3.2.3 Las oportunidades que plantean las TIC`s	
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 regulación	
3.3.2 Iniciativas en el ámbito de la mediación familiar	
3.3.3 Alfabetización en las TIC`s. (Iniciativa sobre media literacy)	

4.	METODOLOGIA.....	53
4.1	Diseño de la investigación.....	53
4.2	Participantes de la investigación.....	53
4.3	Técnicas e instrumentos de investigación.....	54
	4.3.1 Técnicas.....	54
	4.3.2 Instrumentos	55
4.4	Recursos.....	55
	4.4.1 Humanos.....	55
	4.4.2 Institucionales.....	56
	4.4.3 Materiales.....	56
	4.4.4 Económicos.....	56
4.5	Procedimiento.....	56
5.	INTERPRETACION, ANALISIS Y DISCUSION DE LOS RESULTADOS.....	58
5.1	Caracterización socio demográfica	
5.2	Redes sociales y pantallas	
5.3	Redes sociales y mediación familiar	
5.4	Redes sociales y ámbito escolar	
5.5	Redes sociales, riesgos y oportunidades	
5.6	Relación de jóvenes con respecto al ambiente familiar (ILFAM)	
6.	CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES.....	180
6.1	Conclusiones.....	180
	6.1.1 Redes sociales y pantallas	
	6.1.2 Redes sociales y mediación familiar	
	6.1.3 Redes sociales y ámbito escolar	
	6.1.4 Redes sociales, riesgos y oportunidades	

6.2	Recomendaciones.....	183
6.2.1	Redes sociales y pantallas	
6.2.2	Redes sociales y mediación familiar	
6.2.3	Redes sociales y ámbito escolar	
6.2.4	Redes sociales, riesgos y oportunidades	
7.	REFERENCIAS BIBLIOGRAFICAS.....	186
8.	ANEXOS.....	189

1. RESUMEN

La falta de control desde los estamentos gubernamentales hasta la familia en relación a las nuevas tecnologías de información y comunicación ha hecho necesario la elaboración de un trabajo donde se trate este problema, es por eso que la Universidad Técnica Particular de Loja preocupada por esta problemática, realizó gestiones para realizar un estudio en nuestro país y gracias a la colaboración de la mayoría de Instituciones Educativas de todas las regiones, se pueda conocer hasta qué punto este es un verdadero problema y es por eso que dentro de cada ciudad los investigados fueron los estudiantes entre 6 y 18 años de escuelas y colegios tanto fiscales, municipales como también los particulares divididos en tres grupo para entender desde cada nivel psicológico como están llevando en su vida diaria el uso y desuso de estas tecnologías.

Los recursos utilizados para esta investigación fueron diversos; siendo el principal recurso el trabajo realizado en el campo y el contacto directo con cada uno de los estudiantes que participaron activamente en el desarrollo de este trabajo investigativo, destacando una vez más la colaboración que existió por parte de las Instituciones Educativas representadas con cada uno de sus Directores en las que se solicitó su ayuda.

Lo más relevante de esta Investigación fue conocer, que casi en su totalidad los investigados saben utilizar estas nuevas tecnologías y las aplican en diversas actividades tales como: la educación, el entretenimiento, la socialización, la comunicación a corta y larga distancia incluso para enfrentar los problemas de su vida diaria, de todo esta información recopilada en diferentes ciudades del país se puede concluir que las nuevas tecnologías de información y comunicación están ligadas con el crecimiento y desarrollo de cada país; siendo parte de una sociedad informática el Ecuador deberá ir creciendo poco a poco para tratar de alcanzar los más altos niveles tecnológicos en este campo; ya que las nuevas generaciones de estudiantes actualmente necesitan ser parte de ese progreso y la única forma de conseguirlo es ser el protagonista principal de ello.

2. INTRODUCCION

La sociedad ecuatoriana en las últimas décadas ha sido parte como la mayoría de países del mundo de la revolución tecnológica que ha cambiado totalmente la forma de vivir de cada una de las familias de su entorno, la educación ha sido el principal beneficiado en algunos casos y perjudicado de este cambio, ya que por una parte cuando es bien utilizada la tecnología un estudiante tiene una herramienta de primer nivel para su desarrollo académico; mientras que si no se la sabe utilizar podría causar muchos daños dentro del ambiente familiar e incluso provocar cambios de estado anímico lo que podría convertirse en un problema crónico que solo con tratamiento especializado se podría solucionar.

Para saber con exactitud la problemática, se realizó esta investigación con el apoyo y aval de la Universidad Técnica Particular de Loja; la misma que consiste en determinar el grado real de la influencia tecnológica en los hogares ecuatorianos; específicamente en lo que tiene que ver a las nuevas generaciones frente a las pantallas, al hablar de pantallas nos referimos a todo lo que representa en si la computadora, la televisión e incluso las consolas portátiles o celulares que actualmente están sobresaturando el mercado ya que ofrecen infinita cantidad de funciones que las hace más requeridas que en años anteriores.

La investigación se realizó a nivel nacional con el apoyo de las Instituciones Educativas, tanto en planteles fiscales, municipales y particulares, lo que llevo a entender y comprender con mucha más precisión cada uno de los detalles que se pretendían analizar, el hecho de haber solicitado la colaboración de escuelas y colegios facilito mucho la investigación ya que se pudo acceder de una manera muy descomplicada a la información requerida; sin embargo también hay que recalcar que uno de los principales limitantes de este trabajo fue la desigualdad social que dentro de cada plantel existe y en determinados casos fue muy difícil encontrar una tendencia que represente en su totalidad el pensamiento del grupo.

En resumen el objetivo general de este Trabajo de Investigación fue conocer el grado de uso de las tecnologías de la información y de la comunicación entre los niños y jóvenes de nuestro país y más específicamente conocer la situación familiar de los niños y jóvenes investigados con el fin de identificar las pautas de consumo

relacionadas con el equipamiento en los hogares, el lugar de uso, el momento y la duración, siendo conscientes de los riesgos y oportunidades que se pueden derivar del uso de las tecnologías, tanto intelectualmente como físicamente, sin dejar de lado la responsabilidad que tiene el Gobierno como estado para indagar los aspectos de regulación, mediación familiar y educación en el uso de los medios y tecnologías.

La relevancia de esta Investigación no es cuantificable ya que nos permitirá conocer todos los detalles de cada uno de los hogares referente a este tema, con el fin de conocer la problemática existente en cada rincón del Ecuador para en un futuro cercano llegar con esta tecnología a lugares donde actualmente no existe; ya que en la actualidad vivimos en la era informática es muy importante que todos sean parte de este cambio ya que a diferencia de décadas anteriores hoy podemos contar con muchos recursos que van más allá de un libro, revista o afiche, recursos multimedia que nos permiten aprender desde como prender un computador hasta crear y publicar páginas web, jugar virtualmente no solamente frente a la pantalla del televisor; sino mientras vamos a realizar nuestras labores diaria utilizando el celular, es por esto y por muchas razones más que las analizamos en este trabajo que la Investigación es muy importante para el desarrollo de nuestro país.

3. MARCO TEORICO

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

En la actualidad se reconoce la importancia de la educación para promover el bienestar y reducir las desigualdades sociales. En el caso del Ecuador desde 1960 se han hecho intentos por expandir la cobertura educativa especialmente en el área de la educación pública.

Debido a los avances tecnológicos hoy en día es evidente que los estudiantes tengan mayor acceso a la educación que en otras épocas, es decir que tengan mayor preparación que sus padres, sin embargo el acceso a la educación no ha sido igual para todos, depende en muchos casos de la capacidad económica y de las oportunidades individuales. Los sectores que mayores posibilidades de educarse han tenido son los urbanos, no así la población rural, especial indígena. La educación no es sólo un derecho humano y una responsabilidad social sino una condición básica para cualquier proceso de desarrollo. (Arcos, 2008)

La educación debe contribuir al crecimiento integral del ser humano. En este sentido una de las primeras características que debería tener la educación ecuatoriana es recoger, mantener y respetar la diversidad cultural; intento a lograrse a través de las reformas incluidas en la nueva Constitución Política Ecuatoriana y en la nueva ley general de educación; sin embargo, las políticas educativas de los anteriores gobiernos no han tomado en cuenta esta realidad y han impuesto un sistema escolar uniforme, rígido, desconociendo las particularidades que cada grupo humano tiene.

La educación se ha transformado en un servicio público esencial y en un derecho social. Al establecer, en la constitución, la obligatoriedad de nueve años, no sólo se expresa un deseo/ intención, sino que se instituye un derecho básico. La propia ciudadanía le atribuye a la educación un valor fundamental para la corrección de las injusticias sociales y para la construcción de una sociedad con igualdad de oportunidades. El principio de política de escuela para todos es una expresión de ello y se ha traducido no sólo en el esfuerzo de extender la matrícula, sino en la demanda sostenida del servicio, que empieza a ser hoy una demanda de calidad para todos.

Desde distintos sectores se han venido realizando críticas y propuestas con la intención de lograr una reorganización y reforma del sistema educativo. Han sido

varias las evaluaciones e informes realizados por instancias nacionales y organismos como UNESCO, BID, Banco Mundial y son varios los proyectos de apoyo y reorganización que hoy están en marcha.

La educación ecuatoriana atraviesa una seria crisis que se manifiesta en la falta de infraestructura, maestros mal remunerados, falta de presupuesto, pero el problema principal es sobre todo, de calidad, ya que la calidad de la educación no puede estar al margen de lo que sucede con el país. En una sociedad en crisis económica, política, social, la educación es solamente un reflejo de ella. Por lo tanto, tiene mucho que ver con las condiciones de vida, de trabajo, de seguridad, de pobreza que afecta a la mayoría de los hogares ecuatorianos.

La crisis educativa también se evidencia en el alto índice de deserción. En el ciclo primario, en el área urbana, es del 11 por ciento y en el área rural del 53 por ciento. Igualmente los índices de pérdida de año son alarmantes, en el nivel primario los alumnos requieren de un promedio de 7.7 años para concluir la escuela, lo que representa al Estado un gasto extra del 28 por ciento por citar un ejemplo.

Los niveles de instrucción primaria, secundaria y superior son de alta rentabilidad social en todas las regiones del mundo, incluso por encima de la rentabilidad del capital físico, por lo que la educación y en especial la primaria debe ser prioridad en la inversión en los países.

De acuerdo al Censo Nacional de Instituciones Educativas del año lectivo 2009-2010, en Ecuador hay 29215 instituciones escolares de educación inicial, básica y bachillerato, entre fiscales, fiscos misionales, municipales y particulares, y que el sistema tiene 200712 docentes y 3931637 estudiantes.

3.1.1 Entorno educativo, la comunidad educativa

La educación es importante en todos los ámbitos de la vida, en la productividad laboral, en la participación y la ciudadanía y en general en el mejoramiento de la calidad de vida. Hablar de Educación, es hablar de un tema apasionante en todos los sentidos. La educación constituye un proceso de formación permanente, personal, cultural y social que se fundamenta en el desarrollo integral del ser humano brindándoles condiciones favorables que le permitan su socialización y desarrollo integral mediante su integración familiar y su entorno social.

Existe una serie de cambios sociales que, junto con las transformaciones acontecidas en los sistemas educativos, interpelan el trabajo de maestros y profesores de educación básica. Estas transformaciones constituyen el telón de fondo sobre el que se desenvuelve la lucha por la renovación de la identidad docente. Más que un análisis detallado de cada una de ellas, lo que sigue es una enunciación descriptiva de algunos factores que en su conjunto terminan por enmarcar la emergencia de nuevas problemáticas y desafíos al trabajo y la experiencia cotidiana de los docentes. (Filmus)

Según observan algunos, existe una distancia entre la imagen ideal que los docentes se hacen de su vocación y de su función, y la realidad de su práctica, a menudo decepcionante, dado el estado de los alumnos y de la sociedad. El panorama se complica si se tiene en cuenta que, por lo general, la sociedad tiende a esperar más de lo que la escuela es capaz de proporcionar. En la mayoría de las sociedades latinoamericanas se le asignan a la escuela una serie de funciones múltiples y en no pocos casos contradictorias. Al mismo tiempo, esta acentuación del carácter multifuncional de la escuela no se corresponde con el volumen y la calidad de los recursos que se le asignan. La consecuencia de esta relación es la decepción y el desencanto social respecto de la escuela y una profunda sensación de malestar en el cuerpo docente, que percibe no poder estar a la altura de las circunstancias, lo que conlleva de cierta manera a una falta de motivación de los docentes y por ende una falta de preparación. (Casullo, 1982)

El desfase entre el conocimiento y las competencias que pueden movilizar los docentes y los problemas que deben atender en el salón de clases, convierte a la enseñanza en un oficio que cada vez compromete más a la persona y que expone al docente en tanto individuo (en mayor medida que en su condición profesional). La inversión personal en la actividad docente puede ser gratificante, pero también puede ocasionar situaciones frustrantes, en especial cuando no se cuenta con las competencias y condiciones de trabajo adecuadas y por lo tanto no se alcanzan los resultados esperados.

La masificación de la enseñanza con exclusión social plantea nuevas contradicciones. En efecto, cuando no existen determinadas condiciones sociales para el aprendizaje, muchos profesores no se resignan a bajar el nivel de la enseñanza de su disciplina, y al mismo tiempo mantienen su adhesión al ideal de la igualdad de oportunidades. Esta pareciera ser una contradicción casi generalizada, incluso en los países más desarrollados. La escuela defendió siempre la igualdad de principio de todos los estudiantes y la justicia de una selección de los mejores en función del mérito. Esto no deja de ser una tensión no siempre bien resuelta, en especial en sociedades objetivamente muy desiguales. Pese a las declaraciones de principio, la evidencia indica que subsiste una contradicción entre el ideal de la igualdad de resultados de aprendizaje y la realidad de la desigualdad de las posiciones sociales (ocupación, estatus, dinero, etcétera). Esta contradicción entre los ideales y las realidades objetivas obliga a preguntarse continuamente para qué sirve la educación en una sociedad con altas tasas de desempleo, subempleo y un mercado de trabajo que ofrece posiciones altamente estratificadas y jerarquizadas. (Benites, 2011)

En el nuevo contexto social y cultural, la institución escolar tiende a ser vista por los docentes como una isla de orden en un océano de ignorancia y desorden. La crisis social tiende a ser percibida como crisis moral. Los problemas de disciplina, la violencia escolar, los desórdenes, la poca predisposición al esfuerzo, la falta de interés, etcétera, son la expresión de los defectos de la educación. Los docentes ven amenazada su identidad y tienden a sentirse obligados a convertirse en trabajadores sociales, educadores y psicólogos.

Muchos profesores definen el oficio docente como relacionado exclusivamente con la transmisión del conocimiento, excluyendo progresivamente las tareas poco valoradas socialmente tales como la vigilancia y el disciplinamiento de los alumnos, o la alimentación, que fueron delegadas a otros agentes profesionales menos prestigiosos, hoy tienden a desaparecer las condiciones sociales sobre las que se construía la autoridad escolar. El debilitamiento de las instituciones, que obedece a un conjunto complejo de causas deja, a los docentes la responsabilidad de construir cotidianamente su autoridad ante los alumnos, las familias y la comunidad. No basta el nombramiento y la ocupación de un puesto en la institución para dar por descontado el reconocimiento, la valoración y la escucha. La autoridad del adulto ya no se presenta

como natural. La autoridad pedagógica, ingrediente necesario para la eficacia del trabajo educativo es cada vez más el producto de un esfuerzo personal de los docentes. Estos deben convertirse nuevamente en líderes y motivadores, seductores, etc., con lo que vuelve a entrar por la ventana de la posmodernidad lo que había salido por la puerta de la modernidad y su racionalidad técnico-profesional. (Educación, 1999)

El trabajo colectivo se convierte en una alternativa para hacer frente a las nuevas y complejas situaciones. Romper el aislamiento (cada maestro dueño de sus alumnos, encerrado en su aula) afecta la autonomía en el salón de clase. Por otra parte, estas condiciones sociales de trabajo tienden a borrar las tenues fronteras entre lo relacional y lo profesional, vuelven más difusa la frontera entre la persona y el rol. Pero la implicación personal es vivida con angustia. En efecto, ¿cómo trabajar en contextos muy difíciles, sino se hace la apuesta voluntarista por la educabilidad, si uno no se persuade cada día de que todos los alumnos pueden progresar? Pero, ¿hay que tener en cuenta la situación social hasta el punto de renunciar a tratar a todos por igual? Los profesores enfrentan el dilema de adaptar sus prácticas a las características de los aprendices, pero sin bajar el nivel de exigencia, esto no siempre es fácil ya que se puede caer en el pedagogismo, que consiste en la creencia en las soluciones simples, el esquematismo, las recetas. El dilema se resuelve con una actitud respetuosa de la complejidad y una relación con saber pedagógico-didáctico más madura y culta, que no consiste en una simple aplicación, sino en un uso creativo del capital de conocimientos y herramientas acumulados en el campo de la pedagogía, la didáctica, el currículo y las otras ciencias de la educación.

La comunidad educativa no son únicamente los alumnos en sus roles interesados y dedicados al aprendizaje y el maestro en su rol de transmisor de conocimientos, sino que en la misma, a estos elementos primarios se le suman la familia, autoridades, administración, entre otros, como elementos también particulares e interesados de esa comunidad. El colegio, la escuela, serán el primer eslabón en el camino de la educación formal de un individuo, pero como este además se encuentra en estrecha relación con otros actores sociales mencionados, la responsabilidad de la educación no será únicamente de la escuela, el resto de implicados también deberán contribuir

con el mensaje de la escuela, acompañarlo con ejemplos, asumir los nuevos roles y desafíos, adaptarse a las nuevas realidades, superar nuevos problemas llevando al individuo al máximo de sus potencialidades.

La educación es una tarea compartida de padres y educadores con el fin de llevar acciones educativas de manera conjunta. El equipo educativo, y por tanto el docente debe asumir la responsabilidad de facilitar a los padres la participación y la información necesaria para que la familia se sienta vinculada a la gestión escolar, se sienta responsable del proceso educativo de su hijo y el niño perciba una misma línea de acción entre los adultos que lo rodean. (Diez, 1980)

La familia y la escuela comparten un objetivo común, la formación integral y armónica del niño a lo largo de distintos períodos del desarrollo humano y del proceso educativo, estas dos agencias de socialización aportarán los referentes que les permitan integrarse en la sociedad. Indiscutiblemente estos sistemas de influencias necesitan converger para garantizar la estabilidad y el equilibrio para una formación adecuada de niños y adolescentes. El contacto de la escuela familia ha transitado por diferentes facetas. En otros momentos los padres han abogado por la exclusividad en cuanto a la formación de la personalidad de los hijos y los maestros aceptaban su influencia en el plano de la instrucción. En la actualidad identificamos a padres que depositan en los maestros mayor responsabilidad en la formación de los pequeños y los maestros reclaman mayor participación de los padres en la preparación de sus hijos para la vida.

En otras posturas adoptadas por los principales actores de la trama educativa padres y maestros, observamos ya visión reduccionista y rígida en contraste con la perspectivas integracionista que requiere el encuentro entre los educadores para potenciar las influencias y promover el desarrollo del educando. La dificultad conceptual para propiciar la interacción familia-escuela no radica en la sensibilización de estas instituciones sino en el planeamiento que entiende cada una de las partes por participación en el encuentro interactivo y cómo hacerlo. (Diez, 1980)

3.1.2. La demanda de la educación en las TIC

Las NTICs llamadas también “tecnologías de avanzada”, se usa para hacer referencia al entorno multimedia, la televisión satelital, el hipertexto, CD room, entornos virtuales, entre otros. Se trata de un conjunto de aparatos, redes y servicios que se integran o se integrarán a la larga, en un sistema de información interconectado y complementario. La innovación tecnológica consiste en que se pierde la frontera entre un medio de información y otro; desarrollando la capacidad y la competitividad en el manejo de información y comunicación es la clave para ayudar a los estudiantes a utilizar a lo largo de su vida el aprendizaje como medio para resolver problemas, actuar éticamente, planear el futuro y prepararse para el cambio. (Las TICs en la educación, 2005)

El impulso a los estudios en ciencia, tecnología y sociedad debe entenderse como una respuesta a los desafíos sociales e intelectuales que se han hecho evidentes en la segunda mitad de este siglo. Es importante exponer una interpretación de la ciencia y la tecnología como procesos sociales, es decir como complejas empresas en las que los valores culturales, políticos y económicos ayudan a configurar el proceso que a su vez incide sobre dichos valores y la sobre la sociedad que los mantiene. (Cutcliffe, 1990)

Las nuevas tecnologías de la información y la comunicación toman cada día mayor auge e importancia en su aplicación dentro de la sociedad en que vivimos. Hoy día ha cobrado gran interés la aplicación de la televisión vía satélite, video conferencias desde la mesa de trabajo, correo electrónico, servicios de internet, entre otras tecnologías que constituyen nuevos canales de comunicación, o sea tecnologías que entran en los hogares y escuelas y que se utilizan para potenciar los procesos de enseñanza aprendizaje. (Contreras,2000)

Las tecnologías de la información permiten que cada estudiante tenga la alternativa de planificar y ejecutar su propio estilo de aprendizaje. De esta forma en lugar de descansar su proceso de aprendizaje en libros de texto y clases magistrales, puede tomar como modelo otras fuentes de información de mayor dinamismo para continuar aprendiendo el resto de su vida. Lo importante es destacar que en esta situación, el profesor, como facilitador o mediador del aprendizaje, ayudará a sus estudiantes a tomar la mejor decisión ante tanta abundancia de información disponibles.

La educación tecnológica hoy debe responder a la realidad de la tecnología en el mundo actual. Es importante evitar transmitir una imagen distorsionada de la naturaleza de la tecnología. Toda tecnología es lo que es en virtud de un contexto social, definitorio, un contexto que incluye productores, usuarios, afectados, interesados, etc. La innovación constituye la creación o adaptación de nuevos conocimientos y su aplicación a un proceso productivo, con repercusión y aceptación el mercado.

Una de las características de las sociedades modernas es el uso masivo, coordinado y aplicado de la creatividad. Pero la creatividad que necesitamos hoy en día es distinta de la que caracterizó los desarrollos tecnológicos del pasado. Hoy se necesita la creatividad de tipo colectiva o creatividad organizada. La organizada permite integrar o canalizar los esfuerzos individuales y aumentar el impacto de los resultados que de ella se desprenden.

El mundo contemporáneo ha retomado al saber como condición indispensable para el desarrollo de los pueblos, vivimos en una sociedad del conocimiento, caracterizada porque la base de la producción son los datos, las imágenes, los símbolos, la ideología, los valores, la cultura, la ciencia y la tecnología. El bien máspreciado no es la infraestructura, las máquinas y los equipos, sino las capacidades de los individuos para adquirir, crear, distribuir y aplicar creativa, responsable y críticamente los conocimientos, en un contexto donde el veloz ritmo de la innovación científica y tecnológica los vuelve rápidamente caducos. (Contreras,2000)

El desarrollo e incidencia de las nuevas tecnologías en el mundo cultural actual, especialmente de aquellas que se vinculan a la información y comunicación, propicia y hace necesaria una reacción que, desde el campo de la educación, provoque un reajuste en las funciones que tanto los medios, como la educación tengan que cumplir en la sociedad. La incorporación de estos nuevos instrumentos contribuye necesariamente a cambios estructurales de propia institución escolar, lo que son antecedentes inmediatos y condición para que la escuela pueda continuar cumpliendo su función y compromiso fundamental en la sociedad del mañana.

Las nuevas tecnologías de la información y la comunicación han tenido un gran impacto en la sociedad actual. Los países más ricos son aquellos que mayor conocimiento maneja y a través de estas nuevas tecnologías logran circular gran cantidad de información que facilita el conocimiento.

Se prevé que la mayor parte de los conocimientos estén registrados en cintas y discos formando base de datos automatizadas. La telemática, los sistemas multimedia, la realidad virtual y los sistemas de redes son herramientas que permiten manejar la información y que están al alcance de la cultura humana. Tienen la ventaja sobre los sistemas tradicionales, de poner de forma instantánea, al alcance de los usuarios: bibliotecas, universidades y centros de investigaciones de todas partes, sin tener que moverse. El tiempo y el dinero ahorrados son difíciles de cuantificar pero ejercen un efecto multiplicador sobre la capacidad productiva. Dentro de las nuevas tecnologías se encuentran las computadoras, el escáner, la impresora láser, la fotocopidora, la creación de internet y de las nuevas tecnologías aplicadas a ellas, como la world wide web (www) y sus protocolos telnet, la transferencia de archivos y el correo electrónico. También se puede hacer alusión a la digitalización de casi toda la información, lo que facilita su publicación. (Morduchowicz, 2010)

Toda esta sofisticación de la sociedad trae consigo que la forma de vivir de las personas cambie, por ejemplo el correo electrónico sustituye las charlas y la escritura de cartas por correo postal, por otra parte, las computadoras, las impresoras y las fotocopadoras están sustituyendo las imprentas tradicionales para la producción de documentos. La revolución que han tenido los sistemas educativos, y en particular los procesos de enseñanza-aprendizaje a raíz de la evolución de las tecnologías de la información, ha sido significativa. De hecho, las tecnologías de la información y comunicación (TIC) han sido un factor determinante en el fortalecimiento de sus capacidades para enfrentar los problemas que surgen de la complejidad del mundo actual. El resultado de estos procesos ha convertido a las TIC en instrumentos que permiten potenciar los Estados y dar un salto cualitativo particularmente en la Educación. Como tecnologías genéricas, las TICs son transversales a las instituciones sociales, a las percepciones y a los procesos de pensamiento. Es más, la nueva tecnología facilita enormemente la adquisición y absorción de conocimiento, ofreciendo a los países en vías de desarrollo oportunidades sin precedentes para

fortalecer los sistemas educativos, mejorar el diseño e implantación de políticas públicas. (Bringue, 2009)

La Infopedagogía es la integración de las tecnologías de la información y comunicación con el currículo, mediante la aplicación de modelos pedagógicos apropiados en el proceso de enseñanza-aprendizaje. La Infopedagogía se refiere a la dimensión pedagógica y no a la dimensión tecnológica del uso de las tecnologías de la información y comunicación (TIC) en la educación, es decir, su objetivo no es enseñar computación, sino más bien es utilizar las TIC para la enseñanza-aprendizaje de las demás asignaturas. Es muy importante tomar en consideración el hecho de que al introducir las tecnologías de la información y comunicación (TIC) en un sistema educativo se tiene impacto en dos grandes áreas: por un lado, en la gestión y eficiencia en la administración de la educación, y por el otro, en el mejoramiento de su calidad, en particular, en el proceso de enseñanza-aprendizaje. (Lanza, 2004)

Como muy bien se establece en el Capítulo 5 del Informe de Desarrollo Humano Ecuador 2012, en el caso del mejoramiento de la calidad de la educación:

“No hay que perder de vista que las TIC constituyen medios y herramientas que aportan a un proceso pedagógico. No es difícil identificar proyectos y actividades que pueden caer en un optimismo pedagógico exagerado al pensar que la sola introducción de estas tecnologías produce automáticamente el milagro de transformar la calidad del proceso educativo. Siempre se corre el riesgo de enfocar esta actividad desde una perspectiva meramente tecnológica, olvidando que el problema de la educación, con toda su complejidad y realidad multivariable, más que tecnológico es pedagógico”.

Sigue indicando el citado Informe:

“Se puede, entonces, vislumbrar a la integración de las TIC en la educación como: un “catalizador” de la indispensable transformación educativa; como un “pretexto” que dinamice el quehacer educativo tradicional; como un “recurso” didáctico motivacional multimedia e interactivo por excelencia; como una “extensión” de las capacidades del cerebro humano; como un “canal de comunicación” que posibilite la integración del sistema educativo; como una “infraestructura” que permita materializar la formación y la capacitación docente permanente; como un “monopolizador” de la memoria y por lo tanto de la información disponible, insumo primordial para el conocimiento; como una

de las “mejores inversiones económicas” que puede realizar el país; y, sobre todo, como la única posibilidad de “democratización” rápida del acceso a la información que sirva a una educación de calidad. (Informe del desarrollo humano del Ecuador, 2011)

Entre las principales funciones y aplicaciones que tienen las TIC para mejorar la calidad de la educación, se puede señalar las siguientes:

Como fuente de información: especialmente a través de Internet, pero también de enciclopedias multimedia, hipertextos, hipermedios y otro tipo de materiales y software educativo;

Como extensión de las capacidades del cerebro humano: aprovechando las capacidades de memoria, velocidad, información multimedia que posee la tecnología computacional;

Como herramienta de procesamiento de información: inicialmente a través de los paquetes básicos de uso general: procesador de palabras, hoja de cálculo, administrador de base de datos, presentador, graficador, etc.;

Como apoyo para la concreción de conceptos abstractos, especialmente a través de programas de simulación;

Como medio de comunicación, a través de las redes telemáticas, Internet, correo electrónico, etc.;

Como herramienta para desarrollar la capacidad de resolución de problemas, especialmente a través de la programación (con fines educativos, no tecnológicos).

Cuando se habla de la integración pedagógica de las TIC, se hace referencia a la integración de la utilización de metodologías, herramientas y software educativo. Se puede considerar que la verdadera integración de las TIC en el ámbito pedagógico existe cuando se puede demostrar que estas herramientas sirven, frecuentemente, para la enseñanza de los profesores, el aprendizaje de los alumnos, el seguimiento del desempeño académico de los estudiantes, y para mejorar la relación profesor-alumno, en el marco de las actividades educativas normales en todas y cada una de las áreas y asignaturas del centro educativo.

Entre los objetivos más importantes que se persigue al integrar las TIC en el currículo, podemos señalar los siguientes:

- ✓ Contribuir al mejoramiento de la calidad de la educación.

- ✓ Desarrollar la capacidad investigativa, democratizando al mismo tiempo el acceso a las nuevas tecnologías de la información y comunicación.
- ✓ Generar una cultura informática básica en el contexto de una cultura tecnológica más amplia.
- ✓ Incrementar la motivación estudiantil en los procesos de aprendizaje.
- ✓ Aportar a la optimización de los recursos económicos que se han invertido y se invertirán en los centros educativos y otros centros de capacitación, propendiendo al uso adecuado y a la racionalización de los recursos informáticos, especialmente para su aplicación pedagógica.(Marques, 2002)

3.2 Niños y adolescentes ante las pantallas

Los intereses del niño son objetivos, es decir, ellos se afanan vivamente por conocer las cosas u objetos. En la pubertad, los intereses objetivos son sustituidos por intereses personales humanos. Esto se debe fundamentalmente a dos motivos: al predominio de lo anímico, y a la actitud reflexiva y crítica del adolescente con respecto a la vida social de las demás personas que por lo general se interesan por todo lo que se encuentra a su alcance; mientras los adolescentes van mucho más lejos.

Los niños formulan preguntas sobre la relación de las cosas y de los fenómenos, sobre las causas de los acontecimientos acerca del origen y esencia del mundo. Pero, sólo pregunta por preguntar; es decir, sin el menor deseo de instruirse, de profundizarse en el conocimiento. El adolescente, en cambio, interroga porque realmente ambiciona conocer el origen y esencia del mundo, de lo infinitamente pequeño y de lo inmensurable. En síntesis, trata de obtener una concepción del mundo y una imagen del mundo. Por ello, el púber, manifiesta gran interés por las ciencias naturales y la matemática, por las lenguas o por la historia. (Bringue, 2009)

Cada eslabón de la adolescencia es un paso hacia el ser adulto, esto es, tener equilibrio psicológico, reconocerse como persona y adecuar las exigencias del yo a las del entorno. La pubertad se caracteriza por un individualismo agudo; con la adolescencia nace el reconocimiento de los demás seres como personas y cobra cuerpo la noción de responsabilidad social.

Los adolescentes viven en un mundo profundamente definido por las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC). Casi todas las áreas de su vida, desde la

educación hasta la diversión, y casi todas sus relaciones, desde las personales hasta las profesionales, son transversalmente vinculadas con la tecnología, con la aparición de Internet, en la década de los sesenta del siglo pasado, se inauguró un modelo de intercambio de información, ideas y contenidos, radicalmente distinto al paradigma de los medios de comunicación convencionales (la prensa, la radio, el cine o la televisión). A lo largo de la evolución que han experimentado las aplicaciones de Internet (el correo electrónico, la mensajería instantánea, la Web 2.0 y las redes sociales que actualmente son las más populares y conocidas), se ha puesto de manifiesto que el proceso de comunicación de las TIC promueve el trabajo colaborativo, es relativamente económico, permite la participación desde dispositivos celulares, pero sobre todo, diluye las nociones de centro/control/autoridad y periferia/descontrol/subordinación. Todo ello configura un escenario estimulante, pletórico de desafíos y oportunidades para cumplir con la responsabilidad que tienen las familias en el desarrollo moral de los jóvenes. Es muy difícil anticipar las consecuencias que tendrán las TIC en la vida cotidiana de los adolescentes, pero es ampliamente aceptada la suposición de que nos encontramos en el umbral de un período inédito en la historia, comparable a la aparición de la imprenta, en el siglo XV. Y así como el uso del libro produjo enormes transformaciones en la historia de Europa, el uso de las aplicaciones de Internet podría poseer el potencial de impulsar cambios prometedores en las relaciones entre las familias y los adolescentes. (Bringue, 2009)

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

En la actualidad, las nuevas tecnologías han creado una especie de gran cultura simbólica, en la que los medios de comunicación masiva han dejado de ser simples transmisores de información o canales de difusión de entretenimientos. Se han transformado en poderosos sistemas de representación simbólica que atraviesan toda la sociedad. Este desarrollo de las nuevas tecnologías trae como consecuencia nuevas formas de ver, sentir y pensar. Internet no puede ser la excepción. Es por ello necesario centrar la atención en la relación que se establece entre este medio y particularmente los juegos en red y el chat, y la recepción que de él efectúan los niños y adolescentes como sujetos interpelados por las prácticas que ellos instauran.

Por tanto, la experiencia de los jóvenes con las distintas formas de consumo audiovisual, los acerca en mejores condiciones, por “socialización tecnológica”, a los objetos informáticos y los hace usuarios potencialmente familiarizados en el manejo de los recorridos por la red.

Niñas y niños de edades cada vez más tempranas se acercan a la pantalla del computador con la misma curiosidad con que se asoman al mundo real, ya sea para jugar, navegar, descargar música o ‘chatear’ con los amigos. Algunos padres y educadores ven con cierta desconfianza que los niños se ‘enamoren’ del computador demasiado temprano, pues consideran que fomenta el aislamiento y deteriora el desarrollo de las habilidades sociales. Para muchos, los mayores problemas llegan con la conexión a Internet, una extraordinaria herramienta de información y comunicación que puede contener riesgos si los menores la utilizan sin supervisión. En primera instancia, parece que es un compromiso de padres y educadores garantizar que las primeras experiencias con la tecnología sean las más adecuadas para el desarrollo y formación de los niños, pero la realidad no es tan evidente, como lo demuestra el hecho de que no todos parecen estar de acuerdo sobre lo positivo, o negativo, del uso de las nuevas tecnologías. (Bringue, 2009)

Los medios masivos y las redes electrónicas funcionan como un espacio simbólico interconectado. En una especie de macro-red tecno-comunicativa. Es decir: Internet existe en un circuito mediático que intercambia prácticas y significados. Cada tecnología de información y comunicación se refiere a otros medios y a sí misma. Es un circuito “Inter” y “auto” referencial: la publicidad vive en la televisión y en el video, Internet nos vende canales y música que sintonizamos en la radio, la cual, a su vez, en sus noticieros, habla de las amplias virtudes informativas de la Red. Pero ese circuito mediático no se agota ahí. Nuestras conversaciones se apropian de frases publicitarias y viceversa: los medios nos interpelan con nuestros propios lenguajes.

Los canales mediáticos reafirman, con cooperación de los usuarios un circuito de interacción simbólica permanente, lo cual hace que el fenómeno no sea solamente tecnológico, sino principalmente tecno-cultural. Internet emerge en este circuito en el cual los jóvenes han vivido un proceso de socialización tecnológica. Los medios audiovisuales han sido sus mayores sensibilizadores y entrenadores. Si bien el circuito mediático de una sociedad se articula con diversos sistemas comunicativos y relacionales, para las “culturas juveniles” existen dos que les son fundamentales: la

radio FM y la televisión. Con ellos se introdujeron en algunas de las principales lógicas, sentidos y contenidos con que manejan Internet. (Ulriksen)

Existe hoy un incremento en los objetos disponibles para ser mirados y en las diversas formas de mirar. Y los jóvenes se representan la red así, como un espacio donde todo puede ser mirado y todo puede ser mostrado. Es frecuente que la representen como un espacio sin censura, disponible para quien quiera fantasear contemplando los objetos de sus deseos. La imaginan como un espacio donde todo está visible para el navegante que se arriesgue a buscarlo o simplemente lo encuentre. Crecientemente socializados en el circuito mediático, los jóvenes hallan en esta experiencia una fuerte satisfacción simbólica. Las diferencias de grupo social, institución o interés, desaparecen se diluyen en la red. Los jóvenes se representan como nómadas. Desde lo simbólico, internet comunica que todo está disponible para ser visto. En Internet los jóvenes asumen prácticas en las que quieren ver y ser vistos: en los chats buscan relaciones y se muestran como una relación disponible, navegan por las páginas de las marcas comerciales que los identifican como una generación de consumidores. Los jóvenes en Internet navegan sin rumbo definido, cada objeto es un deseo posible, cada lugar es el centro de orientación. No hay un punto de partida, ni de llegada, sólo hay un tránsito indefinido, es la práctica de la deriva para la cual se ha diseñado la arquitectura digital. En Internet cada espacio invita a quedarse dentro, a pasar de un sitio a otro sin abandonarlo. Cada link es la oportunidad una tentación para ir a otro link y permanecer dentro de la red, en movimiento permanente, para descubrir nuevos y más placenteros objetos para ver y desear. (Comentario)

Los adultos usan Internet para buscar información mientras que los adolescentes lo usan como una herramienta para comunicarse y socializar. Pero además de esto, la amplia gama de oportunidades que ofrece Internet es un gran beneficio tanto para los adultos como para los adolescentes, recientes investigaciones indican que los niños pasan cada vez más tiempo frente a la televisión, el computador o los videojuegos, llegando a estar cerca de seis horas diarias frente a una pantalla. Se afirma que la actividad web está originando barreras entre padres e hijos, mientras un tercio de los jóvenes insiste en que no pueden vivir sin su computador. Según estudios realizados con niños de 5 a 16 años, desde los siete años los niños construyen centros multimedia en sus habitaciones que constan de videojuegos, acceso a internet y reproductores mp3, con los que se despiertan por la mañana y se duermen por la

noche. Las chicas, sobre todo suelen chatear en línea con sus amigos por las noches y el 38 por ciento se lleva la consola a la cama en lugar de un libro.

Algunos padres que no han permitido a sus hijos tener una televisión en la habitación por miedo a que la vieran por demasiado tiempo, si han justificado el acceso a internet basándose en que les ayuda en los deberes. Pero se ha descubierto que los niños y jóvenes tienden a utilizar internet para socializar en lugar de para hacer sus deberes. El 30 por ciento afirma tener un blog y el 62 por ciento tiene un perfil en alguna red social.

El tiempo que pasan frente a la pantalla ha pasado a ser algo tan presente en las vidas de los niños de 5 a 16 años de edad que éstos han llegado a gestionar su tiempo libre con gran habilidad haciendo malabarismos con la tecnología para destinar una media de seis horas diarias a ver la televisión, jugar videojuegos y navegar por la red.

En cambio, la lectura de libros está perdiendo adeptos, un 84 por ciento de los jóvenes afirmaron leer por placer en el 2006, un 80 por ciento en el 2007 y un 74 por ciento el último año. Los niños que utilizan internet pasan una media de 1.7 horas al día en línea, pero uno de cada seis pasa más de 3 horas diarias en internet, además de las 1.5 horas que pasan jugando los videojuegos. Y todavía tienen tiempo para otras 2.7 horas de televisión, aunque tienden a la multitarea es decir realizan varias actividades de manera simultánea. Las actividades que los jóvenes declaran realizar con más frecuencia son los deportes, la informática, escuchar música y hablar con los amigos. Es interesante observar que leen muy poco, practican pocos juegos de mesa, excursionismo y la vida social (actividades tradicionalmente más de tipo cultural y de participación ciudadana). (Cristin, 2011)

Uno de cada tres afirma que el computador es la única cosa sin la que no podría vivir, en comparación con la cifra en declive de los que nombran la televisión. Los jóvenes utilizan internet menos en las escuelas, frustrados por la lentitud del acceso a internet y las restricciones colocadas para evitar que accedan a materiales inapropiados. Las chicas están alcanzando a los chicos en el uso de videojuegos. Internet ha avanzado a un nivel totalmente nuevo; los niños continúan viendo la misma cantidad de televisión, pero ha habido un cambio en el modo en que se comunican y obtienen la información. Es evidente que muchos niños son buenos comunicadores, pero no de un modo convencional, no leen y dependen de los correctores ortográficos, son la generación

que está abandonando el papel, y su integración total de la tecnología y el modo en el que pasan de una a otra es imperceptible. Pueden estar navegando por la red, hablando con un amigo y descargando una canción todo al mismo tiempo.

Los jóvenes tienen amigos virtuales pero son considerados como una diversión, no se les toma muy en serio hasta que se les conoce personalmente. Son conscientes de que en el chat se miente mucho porque ellos son los primeros en hacerlo, como si fuera un juego. No se llega a profundizar con los amigos virtuales y de ahí la importancia del conocimiento presencial, para poder empezar una amistad verdadera. (Morduchowicz, 2010)

Se observan diferencias entre los profesores que están en contacto directo con las TICs y los que no lo están. Para los primeros, las nuevas tecnologías son una herramienta muy motivadora para el aprendizaje, piensan que facilitan las explicaciones y la comprensión por parte de los alumnos; las ven útiles en cualquier materia. También señalan que el manejo del computador ayuda a potenciar el auto aprendizaje y la creatividad. Los profesores que no están en contacto directo con las TIC creen que pueden facilitar el aprendizaje pero limitan su influencia a determinadas materias; las ven más como un elemento para romper una rutina y no creen que se vaya a aprender más por hacer uso de ellas, de la misma forma reconocen como parte de su tarea enseñar a utilizar las TIC; enseñarles, por ejemplo, que no tienen que copiar los trabajos tal y como aparecen en internet, aunque manifiestan que es tarea difícil por el tiempo que requiere. Es importante enseñar a seleccionar toda la información que se tiene y elegir lo que se necesita.

En relación al número de horas de que se hace uso de las diferentes tecnologías, se pone de relieve que si hace unos años la batalla de padres y madres era poner límites al uso del televisor, hoy en día el reto de futuro es el límite a las nuevas tecnologías como el Internet y el celular. La televisión ha pasado a un segundo lugar entre infantes como entre los mismos adolescentes, que manifiestan preferir la red como una pantalla interactiva. Los jóvenes manifiestan que hay un notable interés en ser valorados por todos los aspectos que hacen referencia a su relación con los otros, confirmándose así la importancia que tiene en esta franja de edad la socialización, donde el reconocimiento de la alteridad es necesario para la construcción de la autonomía y la propia identidad.

Finalmente, se puede concluir que la diversión es el valor que inicialmente reciben conscientemente al interactuar con el computador, sabiendo que están aprovechando el tiempo conectados con los otros como eje de socialización y sabiéndose acompañados, en este sentido se habla de un proceso de construcción del propio yo que pasa por la alteridad virtual. Si para la propia construcción identitaria nos hace falta la existencia del otro, del no-yo, con las nuevas tecnologías esta alteridad de referencia sucede dialogando a través de las redes sociales, donde el discurso se establece también con monólogos y diálogos íntimos de manera pública. Es así como se dice que nacen nuevas formas de ser y estar en el mundo. (Noti-infancia, 2005)

3.2.2 Los riesgos que plantean las TICs

Los jóvenes creen que las nuevas tecnologías influyen positivamente en su vida escolar, obviamente si se utilizan para buscar información, sin embargo apuntan a estar muy pendientes del teléfono celular provocando dispersión y falta de concentración a la hora de estudiar, ese es uno de los principales riesgos que plantean las TICs, los padres saben que los computadores e internet son una herramienta útil para los estudios pero ven que sus hijos no aprovechan sus ventajas; lo utilizan únicamente como ocio, o para hacer trabajos, pero copiando literalmente, y así no aprenden. Otro aspecto que influye de forma negativa es la terminología utilizada en los celulares; el uso de abreviaturas que incrementa el número de faltas ortográficas.

En educación el internet es una gran herramienta para la educación, aunque son mucho más optimistas los profesores que están en contacto directo con las TIC, de todas formas afirman que encuentran problemas de concentración y dificultad para conseguir la atención de los alumnos, por el mal uso de esta herramienta, el internet no se ve como una tecnología que tenga muchos efectos nocivos; todos los participantes de los diferentes grupos de discusión afirman que en general no entorpece el desarrollo personal de los jóvenes, siempre que haya un determinado control. Los padres muestran una mayor preocupación por el tiempo que dedican a internet, que por los contenidos a los que acceden ya que ni jóvenes, ni padres, ni profesores ven internet como un elemento que fomente gravemente el aislamiento (entendido en un sentido objetivo y físico de estar solo), ni el fracaso escolar, si bien el individualismo (ligado a la experiencia más subjetiva de querer vivir sin otros) sí que se

asocia a esta tecnología por parte de padres y profesores, pero sin constituir un gran motivo de preocupación.(Cabero, 200)

Internet se valora como la tecnología que mayor adicción puede generar. Tanto jóvenes, como padres y profesores conocen algún caso de abuso y adicción hacia esta tecnología. Se llega a la conclusión de que quién no sabe controlarse comete excesos con internet y con cualquier otra cosa. Padres y profesores señalan que el mayor problema con el que se encuentran es la edad que tienen sus hijos: son adolescentes y buscan divertirse, para evitar posibles efectos nocivos de las nuevas tecnologías cabe mejorar en su control y en la información respecto a ellas, los padres piden mayor información en los centros escolares y los profesores opinan que el control del uso en el hogar, es una necesidad: que los padres deben limitar el tiempo de uso, sin embargo, ven difícil limitar y controlar el uso de internet porque no saben si el tiempo que dedican es de estudio o de ocio y ven muy importante e influyente la información que puede darse desde la escuela.(Bringue, 2009)

Dado el vertiginoso avance de las tecnologías, éstas tienden a quedarse descontinuadas muy pronto lo que obliga a actualizar frecuentemente el equipo y adquirir y aprender nuevos software lo que implica un gasto adicional este costo en tecnología no es nada despreciable por lo que hay que disponer de un presupuesto generoso y frecuente que permita actualizar los equipos periódicamente. Además hay que disponer de lugares seguros para su almacenaje para prevenir el robo de los equipos.

Las críticas fundamentales al uso de la tecnología en ambientes educativos están referidas a los videojuegos y a Internet. Sobre los primeros se apunta que alrededor del 98% se sustentan en alguna forma de violencia, con la correspondiente incidencia en la personalidad, en particular en la conducta de los sujetos, especialmente cuando se trata de niños y adolescentes. Se argumenta también que pueden generar cierto tipo de "costumbre" a su carácter lúdico y procedimental, con la amenaza de que con ello los aprendices rechacen en alguna medida el uso de otras formas de organización de la actividad docente, y que por su carácter algorítmico favorecen el desarrollo del pensamiento particular, pero minimizan el valor del pensamiento general.

Otro elemento negativo que se asocia al uso de estos medios es que generan "fragilidad perceptiva". Como consecuencia del uso de materiales que se caracterizan

por la sobreabundancia de estímulos externos (videojuegos, ambientes interactivos, etc.) puede aparecer en el aprendiz dificultad para "pensar en ausencia de ese tipo de flujo de estimulación", lo que se expresa con frecuencia por parte de los maestros, quienes aluden que los niños que usan mucho este tipo de medios no son igualmente eficientes cuando utilizan otros, como, por ejemplo los textos, comentando que cuando trabajan con ellos "se aburren". En ocasiones los aprendices, y también algunos profesores, convierten el uso de las TIC en un fin en sí mismo, siendo incapaces de entenderlas como medio para lograr otros objetivos. Todavía no se ha logrado (excepción hecha de algunas experiencias educativas interesantes) armonizarlas para obtener una eficiencia mayor al momento de utilizarlas.

La clave para que el óptimo uso de las TIC en el proceso pedagógico, está en incorporarlas desde su pleno conocimiento, pero sin diluir en ellas los objetivos del aprendizaje. Una variante es desplegar la enseñanza de la computación como soporte para el aprendizaje de otras materias, dándole sentido educativo al uso de las TIC, para lo cual es necesario asimilarlas como un medio más (por sofisticado que sea) en el proceso de aprendizaje, y tener entonces en cuenta los objetivos pedagógicos a los que deben responder. (EDUCAR, 2006)

Resulta oportuno aclarar, que no existe consenso en la comunidad científica en cuanto a las patologías "emergentes" asociadas a las TIC. Si bien existen algunos intentos para su diagnóstico y tratamiento, aún no se encuentran aceptadas, e incluso persiste la controversia con respecto a su existencia, pues no pocos consideran que no existen patologías nuevas vinculadas al fenómeno tecnológico, sino nuevas manifestaciones de patologías conocidas, como la ludopatía u otras adicciones. A pesar de lo anterior, es interesante destacar algunos elementos que se refieren al tema: aunque no esté aun claramente definida la patología, estos elementos se manifiestan en el desarrollo de la personalidad, asociadas de alguna forma a las TIC, por lo que es conveniente no desechar su análisis, fundamentalmente en el nivel fenomenológico.

"Con cada correo que escribo, cada web que visito, cada vez que "hablo" en un web blog, construyo mi personaje, mi ego virtual, un yo que va más allá del yo. Me lo creo si los otros se lo creen, pero no es real; es, soy, mi creación. Me convierto así en artista de mí misma]. En el mundo virtual somos escritores de la propia vida, pero no de la auténtica, no es una biografía sino una obra de ficción, la que cada uno se construye de sí mismo"(Molist, Mercè; 2005).

Con la cita anterior se ilustra un fenómeno que se describe como una de los efectos negativos de las TIC en la personalidad: el Yo Interactivo, definido como cierto nivel de pérdida de contacto con la realidad externa, suplantando ésta por la interacción con las máquinas, internalizando como modelo de realidad lo vivenciado en estos ambientes. Sin alcanzar al nivel de desorganización psicótico, se describe la existencia de personas que prácticamente limitan sus interacciones sociales a los ambientes digitales, y reconstruyen constantemente en ellos su propia identidad: juegan a ser otras personas, y en gran medida viven esos personajes que construyen, olvidando su propia vida, con el consiguiente deterioro social y personal. Este trastorno se encuentra estrechamente relacionado con el denominado Síndrome de Adicción a Internet (IAD, por sus siglas en inglés). Este tipo de adicción se considera muy similar a la descrita en el caso de los "juegos patológicos". Se trata del uso compulsivo de Internet, lo que genera una distorsión de los objetivos personales y el deterioro del sujeto en sus principales ámbitos de interacción: familiar, profesional, etc. Asociados a este desorden se describen síntomas cognitivos, conductuales y fisiológicos. Aunque se han propuesto varias alternativas para su diagnóstico, evaluando incluso la cantidad de horas de permanencia ante la máquina, la mayoría de los autores reconoce como criterio de valor para determinar cómo patológico el uso de Internet, la existencia de deterioro significativo en las actividades sociales cotidianas del sujeto, así como el escaso reconocimiento de esta situación por la persona. (Molist, Mercè; 2005).

La controversia sobre estas "patologías emergentes" parte incluso de cuestionarse su propia existencia, en cuanto a si constituyen trastornos provocados por la tecnología, o sencillamente son patologías ya bien definidas que ahora encuentran otra forma de expresión, siendo las TIC, entonces, sólo un facilitador para que se manifiesten estos desórdenes con frecuencia el profesor se siente agobiado por su trabajo por lo que muchas veces prefiere el método clásico evitando de esta manera compromisos que demanden tiempo y esfuerzo, existen situaciones muy particulares donde una animación, video o presentación nunca pueden superar al mundo real por lo que es necesaria la experimentación que solo se logra en un laboratorio o aula de clases bien equipada.

Dada la cantidad y variedad de información, es fácil que el estudiante se distraiga y pierda tiempo navegando en páginas inútiles, hay que recalcar que algunos

compañeros son “flojos”, por lo que el aprendizaje cooperativo no se pueda consolidar como le profesor lo deseara, el interés al estudio pueda que sea sustituido por la curiosidad y exploración en la web en actividades no académicas tales como diversión, música, videos, etc. Dada la cantidad, variedad e inmediatez de información, los chicos puedan sentirse saturados y en muchos casos se remiten a “cortar y pegar” información sin procesarla.

Los beneficios de esta revolución no están distribuidos de manera equitativa; junto con el crecimiento de la red Internet ha surgido un nuevo tipo de pobreza que separa los países en desarrollo de la información, dividiendo los educandos de los analfabetos, los ricos de los pobres, los jóvenes de los viejos, los habitantes urbanos de los rurales, diferenciando en todo momento a las mujeres de los varones. Según se afirma en el informe sobre el empleo en el mundo 2001 de la OIT “la vida en el trabajo en la economía de la información”, aunque el rápido desarrollo de la tecnología de la información y la comunicación (TIC) constituye una “revolución en ciernes”, las disparidades en su difusión y utilización implican un riesgo de ampliación de la ya ancha “brecha digital” existente entre “los ricos y los pobres” tecnológicos. (Declaracion, 2005)

El internauta típico a escala mundial es un hombre de alrededor de 36 años de edad, con educación universitaria, ingresos elevados, que vive en una zona urbana y habla inglés. En este contexto, las mujeres latinoamericanas - y especialmente aquéllas de ingresos bajos que viven en zonas rurales - tienen que enfrentar un doble -o un triple- desafío para estar incluidas y conectadas en el desarrollo de la aldea global de las TICs.

El riesgo deriva de que algo tan usual y atractivo pueda afectar sus comportamientos. Si los adultos que tienen la posibilidad de discernir con base en sus creencias, conocimientos y principios a veces no son capaces de escapar a este influjo, no cabe duda de que los niños se convierten en un blanco susceptible de recibir mensajes cuya errónea interpretación puede actuar negativamente en su aprendizaje y formación; pero no solamente actúa sobre los niños, sino también en los adultos. No cabe duda que la clave está en formar posición crítica en los niños sobre Internet, lo que les permitirá acceder a la mayor herramienta para transmitir el conocimiento que ha creado el ser humano, pero también les abrirá las puertas de algo más tenebroso:

violencia, racismo, xenofobia de toda clase. Incluso de elementos que, aunque no sean intrínsecamente malos, no son adecuados para su edad. (Slidshare, 2009)

Dada las necesidades de nuestro mundo moderno, hasta para pagar los servicios (electricidad, teléfono, etc.) se emplea el computador, de manera que la actividad académica no es la excepción.

Profesor y estudiante sienten la necesidad de actualizar sus conocimientos y muy particularmente en lo referente a la tecnología digital, formatos de audio y video, edición y montaje razón por la cual es necesario desarrollar habilidades para seleccionar adecuadamente la información útil y filtrar lo inútil para quedarnos con una cantidad de información que podamos procesar. Dada la cantidad y variedad de información, es fácil que el estudiante se distraiga y pierda tiempo navegando en páginas que no le brinde provecho y de alguna manera atenten en algunos aspectos de su vida cotidiana.

3.2.3 Las oportunidades que plantean las TIC's

Desde siempre la información ha constituido un factor esencial en el logro de las metas trazadas por el hombre, el desarrollo se caracteriza entre otros factores por el acelerado proceso de almacenamiento, procesamiento y transmisión de la información, es por ello que necesitamos profesionales capacitados para transformar sociedad y aprovechar estas posibilidades reales de hacerlo ya que son infinitas las innegables ventajas de esta era informática, pese a formar parte del Tercer Mundo y ser víctima del más cruel e inhumano de los bloqueos, las TICs actúan como intermediarias de este proceso, permitiendo que el proceso de enseñanza-aprendizaje sea amplio y efectivo que permita favorecer la dinámica del aprendizaje a partir de la utilización de técnicas y medios eficientes que es uno de los objetivos de la Tecnología Educativa. (Rojas Corral, 2001)

Teniendo en cuenta lo analizado anteriormente, la utilización de las Tecnologías de la Información y las Comunicaciones permiten optimizar la educación, contribuyen a lograr el rigor científico en el campo educativo, mayor eficiencia, eficacia y equidad en el proceso de enseñanza- aprendizaje en la medida que posibilita la interacción con los estudiantes y a la vez contribuye a que el estudiante desempeñe un papel activo,

para conocer, analizar y valorar la realidad. Fundamentar las potencialidades de las TICs en el proceso de enseñanza aprendizaje es el propósito del presente material.

El adecuado equilibrio entre las palabras y las imágenes, facilitan los procesos de desarrollo del pensamiento en general y en particular en el proceso de enseñanza, es por eso que los pedagogos y psicólogos subrayan que sin sensaciones, percepciones y representaciones, no hay desarrollo del pensamiento. "La relación entre el pensamiento y palabra no es un hecho, sino un proceso, un continuo ir y venir del pensamiento a la palabra y de la palabra al pensamiento" (Vigostky).

Desde otro punto de vista, las Tecnologías de la Información y las Comunicaciones permiten activar procesos psíquicos como la atención y la motivación, satisfacen además una de las necesidades fundamentales del hombre, la de comunicarse unos con otros pasando a un lugar privilegiado, la función informativa de la misma. Al no permitir siempre el contacto físico, no se cuenta con la información que brinda el canal no verbal, los gestos, posturas, movimientos, tono de voz, el ritmo, el silencio y otras que en ocasiones aportan más, para poder establecer comunicación educativa a través de las TICs es necesario conocerlas, ya que constituyen canales a través de las cuales se pone a los profesores en relación con los materiales didácticos, con los estudiantes y los estudiantes entre sí, condicionando los mensajes y el tipo de relaciones que entre ellos se establecen. (Sanchez, 2004)

El enfoque histórico cultural le concede gran importancia al estudio de los procesos afectivos. La efectividad del aprendizaje depende en gran medida de los motivos del que aprende. Esta función aunque resulta difícil realizarla se puede lograr con el intercambio constante a través de los medios de enseñanza disponibles.

Debe ser un propósito centrar la atención en la utilización de las TICs como recurso didáctico e instrumento para el aprendizaje, pues se considera tanto al estudiante como al profesor como usuarios activos de los mismos, empleándolas en beneficio del aprendizaje. La incorporación al proceso de enseñanza- aprendizaje de estos medios permite transferir a la máquina una considerable información, imágenes, datos, tareas, investigaciones, pero esta no sustituye las funciones regulativas y afectivas en la comunicación pedagógica.

Las TICs asumidas desde la perspectiva sociocultural, deben ser valoradas como objetos o instrumentos culturales en tanto ellas son productos del desarrollo cultural de

la sociedad y su vez herramientas propiciadoras de procesos mentales superiores en los individuos aunque Vigostky prestó especial atención a los mediadores semióticos, la fuente de la mediación es muy diversa.

La actividad no es respuesta o reflejo solamente, sino que implica un componente de transformación del medio, razón por la cual vincula el concepto de actividad con el de mediación...”que puede materializarse a través de objetos reales o de sus representaciones, que pueden tener distintas formas de expresión, como sistema de signos, modelos, símbolos, herramientas”, este aspecto se manifiesta en la semipresencialidad, por la necesidad de optimizar el proceso de enseñanza-aprendizaje, en esta modalidad profesores y estudiantes se encuentran en determinados momentos, con un tiempo por lo general muy limitado. Los medios de enseñanza ocupan entonces un lugar primordial: materiales docentes y el uso de las nuevas tecnologías de la información y la comunicación. (Vigostky)

Es necesario incluir estos materiales docentes, pues son aprovechados por docentes y estudiantes, pero debe considerarse tres fases para la mediación pedagógica, el tratamiento del tema (contenido), en este caso los temas deben estar organizados de una manera lógica y rigurosa, pero también asequible, amena y explícita, de acuerdo con los requerimientos de estilo científico y del lenguaje escrito, los medios seleccionados deberán responder de forma organizada al programa de Gestión de Alojamiento; tratamiento del aprendizaje: El estudiante debe asumir un rol protagónico en la asimilación de los contenidos, con la inclusión de ejemplos, de tareas docentes y ejercicios que se vinculen con el ejercicio de la profesión, la guía de estudio que brinda el sitio Web apoya el proceso de enseñanza- aprendizaje finalmente el tratamiento a la forma: Los recursos expresivos utilizados tienen que ver con su presentación es decir la estética en sí.(Torricella,2007).

El fundamento del empleo de los medios de enseñanza se encuentra en la concepción materialista dialéctica del conocimiento y las ideas que sostiene el enfoque histórico cultural, la teoría de la actividad y de la enseñanza basada en la teoría de la formación por etapas de las acciones mentales. Sus principales exponentes son L.S. Vigostky y sus colaboradores, A.N. Leontiev y P. Ya Galperin y colaboradores.

Vigostky estableció las bases del principio de la unidad de la actividad externa de la psiquis y del enfoque de la psiquis del hombre como social por su naturaleza .Para

este autor los fenómenos psíquicos en su origen tienen un carácter interpsicológico, es decir, surgen primero en el plano social, en la interacción de unos individuos con otros, y sólo después adquieren su carácter interno, intrapsicológico, mediante un proceso de interiorización de lo vivido socialmente.

Desde este enfoque se establecen los principios didácticos que rigen la selección y utilización de los medios de enseñanza. Es la vinculación de lo concreto y lo abstracto es base metodológica del sistema de principios didácticos.

Un aspecto de vital importancia es precisamente la ilustratividad, ya que no hay aprendizaje sin percepción de las significaciones que emiten los signos que componen los mensajes, razón por la cual una buena percepción visual debe ser lograda, pero esto no es suficiente para comprender la lógica del nuevo objeto, hay que realizar la acción de forma externa por lo que en etapa posterior este principio es sustituido por el de materialización, de la misma forma es muy importante enfatizar que, desde las ideas del Enfoque Histórico Cultural, se hace necesario organizar el aprendizaje para convertirse en desarrollo mental, el profesor con el uso de las TICs puede favorecer la atención individualizada de los estudiantes, brindarle la ayuda necesaria y puede crear entornos que favorecen la asimilación real del contenido.(Talizina, 1997)

Teniendo en cuenta las ideas de Vigostky cuando menciona que... “el aprendizaje es una actividad social y no un proceso de realización individual, el cual posee un importante papel a las relaciones que se establece con el desarrollo”, debido a la importancia que las personas pueden lograr con ayuda de otros para conseguirlo en colaboración de un compañero más capaz. (Morenza, 1998)

En el proceso de enseñanza – aprendizaje se estimula y hace avanzar al desarrollo y cuando se ponen en marcha las potencialidades de los seres humanos. Vigostsky al respecto refiere que el camino de desarrollo del ser humano, tienen un lugar importante los procesos internos de desarrollo que no tendría lugar si este no tuviera un determinado ambiente cultural, el pensamiento del ser humano avanza en la medida que desarrolla esquemas mentales y se logra que estos sean cada vez más acordes con su estructura mental sobre los fenómenos y objetos del ambiente con que se relaciona constantemente.

Las posibilidades de las TICs son incalculables, pues se establecen relaciones muy estrechas entre profesores y estudiantes y estudiantes – estudiantes, e incrementa la

necesidad de investigar y adquirir nuevos conocimientos. En la interacción con los demás se revela conciencia de sí, se aprende el uso de los símbolos, que a su vez permite pensar en formas cada vez más complejas de interacción social; a más conocimientos, más posibilidades de actuar, más robustas funciones mentales.

La concepción de enseñanza de Vigostky ofrece las bases para garantizar el desarrollo pleno de la personalidad del educando, preparándolo para enfrentar la realidad de forma independiente. La personalidad se educa mediante un proceso de desarrollo condicionado histórica y socialmente, en la actividad y la comunicación con los demás... "solo a través de la interacción con la realidad, de sus relaciones sociales, deviene personalidad" (Pérez, 2004).

Los estudiantes deben ser colocados en situaciones en los que si bien tienen que esforzarse para atender, también disponen del apoyo de otros compañeros o del profesor. En ocasiones el mejor maestro es el otro estudiante que acaba de resolver la tarea, ya que es probable que opere en la zona de desarrollo próximo del primero. Para Vigostky es importante que los estudiantes dispongan del entorno de manera que puedan descubrir por sí mismos. Los profesores deben guiarlos con explicaciones, demostraciones, de manera que favorezca el aprendizaje cooperativo.

El ser humano, en cuanto sujeto que conoce, no tiene acceso directo a los objetos, el acceso es mediado a través de herramientas psicológicas de que dispone. El conocimiento se adquiere, se construye, a través de la interacción con los demás mediadas por la cultura, desarrolladas histórica y socialmente

Las ventajas reconocibles en torno a las relaciones existentes entre el incremento en la producción y difusión de nuevas tecnologías y las posibilidades que las empresas tienen de acceder a conocerlas y utilizarlas conocimiento de los factores endógenos y exógenos que inciden en la apropiación de las innovaciones tecnológicas por parte de las empresas trae a cuenta que los procesos de innovación tecnológica pueden ser entendidos como un proceso de innovación social que moviliza las capacidades de la organización, constituyéndose en una instancia de generación de conocimiento que remite a los saberes que se recrean en diferentes áreas de la empresa, en un proceso dinámico, continuo y acumulativo; que modifica y reelabora las competencias organizativas.

Los instrumentos que proporcionan las TICs facilitan el trabajo en grupo y el cultivo de actitudes sociales ya que propician el intercambio de ideas y la cooperación.

Las tareas educativas realizadas con computadoras permiten obtener un alto grado de interdisciplinariedad ya que el computador debido a su versatilidad y gran capacidad de almacenamiento permite realizar diversos tipos de tratamiento de una información muy amplia y variada, hoy en día el docente tiene que saber un poco de cada cosa, desde el punto de vista instrumental y operacional, (conexión de equipos de audio, video, etc.) manejo y actualización de software, diseño de páginas web, blog y muchas cosas más, siendo importante que el docente interactúe con otros profesionales para refinar detalles.

Dado que el docente viene trascendiendo del ejercicio clásico de la enseñanza al modernismo, ese esfuerzo demanda mucha iniciativa y creatividad. No hay nada escrito..., la educación del futuro se está escribiendo ahora y tenemos el privilegio junto con nuestros alumnos, de ser los actores y de escribir la historia. Hay fenómenos que pueden ser estudiados sin necesidad de ser reproducidos en el aula. Muchas veces con la proyección de un video o el uso de una buena simulación, pueden ser suficientes para el aprendizaje. Por otro lado, el uso del papel se puede reducir a su mínima expresión reemplazándolo por el formato digital. En estos momentos, una enciclopedia, libros e informes entre otros, pueden ser almacenados en un CD o pen-drive y pueden ser transferidos vía web a cualquier lugar donde la tecnología lo permita.

El profesor aprende con sus estudiantes, profesores con profesores, gracias a la cooperación y trabajo en equipo. El estudiante puede acceder a la información de manera casi instantánea, puede enviar sus tareas y asignaciones con solo un "clic". Puede interactuar con sus compañeros y profesor desde la comodidad de su casa o "cyber" haciendo uso de salas de chat y foros de discusión. El profesor puede publicar notas, anotaciones, asignaciones y cualquier información que considere relevante, desde la comodidad de su casa u oficina y de manera casi instantánea por medio de su blog o página web. En caso de no disponer de tiempo o equipo instrumental adecuado, el profesor puede mostrar el fenómeno en estudio empleando alguna simulación disponible. (Albero, 2002)

Los estudiantes aprenden con su profesor y los estudiantes pueden aprender entre ellos, gracias a la cooperación y trabajo en equipo. Los chicos hoy día poseen destrezas innatas asociadas con las nuevas tecnologías por lo que de forma muy natural, aceptan y adoptan el uso del computador en sus actividades de aprendizaje; prefieren la proyección de un video ante la lectura de un libro. Los chicos confiesan estar muy motivados porque tienen acceso a un gran volumen de información actualizada. Por otro lado, el profesor se siente comprometido con su actividad docente por lo que se hace imperativa la actualización de su conocimiento, sobre todo cuando se contagia del entusiasmo de sus estudiantes. Hasta hace apenas unas décadas, toda una tarde de consulta en la biblioteca, no era suficiente para encontrar la información buscada. Hoy día basta con pocos minutos para saturarnos de información muchas de ellas inútiles o repetidas.

3.3 Estudios e iniciativas sobre la protección del menor y del adolescente en el entorno de las TICs

Internet ayuda a los jóvenes a mantener más contacto con sus amigos y también a hacer nuevas amistades. Tanto jóvenes como padres y educadores creen que internet puede tener una influencia más negativa que otras nuevas tecnologías debido al tiempo que se le dedica y que por lo tanto puede influir en su dedicación a los amigos.

El principal uso de internet, además de los juegos, es para mantener el contacto con los amigos que ya tienen; facilita a los más tímidos expresar sus ideas e intercambiar información sobre programas y páginas visitadas; es también tema habitual de conversación con los amigos. Como aspectos negativos destacan la frialdad del medio y las mentiras potenciadas por el anonimato.

3.3.1 Iniciativas en el ámbito de la regulación

La explosión de internet en los últimos años ha dado paso al planteamiento de nuevas formas de comunicación, el Internet se ha constituido en un medio de contacto tremendamente versátil y potente así como en un instrumento útil a favor del respeto y ejercicio efectivo de los derechos de la infancia, recogidos en la Convención sobre los Derechos del Niño, aprobada por la Asamblea General de Naciones Unidas en 1989 y ratificada actualmente por 191 Estados. Aunque como el resto de manifestaciones

humanas, la contravención de los derechos de la infancia, está también desgraciadamente presente en la red. Este aspecto no debe escaparse de cualquier consideración, ya que los niños, gracias a su innata curiosidad y gracias a su facilidad de adaptación a los nuevos medios, se han convertido en usuarios de internet, y en muchos casos, en usuarios avanzados.

Por un lado el internet ofrece claras ventajas, sobre todo en el campo de la educación, por cuanto mejora las posibilidades de los consumidores, reduce los obstáculos para la creación y distribución de contenidos y ofrece un amplio acceso a fuentes de información digital cada vez más ricas, por otro lado, los menores representan el grupo más vulnerable dentro de los usuarios de la red, son víctimas potenciales de actividades ilícitas (tráfico de niños, pornografía y prostitución infantil, etc.) y tienen fácil acceso a contenidos desaconsejables (pornografía, violencia, racismo, xenofobia, discriminación por razón de género, etc.) que pueden afectar negativamente a su desarrollo físico, mental, espiritual y social.

Es el acceso a estos contenidos uno de los aspectos más preocupantes y difíciles de abordar en relación al uso de internet, si bien es cierto que la convención sobre los Derechos del niño reconoce el derecho de los niños y las niñas a buscar y difundir información e ideas de todo tipo, también establece su derecho a ser protegidos contra toda información y material perjudicial para su bienestar, así como contra cualquier injerencia arbitraria o ilegal en su vida privada, su familia, domicilio, correspondencia y cualquier ataque a su honra y reputación, igualmente habrá de tener en cuenta la responsabilidad que la Convención atribuye a los padres, tutores, representantes legales y educadores a la hora de proporcionar a los niños directrices y orientaciones apropiadas para que ejerzan los derechos reconocidos en ella.

Una adecuada protección, respetuosa con los derechos y de los niños y niñas, mencionados anteriormente, implica necesariamente un buen conocimiento del funcionamiento de la red y sus posibilidades, la formación necesaria para detectar contenidos potencialmente perjudiciales e información sobre los mecanismos de protección existentes, tanto técnicos como legales.

En definitiva el mejor método de prevención de manejo pernicioso de internet, pasa por la educación, hacer que los niños y niñas, padres y educadores conozcan al 100% el uso del internet y sus peligros, la comprensión, naturalmente se deberá sustentar no

solo en el marco referente a la utilización de un medio estrictamente técnico, sino fundamentalmente en conceptos propios de la educación para el desarrollo, tales como interdependencia, imágenes y percepciones, justicia social, comprensión y solución de conflictos o cambio y futuro. (Unidas, 2009)

Tanto los padres usuarios de internet como los no usuarios ven difícil controlar su uso. Algunas medidas de control que nombran son: amenazar con quitarlo si el uso es excesivo, provocar apagón de luz para que se desconecten, limitar el tiempo de uso, no conectarse durante la semana y conseguir que hagan primero la tarea, padres y profesores muestran cierto grado de culpabilidad porque ahora internet hace el papel de la televisión como “niñera”, están entretenidos y no salen tanto a la calle y así están más controlados. (Consumer, 2001)

Padres y profesores saben que es muy difícil delimitar los sitios que pueden visitar los jóvenes en internet porque tienen toda la información a su alcance y finalmente hacen lo que quieren, creen que sus hijos tienen suficientes conocimientos para conocer las diferentes “trampas” que tiene internet, hay que tomar en cuenta que los jóvenes demuestran tener mucho dominio en el manejo de la informática.

El Código de la Niñez y la Adolescencia en Ecuador dispone sobre la protección integral que el Estado, la sociedad y la familia deben garantizar a todos los niños, niñas y adolescentes que viven en el Ecuador, con el fin de lograr su desarrollo integral y el disfrute pleno de sus derechos, en un marco de libertad, dignidad y equidad, para este efecto, regula el goce y ejercicio de los derechos, deberes y responsabilidades de los niños, niñas y adolescentes y los medios para hacerlos efectivos, garantizarlos y protegerlos, conforme al principio del interés superior de la niñez y adolescencia y a la doctrina de protección integral. (Martinez, 2002)

En nuestro país los niños, niñas y adolescentes tienen derecho a buscar y escoger información; y a utilizar los diferentes medios y fuentes de comunicación, con las limitaciones establecidas en la ley y aquellas que se derivan del ejercicio de la patria potestad, es deber del Estado, la sociedad y la familia, asegurar que la niñez y adolescencia reciban una información adecuada, veraz y pluralista; y proporcionarles orientación y una educación crítica que les permita ejercitar apropiadamente sus derechos, pero este acceso a la información conlleva sus riesgos por tal razón se hacen necesarias varias prohibiciones, entre las principales tenemos:

La circulación de publicaciones, videos y grabaciones dirigidos y destinados a la niñez y adolescencia, que contengan imágenes, textos o mensajes inadecuados para su desarrollo; y cualquier forma de acceso de niños, niñas y adolescentes a estos medios;

La difusión de información inadecuada para niños, niñas y adolescentes en horarios de franja familiar, ni en publicaciones dirigidas a la familia y a los niños, niñas y adolescentes, la circulación de cualquier producto destinado a niños, niñas y adolescentes, con envoltorios que contengan imágenes, textos o mensajes inadecuados para su desarrollo.

Estas prohibiciones se aplican a los medios, sistemas de comunicación, empresas de publicidad y programas. Prohibición que debería extenderse a la navegación por internet y correo electrónico.

Para garantizar el derecho a la información adecuada, el Estado ecuatoriano debe:

- a) Requerir a los medios de comunicación social, la difusión de información y materiales de interés social y cultural para niños, niñas y adolescentes;
- b) Exigirles que proporcionen, en forma gratuita, espacios destinados a programas del Consejo Nacional de Niñez y Adolescencia;
- c) Promover la producción y difusión de literatura infantil y juvenil;
- d) Requerir a los medios de comunicación la producción y difusión de programas acordes con las necesidades lingüísticas de niños, niñas y adolescentes pertenecientes a los diversos grupos étnicos;
- e) Impedir la difusión de información inadecuada para niños, niñas y adolescentes en horarios de franja familiar, ni en publicaciones dirigidas a la familia y a los niños, niñas y adolescentes;
- f) Sancionar de acuerdo a lo previsto en esta Ley, a las personas que faciliten a los menores: libros, escritos, afiches, propaganda, videos o cualquier otro medio auditivo y/o visual que hagan apología de la violencia o el delito, que tengan imágenes o contenidos pornográficos o que perjudiquen la formación del menor; y,
- g) Exigir a los medios de comunicación audiovisual que anuncien con la debida anticipación y suficiente notoriedad, la naturaleza de la información y programas que presentan y la clasificación de la edad para su audiencia. (Martinez, 2002)

Se consideran inadecuados para el desarrollo de los niños, niñas y adolescentes los textos, imágenes, mensajes y programas que inciten a la violencia, exploten el miedo o aprovechen la falta de madurez de los niños, niñas y adolescentes para inducirlos a comportamientos perjudiciales o peligrosos para su salud y seguridad personal y todo cuanto atente a la moral o el pudor.

Son varias las acciones que se han desarrollado para proteger a los niños en Internet, todas encaminadas a crear una red cada vez más segura con contenidos específicos y controles para acceder a contenidos dudosos, para este efecto se han creado las llamadas “niñeras virtuales”, que son programas que controlan los mensajes de correo electrónico, los foros de discusión y los chats tratando que los niños no se pongan en peligro al dar a desconocidos sus datos personales. Según la revista *Consumer* (2001), algunos de estos programas son:

- *SuperKids* (www.superkids.com). Publicación que se dedica a comparar programas educativos. Entre sus estudios se encuentra el análisis de seis aplicaciones para proteger a los niños de los peligros de Internet. Ofrece una forma ágil de comparar entre aplicaciones.
- *Family Guide Book* (www.familyguidebook.com). Utiliza un estilo directo y comprensible para explicar las diferentes tipologías de riesgos a las que se enfrenta un niño en la Red.
- *CyberPatrol* (www.cyberpatrol.com). Es uno de los programas de control de contenidos más reconocido. Permite crear múltiples perfiles para que cada niño en función de su edad tenga acceso a diferentes tipos de páginas.

Entre otras funciones, impide a los menores ofrecer información personal comprometida en chats. Con relación a este inquietante aspecto, también se han pronunciado organizaciones internacionales preocupadas por el derecho de los niños frente a los avances tecnológicos en los medios de comunicación. Un ejemplo es la Declaración de Madrid, firmada por representantes de entidades, instituciones y organizaciones sociales, de asociaciones de madres y padres, consumidoras y usuarias, profesoras y profesores, expertas en el ámbito de la comunicación y la educación, y ciudadanos en general en febrero de 2005. En esta declaración, traducida a ocho idiomas y entregada a jefes de estado de varios países, se subraya que la televisión es el medio más seguido por los menores. Los más pequeños, dice,

“Viven en un estado de indefensión, tanto frente a los medios tradicionales como frente a los sistemas que ha desarrollado en los últimos años la tecnología digital”. Por esta razón, considera necesaria una *“educación adecuada en el uso de los medios de comunicación y de las tecnologías de la información”*, cuyo “destinatario prioritario” debe ser la infancia. Igualmente, en la segunda fase de la Cumbre Mundial sobre la Sociedad de la Información (CMSI), representantes de los pueblos del mundo, reunidos en Túnez del 16 al 18 de noviembre de 2005 declaraban (Unión Internacional de Comunicaciones, 2007): Reconocemos el papel de las TIC en la protección y en la mejora del progreso de los niños. Reforzaremos las medidas de protección de los niños contra cualquier tipo de abuso y las de defensa de sus derechos en el contexto de las TIC. En ese contexto, insistimos en que el interés de los niños es el factor primordial. No obstante estos pronunciamientos, llama la atención la aparente debilidad de los gobiernos para tomar decisiones tajantes al respecto, anteponiendo quizás los intereses comerciales a los derechos de la niñez. En general, podría decirse que el hecho de que los niños y adolescentes mantengan un nivel de uso significativo de esta herramienta sugiere al menos dos niveles de acceso a Internet: para canalizar intereses individuales y de grupo relacionados con el ocio, y para buscar información que pueda ser analizada de forma consciente, en un proceso susceptible de desarrollar el pensamiento y la creatividad. Si bien el primer nivel de acceso se da de forma natural, el segundo no se puede conseguir sin la aplicación de mecanismos de intervención coherentes dentro del sistema educativo. (Declaración, 2005)

Los expertos coinciden en que, por encima de la censura y la vigilancia siempre imperfecta que ofrecen algunos programas informáticos, las mejores armas para proteger a los niños en la red son la educación y la información, sin embargo, persiste la contradicción de que el computador e Internet son, con frecuencia, terreno donde son los padres los que reciben instrucciones de sus hijos. No toda problemática ética es a la vez una problemática legal, algunas problemáticas éticas involucran o devienen según la decisión tomada en una problemática legal, la legalidad está en ese caso, destinada a prevenir la recurrencia de una problemática ética, las problemáticas éticas que emergen por el uso de las tecnologías informacionales carecen de soportes legales apropiados o de medios de control apropiados es por eso que cuando la ley no dirige la solución ética, esta depende de la decisión del individual sea una persona o sea un colectivo la consecuencia es que la postura ética pocas veces complace a la

vez al interés personal, el que prevalece lamentablemente la mayoría de las veces. Esta conducta indica la presencia de otros problemas que anteponen la urgencia de su solución a una reflexión profunda de la situación, me refiero a por ejemplo problemas económicos.

Se proponen algunas posibles soluciones; las soluciones legales, las soluciones de autorregulación, las protecciones tecnológicas y la Educación. Otro tipo de soluciones tienen que ver con las regulaciones legales respecto de los procesos de diseño. Pero hay tener en cuenta que cuando se trata de los niños, no podemos esperar que un conocimiento de la ley sea intensivo o suficiente. A determinados niveles de maduración, los requerimientos de abstraccionismo para poder interpretar leyes generales, los conocimientos o acceso a leyes específicas no están dados o facilitados, por eso, sin ser ingenuos ni proteccionistas con este grupo social, se sugiere aquí a la Educación como la que debería hacerse cargo de formalizar todos los tipos de soluciones posibles y hacerlas accesibles a todos los niveles. (Nacional, 2011).

Las leyes necesitan de un tiempo para su creación, desarrollo e implementación. Comparada con la rapidez en que las TICs se desarrollan y perfeccionan, algunas leyes pueden resultar inefectivas. Dentro del plano legal existen leyes que son generales, como la Constitución y otras específicas, como los códigos éticos de cada profesión, los cuales difícilmente cubran aspectos del quehacer digital de cada una de ellas. Uno de los fundamentos universales de la ley es que “cualquier actividad que no esté prohibida por la ley es legal”, esto abre otro capítulo sobre esta problemática ya que, muchos dilemas éticos no serán comprendidos bajo ningún marco legal específico, o por el momento carecen del mismo.

La autorregulación parece ser la solución más efectiva al momento, pero no es suficiente. Las autorregulaciones tienen que ver con las decisiones personales que los individuos seleccionan de acuerdo a sus propios códigos éticos, subsecuentemente, se relaciona con el conocimiento general de la ley, que una persona o un grupo determinado asumen como cierto, la mayor efectividad de este tipo de solución se da durante el proceso de diseño. Podemos inferir que las tecnologías informacionales afectan dramáticamente los códigos éticos de la sociedad, pero no solo se trata del diseño de un producto informacional, sino también incluye la “usabilidad” como una variable relevante, los códigos de conducta internos de las grandes organizaciones

son autorregulaciones colectivas, otros ejemplos son las “hot-lines”, las mismas son más efectivas y constituyen pasos previos para la posible instauración de una ley, pero no son soluciones definitivas, es relevante decir que en los niños esta solución es la menos efectiva. (Kling, 1994)

El uso de soluciones técnicas representa, un retroceso de la sociedad y un avance de las tecnologías informacionales en el proceso de toma de decisiones que al estar directamente relacionadas con conductas éticas, son a la vez decisiones políticas. Este tipo de decisiones debe emerger de los pactos sociales entre los diferentes grupos componentes de una sociedad dada, más una solución técnica, representa la centralización del poder de la tecnología que puede habilitar o inhibir ciertas conductas. Con este tipo de proceder, retornamos y reforzamos los determinismos y la centralización de poder en aquellos que acceden a los diseños de por ejemplo, productos multimediales, redes electrónicas, etc. Hay que señalar que las soluciones tecnológicas previenen del uso indebido de estas tecnologías en forma efectiva, mas su instauración no da espacio para ningún debate social, o este debería existir y autorizar su uso. Los filtros y el v-chip (violence chip) son uno de los más conocidos dispositivos que se usan como soluciones técnicas. El problema de estas soluciones es que aún no están reguladas por la ley, es decir tanto pueden servir para prevenir conductas no éticas como pueden ser usados para otros fines. Hay que tener en cuenta que lo que aquí se trata es del manejo de la información, esto abre el debate de la libertad en que esta puede transitar por la red. Como vamos viendo no existe una solución efectiva. (Communications, 2004)

Otro tipo de solución es la capacitación de la comunidad informática, de los diseñadores, programadores, científicos, etc. La formación de los profesionales dedicados al diseño de soluciones informáticas carece de una perspectiva social y legal. Las problemáticas éticas en computación a la fecha aparecen como problemas colaterales “side effects”. La relación que la sociedad establece con la información que maneja no debería ser considerada un efecto secundario, sino más bien un problema de base.

3.3.2 Iniciativas en el ámbito de la mediación familiar

Jóvenes, padres y educadores confirman que las nuevas tecnologías influyen en la vida familiar causando problemas o discusiones. Los jóvenes ven el teléfono celular como un instrumento funcional muy importante de comunicación para sus vidas y creen que los padres no entienden el uso que le dan y lo ven únicamente como una forma de diversión, en general se podría decir que los jóvenes tienen una libertad de acción completa en lo que se refiere al uso de internet ya que muchos padres no saben manejarlo, los principales problemas con los que se encuentran los padres son el gasto económico del teléfono celular y el excesivo tiempo que dedican los hijos a internet, los rápidos desarrollos, su rápida inclusión y las formas de uso de las TICs en la sociedad generan problemáticas éticas, no es fácil discriminar que es un problema ético social, ni mucho menos si esta emerge fruto de la interacción con la Tecnología, los aspectos éticos de un producto tecnológico deberían ser pensados durante la fase de diseño de dicho producto, aplicación o hardware, más incluso si esto sucede, existe aún la posibilidad de interacciones no previstas, mal uso o abuso de la tecnología en cuestión.(Bringue, 2009)

El ingreso de las TICs al interior de los espacios familiares constituye un hito cultural que nos pone frente al fenómeno de la dilución de los últimos límites entre lo privado y lo público en nuestras sociedades, la familia ha constituido históricamente el espacio privado por excelencia, en ella suceden los hechos corporales y simbólicos más significativos en la vida de un ser humano, y se ha erigido como el grupo primario que actúa como matriz extrauterina en la cual se asienta el progresivo desarrollo de los individuos, el espacio donde el hombre libra su batalla por la consecución de su individualidad.(Saguier, M. 2001)

La familia desarrolla una serie de funciones vitales para posibilitar el desarrollo antes enunciado, a saber; una función matricial, gracias a la cual se posibilita el desarrollo del sujeto; una función humanizadora, que posibilita al individuo la re significación cognitiva y emocional de las experiencias primarias de autodestrucción; una función de individualización, que permite al individuo desplegarse enteramente en el mundo logrando su autonomía y por ende, su identidad; y una función socializadora, que proporciona la posibilidad al sujeto de configurar su ser social para actuar en el mundo de las relaciones sociales.

El ingreso de las TICs en las familias ha provocado diversos cambios en las pautas de interacción de sus miembros, su presencia ha tenido la cualidad de ser incesante e hiperpresente, lo cual trae consigo nuevos fenómenos psicológicos y relacionales, que genera cambios en los roles familiares, estructuras jerárquicas, espacios de comunicación, procesos de identificación y socialización, la excesiva cantidad de tiempo invertido en la utilización de las TICs por parte de los miembros familiares, sumado a la falta de diálogos críticos en torno a los contenidos mediáticos y a la desresponsabilización de los padres y miembros familiares en general en torno al tema de los usos y restricciones de Internet y televisión, han contribuido a hacer de las familias espacios vulnerables a la influencia disgregadora de las TICs.

Los miembros de las familias han amoldado sus comportamientos a la presencia física y psicológica de las TICs, lo cual ha decantado en procesos de individualización que se oponen a las dinámicas relacionales que implican un mayor contacto y una mayor riqueza afectiva, algunas investigaciones plantean que existiría un “brecha tecnológica” entre las generaciones infoalfabetizadas y aquellas que no lo son, lo cual podría generar cambios en la estructura jerárquica al interior del núcleo familiar, la cual ha estado históricamente determinada por las relaciones de poder ligado al conocimiento de sus miembros, de lo anterior podría repercutir en las pautas de crianza utilizadas por los padres en la socialización de los hijos, que ahora cuentan con mayor conocimiento en áreas específicas y con nuevos modelos de identificación. (Saez, 2011)

A partir de todo lo anteriormente expuesto surge la inquietud de investigar acerca del impacto de las Tecnologías de la Informática y las Comunicaciones (TICs) en la dinámica y procesos de socialización en contextos familiares, por un lado saber cómo ha afectado la presencia de las TICs en el hogar, a la dinámica y roles de sus miembros constituyentes, asumiendo la variabilidad estructural de las familias presentes en nuestra realidad sociocultural, vale decir, biparentales, monoparentales y ensambladas (los tuyos, los míos, los nuestros). Y por otro lado dar a conocer cuáles son las características que asume el proceso de socialización primaria de los niños en el contexto de los hogares tecnologizados. Este tema reviste gran importancia debido a que las posibilidades de reproducción sociocultural se encuentran en íntima relación con el proceso de socialización infantil, en parte este trabajo se orienta a buscar las claves de nuestra sobrevivencia como la cultura que hoy conocemos y reconocemos.

El impacto que ha tenido Internet en los procesos de socialización infantil no ha sido muy relevado por parte de los sujetos, aun cuando se reconocen los beneficios que pueden llegar a tener las TICs en los procesos de Aprendizaje infantil de contenidos educativos; además Internet ha constituido un beneficio para los niños en el aumento de sus relaciones sociales, tanto con sujetos fuera de los espacios habituales de socialización, como con sus pares más próximos, con los cuales comparte contenidos derivados de su exposición mediática.

El impacto de Internet en la estructura familiar ha sido considerado bastante irrelevante en el discurso de los sujetos de la muestra del estudio, no obstante gran parte de los discursos se centra en los aspectos positivos en las relaciones entre los miembros del grupo familiar, sin importar la estructura de las familias por esta razón es necesario considerar que los sujetos de la investigación eran profesionales con alto manejo de las TICs en ámbitos laborales, por lo cual no representaban a la media de las personas en nuestra realidad. En función de todo lo anteriormente expuesto se puede argumentar que el impacto que han generado las TICs en las dinámicas y los roles familiares, si bien no ha sido marcadamente significativo, sí ha constituido un impacto positivo, debido a que posibilita nuevos espacios de comunicación y posibilidades de extensión de las funciones familiares. (Marquez, 2011)

Los roles al interior de la familia no han cambiado, con esto se hace referencia a que las TICs no constituyen actualmente elementos configuradores de nuevas formas de posicionamiento al interior de la estructura familiar, ni determina nuevas funciones a los miembros de las familias. Las características del proceso de socialización infantil se encuentran enmarcadas en pautas de crianzas flexibles que permiten incorporar las TICs como elementos novedosos y útiles de la realidad familiar, pero siempre procurando establecer una mediación familiar sobre los contenidos que dichas tecnologías transportan. Internet constituye un espacio de encuentro entre padres e hijos y no un lugar de distanciamientos como muchas de las lecturas preliminares sugerían.

El Ministerio de Telecomunicaciones de Ecuador junto a Fundación Telefónica y el Foro Generaciones Interactivas, han presentado el primer estudio sobre la relación de los niños y adolescentes ecuatorianos (entre 6 y 18 años) con las pantallas: televisión, internet, videojuegos y celulares. Este primer estudio revela resultados del comportamiento de la denominada “Generación Interactiva” a partir de un diagnóstico

local sobre esta relación para que posteriormente se desarrollen políticas, planes y programas a nivel de Estado, que encaminen al buen uso de la tecnología por parte de este importante segmento de la población. El estudio, realizado entre 150.000 escolares de más de 2000 colegios, expone cómo este público accede, utiliza y se relaciona con estas cuatro pantallas tanto en el ámbito educativo como social – familiar. De igual manera, analiza los riesgos y las valoraciones del uso de estas tecnologías, de acuerdo a los rangos de edad de la población infantil y adolescente. El monto de inversión para la ejecución del proyecto fue de USD \$629.000,00 (seiscientos veintinueve mil dólares), sin IVA, y fue desarrollada en el primer semestre del presente año (enero - junio del 2011). El Ministerio de Telecomunicaciones y de la Sociedad de la Información, junto al Ministerio de Educación, busca innovar los procesos educativos a través de la correcta utilización de las TIC, por medio de programas sociales que contribuyan, significativamente, en la erradicación del analfabetismo digital, mediante una escolarización de calidad y en consecuencia fortalecer el uso positivo de la tecnología con políticas que fomenten el desarrollo de la sociedad y la protección de los menores en la red (Brigue, 2011).

Como es lógico, el buen funcionamiento de Internet en nuestros hogares no depende, por ejemplo, de la calidad de la conexión, de la capacidad del disco duro del computador o de nuestro conocimiento técnico sobre el medio, sino radica en la existencia de un proyecto educativo familiar que sirva como falsilla de cualquier salida al ciberespacio, de la misma manera que sirve para cuando salimos de excursión al campo o vemos una película en la televisión, de la misma manera que hasta ahora las familias, preocupadas por la educación integral de sus miembros, procuraban compartir espacios dentro del hogar o fuera de él, a partir de ahora, deben buscar compartir espacios virtuales, dicho de otra manera, una familia moderna e inteligente puede encontrar un espacio común apoyándose en los medios de comunicación digitales no se trata tanto de abandonar prácticas anteriores sino de enriquecerlas con nuevas aportaciones, combinar las salidas al campo o a la playa, las sesiones de cine o de teatro, los ratos de televisión con una nueva dimensión: los avances en el ciberespacio; es más, si logramos usarlos de manera adecuada, estos nuevos medios pueden fortalecer los vínculos familiares al trasladar al hogar muchas actividades que la sociedad industrial desterró como, por ejemplo, el trabajo, el aprendizaje, el entretenimiento, las compras, (Albero, 2002)

Esta posibilidad de compartir y de interactuar constituye una de las grandes aportaciones de Internet. Sin embargo, no debemos olvidar que se trata sólo de un medio, incapaz de aportar por sí mismo los fines educativos que perseguimos ya que está claro que el Internet puede mejorar el rendimiento escolar de nuestros hijos, sus ratos de ocio, nuestra comunicación con ellos, etc..., pero esto sólo ocurrirá si su uso se integra en el intento anterior de conseguir estos fines, Solamente si nos preocupan sus estudios nos interesaremos por cómo sacar mayor partido a la información de la red o de enseñarles bien el límite entre buscar información relevante, perderse en el inmenso mar cibernético o el plagio del trabajo ajeno como un sustituto fácil de las propias obligaciones, siguiendo con este ejemplo, no pensemos que cuando nuestros hijos regresan del colegio y encienden su computador para realizar las tareas nosotros estamos automáticamente dispensados de prestarles atención porque ya cuentan con el apoyo de las Nuevas Tecnologías, sino más bien se trata de conseguir una ayuda de mayor calidad, de seguir preocupados por sus cosas pero con medios mejores que pueden facilitar el trabajo. En definitiva el internet es una buena herramienta para conocer y compartir intereses con nuestros hijos, para mejorar sus problemas y afanes. Sí, sus posibilidades son fascinantes pero siempre como herramienta, como camino para llegar a una meta prevista con anterioridad y que sería la misma aunque no existiera la red. (Falieres, 2008)

Estamos ante un cambio sustancial en las formas de comunicación, hasta ahora, unos pocos eran los emisores: periodistas, escritores, locutores de radio o televisión, etc., que empleaban, como medios para hacernos llegar sus mensajes, la prensa escrita, los libros, la radio o la televisión el resto nos limitábamos al papel casi exclusivo de receptores con la inserción de las Nuevas Tecnologías permitieron que el receptor actúe también como emisor y cualquiera puede adoptar ambos roles; es decir que se conviertan en uno; el de internauta si se familiariza con el uso de la red o el que participa en un foro de discusión o en un chat?, de la misma manera, las familias deben adoptar un estilo interactivo en el que los verbos emitir y recibir adquieran un nuevo significado más recíproco, más reflexivo. Es evidente que entre los miembros de una familia debe existir comunicación, ya que sin ella, aunque sea meramente gestual, es imposible la educación; ahora bien, si analizamos los actos comunicativos en las familias, muchas veces están basados en un modelo autoritario tradicional: el padre o la madre ordenan y los hijos obedecen o hacen como que obedecen; es decir,

un modelo unidireccional, por otro lado, si no existe comunicación podemos encontrarnos algo peor, ya que asentando la educación en un esquema de falsa libertad, de dejar que ellos decidan por sí mismos, en ausencia de cualquier condicionante que puede coartarles, podemos conducirlos al libertinaje y a las consecuencias que ello suele acarrear. (Mounsour, 2005)

En este sentido, los nuevos medios de información, comunicación y entretenimiento ofrecen un contexto peculiar, muy adaptable a las relaciones familiares auténticas, que se caracterizan por ser actos comunicativos donde se respeta al otro, a la vez que se le exige, quizá por primera vez en muchos siglos los niños, incluso los más pequeños, saben mucho más que sus padres sobre algo de extrema importancia, algo que está cambiando radicalmente los modos de actuar, relacionarse, comerciar, producir, consumir... el internet y todo lo que significa; es más lo que llamamos NTICs no tiene nada de novedoso para los adolescentes, dicho de otro modo, la familia interactiva se caracteriza porque sus miembros comparten la experiencia del uso de las Nuevas Tecnologías, hasta ahora, quizá podamos compartir una película en la televisión o un partido de tenis, y es posible que ambos eventos proporcionaran momentos comunicativos; pero casi con toda probabilidad, esta comunicación sería en una sola dirección de padres a hijos, el internet es algo distinto: puede permitir el niño o niña le enseñe cómo usar estos medios y usted, padre o madre, puede aprovechar para discutir sobre el contenido de algunos sitios web, o los mensajes que aparecen en los foros de discusión o los peligros de dar datos privados y confidenciales en un chat anónimo. (Mounsour, 2005)

En la práctica, esto significa que los padres entienden y comparten (o se esfuerzan por hacerlo) el potencial de estos medios e intentan familiarizarse con nueva cultura cibernética, la familia puede estar en red: el padre puede mandar correos electrónicos desde la empresa a la cuenta que su hijo tiene en el colegio o al celular de su esposa. Compartirán direcciones web interesantes, intercambiarán programas o canciones o vídeos que se han bajado de Internet, entre todos construirán la página web de la familia en la que todos los miembros tengan cabida, con sus gustos, sus intereses, sus aficiones, la red, en suma, debe facilitar el diálogo y la unidad familiar y por supuesto, los hijos tienen derechos y responsabilidades, deben cumplir sus deberes escolares, comportarse de una manera adecuada ; a cambio, tienen derecho a acceder a las NTICs , las nuevas culturas, las nuevas comunidades, los nuevos espacios de relación

y de ejercer su derecho a la libertad de expresión y todo ello desde un modelo de comunicación familiar compartida; en definitiva, se trata de aprovechar una oportunidad para mejorar la educación de nuestros hijos, nuestro diálogo con ellos, el conocimiento de su personalidad, el internet puede ayudar en esta tarea pero, como ocurre con tantas otras cosas, por sí mismo no es capaz de hacer milagros. (Mounsour, 2005)

3.3.3 Alfabetización en las TICs (iniciativa sobre media literacy)

Durante las últimas décadas, la integración de las tecnologías de la información y la comunicación (TIC) en las escuelas se ha convertido en uno de los componentes de las políticas educativas, que han dado lugar a la emergencia de programas, centros y campañas de alfabetización digital en gran parte de los países del mundo. En la actualidad, la problemática de la alfabetización digital y el acceso equitativo a las TIC se ha transformado en una tarea en la que el Estado tiene un rol fundamental. Hoy día aún conseguimos en nuestras comunidades educativas algún grupo de estudiantes y profesores que se quedan rezagados ante el avance de las tecnologías, sobretodo la referente al uso del computador. Por suerte cada vez es menor ese grupo y tienden a desaparecer.

La dinámica que tienen hoy los recursos de la tecnología al interior de los hogares apoya la hipótesis de que la familia juega un papel muy importante en la generación de una determinada cultura frente a las TIC que después ella misma no sabe cómo manejar. Tal parece que la familia se convierte en un escenario de confrontación de dos generaciones muy distantes: una analfabeta tecnológicamente, la de los padres, y otra ilustrada desde el nacimiento, la de los hijos. En este caso, los hijos tendrán siempre las de ganar, a menos que los padres se pongan a tono con los tiempos tecnológicos; así, el “diálogo de sordos” cotidiano se puede traducir a una interlocución productiva que le permita formar criterio a los niños y adolescentes frente a las oportunidades y riesgos que las TIC comportan.

El objetivo a perseguir por los Estados debería ser documentar, sistematizar y analizar las acciones que se desarrollan con el fin de lograr el acceso universal a la alfabetización digital por parte de la población escolar. Acceso, refiere a las acciones que desde el Estado deben desarrollarse para lograr las condiciones que posibiliten su apropiación por parte de los actores de la comunidad educativa. Acceso a recursos

materiales y simbólicos (equipamiento, conectividad, personal cualificado en TIC, contenidos digitales) que permitan el desarrollo de proyectos educativos de calidad.

Universal, porque al ser la alfabetización digital un derecho ciudadano, ésta debe estar asegurada para todos. Se trata de situar al Estado como un actor fundamental en el diseño de horizontes de política que posibilite un acceso igualitario a los saberes socialmente disponibles. Asegurar el acceso universal requiere asimismo de la construcción de un espacio de debate sobre las distintas perspectivas acerca de la alfabetización digital que conjugue la diversidad de voces y actores. La ausencia de debate acerca de modelos de integración de TIC genera un vacío que desemboca en un modelo único planteado por el mercado.

Las políticas deben traducirse en iniciativas tendientes a dotar de equipamiento, brindar conectividad, formar y capacitar a los docentes y generar materiales educativos en formato digital para ampliar los soportes a través de los cuales se transmiten los contenidos escolares. Posteriormente, realizar un diagnóstico sobre el estado actual de incorporación de computadoras y conexión a Internet en los establecimientos educativos, por constituir éste un eslabón fundamental

La alfabetización digital se incluye en el ámbito de la alfabetización general, entendida como los conocimientos y habilidades para el desarrollo pleno del individuo en el medio social y laboral en pos de la consolidación de una sociedad democrática y plural. Los contenidos de la alfabetización varían históricamente: mientras que en los últimos siglos estuvieron vinculados al Estado-Nación, hoy día se agrega el acceso a una cultura global que trasciende las fronteras nacionales. La alfabetización es conceptualizada como un proceso que se desenvuelve a lo largo de la vida y deja de ser entendida como una propiedad que reviste solo dos estados: alfabeto/analfabeto.

En síntesis, el campo de la alfabetización se encuentra atravesado por una serie de re conceptualizaciones. La alfabetización digital comparte muchos de estos debates. A su vez, lo digital interpela a la alfabetización en general al presentar las problemáticas surgidas por el desarrollo y expansión de las TIC y los lenguajes asociados a ellas.

El concepto de alfabetización digital hace referencia a un campo de saber relativamente nuevo, vinculado a las transformaciones en los conocimientos, habilidades y destrezas necesarios para el desempeño pleno en la vida social y laboral en las sociedades mediatizadas. También es el nombre que reciben habitualmente las

acciones de política educativa destinadas a acercar las TIC a la población. Sin embargo, la alfabetización digital se presenta como un espacio con escasos consensos en torno a los contenidos que este término debe incluir. Estos cambian rápidamente, no solo por las transformaciones en los entornos tecnológicos, sino también por los nuevos aportes de los campos de saber que lo nutren.

Existen distintas denominaciones que dan cuenta de los saberes requeridos para la participación activa en las sociedades mediatizadas: alfabetización, cultura escrita. Esta falta de estabilidad terminológica da cuenta de la novedad, la complejidad y la expansión del campo de estudio. En este trabajo optamos por la denominación “alfabetización digital” por ser el término más extendido no solo en los ámbitos académicos sino también en las políticas que se desarrollan sobre la temática. La alfabetización encuentra varios espacios de dominio particulares, es por ello que se ha tendido a hablar de alfabetizaciones múltiples. La alfabetización digital presenta puntos de contacto con otro de tipo de alfabetizaciones como ser la alfabetización en medios y la informacional.

Los debates en torno a la alfabetización informacional (*information literacy*) presentan una larga trayectoria. Se trata de dar cuenta de cómo los sujetos pueden seleccionar, jerarquizar y organizar distintas fuentes en un contexto en el que la información crece exponencialmente. La mayor parte de estas discusiones se han llevado a cabo en el campo de la bibliotecología y la documentación. Las tecnologías de la información y la comunicación han facilitado la creación y el acceso a múltiples fuentes de información. De este modo, la alfabetización digital y la informacional aunque presentan áreas de intervención diferenciadas comparten un espacio de confluencia vinculado al análisis de las fuentes de información en entornos digitales y al manejo de información compleja en formato digital y electrónico. La alfabetización en medios refiere generalmente al desarrollo de una actitud crítica sobre los mensajes transmitidos por los medios de comunicación de masas: la televisión, la radio y la prensa gráfica. Sin embargo, en los últimos tiempos se ha incorporado a estos medios tradicionales la información obtenida a través de Internet. La alfabetización en medios y la alfabetización digital comparten preocupaciones en torno a la lectura de los mensajes en soportes distintos de la lectura y la escritura del texto verbal. En particular, las discusiones giran en torno al análisis de las imágenes, los audiovisuales y su relación con el discurso oral y escrito.

En los momentos actuales se están produciendo cambios en las formas de transmitir, comunicar y representarla información. Una de estas transformaciones es el movimiento del dominio de la escritura hacia la lógica de la imagen. Estas transformaciones de ningún modo implican el reemplazo material de un soporte por otro, es decir, la escritura seguirá existiendo. Sin embargo la lógica de la escritura, según la postulación de algunos autores, quedará subsumida a la lógica de la imagen.

A la alfabetización digital le corresponde el ámbito específico del desarrollo de los saberes vinculados a las tecnologías de la información y la comunicación. Una definición restringida, basada en las destrezas, la vincula al dominio de las herramientas de procesamiento de textos, planillas de cálculo e Internet. Sin embargo, esta definición atiende a solo una de las dimensiones de la alfabetización digital. Así como leer y escribir ya no son definidas como la mera adquisición de habilidades vinculadas a las destrezas motoras, a la decodificación de un código, o a la transcripción del habla, la alfabetización digital no se refiere únicamente al dominio de una serie de herramientas tecnológicas. Las definiciones que se limitan al dominio de las herramientas tecnológicas dejan de lado otras dimensiones como el conocimiento que está en la red, las fuentes y los distintos tipos de información, el análisis de las formas de producción de información, la utilización de las herramientas y la información para la investigación y el trabajo académico, la capacidad de publicar, divulgar y difundir la información producida, y la competencia para evaluar en forma crítica las herramientas y la información producida.

De este modo, la alfabetización digital puede ser definida como una competencia compleja, que incluye una diversidad de capacidades vinculadas al análisis, al uso y a la producción de herramientas e información en soportes digitales. Incluye una dimensión instrumental vinculada al dominio de herramientas e información en soportes digitales, una dimensión ética que se relaciona con el acceso y los usos públicos y privados de la información y una dimensión social centrada en las necesidades contextuales más inmediatas y en la democratización en el acceso y la producción de información. Los estudios que se están desarrollando sobre la alfabetización digital dan cuenta del entramado complejo que implica la transmisión de saberes para la participación plena y activa en la vida ciudadana en el contexto de las sociedades mediatizadas. Estas conceptualizaciones implican un reposicionamiento de la institución escolar y de las demandas que se ciernen sobre ella.

La escuela es una de las agencias más importantes en la formación de futuros ciudadanos. En el contexto actual se ve interpelada a generar nuevas respuestas frente a las demandas de la alfabetización digital, ya que las formas que asume la alfabetización en la actualidad presenta importantes diferencias respecto de los modelos generados en los inicios del sistema educativo. La distinción entre “nativos digitales”, es decir, aquellos que han crecido rodeados por el uso de computadoras, juegos de video, música digital, teléfonos celulares y otros juguetes y herramientas de la era digital, e “inmigrantes digitales”, los no nacidos en el mundo digital, intenta dar cuenta de las modalidades de pensamiento permeadas por las gramáticas de lo tecnológico y por las prácticas culturales que desarrollan los niños por fuera de la escuela, es decir, sus consumos culturales y mediáticos.

La escuela tradicional veía al niño como un recipiente vacío que ella debía llenar con los saberes legítimos, anulando toda forma de inclusión de los conocimientos y habilidades adquiridos en los contextos extraescolares. Este modelo educativo es claramente explicado por Paulo Freire al hablar de educación bancaria. Los enfoques teóricos basados en el Constructivismo, que otorgan un activo papel al sujeto en su aprendizaje, las reformulaciones en torno al concepto de infancia que la sitúan como una construcción socio–histórica; y la toma de conciencia en torno a los derechos de los niños han generado importantes quiebres en estas imágenes. En la actualidad, los niños llegan “llenos” a la escuela y no solo eso, sino que sabemos que para generar buenos aprendizajes es necesario recuperar y conocer los saberes construidos por fuera del sistema educativo.

Al considerar lo digital como un tipo de alfabetismo se destaca su carácter en tanto derecho universal. Es decir, al igual que la lectura y la escritura, el dominio de las TIC se constituye en un requisito para la participación ciudadana. Los debates en torno al concepto de alfabetización digital hacen surgir ciertas dudas sobre el modelo tradicional de alfabetización inicial en el que la escuela se ubica como única institución encargada de la transmisión de esos saberes. Pluralidad de saberes, espacios y contextos aparecen como características particulares de la alfabetización digital.

Las escuelas desarrollan distintas actividades vinculadas a las TIC. Cada una incorpora estas tecnologías en función de su historia, sus intereses y sus posibilidades. Es decir, las orientaciones de las políticas nacionales son apropiadas y transformadas por la gramática escolar. Sobre la incorporación de las TIC en el

sistema educativo se ciernen expectativas vinculadas al mejoramiento de los aprendizajes de los alumnos y a transformaciones sustantivas en las prácticas de enseñanza y aprendizaje. Sin embargo, las expectativas de logro propuestas o deseadas se ven atravesadas por representaciones implícitas que tienden a reducir la complejidad del fenómeno. Podemos reconocer, entre otras, dos modalidades de reducción de la complejidad en el enunciado de políticas educativas relativas a las TIC.

En las últimas décadas, alfabetizar a la población en las herramientas digitales para su desenvolvimiento óptimo en la vida social y laboral se ha transformado en una nueva responsabilidad que asumen los Estados para asegurar el desarrollo pleno de la ciudadanía. En particular, en el campo educativo, el acceso y la generación de propuestas de integración de las TIC en la enseñanza se han transformado en un nuevo componente de las políticas educativas. Estas iniciativas se apropian de los discursos teóricos circulantes y los recontextualizan en la interacción con los distintos actores de la comunidad educativa, de acuerdo a las posibilidades contextuales de concreción y de un horizonte ético-político. Básicamente, se pueden distinguir dos estrategias llevadas a cabo por los estados: las campañas de alfabetización digital y los programas de integración de TIC en los sistemas educativos.

Las campañas constituyen una modalidad de formación que recupera los formatos de las campañas de alfabetización inicial tan extendidas en América Latina durante las décadas de 1960 y 1970. Se trata de un espacio de formación relativamente corto en el tiempo, destinado a personas mayores de 15 años, que finaliza cuando el aprendiz puede desenvolverse en forma relativamente independiente con los contenidos que han sido definidos como “básicos”. Mientras que en las campañas de alfabetización inicial estos contenidos estaban vinculados a nociones de lectura, escritura y cálculo, en la actualidad los contenidos digitales se refieren generalmente al paquete de oficina (procesador de textos fundamentalmente) e Internet.

A diferencia de lo que ocurre con la alfabetización inicial, el aprendizaje de los nuevos lenguajes digitales se concibe como una construcción que cambia a lo largo de la vida, no solo por la aparición de nuevos desarrollos tecnológicos, sino por las necesidades que se van generando en la vida social y laboral. Por tanto, los requerimientos de formación y actualización en esta materia son permanentes.

La segunda modalidad de intervención de los estados para alfabetizar a la población en los nuevos lenguajes digitales, refiere a programas de integración de TIC en el sistema educativo. El diseño de estos programas tiende a orientarse básicamente hacia tres líneas de acción:

- a) brindar equipamiento y conectividad a las escuelas;
- b) asegurar la formación y capacitación de los docentes del área como también maestros y profesores regulares, y
- c) desarrollar y poner a disposición materiales educativos con contenidos curriculares y transversales en formato digital para su utilización en la enseñanza.

Como antecedente en Formación Docente en TIC en el Ecuador, el Ministerio de Educación y Cultura, con el apoyo de la Escuela Politécnica del Litoral (ESPOL) y la Universidad Técnica Particular de Loja (UTPL), desarrollaron en el año 2002, el programa de capacitación maestras.com fase 2, en el cual, se impartieron conocimientos en computación e internet; sin embargo, el documento sobre Formación en TIC en países de América Latina, sugiere que para el caso Ecuador plantear el diseño de una acción formativa con un consistente trabajo interdisciplinario de mayor “convergencia conceptual entre los diferentes actores” que garantice el éxito de la propuesta, “dando mayor énfasis al componente pedagógico sobre el tecnológico”. (UNESCO, 2005)

4. METODOLOGIA

4.1 Diseño de la investigación

Para la elaboración de este Trabajo Investigativo la Universidad Técnica Particular de Loja puso todo su apoyo para el desarrollo del mismo, siendo las Instituciones Educativas los principales involucrados para esta investigación, este estudio tiene las siguientes características dentro de su diseño investigativo:

No fue un trabajo realizado experimentalmente ya que en su totalidad contamos con la presencia en todo momento de los investigados cuyos resultados fueron analizados posteriormente; es decir todos los datos que fueron obtenidos se los hizo en ese instante, tomando en cuenta cada uno de los detalles importantes que mostraron los estudiantes mientras contestaban cada una de las preguntas planteadas.

Tomando en cuenta lo expuesto en el párrafo anterior cabe recalcar que fue un estudio descriptivo, ya que se pudo indagar todos los elementos necesarios para realizar esta investigación; siendo o más importante la posibilidad que existió de aclarar todas las dudas que se presentaban en el momento de leer cada pregunta y de igual manera la precisión en algunos casos para solucionar individualmente o en grupo cada uno de los detalles que causaban confusión.

4.2 Participantes de la investigación

La Universidad Técnica Particular de Loja fue el principal protagonista para realizar esta investigación ya que contamos con el apoyo incondicional en cada momento de la elaboración de este trabajo, las Instituciones Educativas con los estudiantes de los niveles de educación general básica y bachillerato también fueron una pieza fundamental para realizarlo; debido a la gran cantidad de escuelas y colegios la muestra fue dividida en tres grupos:

El primer grupo consta de los niños que están desde 2do a 5to año de Educación General Básica, para este estudio la Escuela Fiscal Virginia Larenas que solamente está integrada en su totalidad por niñas, dicha escuela está ubicada en el sector sur de la capital de los ecuatorianos; cabe indicar que los estudiantes de esta Institución pertenece a una clase social media baja y el curso que colaboro con este estudio fue el 4to año de EGB.

El segundo grupo son adolescentes que van desde 6to a 10mo año de Educación General Básica, pertenecen a la escuela Fiscal Pedro Pablo Castrillón, la institución es mixta; es decir que tiene tanto niños como niñas integrando el plantel, la escuela está ubicada en el centro de Quito y la mayoría de estudiantes pertenece a una clase social baja, en esta escuela la colaboración fue del 7mo año de EGB.

Finalmente el tercer grupo está conformado por jóvenes-adolescentes que van desde 1er a 3er año de bachillerato, estas estudiantes en su totalidad son mujeres ya que el colegio tiene esa tradición el nombre del mismo es Unidad Educativa Experimental la Dolorosa, y se encuentra ubicada en el norte de Quito y la mayoría de estudiantes son de clase media alta, las estudiantes de 2do de bachillerato fueron las encargadas de responder las preguntas del cuestionario.

4.3 Técnicas e instrumentos de investigación

4.3.1 Técnicas

A fin de cumplir con los objetivos propuestos para esta investigación, en primera instancia se recurrió a la revisión bibliográfica concerniente a todo lo relacionado al tema de investigación encontrando información importante que a su vez fue determinante en la realización de la segunda etapa de la investigación que fue la aplicación del cuestionario directamente con los investigados.

La siguiente etapa de la técnica fue la observación, que consiste en observar u observar una cosa o situación detenidamente para asimilar con detalle la naturaleza investigada de un conjunto de datos, hechos o fenómenos, en este estudio investigativo los datos recopilados u observados fueron por parte de los investigados de las Instituciones Educativas.(Mora, 2002)

Para este trabajo investigativo la técnica utilizada se dividió en dos tipos que son:

La observación directa en este estudio fue aplicada desde el momento en que entre a cada una de las aulas designadas, donde el principal beneficio fue la participación de cada uno de los estudiantes y sobre todo el poder analizar con más detalle cada una de las características que se presentaba en la elaboración del cuestionario.

Otras de las técnicas y que se deriva de la principal fue la observación indirecta y dentro del estudio se presentó en el momento en que se analizaba las preguntas de contexto general ya que las actitudes de los investigados mostraban un

comportamiento generalizado que daban cierta tendencia a la formación académica que están recibiendo. (Mora, 2002)

4.3.2 Instrumentos

Para la presente investigación se utilizaron tres tipos de cuestionarios, el primero era para ser aplicados a estudiantes del primer grupo que corresponde a los niños; este cuestionario consta de 31 preguntas cerradas, que en la gran mayoría eran de opción múltiple y una cuantas dicotómicas.

El segundo cuestionario fue aplicado a los estudiantes del segundo y tercer grupo que corresponden a los adolescentes y adolescentes jóvenes respectivamente, el cuestionario consta de 126 preguntas de igual forma que el cuestionario anterior se forma de preguntas cerradas de opciones múltiples y dicotómicas.

Finalmente el tercer cuestionario fue elaborado por el INSTITUTO ECUATORIANO DE LA FAMILIA (ILFAM) y fue dirigida a estudiantes cuya edad comprende entre 10 y 18 años, a diferencia de los cuestionarios anteriores esta si tiene variedad de preguntas; es decir está formado por preguntas abiertas donde se expresa a opinión de cada uno de los investigados y las cerradas que como se mencionó anteriormente está formada de preguntas de opción múltiple y dicotómicas.

4.4 Recursos

Los recursos utilizados para esta investigación se fundamentaron en los siguientes aspectos:

4.4.1 Humanos

Este trabajo fue apoyado principalmente por la Directora de Tesis MSc. Mónica Unda quien con su acertadas recomendaciones y oportuna asesoría dio una estructura científica a este trabajo investigativo, sumado al apoyo encontrado en colegas profesionales en el ámbito educativo quien con sus experiencias lograron dar forma a cada uno de los detalles de la presente investigación, obviamente el investigador que con todo lo aprendido durante estos años de carrera pudo demostrar todos los conocimientos adquiridos durante sus años de formación profesional en el campo de la educación para poder realizar un trabajo de una manera más objetiva.

4.4.2 Institucionales

La Universidad Técnica Particular de Loja a través de la Escuela de Ciencias de la Educación y el Centro de Investigación de Educación y Psicología como Institución educativa fue el principal recurso ya que al proponerse realizar este proyecto Nacional de Investigación fue el mentor de mencionado proyecto, adicionalmente el contenido de la guía de trabajo y los cuestionarios con que se realizó el trabajo investigativo.

4.4.3 Materiales

Para este trabajo investigativo fueron utilizados los siguientes recursos materiales: las fotocopias de los cuestionarios, cámara de fotos, cámara de video, computador con internet, impresora, cd's educativos, libros entre otros.

4.4.4 Económicos

A través del autofinanciamiento se solvento todos los gastos operativos para la elaboración de este proyecto entre los principales tenemos: desplazamiento a Loja, hospedaje, alimentación, fotocopias, cyber, impresiones, asesoría personalizada entre otros.

4.5 Procedimiento

Para el desarrollo del Proyecto de Investigación inicialmente se recibió un documento por parte de la Universidad Técnica Particular de Loja con el fin de tener un aval para el ingreso a las Unidades Educativas, posteriormente se seleccionó cada una de las instituciones en las cuales junto con los estudiantes se contestó cada pregunta del cuestionario, todo este proceso se desarrolló en dos momentos claves los mismos que se detallan a continuación

El primer momento fue la entrevista con el director al cual se le presento el documento que avalaba el proyecto, luego se dio paso a la explicación de cada detalle que conllevaba el cuestionario y explicando el porqué de cada cosa se obtuvo el visto bueno para realizar el trabajo, de la misma forma se realizó en las otras dos Instituciones, posteriormente al visto bueno hubo una entrevista con el inspector el mismo que asigno un curso para realizar el cuestionario, en el aula de clase se pidió permiso al profesor de turno y la explicación de cuál era el motivo del cuestionario y finalmente concretamos la fecha en la que se iba a realizar el cuestionario en el curso asignado.

El segundo momento fue cuando finalmente se aplicó los cuestionarios a los alumnos, mientras lo realizaban hubo muchas inquietudes, las cuales gracias a la capacitación recibida en Loja por parte de las autoridades encargadas de llevar el Proyecto fueron contestadas una a una con mucha claridad; mientras los demás estudiantes pregunta a pregunta llenaban cada hoja del cuestionario, luego de aproximadamente una hora en promedio, culminó la parte esencial del este trabajo que fue recolectar la información en el campo mediante una entrevista directa.

5. ANALISIS, INTERPRETACION Y DISCUSION DE RESULTADOS

5.1 CARACTERIZACION SOCIODEMOGRAFICA

NIÑOS

PREGUNTA 1

¿A qué curso vas?

En esta pregunta el 100% de los estudiantes van a cuarto año de educación básica.

PREGUNTA 2

¿Cuántos años tienes?

PREGUNTA 2		
	Frecuencia	Porcentaje
6 años	0	0,00
7 años	0	0,00
8 años	20	66,67
9 años o mas	10	33,33
	30	100,00

Fuente: INEC

El 67% de los estudiantes tienen 8 años, el 33% nueve; mientras que de 6 y 7 no existían en el curso analizado.

PREGUNTA 3

Sexo

PREGUNTA 3		
	Frecuencia	Porcentaje
Masculino	0	0,00
Femenino	30	100,00
	30	100,00

Fuente: INEC

El 100% de los estudiantes son mujeres debido a que la escuela era solamente para niñas.

PREGUNTA 4

¿Qué personas viven contigo?

PREGUNTA 4		
	Frecuencia	Porcentaje
Mi madre	23	26
Mi padre	24	27
Un hermano(a)	12	14
2 Hermano(as)	7	8
3 Hermano(as)	3	3
4 Hermanos(as)	2	2
5 Hermanos(as)	4	5
Mi abuelo(a)	7	8
Otras personas	6	7
	88	100,00

Fuente: INEC

En promedio un 28% de las estudiantes viven con su padre y madre, el 14 % con sus hermanos y solamente un 7% con los abuelos siendo la segunda opción que tienen los investigados ya que según datos estadísticos en las escuelas fiscales los padres emigran a otros países, dejando a sus hijos con sus abuelos.

PREGUNTA 5

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

PREGUNTA 5		
	Frecuencia	Porcentaje
Ir a mi habitación a leer, navegar, jugar.....	9	30
Navegar, jugar a la videoconsola, ver tele...	2	7
Leer, estudiar, irme adormir	11	36
Hablar con mi familia	8	27
	30	100,00

Fuente: INEC

Un 36 % de los investigados prefiere ir a leer, estudiar o dormir; un 30% se dirige a su habitación y un 27% habla con su familia en contraste solo un 7% luego de cenar juega con alguna consola de videojuegos.

En base al estudio realizado un grupo de investigados realiza las tareas después de cenar esto se explica que por lo general los padres trabajan durante el día y no

existen hábitos de estudio en casa; por lo que la noche es el momento ideal para realizar la tarea, razón por la cual la segunda opción de hablar con la familia tendría coherencia pues es con ellos con los que la realizan y obviamente por lo general es en la habitación.

PREGUNTA 6

¿Tienes ordenador en casa?

PREGUNTA 6		
	Frecuencia	Porcentaje
NO	2	8
SI	24	92
	26	100,00

Fuente: INEC

Un 92% de los investigados tienen ordenador en casa mientras que apenas un 8% no lo tienen.

Un alto porcentaje de los investigados posee un computador en casa, eso es porque en la actualidad parte importante de la educación es familiarizarse con la tecnología, un porcentaje muy bajo no lo tiene y es razonable ya que existen familias que viven en condiciones económicas muy bajas.

PREGUNTA 7

¿Dónde está el ordenador que más utilizas en casa?

PREGUNTA 7		
	Frecuencia	Porcentaje
En mi habitación	4	17
En la habitación de un hermano(a)	2	8
En la habitación de mis padres	0	0
En la sala de estar	2	8
En un cuarto de trabajo, estudio	15	63
Es portátil	1	4
	24	100,00

Fuente: INEC

Un 63% de los investigados tiene el ordenador en un lugar destinado para eso, un 17% lo tienen en su habitación y apenas un 4% tiene un computador personal.

Un gran porcentaje de estudiantes utilizan la computadora en un cuarto de trabajo o en un estudio eso se debe a que al tener una sola computadora los padres prefieren tenerla en un lugar neutral para evitar el abuso en la utilización por parte de los estudiantes, es necesario recalcar que solamente una persona posee un computador portátil, lo que concuerda con la situación económica promedio de las familias analizadas.

PREGUNTA 8

¿Hay conexión de internet en tu casa?

PREGUNTA 8		
	Frecuencia	Porcentaje
NO	7	23
SI	20	77
TOTAL	27	100,00

Fuente: INEC

El 77% afirma que tiene conexión a internet mientras que solamente un 23% carece de este servicio y es porque es más económico ir a cyber para utilizar este servicio.

Pregunta 11

¿En qué lugar sueles utilizar internet (para navegar, chat, e-mail)?

PREGUNTA 11		
	Frecuencia	Porcentaje
En mi casa	19	63
En el colegio	1	3
En un cyber café	5	17
En un lugar publico	0	0
En casa de un amigo	0	0
En casa de un familiar	5	17
TOTAL	30	100,00

Fuente: INEC

El 63% de los investigados tienen internet en su casa, ir a un cyber o a la casa de un familiar es la segunda opción que tienen con un 17% en cada caso.

Se observa que los estudiantes prefieren utilizar este medio en sus hogares ya que es más seguro pero sobre todo hay que tomar en cuenta que al realizar las tareas de forma individual el lugar más indicado es su respectiva casa, también hay que destacar la falta de conocimiento que tienen los estudiantes de la posibilidad de usar el internet en un lugar público como: biblioteca, universidad, restaurant etc.....

Pregunta 12

¿La mayoría de veces que usas el internet sueles estar?

PREGUNTA 12		
	Frecuencia	Porcentaje
Solo	8	15
Con amigos y/o amigas	7	13
Con hermanos y/o hermanas	15	27
Con mi padre	6	11
Con mi madre	14	26
Con otros familiares	3	6
Con un profesor o profesora	1	2
TOTAL	54	100,00

Fuente: INEC

Un 27% prefiere utilizarlo junto con sus hermanos, el 26 % de los investigados lo hace con su mama y solamente un 2% con algún maestro en la escuela.

Esta pregunta arroja un resultado muy aterrador, los estudiantes no utilizan el internet con sus profesores que se supone que ellos deben ser los guías para el uso de esta herramienta y eso se ve claramente en las aulas donde los profesores únicamente se dedican a llenar contenidos y se olvidan de la parte fundamental que es formar a un ser humano integral.

Pregunta 13

¿Utilizas teléfono móvil?

PREGUNTA 13		
	Frecuencia	Porcentaje
No	1	3
Si, el mío	25	83
Si, el de otras personas	4	14
TOTAL	30	100,00

Fuente: INEC

El 83% de los investigados tiene su propio celular, un 14% utiliza el de otras personas y apenas un 3% no lo tiene.

A pesar de las cortas edades de los estudiantes, los padres en su gran mayoría cree necesario permitir tener celular a sus hijos independientemente del uso, es una forma de controlar lo que están haciendo, estar comunicado más frecuentemente ya que trabajan casi todo el día y sobre todo cuidarlos de algún peligro.

Pregunta 14

¿Cómo conseguiste el teléfono móvil?

PREGUNTA 14		
	Frecuencia	Porcentaje
Pedí que me lo compraran	5	17
Fue un regalo	13	45
Me lo dieron mis padres	11	38
	29	100,00

Fuente: INEC

El 45% de los investigados obtuvo su celular ya que se los regalaron, un 38% se lo dieron directamente sus padres y apenas un 17% pidieron que se los compraran.

Padres y familiares están de acuerdo en que la adquisición de un celular dejó de convertirse en un lujo para ser una necesidad, los resultados nos muestran que en la actualidad el mejor regalo es comprarles uno de estos ya que les permitirá de cierta forma saber lo que están haciendo.

ADOLESCENTES, ADOLESCENTES-JOVENES

Pregunta 1

¿En qué curso estas?

Los integrantes del grupo uno correspondiente a los estudiantes jóvenes en su totalidad están en séptimo año de educación básica.

Todas las estudiantes del grupo dos están cursando el segundo año de bachillerato.

Pregunta 2

¿Cuántos años tienes?

PREGUNTA 2	Adolescentes		Adolescentes-jóvenes	
	Frecuencia	Porcentaje	Frecuencia	Porcentaje
11 años	4	33	0	0
12 años	5	42	0	0
13 años	3	25	0	0
14 años	0	0	0	0
15 años	0	0	0	0
16 años	0	0	9	64
17 años	0	0	5	36
18 años	0	0	0	0
	12	100,00	14	100,00

Fuente: INEC

Las edades están en el rango normal para el curso o año de básica que están cursando, todas las estudiantes del grupo dos están en la edad promedio para cursar dicho año lectivo.

Pregunta 3

Sexo

PREGUNTA 3	Adolescentes		Adolescentes-jóvenes	
	Frecuencia	Porcentaje	Frecuencia	Porcentaje
Masculino	8	67	0	0,00
Femenino	4	33	14	100,00
	12	100,00	14	100,00

Fuente: INEC

Adolescentes: El 67% de los estudiantes son varones mientras que el 33% son mujeres.

Adolescentes-jóvenes: Pertenecen a un colegio femenino por lo tanto el 100% de los investigados son mujeres.

Pregunta 4

Sin contarte a ti mismo. ¿Qué personas viven contigo?

PREGUNTA 4	Adolescentes		Adolescentes-jóvenes	
	Frecuencia	Porcentaje	Frecuencia	Porcentaje
Mi madre	6	22	14	34
Mi padre	8	30	12	29
Un hermano(a)	3	11	8	20
2 Hermanos(as)	4	15	4	10
3 Hermanos(as)	0	0	1	2
4 Hermanos(as)	1	4	0	0
5 Hermanos(as)	1	4	0	0
Mi abuelo(a)	2	7	1	2
Otras personas	2	7	1	2
	27	100,00	41	100,00

Fuente: INEC

Adolescentes: El 30% vive con su madre, un 22% lo hace con su padre y en promedio un 13% viven con algún hermano, la mayor parte de los estudiantes viven con padres, lo que de cierta manera contrasta con los estudios realizados en años anteriores que decían que por circunstancias económicas los padres los dejaban con sus abuelos ya que ellos emigraban a otros países.

Adolescentes-Jóvenes: El 34% de los investigados vive con su madre, un 29% con su padre y un 15% en promedio con al menos un hermano, casi en su totalidad viven en hogares funcionales es decir con sus padres lo que significa de cierta manera una estabilidad emocional para las estudiantes.

Pregunta 5

¿Cuál es la profesión de tu padre?

PREGUNTA 5	Adolescentes		Adolescentes-jóvenes	
	Frecuencia	Porcentaje	Frecuencia	Porcentaje
Está desempleado	1	8	0	0
Es jubilado	0	0	0	0
Trabaja en el hogar	2	17	0	0
Desempeña un oficio (albañil, obrero.....)	4	33	0	0
Realiza un trabajo técnico (Ingeniero, técnico...)	0	0	1	7
Realiza un trabajo de grado universitario	0	0	13	93
No lo sé /otro	5	42	0	0,00
	12	100,00	14	100,00

Fuente: INEC

Adolescentes: El 43% de los investigados no sabe en qué trabaja su padre, un 33% realiza un oficio, un 17% labora en el hogar y solamente un 8% está desempleado.

Los datos demuestran la falta de comunicación que existe entre padres e hijos ya que un gran porcentaje no sabe en que trabajan sus padres, además demuestra que en escuelas fiscales hay muy poca preparación por parte de ellos, lo que conlleva a tener una situación económica muy baja.

Adolescentes-Jóvenes: El 93% indica que su padre tiene una profesión de grado universitario y apenas un 7% realiza un trabajo técnico.

Las estudiantes de este colegio pertenecen a una clases social media alta por lo cual casi en su totalidad han logrado estudiar para obtener una profesión y trabajar en algo relacionado con esa, solo un porcentaje bajo trabaja en una carrera técnica y en ningún caso ninguno de ellos les falta preparación académica.

Pregunta 6

¿Cuál es la profesión de tu madre?

PREGUNTA 6	Adolescentes		Adolescentes-jóvenes	
	Frecuencia	Porcentaje	Frecuencia	Porcentaje
Está desempleado	2	16	0	0
Es jubilado	0	0,00	0	0
Trabaja en el hogar	5	42	3	21
Desempeña un oficio (albañil, obrero.....)	2	17	0	0,00
Realiza un trabajo técnico (Ingeniero, técnico...)	0	0	4	29
Realiza un trabajo de grado universitario	0	0	6	43
No lo sé /otro	3	25	1	7
	12	100,00	14	100,00

Fuente: INEC

Adolescentes: Un 42% de Las madres de los investigados trabaja en el hogar, un 25% desconoce el trabajo que realiza y un 17% desempeña un trabajo técnico.

En la pregunta anterior rescatamos la falta de comunicación entre padres e hijos esto no deja de ser diferente entre madres e hijos, de todas formas el porcentaje es menor debido a que la mayoría de las madres pasan en casa y no trabajan, sobre todo cuando el hombre es quien lleva el sustento diario.

Adolescentes-Jóvenes: El 43% tiene un trabajo que requiere un grado universitario, el 29% realiza un trabajo técnico y solo un 7% desconoce la labor que realiza la madre.

Al igual que sus padres más de la mitad de ellas tiene una preparación académica que les permite trabajar en lugares con salarios muy altos, no obstante lo que podría pasar es que al estar padre y madre fuera las estudiantes podrán extrañar la compañía de uno de ellos sobre todo en el momento de tomar decisiones importantes.

Pregunta 54

¿Tienes móvil propio?

PREGUNTA 54	Adolescentes		Adolescentes-jóvenes	
	Frecuencia	Porcentaje	Frecuencia	Porcentaje
NO	5	42	0	0
SI	6	50	14	100
No, pero uso el de otras personas	1	8	0	0
	12	100,00	14	100,00

Fuente: INEC

Adolescentes: El 50% tiene teléfono propio, un 42% no lo tiene y solo un 8% usa el de otras personas.

La mayoría de estudiantes de esta escuela no tienen celular y esto se debe en gran parte a la situación económica en la que viven, sin embargo no hay que descartar la posibilidad de que sus padres no les compren por motivos de seguridad ya que existe un gran alto porcentaje de delincuencia en nuestro país.

Adolescentes-Jóvenes: El 100% de los investigados tienen teléfono celular propio.

Todas las estudiantes lo poseen y eso se debe en gran parte a la capacidad adquisitiva que tienen sus hogares.

Pregunta 55

¿A qué edad tuviste tu primer teléfono móvil?

PREGUNTA 55	Adolescentes		Adolescentes-jóvenes	
	Frecuencia	Porcentaje	Frecuencia	Porcentaje
A los 8 años o menos	0	0	0	0
A los 9 años	0	0	2	14
A los 10 años	3	50	0	0
A los 11 años	1	17	8	57
A los 12 años	2	33	3	22
A los 13 años	0	0	1	7
A los 14 años	0	0	0	0
A los 15 años	0	0	0	0
TOTAL	6	100,00	14	100,00

Adolescentes: El 50% lo obtuvo a los 10 años, un 33% a los 12 y un 17% a los 11.

Aparentemente los padres prefieren comprar o permitir que sus hijos tengan celular ya al finalizar la primaria y eso se puede explicar ya que están próximos a ir a la secundaria y de cierta manera les dan un poco más de responsabilidad.

Adolescentes-Jóvenes: Un 57% obtuvo su primer teléfono celular a los 11 años, un 22% a los 12 años, un 14% y apenas un 7% a los 13 años.

Igual que en el caso del grupo anterior los padres prefieren dárselos cuando ingresan al colegio y eso es para darles confianza a sus hijas ya que le permitirá tener una responsabilidad más.

Pregunta 56

¿Cómo conseguiste tu primer teléfono móvil?

PREGUNTA 56	Adolescentes		Adolescentes-jóvenes	
	Frecuencia	Porcentaje	Frecuencia	Porcentaje
Me lo compraron mis padres sin pedirlo	4	44	7	50
Me los compraron mis padres porque se los pedí	2	22	4	29
Me lo compraron otros familiares	2	22	0	0
Me lo compre yo mismo	0	0	0	0
Fue un regalo	0	0	0	0
Lo heredé de otra persona	1	12	3	21
TOTAL	9	100,00	14	100,00

Fuente: INEC

Adolescentes: Un 44% de los investigados aseguraron que sus padres fueron los que les compraron el celular, en promedio un 22% lo obtuvieron porque se los pidieron a sus padres u otros familiares.

Estos resultados concuerdan con lo expresado en la pregunta anterior

Adolescentes-Jóvenes: El 50% fue un regalo espontaneo mientras que en un 29% se los pidieron directamente y un 21% se los regalo otra persona.

Siguen siendo los padres los principales surtidores de los objetos de valor que tienen las estudiantes, ya sea pidiendo o por iniciativa propia ellos son los encargados de proporcionarlos.

Pregunta 57

¿Qué tipo de teléfono tienes actualmente?

PREGUNTA 57	Adolescentes		Adolescentes-jóvenes	
	Frecuencia	Porcentaje	Frecuencia	Porcentaje
Comprado nuevo	3	43	14	100
De segunda mano	4	57	0	0
TOTAL	7	100,00	14	100,00

Fuente: INEC

Adolescentes: El 57% de los investigados tienen un celular de segunda mano; mientras que un 43% se los compraron nuevos.

Por lo general en condiciones económicas bajas los padres prefieren comprar un celular usado ya que es más barato, sin embargo esto promueve la delincuencia ya que por lo general esos celulares son robados, también puede pasar que los padres o familiares adquieran un celular nuevo y regalan al hijo el que tenían.

Adolescentes-Jóvenes: El 100% lo obtuvieron nuevo de paquete.

La capacidad adquisitiva de estos hogares permite que las estudiantes tengan celulares tal vez no de primera tecnología pero si nuevos.

Pregunta 58

¿Quién paga habitualmente el gasto del móvil?

PREGUNTA 58	Adolescentes		Adolescentes-jóvenes	
	Frecuencia	Porcentaje	Frecuencia	Porcentaje
Yo mismo	2	29	2	14
Mis padres	5	71	10	72
Otros	0	0	2	14
TOTAL	7	100,00	14	100,00

Fuente: INEC

Adolescentes: El consumo del celular es en un 71% pagado por los padres; mientras que un 29% lo hacen por sí mismos.

A estas edades es muy complicado que los estudiantes tengan dinero como para comprar una recarga es por eso que deben esperar que sus padres lo hagan, sin embargo esta acción no es muy frecuente por lo que los estudiantes deben esperar largo tiempo para poder utilizar las funciones que necesitan tener saldo o crédito.

Adolescentes-Jóvenes: Un 72% de los investigados dijeron que los padres pagan el consumo del celular y apenas un 14% lo hacen con sus propios recursos.

De igual manera que el grupo anterior los padres son los encargados de recargar el celular sin embargo las estudiantes en un porcentaje no muy alto pero si representativo lo hacen personalmente, sin necesidad de pedir a nadie.

Pregunta 59

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

PREGUNTA 59	Adolescentes		Adolescentes-jóvenes	
	Frecuencia	Porcentaje	Frecuencia	Porcentaje
Es de tarjeta	4	57	6	43
Es de contrato	1	14	6	43
No lo se	2	29	2	14
	7	100,00	14	100,00

Fuente: INEC

Adolescentes: El 57% de los investigados tiene su celular en prepago o tarjeta, un 14% en plan o de contrato.

Asumiendo y en base a lo que hemos analizado casi el 85 % de los estudiantes utilizan tarjeta o actualmente lo que se denomina una recarga, como dije anteriormente es más fácil recargar cada tres o cuatro meses que tener un contrato mensual.

Adolescentes-Jóvenes: Un porcentaje similar en los dos casos tiene en contrato y de tarjeta este valor corresponde al 44% de los investigados.

Casi la mitad de las estudiantes tiene un plan lo que contrasta muy notoriamente con el grupo 1 donde casi ningún estudiante lo tenía, cabe resaltar que las diferencias en cuestiones económicas son muy marcadas, es decir la brecha social entre la clase alta y la baja parece que cada vez se aleja más.

Pregunta 60

¿Sabes cuánto gastas mensualmente en el teléfono móvil?

PREGUNTA 60	Adolescentes		Adolescentes-jóvenes	
	Frecuencia	Porcentaje	Frecuencia	Porcentaje
No lo se	4	57	0	0
5 dólares o menos	2	29	0	0
Entre 5 a 10 dólares	1	14	6	43
Entre 10 y 20 dólares	0	0	6	43
Entre 20 y 30 dólares	0	0	2	14
Más de 30 dólares	0	0	0	0
	7	100,00	14	100,00

Fuente: INEC

Adolescentes: El 57% no sabe cuánto gasta mensualmente en el consumo del celular, un 29% lo hace entre 5 dólares o menos y apenas un 14% lo hace entre los valores de 5 a 10 dólares.

La mayor parte de los estudiantes no saben con exactitud el valor de la recarga y una razón para ello es porque no la hacen; es por eso que muy difícilmente podrán tener o conocer un promedio mensual de gasto porque simplemente no tienen relación directa con esa actividad.

Adolescentes-Jóvenes: En promedio un 43% de los investigados gasta entre 0 y 10 dólares mensuales en el consumo de su celular y un 14% paga entre 20 y 30 dólares-.

El promedio de dinero gastado en este aparato es de más o menos 13 dólares mensuales en relación a nuestra situación actual las recargas o tarjetas de 10 dólares son las más utilizadas por las estudiantes y esto talves se deba a las promociones de las operadoras.

Pregunta 91

¿Cómo lo consigues?

PREGUNTA 91	Adolescentes		Adolescentes-jóvenes	
	Frecuencia	Porcentaje	Frecuencia	Porcentaje
Descargándote del internet	2	50	1	17
Los grabo de un amigo	2	50	1	17
Los compro en la tienda o en la calle	0	0	4	64
	4	100,00	6	100,00

Fuente: INEC

Adolescentes: Los investigados prefieren descargarse del internet o grabarlos de un amigo en un 50% respectivamente.

Adolescentes-Jóvenes: El 67% compra los contenidos para su celular en una tienda especializada, y en promedio un 17% no lo hace de esa manera.

Actualmente el internet nos da muchas ventajas para descargar contenido gratuito por lo que es muy difícil que se los compre, a pesar de que es más seguro se prefiere hacerlo de esta manera, otra forma de bajar contenido es mediante el bluetooth que hoy por hoy tienen casi todos los celulares y reiteramos no cuesta un centavo.

Es muy interesante ver cómo cambia la situación de un colegio a otro y esto es por la educación recibida en casa, al ser los padres profesionales tratan de cultivar en sus hijos la no piratería, sin embargo hay que tomar en cuenta que a más dinero se tenga mayor la posibilidad de comprar contenidos en lugar de bajárselos gratis.

Pregunta 101

¿Dónde está el televisor o televisores en tu casa?

PREGUNTA 101	Adolescentes		Adolescentes-jóvenes	
	Frecuencia	Porcentaje	Frecuencia	Porcentaje
En mi habitación	7	39	10	19
En la habitación de una hermano(a)	1	6	14	25
En la habitación de mis padres	6	33	13	24
En la sala de estar	4	22	8	15
En la cocina	0	0	8	15
En un cuarto de juegos	0	0	1	2
	18	100,00	54	100,00

Fuente: INEC

Adolescentes: El 33% tiene el televisor en su habitación, un 33% en la habitación de sus padres y un 22% en la sala de estar.

La mayoría de estudiantes en la actualidad ya poseen su propio cuarto o espacio físico dentro del hogar es por eso que es el lugar más indicado para tener la televisión, sin embargo todavía la mayoría de gente no cuenta con una habitación exclusiva para entretenimiento.

Adolescentes-Jóvenes: El 25% tiene la televisión en el cuarto de un hermano, un 24% en la habitación de sus padres y solamente un 19% en su habitación cabe destacar que un porcentaje correspondiente al 2% tiene un televisor en la sala de juegos.

Los resultados de esta pregunta nos indican que la mayoría de estudiantes posee en promedio entre 4 y 5 televisores, esto de cierta manera es bueno para las compañías que los venden pero muy malo para la unión familiar ya que por estar viendo la programación de turno dejan de lado la convivencia familiar.

Pregunta 115

¿De las siguientes cosas selecciona todas aquellas que tengas en tu casa?

PREGUNTA 115	Adolescentes		Adolescentes-jóvenes	
	Frecuencia	Porcentaje	Frecuencia	Porcentaje
Ordenador portátil	1	2	14	9
Impresora	0	0	13	8
Scanner	0	0	11	7
Web cam	0	0	9	6
USB o disco duro externo	5	10	11	7
MP3/MP4/Ipod	2	5	13	9
Cámara de fotos digital	6	14	14	9
Cámara de video digital	6	14	10	7
Televisión de pago	2	5	11	7
Equipo de música	6	14	13	8
Teléfono fijo	7	16	13	8
DVD	8	18	14	9
Disco duro multimedia	0	0	7	5
Ninguna de estas, tengo otras	1	2	0	0
	44	100,00	153	100,00

Fuente: INEC

Adolescentes: A pesar de que los porcentajes son parejos un 14% respectivamente prefiere las cámara de video, fotográfica y el equipo de música.

Los resultados indican que la mayor parte de las personas podrán dejar de tener muchas cosas importantes pero lo que no debe faltar es la tecnología como el equipo de música y el teléfono y es porque de cierta manera la comunicación en los hogares ya no es algo prioritario; razón por la cual prefieren hacer cosas individuales que familiares.

Adolescentes-Jóvenes: De la misma forma un 14% respectivamente prefiere el ordenador, la cámara digital y el MP3.

Al igual que con los televisores casi la totalidad de las estudiantes poseen todos estos aparatos tecnológicos, siendo los artefactos multimedia los preferidos por lo que representan en la actualidad en su entorno social.

Pregunta 116

¿Cómo consigues tu propio dinero?

PREGUNTA 116	Adolescentes		Adolescentes-jóvenes	
	Frecuencia	Porcentaje	Frecuencia	Porcentaje
Paga semanal	2	15	4	13
Cuando necesito algo me dan	4	32	10	32
En tu cumpleaños, fiestas, navidad...	2	15	12	39
Hago algún trabajo en casa	2	15	4	13
Hago algún trabajo fuera de casa	2	15	1	3
No me dan dinero	1	8	0	0
	13	100,00	31	100,00

Fuente: INEC

Adolescentes: Un 32% de los investigados sus padres les dan dinero solamente cuando necesitan, el 15% en promedio tienen diversas formas de conseguirlo.

Los padres siguen siendo el principal recurso que tiene los jóvenes para tener dinero, relativamente hablando es porque mientras están en clases prefieren mandarles dinero para que lo gasten en la escuela a prepararles un refrigerio nutritivo.

Adolescentes-Jóvenes: El 39% recibe dinero ya sea en fiestas tales como cumpleaños u otra celebración, un 32% pide cuando realmente lo necesita y en promedio un 13% tiene paga semanal o realiza un trabajo.

Pregunta 117

¿Con cuál de estas frases estás de acuerdo?

PREGUNTA 117	Adolescentes		Adolescentes-jóvenes	
	Frecuencia	Porcentaje	Frecuencia	Porcentaje
Tengo más dinero del que necesito	1	8	1	7
Tengo el dinero suficiente para mis necesidades	9	75	8	57
Tengo menos dinero del que necesito	2	17	5	36
	12	100,00	14	100,00

Fuente: INEC

Adolescentes: El 75% tiene dinero suficiente para sus necesidades, un 17% tiene menos dinero del que necesita y un 8% dice lo contrario.

Ya que los estudiantes son pequeños en edad los gastos son muy pocos y bajos ya que no tienen muchas alternativas en que gastar por lo que cualquier cantidad promedio (5 usd) que ellos tengan representara lo justo para sus necesidades actuales.

Adolescentes-Jóvenes: El 57% de los investigados tiene el dinero suficiente para sus necesidades, el 36% tiene menos dinero del que necesita y un 7% tiene más de lo que necesita.

A diferencia del grupo anterior las necesidades de las estudiantes ha aumentado sin embargo siguen siendo relativamente baratas ya que las estudiantes al ser mujeres en su totalidad no gastan mucho porque los que les invitan a salir son varones, de todas maneras un alto porcentaje piensa que necesita más.

5.2 REDES SOCIALES Y PANTALLAS

NIÑOS

Pregunta 9

¿Tengas o no internet en tu casa sueles utilizarlo?

PREGUNTA 9		
	Frecuencia	Porcentaje
NO	0	0
SI	30	100
	30	100,00

Fuente: INEC

En esta pregunta el 100% de las estudiantes respondieron que si lo utilizan y eso se explica por la necesidad social y académica que existe en la actualidad por trabajar con esta herramienta, independientemente de la clase social.

Pregunta 10

¿Para qué sueles utilizar el internet?

PREGUNTA 10		
	Frecuencia	Porcentaje
Para visitar páginas web	24	70
Para compartir videos, fotos, presentaciones...	4	12
Para usar el correo electrónico	2	6
Para descargar música	1	3
Para chatear o usar el Messenger	1	3
Para utilizar redes sociales	2	6
TOTAL	34	100,00

Fuente: INEC

El 70% lo utiliza para visitar páginas web, un porcentaje correspondiente al 12% lo hace para compartir videos y los demás valores muestran mínimos porcentajes.

El internet no solo es una herramienta para estudiar si no es útil para muchas aplicaciones más y esa información esta recopilada en diferentes páginas web, debido a la gran promoción que existe en diferentes campos los estudiantes acuden a estas páginas con más frecuencia.

Pregunta 19

¿Y cuál de ellas tienes?

PREGUNTA 19		
	Frecuencia	Porcentaje
Play station 2	5	13
Play station 3	8	20
Xbox 360	0	0
Wii	4	10
PSP	1	3
Nintendo DS	7	18
Game boy	1	3
Ninguna de las anteriores	14	35
	40	100,00

Fuente: INEC

El 20% asegura tener un play station 3, el 18% un Nintendo DS, el 13% un play station 2 y en porcentajes mínimos las demás consolas.

Es muy poco probable que un padre quiera gastar altas cantidades de dinero en un video consola que por lo general se utiliza para jugar, por un aparato que ellos consideran más útil como una computadora que de todas formas también sirve para jugar.

Pregunta 22

¿Dónde están?

PREGUNTA 22		
	Frecuencia	Porcentaje
Mi habitación	20	43
La habitación de un hermano(a)	10	21
El salón o cuarto de estar	9	19
La habitación de mis padres	6	13
En la cocina	0	0
En un cuarto de juegos	1	2
Otros sitios	1	2
	47	100,00

Fuente: INEC

Un 43% tiene su computador en su propia habitación, un 21% en la habitación de su hermano, un 19 en la sala de estar y un promedio del 2% en otros lugares.

Al igual que la computadora el lugar indicado para tenerlo es la habitación de cada estudiante o en un cuarto de estar que sea de uso exclusivo para este entretenimiento.

Pregunta 25

¿Cómo consigues tu propio dinero?

PREGUNTA 25		
	Frecuencia	Porcentaje
Paga semanal	3	8
Cuando necesito algo pido y me dan	11	28
En cumpleaños, fiestas, navidad o días especiales	8	20
Algún trabajo en casa	10	25
Algún trabajo fuera de casa	6	14
No me dan dinero	2	5
TOTAL	40	100,00

Fuente: INEC

El 28% lo recibe cuando se lo piden a sus padres, un 25% realizando labores en casa, un 20% en alguna celebración y un porcentaje muy bajo recibe una paga semanal.

Sigue siendo y con mucha razón los proveedores de dinero para el estudiante siguen siendo los familiares y principalmente en ocasiones especiales, se justifica este resultado ya que los estudiantes son muy pequeños para conseguir por ellos mismos su propio dinero.

Pregunta 26

¿Con cuál de estas frases estás de acuerdo?

PREGUNTA 26		
	Frecuencia	Porcentaje
Tengo más dinero del que necesito	2	7
Tengo el dinero suficiente para mis necesidades	20	67
Tengo menos dinero del que necesito	8	26
	30	100,00

Fuente: INEC

El 67% tiene el dinero suficiente para pagar sus gastos, el 26% tiene menos dinero del que necesita y apenas un 7% tiene más dinero del que necesita para sus gastos.

Se observa que la mayoría de los investigados tiene más dinero del que necesita y es por qué a estas edades no tienen muchos gastos, razón por la cual aparentemente les sobra mucho dinero.

Pregunta 27

Si tuvieras que elegir. ¿Con que te quedarías?

PREGUNTA 27		
	Frecuencia	Porcentaje
Internet	12	40
Televisión	11	37
No lo se	7	23
	30	100,00

Fuente: INEC

El 40% de los investigados prefiere el internet; mientras que un 37% la televisión.

En estudios anteriores se pudo notar que los estudiantes preferían ver la televisión con este boom tecnológico el internet al menos en este sector social está ganando mucho terreno y casi está a la par con la tv, sin embargo es preocupante que los estudiantes prefieran estos medios a estar con su familia.

Pregunta 28

Si tuvieras que elegir. ¿Con que te quedarías?

PREGUNTA 28		
	Frecuencia	Porcentaje
Internet	9	30
Teléfono móvil	13	43
No lo se	8	27
	30	100,00

Fuente: INEC

El 43% piensa que el teléfono móvil es su mejor opción ante un 30% que prefiere el internet.

Debido a que el uso más sencillo es de un celular los estudiantes lo prefieren mucho más que el internet esto se debe a la facilidad de adquisición y frecuencia de uso que tiene el celular en relación al internet.

Pregunta 29

Si tuvieras que elegir. ¿Con que te quedarías?

PREGUNTA 29		
	Frecuencia	Porcentaje
Videojuegos	12	40
Televisión	13	43
No lo se	5	17
	30	100,00

Fuente: INEC

En esta pregunta los resultados fueron muy parejos ya que el 43% prefiere la televisión; mientras que un 40% los videojuegos.

La televisión sigue siendo el preferido en este estudio, con respecto a los videojuegos la mayoría de los estudiantes lo relacionan mucho con el internet es por eso que el porcentaje es casi similar que en la anterior pregunta.

Pregunta 30

Si tuvieras que elegir. ¿Con que te quedarías?

PREGUNTA 30		
	Frecuencia	Porcentaje
Teléfono móvil	11	37
Televisión	12	40
No lo se	7	23
	30	100,00

Fuente: INEC

De igual forma que la pregunta anterior los resultados casi se asemejan e porcentaje, un 40% eligió la televisión ante un 37% de los teléfonos móviles.

La televisión da un entretenimiento mayor que un celular, debido a la variedad de alternativas que ofrece; mientras que el celular solamente y en su gran mayoría sirve para recibir y hacer llamadas y mensajes.

Pregunta 31

Si tuvieras que elegir. ¿Con que te quedarías?

PREGUNTA 31		
	Frecuencia	Porcentaje
Teléfono móvil	12	40
Videojuegos	11	37
No lo se	7	23
	30	100,00

Fuente: INEC

El 40% prefiere utilizar el celular ante un 37% que prefieren los videojuegos

En los resultados anteriores vimos cómo es muy complicado la adquisición de una consola de videojuegos y a pesar de que en el internet hay muchos juegos no se comparan con los que ofrecería una de ellas, es por eso que los estudiantes ante esto prefieren el celular.

ADOLESCENTES, ADOLESCENTES-JOVENES

Pregunta 7

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

PREGUNTA 7	Adolescentes		Adolescentes-jóvenes	
	Frecuencia	Porcentaje	Frecuencia	Porcentaje
Ir a mi habitación a leer, navegar, jugar....	2	17	10	71
Navegar, jugar ver tele con mi familia	4	33	4	29
Leer, estudiar, irme adormir	4	33	0	0
Hablar con mi familia	2	17	0	0
	12	100,00	14	100,00

Fuente: INEC

Adolescentes: En promedio un 33% de los investigados después de cenar va a estudiar o mirar televisión con su familia, de igual manera en promedio un 17% prefiere conversar o ir a la habitación a leer.

En el caso de los adolescentes prefieren estar con sus padres descansando o simplemente ir a dormir.

Adolescentes-Jóvenes: El 71% de los investigados va a su habitación a jugar o navegar, mientras que un 29 % prefiere hacer actividades con la familia.

Los jóvenes adolescentes sin embargo tienen una preferencia por navegar en el internet y esto se debe a que tienen mayor facilidad de usar este tipo de tecnología ya que la mayoría de ellas tiene el servicio ilimitado lo que causa un rompimiento total de las relaciones entre padres e hijas en este caso.

PREGUNTA 8

¿Qué lees?

PREGUNTA 8	Adolescentes		Adolescentes-jóvenes	
	Frecuencia	Porcentaje	Frecuencia	Porcentaje
Nada	0	0	0	0
Solo lecturas obligadas por el colegio	3	25	3	21
Otras lecturas: libros, revistas, comics...	9	75	11	79
	12	100,00	14	100,00

Fuente: INEC

Adolescentes: El 75% de los investigados lee espontáneamente algo que le gusta ; mientras que el 25% solamente lo que le obligan en la escuela.

Adolescentes-Jóvenes: El 79% le gusta leer cualquier tipo de lecturas; mientras que solo un 21% lo hace por obligación.

En este caso muy particular podemos observar que tanto los jóvenes, como jóvenes adolescentes tienen mucha preferencia por leer libros, revistas o comics, pero hay que tomar en cuenta que no lo hacen todos los días sino eventualmente siendo las revistas las más adquiridas por los dos grupos.

PREGUNTA 9

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

PREGUNTA 9	Adolescentes		Adolescentes-jóvenes	
	Frecuencia	Porcentaje	Frecuencia	Porcentaje
Nada	1	8	0	0
30 minutos	5	43	0	0
Entre 30 minutos y una hora	4	33	0	0
Entre una y dos horas	1	8	0	0
Entre dos y tres horas	1	8	1	7
Más de tres horas	0	0	13	93
TOTAL	12	100,00	14	100,00

Fuente: INEC

Adolescentes: El 43% solo dedica 30 minutos a realizar las tareas, un 33% menos de una hora y en promedio un 8% menos de tres horas.

Debido a la terrible y mediocre educación que están recibiendo los estudiantes vemos que solamente una hora les basta para realizar un deber, también podríamos pensar que ellos aprenden muy bien en la escuela y es por eso que no necesitan realizar tareas, sin embargo el promedio en educación es muy bajo como para poder pensar eso.

Adolescentes-Jóvenes: El 93% de los investigados dedica más de tres horas en la elaboración de sus tareas; mientras que apenas un 7% menos de ese tiempo.

En el otro grupo y aclarando que estas estudiantes son de un colegio particular la cosa cambia, ellas necesitan más de tres horas para realizarla; sin embargo eso no quiere decir que están aprendiendo sino por el contrario las están mecanizando sin preocuparse o no que tengan un aprendizaje significativo.

PREGUNTA 10

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

PREGUNTA 10	Adolescentes		Adolescentes-jóvenes	
	Frecuencia	Porcentaje	Frecuencia	Porcentaje
Nada	0	0	0	0
30 minutos	5	42	0	0
Entre 30 minutos y una hora	4	33	0	0
Entre una y dos horas	3	25	1	7
Entre dos y tres horas	0	0	6	40
Más de tres horas	0	0	8	53
TOTAL	12	100,00	15	100,00

Fuente: INEC

Adolescentes: El 42% realiza la tarea entre semana 30 minutos, un 33% menos de una hora y un 25% entre una y dos horas.

Adolescente-Jóvenes: El 53% lo realiza más de tres horas; mientras que un 40% entre dos horas y tres.

Vemos como claramente se puede distinguir que no varían los resultados en relación a la pregunta anterior por lo que el análisis seguirá siendo el mismo.

PREGUNTA 14

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

PREGUNTA 14	Adolescentes		Adolescentes-jóvenes	
	Frecuencia	Porcentaje	Frecuencia	Porcentaje
NO	3	38	0	0
SI	5	62	14	100
TOTAL	8	100,00	14	100,00

Fuente: INEC

Adolescentes: El 62% de los investigados utiliza el internet para realizar sus tareas; sin embargo un 38% no lo hace.

Adolescentes-Jóvenes: El 100% de los investigados en este grupo lo utiliza como herramienta de consulta.

La actualidad educativa requiere mucho de este instrumento para realizar las tareas ya que cuentan con abundante información en todas las asignaturas por lo que es más fácil quedarse en casa investigando que perder el tiempo yendo a la biblioteca sin embargo esto puede ser perjudicial, ya que se pierde ese espíritu investigativo, observamos que en el grupo 2 el 100% utiliza este medio; mientras que el grupo uno no llega a ese número pero si a una cifra representativa.

PREGUNTA 15

¿Qué tipo de herramientas utilizas para ello?

PREGUNTA 15	Adolescentes		Adolescentes-jóvenes	
	Frecuencia	Porcentaje	Frecuencia	Porcentaje
Internet, buscadores y páginas web	7	64	13	48
CD interactivo	0	0	0	0
Enciclopedias digitales	0	0	3	21
Word, power point, excel, etc...	4	36	11	41
	11	100,00	27	100,00

Fuente: INEC

Adolescentes: E 64% utiliza los buscadores y páginas web especializadas; mientras que un 36% no lo hace.

Adolescentes jóvenes: El 48% utiliza los buscadores, un 41% trabaja en el office y un 21% con enciclopedias digitales.

Los resultados indican que a la par de la investigación en el internet los estudiantes utilizan los programas del office, siendo este el principal medio para plasmarla investigación, en los dos casos el porcentaje es alto y apenas un reducido grupo de estudiante utilizan los caducos (no en tecnología) Cd`s interactivos como apoyo en sus estudios, y esto se debe a que dichos cd`s no llenan las expectativas de los estudiantes y además su costo es muy alto.

PREGUNTA 61

¿El móvil te sirve principalmente para.....

PREGUNTA 61	Adolescentes		Adolescentes-jóvenes	
	Frecuencia	Porcentaje	Frecuencia	Porcentaje
Hablar	5	18	15	13
Enviar mensajes	5	18	14	12
Chatear	0	0	5	4
Navegar por internet	0	0	5	4
Jugar	5	17	10	9
Como reloj o despertador	1	4	14	12
Ver fotos y/o videos	2	7	7	6
Hacer fotos	1	4	11	9
Grabar videos	2	7	6	6
Como agenda	2	7	6	6
Como calculadora	2	7	11	9
Escuchar música o la radio	2	7	11	9
Ver la televisión	1	4	0	0
Descargar (fotos, juegos, fondos, tonos)	0	0	1	1
	28	100,00	116	100,00

Fuente: INEC

Adolescentes: El 18% lo utiliza tanto para hablar como para enviar mensajes, un 17% para jugar y un porcentaje mínimo para las demás funciones.

Adolescentes-Jóvenes: El 13% lo utiliza para hablar con otras personas, un 12% para enviar mensajes o para despertarse en la mañana, un 9% para tomar fotos y en un porcentaje menor para las demás funciones.

En los dos casos el celular sirve básicamente para hablar, enviar mensajes y jugar; las otras aplicaciones pese a ser muy entretenidas y ofrecer una gama de alternativas

no las usan debido a que es muy difícil bajarse las aplicaciones ya sea por el costo o porque sus celulares no son de tecnología avanzada.

PREGUNTA 62

¿Con que personas sueles comunicarte más en el móvil?

PREGUNTA 62	Adolescentes		Adolescentes-jóvenes	
	Frecuencia	Porcentaje	Frecuencia	Porcentaje
Con mi padre	4	25	10	19
Con mi madre	5	30	11	20
Con mis hermanos(as)	3	19	8	15
Con mis familiares	2	13	8	15
Con mis amigos(as)	2	13	15	27
Con mi novio	0	0	2	4
TOTAL	16	100,00	54	100,00

Fuente: INEC

Adolescentes: El 30% habla preferencialmente con su madre, un 25% lo hace con su padre, el 19% lo hace con sus hermanos y en un 13% con sus amigos o novios.

Los adolescentes suelen comunicarse más con sus padres y familiares y esto se debe a que son estudiantes muy pequeñas para tener una vida social muy amplia y mucho menos tener novio.

Adolescentes-Jóvenes: El 27% de los investigados hablan con sus amigos, un 20% prefiere hablar con la madre, el 19% con su padre y un 15% con sus hermanos o familiares.

Se observa que si bien es cierto la tendencia se mantiene a la del grupo I, aquí aparece un porcentaje significativo en lo que se refiere a la comunicación con sus amigas, sin embargo el porcentaje es bajo, no porque no les gustaría conversar sino porque en la actualidad hay otras formas de hacerlo.

PREGUNTA 70

Habitualmente. ¿Sueles jugar con video juegos u ordenador?

PREGUNTA 70	Adolescentes		Adolescentes-jóvenes	
	Frecuencia	Porcentaje	Frecuencia	Porcentaje
NO	7	58	9	64
SI	5	42	5	36
TOTAL	12	100,00	14	100,00

Fuente: INEC

Adolescentes: El 58% no juega video juegos; mientras que el 42% si lo hace.

Adolescentes-Jóvenes: El 64% no lo hace en cambio un 36% le llama la atención jugar en una consola o computador.

En esta pregunta gana el no con un porcentaje mayor a la mitad en los dos casos y esto es porque los estudiantes frente al ordenador prefieren hacer otras actividades tales como chatear, mensajear, escuchar música o ver videos, un porcentaje significativo si lo hace sin embargo la tendencia es dejar los videojuegos por la navegación en el internet.

PREGUNTA 71

De la siguiente lista elige la consola que tengas

PREGUNTA 71	Adolescentes		Adolescentes-jóvenes	
	Frecuencia	Porcentaje	Frecuencia	Porcentaje
Play station 2	3	50	3	22
Play station 3	0	0	2	15
Xbox 360	0	0	1	7
Wii	0	0	3	21
PSP	0	0	1	7
Nintendo DS	0	0	3	21
Game boy	1	17	1	7
Ninguna de las anteriores	2	33	0	0
	6	100,00	14	100,00

Adolescentes: El 50% afirma tener un play station en su casa, el 33% no tiene ninguna consola y un 17% posee el Gameboy.

Se observa que la mayoría de estudiantes tiene play station 2 y eso se debe a que su valor en relación a las demás es más barato, de ello podemos concluir que si el porcentaje de las estudiantes que juegan en el ordenador es bajo se debe básicamente a que esta consola ofrece mayores alternativas que el computador.

Adolescentes-Jóvenes: El 22% tiene un play station 2, un 21% tiene el Wii, el 15 de los investigados posee un play station 3 y finalmente en un porcentaje mínimo tienen las demás consolas.

Las jóvenes adolescentes sin embargo tienen una mayor variedad de las consolas, debido a la facilidad que tienen de adquirirlas poseen lo que va saliendo al mercado con mucha más facilidad que las del grupo anterior.

PREGUNTA 72

¿Juegas con el Play Station 2?

PREGUNTA 72	Adolescentes		Adolescentes-jóvenes	
	Frecuencia	Porcentaje	Frecuencia	Porcentaje
NO	1	20	1	20
SI	4	80	4	80
TOTAL	5	100,00	5	100,00

Fuente: INEC

El 80% de los dos grupos investigados afirma tener un play station 2; mientras que un 20% no lo tiene

Siendo la más accesible entre las consolas un 80% en promedio de los dos grupos juega con esta consola ya que ofrece una gran variedad de juegos para todos los gustos y es económicamente más accesible obtenerla.

PREGUNTA 73**Play station 2. ¿Tienes alguno de estos juegos?**

PREGUNTA 73	Adolescentes		Adolescentes-jóvenes	
	Frecuencia	Porcentaje	Frecuencia	Porcentaje
Pro evolution soccer 2008	1	16	0	0
Fifa 2008	1	16	3	17
Need for speed	0	0	0	0
Pro evolution soccer 2009	1	17	2	13
Fifa 2009	0	0	2	13
Grand theft auto: San Andres platinum	1	17	2	13
God of war 2	0	0	2	13
Los Simpson	1	17	4	25
Singstar. Canciones de Disney	1	17	0	0
Ninguno	0	0	1	6
	6	100,00	16	100,00

Fuente: INEC

Adolescentes: El 17% prefiere jugar PES, San Andrés, Los Simpson.

Adolescentes-Jóvenes: El 25% juega los Simpson, el 17% FIFA 2008 en tanto con un 13% FIFA 2009, PES, God of war son juegos solicitados.

Al hablar de juegos de play station 2 tenemos que referirnos a los clásicos de siempre, el futbol como siempre un juego que ofrece una gran cantidad de emociones, San Andrés también es muy solicitado en los dos grupos, es muy razonable que los prefieran ya que representan de cierta forma nuestra realidad tanto en el deporte como el la violenta sociedad en la que vivimos.

PREGUNTA 74**¿Juegas con el Play Station 3?**

PREGUNTA 74	Adolescentes		Adolescentes-jóvenes	
	Frecuencia	Porcentaje	Frecuencia	Porcentaje
NO	2	40	4	80
SI	3	60	1	20
TOTAL	5	100,00	5	100,00

Fuente: INEC

Adolescentes: El 60% de los investigados si tiene el play station 3 y un 40% no lo tiene.

Esta pregunta no concuerda con la realidad con la que estamos analizando ya que un gran porcentaje juega esta consola siendo una de las más caras que existe en el mercado, podríamos decir que si bien es cierto juegan no siempre es porque la tengan.

Adolescentes-Jóvenes: El 80% de los investigados si tiene el play station 3; mientras un 20% no lo tiene.

Las estudiantes de este grupo en un gran porcentaje no posee esta consola o por lo menos no les atrae jugar, talves sea porque prefieren dedicar su tiempo en el internet que en los videojuegos como ya analizamos en preguntas anteriores.

PREGUNTA 75**Play station 3. ¿Tienes alguno de estos juegos?**

PREGUNTA 75	Adolescentes		Adolescentes-jóvenes	
	Frecuencia	Porcentaje	Frecuencia	Porcentaje
Pro evolution soccer 2009	2	32	1	17
Call of dutty	0	0	2	32
Beijin 2008 .Juegos Olímpicos.	1	17	0	0
FIFA 2009	1	17	0	0
Assasins Creed	0	0	1	17

Gran turismo 5	0	0	0	0
Prince of Persia	0	0	1	17
Metal gear solid 4	0	0	0	0
Pro evolution soccer 2008	0	0	0	0
Grand theft auto 2004	0	0	1	17
FIFA 2008	1	17	0	0
Ninguno	1	17	0	0
	6	100,00	6	100,00

Fuente: INEC

Adolescentes: El 32% de los investigados prefiere jugar PES; mientras que en un promedio del 17% juegan Olimpiadas y FIFA.

Las jóvenes siguen prefiriendo el futbol antes que otro juego en lo que respecta a esta consola, como dijimos anteriormente la realidad en que vivimos hace que esos juegos reflejen su comportamiento.

Adolescentes-jóvenes: El 32% prefiere un juego de guerra como Call of Dutty y en un promedio de 17% eligen los juegos de acción.

Cambiar el futbol por la guerra es la constante en esta pregunta, en cuanto a la resolución del play station 3 es mucho mejor que el 2 y las imágenes de Call Dutty son muy realistas razón por la cual prefieren este juego en este tipo de consolas.

PREGUNTA 76

¿Juegas con la XBOX 360?

PREGUNTA 76	Adolescentes		Adolescentes-jóvenes	
	Frecuencia	Porcentaje	Frecuencia	Porcentaje
NO	3	60	4	80
SI	2	40	1	20
TOTAL	5	100,00	5	100,00

Fuente: INEC

Adolescentes: El 60% de los investigados no tiene esta consola; mientras que un 40% si lo tiene.

Adolescentes-Jóvenes: El 80% de los investigados no tiene esta consola; mientras que un 20% si lo tiene.

La mayoría de estudiantes en los dos grupos no juegan con esta consola, por lo general el hecho de tener una ya no genera la necesidad de tener otra por lo que si los estudiantes juegan con el Xbox será porque se los presta un amigo o familiar cercano.

PREGUNTA 77

XBOX 360. ¿Tienes alguno de estos juegos?

PREGUNTA 77	Adolescentes		Adolescentes-jóvenes	
	Frecuencia	Porcentaje	Frecuencia	Porcentaje
Grand theft auto IV	0	0	0	0
Gears of war classics	0	0	0	0
Halo 3	1	34	0	0
Pro evolution soccer 2009	0	0	0	0
FIFA 2008	0	0	0	0
Call of dutty	0	0	1	100
Assasins creed	0	0	0	0
Lost Odyssey	0	0	0	0
Soul calibur IV	0	0	0	0
Ninja gaiden 2	1	33	0	0
Ninguno	1	33	0	0
	3	100,00	1	100,00

Fuente: INEC

Adolescentes: El 34% juega Halo, un 33% no juega ningún juego o Ninja gaiden al ser muy pocos estudiantes que juegan estos juegos el análisis sería muy aleatorio.

Adolescentes-jóvenes: De la misma forma analizar este resultado es muy subjetivo porque solo una estudiante lo tiene y representa el 100%.

PREGUNTA 78**¿Juegas con Nintendo Wii?**

PREGUNTA 78	Adolescentes		Adolescentes-jóvenes	
	Frecuencia	Porcentaje	Frecuencia	Porcentaje
NO	2	40	1	20
SI	3	60	4	80
TOTAL	5	100,00	5	100,00

Fuente: INEC

Adolescentes: El 60% si juega con esta consola y un 40% no lo hace.

Adolescentes-Jóvenes: El 80% si ha jugado alguna vez con el wii y solo un 29% no lo ha hecho nunca.

Este juego después del play station es el preferido por los estudiantes ya que posee algo que al menos las consolas de Sony no tenían que es el juego virtual en una época se puso de moda esa forma de jugar, pero en la actualidad ya dejo de ser tan utilizada como al principio.

PREGUNTA 79**Nintendo Wii. ¿Tienes algunos de estos juegos?**

PREGUNTA 79	Adolescentes		Adolescentes-jóvenes	
	Frecuencia	Porcentaje	Frecuencia	Porcentaje
Wii Paly	2	50	1	6
Mario Kart	0	0	3	17
Wii Fit	0	0	1	6
Super Mario Galaxy	2	50	2	11
Super Smash Bros brawl	0	0	4	20
Mario y Sonics en los juegos olímpicos	0	0	3	17
Big brain academy	0	0	0	0
Trivial	0	0	0	0
Links crossbow training + Wii Zapper	0	0	1	6
Mario Party 8	0	0	3	17

Ninguno	0	0	0	0
	4	100,00	18	100,00

Fuente: INEC

Adolescentes: El 50% de los investigados juega Wii Paly y Super Mario Galaxy

Adolescentes-Jóvenes: El 20% juega Super Smash Bross, un 17% se entretiene con cualquier versión de Mario Bross.

En cuestión de juegos para Wii el pack que incluye esta consola es el más utilizado por los estudiantes tanto del grupo I como del II, cabe recalcar que Mario Bross es uno de los juegos que en Nintendo se vende y se juega con más frecuencia.

PREGUNTA 80

¿Juegas con la PSP?

PREGUNTA 80	Adolescentes		Adolescentes-jóvenes	
	Frecuencia	Porcentaje	Frecuencia	Porcentaje
NO	2	40	4	80
SI	3	60	1	20
TOTAL	5	100,00	5	100,00

Fuente: INEC

Adolescentes: El 60% si ha jugado con el PSP en tanto un 40% no lo ha hecho.

La mayor parte de los estudiantes de una u otra forma ha tenido la posibilidad de jugar con el PSP.

Adolescentes-jóvenes: En este caso y a diferencia del grupo anterior solo un 20% ha jugado con el PSP; mientras que un 80% no lo ha hecho.

Las estudiantes prefieren otro tipo de actividades a jugar videojuegos es muy notorio darse cuenta que no les interesa este tipo de artefactos y reitero que prefieren navegar en el internet donde interactúan con sus demás amigos.

PREGUNTA 81**PSP. ¿Tienes alguno de estos juegos?**

PREGUNTA 81	Adolescentes		Adolescentes-jóvenes	
	Frecuencia	Porcentaje	Frecuencia	Porcentaje
Pro evolution soccer 2008	0	0	0	0
FIFA 2008	0	0	0	0
Grand Theft auto:Vice city	2	50	1	25
Tekken:Dark resurrection platinum	0	0	0	0
WWE Smackdown vs Raw 2008	0	0	0	0
Final Fantasy VII: Crisis core	0	0	1	25
FIFA 2009	0	0	0	0
Los Simpson, el video juego	0	0	1	25
God of war: Chains of Olympus	0	0	1	25
Buzz, concurso de bolsillo	0	0	0	0
Ninguno	2	50	0	0
	4	100,00	4	100,00

Fuente: INEC

Adolescentes: El 50% juega Vice city y en el mismo porcentaje no lo hace.

Adolescentes-Jóvenes: En este caso se reparte equitativamente las preferencias ya que con un 25% Vice city, final Fantasy, los Simpson y God of war son los juegos preferidos para esta consola.

En esta consola el juego preferido es San Andrés en los dos grupos con un porcentaje promedio muy alto, debido a la gran cantidad de violencia que existe en este juego lo ha hecho uno de los preferidos por la juventud.

PREGUNTA 82**¿Juegas con el Nintendo DS?**

PREGUNTA 82	Adolescentes		Adolescentes-jóvenes	
	Frecuencia	Porcentaje	Frecuencia	Porcentaje
NO	1	20	2	40
SI	4	80	3	60
TOTAL	5	100,00	5	100,00

Fuente: INEC

Adolescentes: El 80% si juega con esta consola; mientras que un 20% no lo ha hecho nunca.

Adolescentes-Jóvenes: De la misma manera un porcentaje correspondiente al 60% si lo ha hecho mientras que un 40% no ha tenido la oportunidad de jugar con esta consola.

La mayoría de estudiantes juega Nintendo DS y es porque en el mercado ecuatoriano esta consola fue una de las primeras en posicionarse en el mercado en cuestión de aparatos electrónicos portátiles.

PREGUNTA 83**Nintendo DS. ¿Tienes alguno de estos juegos?**

PREGUNTA 83	Adolescentes		Adolescentes-jóvenes	
	Frecuencia	Porcentaje	Frecuencia	Porcentaje
New Super Mario Bros	1	20	2	33
Cocina conmigo	0	0	0	0
Magia en acción	0	0	0	0
42 juegos de siempre	0	0	0	0
Brain Trainnig: El doctor Kawashima	1	20	0	0
Mario y Sonico en los juegos olímpicos	0	0	0	0
Mario Kart DS	1	20	2	33
Mas Brain Training	0	0	0	0
Guitar Hero: On tour	1	20	2	34

Imagina ser mama	1	20	0	0
Ninguno	0	0	0	0
	5	100,00	6	100,00

Fuente: INEC

Adolescentes: Mario Bross, Guitar Hero, Brain training con un 20% son los juegos preferidos para esta consola.

Adolescentes-Jóvenes: Con un 34% Guitar Hero es el preferido, mientras que en un 33% respectivamente cualquier versión de Mario Bross es la elección de los investigados.

Mario es un icono de este juego razón por la cual se lo relaciona mucho con esta consola y es por eso que la mayoría de estudiantes juegan Mario en sus diversas categorías.

PREGUNTA 84

¿Juegas con el Gameboy?

PREGUNTA 84	Adolescentes		Adolescentes-jóvenes	
	Frecuencia	Porcentaje	Frecuencia	Porcentaje
NO	2	50	4	80
SI	2	50	1	20
TOTAL	4	100,00	5	100,00

Fuente: INEC

Adolescentes: El 50% de los investigados no juega con esta consola; mientras que el otro 50% si lo hace.

Adolescentes-Jóvenes: El 80% nunca ha jugado con esta consola y apenas un 20% si lo ha hecho.

El Gameboy es un juego muy desactualizado por lo cual muy pocas personas lo tienen y eso se demuestra en los resultados ya que muy pocos de los investigados lo tienen.

PREGUNTA 85**Game boy. ¿Tienes alguno de estos juegos?**

PREGUNTA 85	Adolescentes		Adolescentes-jóvenes	
	Frecuencia	Porcentaje	Frecuencia	Porcentaje
Super Mario Bros	1	25	1	34
Boktai: The sun is your hand	0	0	0	0
Pokemon yellow	1	25	1	33
Final Fantasy Tactics advance	0	0	0	0
Leyend of Zelda DX	0	0	0	0
Mario Tennis	2	50	0	0
Dragón Ball Z	0	0	0	0
Asterix y Olbelix	0	0	0	0
Los sims toman la calle	0	0	0	0
Pokemon esmeralda	0	0	0	0
Ninguno	0	0	1	33
	4	100,00	3	100,00

Fuente: INEC

Adolescentes: Dentro de los pocos investigados que juegan con esta consola un 50% juega Mario Tennis y en un 25% juega Pokemon y Super Mario.

Los estudiantes en este tipo de juegos prefieren todos aquellos donde el protagonista es Mario, eso se debe a que este personaje fue uno de los iniciadores en los videojuegos y al ser más conocidos tienen preferencia.

Adolescentes jóvenes: El 34% muestra su preferencia por Super Mario, un 33% Pokemon y en el mismo porcentaje ninguno de ellos.

Las estudiantes de esta edad no juegan mucho con esta consola pero como dije anteriormente prefieren todo lo relacionado con Mario Bros.

PREGUNTA 86

¿Juegas con el ordenador?

PREGUNTA 86	Adolescentes		Adolescentes-jóvenes	
	Frecuencia	Porcentaje	Frecuencia	Porcentaje
NO	1	20	1	20
SI	4	80	4	80
TOTAL	5	100,00	5	100,00

Fuente: INEC

En ambos grupos de investigación el 80% si juega con el ordenador; mientras que un 20% no lo ha hecho.

Este es un aparato que la mayoría de estudiantes lo tiene ya que ofrece una gran variedad de funciones y una de ellas es la de permitirles jugar, al tener en casi todos los hogares un ordenador los estudiantes de los dos grupos tienen una mayor accesibilidad a utilizarlos que con otro tipo de dispositivo electrónico.

PREGUNTA 87

Ordenador. ¿Tienes alguno de estos juegos?

PREGUNTA 87	Adolescentes		Adolescentes-jóvenes	
	Frecuencia	Porcentaje	Frecuencia	Porcentaje
Los sims 2 y sus hobbies	0	0	3	28
Los sims Megaluxe	1	25	3	27
World of Warcraft	0	0	1	9
World of Warcraft-The Burning Crusade	0	0	1	9
Los sims: cocina, baño, accesorios	0	0	1	9
Call of Dutty: Modern Warfare	1	25	1	9
Activa tu mente	0	0	0	0
Sacred 2: Fallen angel	0	0	0	0
Brain trainer 2	0	0	0	0
World of Warcraft-Battle Chest	0	0	1	9
Ninguno	2	50	0	0

	4	100,00	11	100,00
--	---	--------	----	--------

Fuente: INEC

Adolescentes: El 50% no tiene ningún juego preferido para jugar en el computador y un 25% juega Call of Dutty o Los sims.

Pese a que tienen mayor facilidad para jugar en un ordenador no existe el interés de jugar este tipo de juegos ya que su software es externo, los estudiantes prefieren utilizar los juegos que la web les ofrece por esa razón es que los resultados son minoritarios con respecto a los juegos que se les ofrece.

Adolescentes jóvenes: En promedio un 28% juega cualquier versión de los sims y con un 9% la elección es para los demás juegos.

En este grupo las estudiantes prefieren los que se relacionan con los sims, al ser un juego que se acerca más a una convivencia personal las estudiantes lo asimilan como parte de su vida.

PREGUNTA 88

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

PREGUNTA 88	Adolescentes		Adolescentes-jóvenes	
	Frecuencia	Porcentaje	Frecuencia	Porcentaje
Menos de una hora	2	40	1	20
Entre una hora y dos	0	0	2	40
Más de dos horas	0	0	1	20
No lo se	2	40	0	0
Nada	1	20	1	20
TOTAL	5	100,00	5	100,00

Fuente: INEC

Adolescentes: El 40% afirma que juega menos de una hora y en el mismo porcentaje no saben cuánto tiempo lo hacen.

Casi la mitad de los estudiantes no juega mucho tiempo con la consola eso se debe a que están en el periodo escolar y los padres o la persona con quienes ellos se quedan dan prioridad a las responsabilidades académicas antes que a las distracciones.

Adolescentes-jóvenes: Entre una hora y dos el 40% de los investigados juegan videojuegos, un 20% lo hace menos de una hora o no sabe cuánto tiempo juega.

La mayor parte de estudiantes juegan más de una hora, como las estudiantes ya son un poco más adultas ya organizan la parte académica con la parte de entretenimiento para que no las afecte en su vivir diario.

PREGUNTA 89

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

PREGUNTA 89	Adolescentes		Adolescentes-jóvenes	
	Frecuencia	Porcentaje	Frecuencia	Porcentaje
Menos de una hora	2	40	1	17
Entre una hora y dos	1	20	2	33
Más de dos horas	0	0	3	50
No lo se	1	20	0	0
Nada	1	20	0	0
TOTAL	5	100,00	6	100,00

Fuente: INEC

Adolescentes: El 40% juega menos de una hora; mientras con un 20% los investigados afirmaron jugar entre una hora y dos, nada y no saben cuánto tiempo lo hacen.

Como podemos observar los resultados se mantienen entonces el análisis se limita a lo anteriormente mencionado.

Adolescentes-jóvenes: El 50% juega más de dos horas, un 33% entre una hora y dos y finalmente un 17% menos de una hora.

En este grupo aumenta el contacto con la consola ya que la mitad de las estudiantes juega más de dos horas, al ser fin de semana buscan una manera de distraerse luego de 5 días de intenso trabajo en el colegio.

PREGUNTA 90**¿Tienes juegos pirateados?**

PREGUNTA 90	Adolescentes		Adolescentes-jóvenes	
	Frecuencia	Porcentaje	Frecuencia	Porcentaje
No, ninguno	3	60	1	25
Sí, tengo alguno	1	20	1	25
Si, casi todos los que tengo	1	20	2	50
	5	100,00	4	100,00

Fuente: INEC

Adolescentes: El 60% de los investigados no tiene juegos pirateados, un 20 % si los tiene y el mismo porcentaje afirma tenerlos todos.

Se observa que la mayoría de estudiantes no los tienen sin embargo como analizamos en preguntas anteriores ellos prefieren jugar en la computadora, donde no se necesita compara un cd o por lo menos no es tan indispensable para jugar.

Adolescentes-jóvenes: El 50% ha comprado juegos pirateados, un 25% si tiene alguno o no tiene ninguno.

En este grupo los estudiantes tenían una alta variedad de consolas por lo que existiría la posibilidad de comprar muchos cd's, sin embargo ya que los precios de cada cd original es muy caro, la mayoría de estudiantes prefiere los pirateados.

PREGUNTA 100**¿Cuántos televisores hay en tu casa?**

PREGUNTA 100	Adolescentes		Adolescentes-jóvenes	
	Frecuencia	Porcentaje	Frecuencia	Porcentaje
Ninguno	3	25	0	0
1	2	17	1	7
2	3	24	0	0
3	2	17	6	40
Más de tres	2	17	8	53
TOTAL	12	100,00	15	100,00

Adolescentes: El 25% de los investigados no tienen televisor en casa, un 24% tiene dos televisores y un 17% tiene respuestas variadas.

Las familias de esta condición económica no tienen muchos televisores y es por eso que un porcentaje muy bajo apenas tiene dos de ellos.

Adolescente-jóvenes: El 53% tiene más de tres, el 40% tiene tres televisores y apenas un 7% solamente tiene un televisor.

A diferencia del grupo anterior y de la misma forma analizando la parte económica observamos como la mayoría de estudiantes cuentan en sus hogares con más de tres televisores y esto puede explicarse a que al tener mayor facilidad de adquirir cosas, se compran la televisión de turno o sea la que sale al mercado y entonces es por eso que empiezan a coleccionar televisores.

PREGUNTA 118

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

PREGUNTA 118	Adolescentes		Adolescentes-jóvenes	
	Frecuencia	Porcentaje	Frecuencia	Porcentaje
Internet	9	75	11	79
Televisión	2	17	1	7
No lo se	1	8	2	14
	12	100,00	14	100,00

Fuente: INEC

Adolescentes: El 75% de los investigados prefiere el internet y un 17% la televisión.

Adolescentes-Jóvenes: De la misma forma que el grupo anterior un 79% prefiere el internet y apenas un 7% la televisión

Los resultados son muy claros en esta pregunta en ambos grupos prefieren el internet a la televisión y podría decir que prefieren la computadora a la televisión por la variedad de alternativas que ofrece, sobre todo las redes sociales que actualmente son la prioridad de los estudiantes.

PREGUNTA 119

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

PREGUNTA 119	Adolescentes		Adolescentes-jóvenes	
	Frecuencia	Porcentaje	Frecuencia	Porcentaje
Internet	5	42	7	50
Teléfono móvil	6	50	5	36
No lo se	1	8	2	14
	12	100,00	14	100,00

Fuente: INEC

Adolescentes: Un 50% prefiere el celular ante un 42% de los que prefiere el internet.

La mayoría de estudiantes prefiere el celular en relación al internet y esto se debe a que este grupo de estudiantes no tiene acceso al internet en todo momento; mientras que el celular sí.

Adolescente-jóvenes: El 50% de los investigados prefiere el internet ya que solamente un 36% el celular.

A pesar que el porcentaje bajo de todas formas el internet sigue siendo la primera opción y esto es porque en este grupo si tienen o al menos la mayoría de estudiantes acceso al internet, por lo que la comunicación con sus amigos no se limita al celular.

PREGUNTA 120

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

PREGUNTA 120	Adolescentes		Adolescentes-jóvenes	
	Frecuencia	Porcentaje	Frecuencia	Porcentaje
Internet	6	50	10	71
Videojuegos	4	33	3	22
No lo se	2	17	1	7
	12	100,00	14	100,00

Adolescentes: El 50% prefiere el internet antes que los videojuegos.

Adolescentes-Jóvenes: El 71% de los investigados prefiere el internet ante un 21% que se inclina por los videojuegos.

En esta pregunta al igual que en las anteriores el internet es la prioridad en los dos grupos en tal caso el análisis es el mismo.

PREGUNTA 121

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

PREGUNTA 121	Adolescentes		Adolescentes-jóvenes	
	Frecuencia	Porcentaje	Frecuencia	Porcentaje
Video juegos	7	58	4	29
Televisión	4	33	9	64
No lo se	1	9	1	7
	12	100,00	14	100,00

Fuente: INEC

Adolescentes: El 58% prefiere los videojuegos; mientras un 33% la televisión.

Las estudiantes no relacionan el vínculo que hay entre la televisión y los videojuegos en tal caso la mayoría prefiere lo último y es porque dependiendo de la hora no hay muchas alternativas para los jóvenes de esta edad.

Adolescentes-jóvenes: El 64% prefirió la televisión ante un 29% que eligió los videojuegos.

Siendo estudiantes de una clase social más alta cuentan con televisión satelital o cable al abrirse las opciones de programación es muy obvio que prefieren la televisión en relaciona los videojuegos.

PREGUNTA 122

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

PREGUNTA 122	Adolescentes		Adolescentes-jóvenes	
	Frecuencia	Porcentaje	Frecuencia	Porcentaje
Teléfono móvil	4	33	9	64
Televisión	7	58	3	21
No lo se	1	9	2	15
	12	100,00	14	100,00

Fuente: INEC

Adolescentes: El 58% de los investigados prefiere mirar televisión ante un 33% que prefiere el celular.

La mayoría de estudiantes sigue prefiriendo la televisión en relación al celular y eso es porque como analizamos anteriormente los celulares de este grupo solamente lo utilizan para recibir llamadas y al no poder sacarle provecho a todas las funciones que le ofrece no es la elegida en esta pregunta.

Adolescentes-jóvenes: A diferencia del grupo anterior el 64% utiliza más su celular en relación al 21% que prefiere mirar la televisión.

En este caso la opción cambia la mayoría de estudiantes utiliza más el celular y es porque estas jóvenes si tienen crédito o por lo menos utilizan más las funciones que les ofrece, además es muy importante para ellas relacionarse con sus amigos antes que mirar la televisión.

PREGUNTA 123

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

PREGUNTA 123	Adolescentes		Adolescentes-jóvenes	
	Frecuencia	Porcentaje	Frecuencia	Porcentaje
Teléfono móvil	4	33	5	36
MP3/MP4/Ipod	6	50	8	57
No lo se	2	17	1	7
	12	100,00	14	100,00

Fuente: INEC

Adolescentes: El 50% utiliza el MP3/MP4/Ipod mientras que un 33% prefiere el celular.

Adolescentes-Jóvenes: El 57% de los investigados prefiere el MP3/MP4/Ipod ante un 36% del celular.

Realmente esta pregunta nos da como resultado que la música en general es lo que prefieren las estudiantes de los dos grupos y es por eso que prefieren un MP3/MP4/Ipod porque almacena muchas más canciones que un celular promedio.

PREGUNTA 124

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

PREGUNTA 124	Adolescentes		Adolescentes-jóvenes	
	Frecuencia	Porcentaje	Frecuencia	Porcentaje
Teléfono móvil	4	33	10	71
Videojuegos	6	50	3	21
No lo se	2	17	1	8
	12	100,00	14	100,00

Fuente: INEC

Adolescentes: El 50% de los investigados prefieren los videojuegos y un 33% el celular.

La mayoría de estudiantes prefieren los videojuegos y el análisis es similar que en la pregunta anterior.

Adolescentes-jóvenes: En esta pregunta el 71% sigue prefiriendo el celular; mientras que un 21% los videojuegos.

Sigue siendo la primera opción el celular por todas las características analizadas anteriormente.

PREGUNTA 125

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

PREGUNTA 125	Adolescentes		Adolescentes-jóvenes	
	Frecuencia	Porcentaje	Frecuencia	Porcentaje
Wii	3	25	8	57
Play station 3	5	42	2	14
No lo se	4	33	4	29
	12	100,00	14	100,00

Fuente: INEC

Adolescentes: El 42% utiliza más el play station 3 ante un 25% que prefiere el Wii.

Lo relacionan mucho con el play 2 y este al tener más publicidad que el Wii es muy conocido por eso les gusta esta consola.

Adolescentes-jóvenes: En este grupo de investigados un 57% prefiere el Wii, ante un 14% del play station 3

La capacidad adquisitiva es más fácil y es por eso que compran el juego de moda el Wii tuvo una etapa en la que era muy conocido debido a la forma de juego y es por eso que fue la preferida, también hay que tomar en cuenta que el play 3 salió mucho tiempo después que la otra consola.

PREGUNTA 126

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

PREGUNTA 126	Adolescentes		Adolescentes-jóvenes	
	Frecuencia	Porcentaje	Frecuencia	Porcentaje
PSP	2	17	3	21
Nintendo DS	4	33	3	21
No lo se	6	50	8	58
	12	100,00	14	100,00

Fuente: INEC

Adolescentes: El 50% no sabe con exactitud que elegir entre estas dos consolas, sin embargo el 33% prefiere el Nintendo DS.

Adolescentes-Jóvenes: De igual manera el 58% no sabe que elegir pero el 21% le da igual elegir entre el PSP o el Nintendo DS.

El análisis es similar en los dos grupos y la mayoría de las personas no conoce este tipo de consolas ya que son portátiles y no existen muchas alternativas de juego para esta consola, más que una necesidad de tenerlo para jugar el precio que tienen es un limitante para que lo sean.

5.3 REDES SOCIALES Y MEDIACION FAMILIAR

NIÑOS

PREGUNTA 17

¿Juegas con videojuegos o juegos de ordenador?

PREGUNTA 17		
	Frecuencia	Porcentaje
NO	2	7
SI	28	93
	30	100,00

Fuente: INEC

El 93% si juega con algún tipo de videojuegos; mientras que apenas un 7% no lo hace.

Los niños de la generación actual han dejado de lado los juegos de contacto y socialización, para ocupar su tiempo en juegos de aislamiento como los de la computadora o videojuegos; es decir prefieren estar frente a una pantalla antes que socializar con alguien más.

PREGUNTA 18

¿Con que aparatos juegas?

PREGUNTA 18	Adolescentes	
	Frecuencia	Porcentaje
Play station 2	5	13
Play station 3	8	20
XBOX 360	0	0
Wii	4	10
PSP	1	3
Nintendo DS	7	18
Game boy	1	3
Ordenador	14	33
TOTAL	40	100,00

El 33% de los investigados juega en el ordenador, un 18% con el Nintendo DS, un 20% lo hace en el play station 3 y en porcentajes menores las demás consolas.

Al tratarse de niñas en su mayoría pertenecientes a hogares de clase media hacia abajo, el acceso a aparatos de juegos se concentra en el ordenador que muchas veces los utilizan desde un cyber y en muy pocos desde su casa, aún es bajo el porcentaje de niños que utilizan aparatos electrónicos de última generación.

PREGUNTA 21

¿Cuántos televisores que funcionan hay en tu casa?

PREGUNTA 21	Adolescentes	
	Frecuencia	Porcentaje
Ninguno	0	0
Uno	8	27
Dos	8	27
Tres	9	29
Cuatro o mas	5	17
TOTAL	30	100,00

Fuente: INEC

Los resultados son muy parejos ya que un 29% tiene tres televisiones y en un 27% entre uno y dos.

Por cada hogar investigado existe entre uno y tres aparatos televisores que son compartidos por todos los miembros de la familia, en el caso de los niños el televisor es de uso exclusivo cuando permanecen a solas en casa o cuando tienen uno para su uso personal pero en muy bajo porcentaje.

PREGUNTA 23

Cuando ves la tele sueles estar con....

PREGUNTA 23	Adolescentes	
	Frecuencia	Porcentaje
Solo	10	17
Mi padre	12	20
Mi madre	15	25
Algún hermano(a)	15	25
Otro familiar	4	7
Un amigo(a)	2	3
Otras personas	1	3
TOTAL	59	100,00

Fuente: INEC

El 25% de los investigados mira la televisión con su madre o con algún hermano, un 20% con su padre y solamente un 17% prefiere verla solo.

La televisión es compartida en familia para la gran mayoría de hogares de nivel medio o bajo, muchos hogares dejan a sus hijos a solas mientras papá y mamá permanecen afuera trabajando o en otras actividades, de tal manera que la televisión es vista por los hijos bajo la determinación casi siempre del hermano mayor; en los casos donde sólo el padre de familia es responsable de los ingresos, la madre permanece en casa y comparte el uso del televisor con sus hijos.

ADOLESCENTES, ADOLESCENTES-JOVENES**PREGUNTA 11**

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

PREGUNTA 11	Adolescentes		Adolescentes-jóvenes	
	Frecuencia	Porcentaje	Frecuencia	Porcentaje
NO	7	58	11	79
SI	5	42	3	21

TOTAL	12	100,00	14	100,00
--------------	-----------	---------------	-----------	---------------

Fuente: INEC

Adolescentes: El 58% no recibe ayuda de ningún tipo; mientras que un 42% si lo necesita.

Adolescentes-Jóvenes: En un mayor porcentaje que corresponde al 79% no necesita ayuda y solo un 21% si es dependiente de alguna persona.

Los adolescentes ecuatorianos realizan sus tareas ellos solos, no recurren a ayudas de sus padres, en pocas ocasiones piden ayuda a sus hermanos. Esto evidencia el aislamiento característico de la adolescencia no solo en su vida social que ya es marcada; sino también en el momento de realizar sus actividades curriculares.

PREGUNTA 12

¿Qué ayuda recibes a la hora de hacer la tarea?

PREGUNTA 12	Adolescentes		Adolescentes-jóvenes	
	Frecuencia	Porcentaje	Frecuencia	Porcentaje
Voy a la Academia	0	0	1	14
Tengo un profesor particular	0	0	0	0
Me ayudan mis hermanos(as)	1	17	2	29
Me ayuda mi padre	2	33	3	43
Me ayuda mi madre	3	50	1	14
TOTAL	6	100,00	7	100,00

Fuente: INEC

Adolescentes: El 50% de los investigados solicitan la ayuda de su madre; el 33% la de su padre y un 17% de sus hermanos.

La madre es la principal ayuda ya que es la que relativamente pasa más tiempo con sus hijos

Adolescentes-Jóvenes: A diferencia del grupo anterior, un 43% piden ayuda a su padre, un 29% a un hermano y un 14% entre la madre y la academia.

Aunque los adolescentes prefieren realizar sus tareas sin ningún tipo de ayuda, cuando la necesitan ellos prefieren recurrir a sus padres o hermanos, por la confianza que les tienen o por el nivel de ayuda que pueden obtener de ellos, ya que en la mayoría de casos tienen los conocimientos necesarios para dar respuesta a sus inquietudes.

PREGUNTA 13

Cuando haces la tarea en casa. ¿En qué lugar la haces habitualmente?

PREGUNTA 13	Adolescentes		Adolescentes-jóvenes	
	Frecuencia	Porcentaje	Frecuencia	Porcentaje
En mi habitación	7	59	8	58
En la habitación de un hermano(a)	1	8	0	0
En la sala de estudio	1	8	3	21
En la sala de estar	3	25	3	21
En la cocina	0	0	0	0
TOTAL	12	100,00	14	100,00

Fuente: INEC

Adolescentes: El 59% de los investigados realizan la tarea en su propia habitación, un 25% en la sala de estar y un porcentaje muy mínimo en otro lugar de la casa.

Adolescentes-Jóvenes: De igual forma un 58% realiza sus tareas en su habitación, mientras que en un 21% la hacen en la sala de estar o en un estudio.

La habitación de cada adolescente es como su castillo y fortaleza, es el lugar preferido para aislarse y al momento de hacer sus tareas, la habitación es el lugar idóneo escogido por la mayoría de adolescentes pues allí se sienten cómodos y confortables, no les gusta ser molestados ni invadidos en sus espacios, ya que prefieren concentrarse en un lugar donde les de confianza.

PREGUNTA 18

¿Tienes ordenador en casa?

PREGUNTA 18	Adolescentes		Adolescentes-jóvenes	
	Frecuencia	Porcentaje	Frecuencia	Porcentaje
NO	5	42	0	0
SI	7	58	14	100
TOTAL	12	100,00	14	100,00

Fuente: INEC

Adolescentes: Los investigados en un 58% si poseen computador en casa; mientras un 42% no lo creen necesario.

Adolescentes-Jóvenes: El 100% de los investigados posee computador.

Poco a poco el computador se ha convertido en un bien necesario e imprescindible de los hogares, cada día va creciendo el número de hogares que tiene su computador para diferentes usos, pero preferentemente utilizado por los niños y adolescentes de cada hogar para sus juegos, tareas o diversión. Pero este número de hogares con un computador disponible en la clase baja va creciendo a un ritmo muy lento, dejando a estas personas al margen de los adelantos tecnológicos.

PREGUNTA 19

¿Dónde está el ordenador que más utilizas en casa?

PREGUNTA 19	Adolescentes		Adolescentes-jóvenes	
	Frecuencia	Porcentaje	Frecuencia	Porcentaje
En mi habitación	6	86	3	19
En la habitación de un hermano(a)	0	0	0	0
En la habitación de mis padres	0	0	0	0
En la sala de estar	1	14	1	6
En un cuarto de trabajo, estudio o similar	0	0	7	44
Es portátil	0	0	5	31
TOTAL	7	100,00	16	100,00

Adolescentes: El 86% tiene el computador en su habitación y un 14% en la sala de estar.

Los lugares preferidos para ubicar el computador en casa son la habitación de cada miembro que lo utilice, o un cuarto destinado para el uso compartido de todos los miembros del hogar. Esto depende mucho de la capacidad económica de cada hogar, en vista de que a mayor número de computadores en el hogar, se facilita a que exista al menos uno en cada habitación.

Adolescentes-Jóvenes: El 44% tiene el computador en la sala de estar, un 31% tiene un computador portátil y apenas el 19% en la habitación.

La condición económica de este grupo de investigados es mejor en relación al anterior y es por eso que la computadora tiene un lugar exclusivo como es la sala de estar o un cuarto de estudio.

PREGUNTA 20

¿Tienes internet en tu casa?

PREGUNTA 20	Adolescentes		Adolescentes-jóvenes	
	Frecuencia	Porcentaje	Frecuencia	Porcentaje
NO	4	50	0	0
SI	4	50	14	100
TOTAL	8	100,00	14	100,00

Fuente: INEC

Adolescentes: El 50% de los investigados tiene internet y en consecuencia el otro 50% no posee este servicio.

Adolescentes-jóvenes: El 100% tiene este servicio.

El internet continúa siendo un servicio de acceso limitado para los hogares de nivel medio y bajo, por sus altos costos ante lo cual sólo puede accederse a través del alquiler del servicio en locales o cybers cercanos; mientras que en hogares de clase media alta y alta, el internet ya es un servicio básico al que acceden todos los miembros del hogar para sus diferentes usos. El Ecuador tiene uno de los más bajos índices de acceso a internet en Latinoamérica.

PREGUNTA 21

¿Tienes instalado algún sistema de protección cuando navegas por internet en casa?

PREGUNTA 21	Adolescentes		Adolescentes-jóvenes	
	Frecuencia	Porcentaje	Frecuencia	Porcentaje
No	3	60	0	0
No lo se	0	0	0	0
Sí, tengo un filtro	0	0	1	7
Sí, tengo un antivirus	1	20	13	86
Sí, pero no sé lo que es	1	20	1	7
TOTAL	5	100,00	15	100,00

Fuente: INEC

Adolescentes: El 60% no tiene ningún antivirus; mientras un 20% si lo tiene pero no sabe que es.

Ante el desconocimiento de las herramientas que pueden utilizarse para filtrar ciertos contenidos nocivos de internet, los hogares ecuatorianos recurren sólo a los antivirus como medio de protección del software de sus computadores, dejando de lado otro tipo de precauciones que deberían tomarse sobre todo cuando niños y jóvenes tienen libre acceso a la red.

Adolescentes-Jóvenes: El 86 si tiene antivirus y un porcentaje bajo no sabe lo que es.

En este grupo el conocimiento sobre dispositivos que protejan el computador es más amplio y esto se justifica ya que al ser padres más preparados académicamente están siempre al día en las actualizaciones de los diferentes tipos de software.

PREGUNTA 22

Tengas o no internet en casa. ¿Sueles utilizarlo?

PREGUNTA 22	Adolescentes		Adolescentes-jóvenes	
	Frecuencia	Porcentaje	Frecuencia	Porcentaje
NO	4	33	0	0
SI	8	67	14	100
TOTAL	12	100,00	14	100,00

Fuente: INEC

Adolescentes: El 67% usa internet mientras que un 33% no lo utiliza.

Adolescentes-Jóvenes: El 100% de los investigados usa el internet.

El internet es utilizado por casi todos los adolescentes ecuatorianos, sea que tengan acceso desde su casa o desde un cyber, el internet es para los adolescentes ecuatorianos un recurso de uso diario y con múltiples aplicaciones que van desde juegos hasta trabajos investigativos de alto nivel.

PREGUNTA 28

¿A que le has quitado tiempo desde que usas el internet?

PREGUNTA 28	Adolescentes		Adolescentes-jóvenes	
	Frecuencia	Porcentaje	Frecuencia	Porcentaje
Familia	1	9	4	10
Amigos(as)	1	9	1	3
Estudios	2	18	7	18
Deporte	1	9	8	19
Lectura	2	19	9	22
Televisión	1	9	6	15
Video juegos	0	0	1	3
Hablar por teléfono	1	9	2	5
A nada	2	18	2	5

	11	100,00	40	100,00
--	----	--------	----	--------

Fuente: INEC

Adolescentes: En un porcentaje muy parejo el 19% de los investigados ha dejado la lectura, un 18% los estudios y en un porcentaje mínimo otras actividades.

Adolescentes-Jóvenes: De la misma manera la lectura es lo que más han dejado por el internet en un 22%, un 19% ha dejado de realizar deporte y un 18% descuidaron los estudios.

El tiempo que nuestros adolescentes ocupan en navegar por la red ha llevado a reemplazar ese tiempo empleado en otras actividades sobre todo las de socialización como sus amistades, el deporte, la conversación directa, la familia; y ha cambiado el modo de emplear el tiempo en actividades como la lectura, la televisión y los video juegos; de cierta manera el internet viene a reemplazar casi todas estas actividades.

PREGUNTA 44

¿Estás de acuerdo con alguna de las siguientes situaciones?

PREGUNTA 44	Adolescentes		Adolescentes-jóvenes	
	Frecuencia	Porcentaje	Frecuencia	Porcentaje
Me pongo furioso o me enfado cuando no puedo o no me dejan navegar	1	10	1	6
Creo que puedo poner cualquier foto/video mía en el internet	4	40	3	18
Creo que puedo poner cualquier foto/video de mis amigos y familiares en el internet	1	10	1	6
No hay ningún problema porque desconocidos sepan sobre mis aficiones o vida personal	0	0	0	0
No me importa agregar a desconocidos a mi messenger	0	0	1	6
Es divertido hablar con desconocidos a través del internet	1	10	1	6
He utilizado internet para perjudicar a alguien	0	0	0	0
Alguien me ha perjudicado a través del internet	0	0	0	0
No estoy de acuerdo con ninguna	3	30	10	58
	10	100,00	17	100,00

Fuente: INEC

Adolescentes: El 40% está de acuerdo en que puede poner una foto en el internet, un 30% no está de acuerdo con ninguna y un 10% en promedio eligió las otras alternativas

Adolescentes-Jóvenes: El 58% no está de acuerdo con ninguna de estas opciones; sin embargo un 18% coincide en que si puede poner una foto en el internet.

Los adolescentes investigados no tienen conciencia de los peligros o afectaciones que pueden encontrarse en internet, ante esto no tienen claro de las influencias negativas que pueden ejercer en ellos determinada información que está al alcance de cualquier persona que ingresa en la red. Continúan sintiéndose seguros de que el peligro no llegará a ellos a pesar de las advertencias que pudiesen recibir.

PREGUNTA 45

¿Discutes con tus padres por el uso del internet?

PREGUNTA 45	Adolescentes		Adolescentes-jóvenes	
	Frecuencia	Porcentaje	Frecuencia	Porcentaje
NO	5	63	8	58
SI	3	37	6	42
TOTAL	8	100,00	14	100,00

Fuente: INEC

Adolescentes: El 63% no lo hace; mientras que un 37% si discute con sus padres por el uso del internet.

Adolescentes-Jóvenes: De igual manera el 58% no lo hace pero un 42% si tiene conflictos por el uso de esta herramienta de trabajo.

El internet a pesar de sus posibles influencias nocivas que pudiese tener, sigue siendo considerado como algo útil sobre todo para el ámbito educativo por lo que muchos padres de familia no ponen objeciones sobre el uso de la red que hacen sus hijos, el problema no radica en el uso de internet sino en el mal uso que se le pudiera dar si no se cuentan con las medidas preventivas acertadas.

PREGUNTA 46

¿Por qué motivos?

PREGUNTA 46	Adolescentes		Adolescentes-jóvenes	
	Frecuencia	Porcentaje	Frecuencia	Porcentaje
Por el tiempo que paso conectado(a)	3	100	6	86
Por el momento en el día en que me conecto	0	0	1	14
Por lo que hago mientras estoy conectado(a)	0	0	0	0,00
	3	100,00	7	100,00

Fuente: INEC

Adolescentes: El 100% de los investigados discute por el tiempo en que pasan conectados

Adolescentes-Jóvenes: El 86% discute por los mismos motivos que el grupo anterior, mientras que un 14% los hace por el momento en el día en que se conecta.

El uso de internet no es considerado como un problema para los hogares, pero sobre el tiempo que los jóvenes puedan pasar frente al computador dejando de lado otras actividades es algo que si preocupa a los padres de familia, y que ocasionan ciertos conflictos en los hogares, mientras los padres sostienen que sus hijos pasan demasiado tiempo frente al computador, para los adolescentes es sólo una exageración de sus padres.

PREGUNTA 47

¿Te premian o te castigan por el uso del internet?

PREGUNTA 47	Adolescentes		Adolescentes-jóvenes	
	Frecuencia	Porcentaje	Frecuencia	Porcentaje
NO	7	88	14	100
SI	1	12	0	0
TOTAL	8	100,00	14	100,00

Fuente: INEC

Adolescentes: El 88% no recibe un estímulo o sanción por el uso del internet; mientras que el 12% si es premiado o sancionado por eso.

Adolescentes-Jóvenes: En su totalidad no recibe ningún tipo de estímulo.

Los adolescentes no se sienten premiados o castigados con el uso de internet, para ellos es una herramienta útil para sus necesidades, lo ven como algo necesario y no como un privilegio con el cual sus padres los puedan reprender o recompensar por determinadas acciones cometidas.

PREGUNTA 48

¿Qué hacen tus padres mientras estas conectado(a) al internet?

PREGUNTA 48	Adolescentes		Adolescentes-jóvenes	
	Frecuencia	Porcentaje	Frecuencia	Porcentaje
Me preguntan qué hago	5	46	11	31
Echan un vistazo	1	9	9	26
Me ayudan, se sientan conmigo	1	9	0	0
Están en la misma habitación	1	9	3	9
Comprueban después por donde he navegado	1	9	0	0
Miran mi correo electrónico	0	0	0	0
Hacemos algo juntos: compras, viajes ...	0	0	7	20
Me recomienda sitios para navegar o como acceder al internet.	1	9	0	0
No hace nada	1	9	5	14
	11	100,00	35	100,00

Fuente: INEC

Adolescentes: Al 46% de los investigados los padres les preguntan que están haciendo: mientras que en un 9% solamente echan un vistazo, los ayudan, o comparten ese momento interactuando con sus hijos.

Adolescentes-Jóvenes: De igual forma a un 31% los padres les preguntan que están haciendo, al 26% solamente hacen un vistazo y un 20% comparten las actividades que están realizando.

Aunque el uso de internet en los adolescentes es una actividad que prefieren hacerla a solas, en las ocasiones en las que sus padres están cerca de ellos están pendientes de lo que hacen sus hijos ya sea preguntándoles directamente que están haciendo o echando un vistazo de vez en cuando, con el fin de controlar de alguna manera el mal uso de esta herramienta, para evitar en sus hijos trastornos futuros.

PREGUNTA 49

Cuando navegas por el internet según tus padres. ¿Qué cosa no puedes hacer?

PREGUNTA 49	Adolescentes		Adolescentes-jóvenes	
	Frecuencia	Porcentaje	Frecuencia	Porcentaje
Comprar algo	2	14	4	16
Chatear o usar el Messenger	1	7	2	8
Dar información personal	3	22	8	32
Suscribirme a algún boletín o lista de correo	1	7	3	12
Acceder a una red social o a una comunidad virtual	0	0	1	4
Descargar archivos	2	14	1	4
Ver videos y fotos	0	0	1	4
Colgar videos y fotos	1	7	1	4
Enviar mensajes a teléfonos móviles	1	7	1	4
Enviar correos electrónicos	0	0	0	0
Jugar	0	0	0	0
No me prohíben nada	3	22	3	12
	14	100,00	25	100,00

Fuente: INEC

Adolescentes: El 22% no pueden dar información personal y en ese mismo porcentaje no les prohíben nada, en un 14% les está prohibido comprar cualquier tipo de objetos en la red.

Adolescentes-Jóvenes: De igual forma un 32% tiene prohibido dar información personal, un 16% comprar cualquier cosa y un 12% no puede suscribirse a algún boletín y en igual porcentaje no tienen prohibido nada.

Los padres aunque en bajo porcentaje tratan de poner límites o restricciones al uso que hacen sus hijos del internet, entre las principales restricciones para los adolescentes están el dar información personal o realizar compras electrónicas por los riesgos que puedan tener con pedófilos, hackers o personas que saquen ventaja de su vulnerabilidad. Pero se nota un desconocimiento generalizado de otro tipo de riesgos existentes y que hacen necesario más restricciones o llamados de atención.

PREGUNTA 98

¿A que le has quitado tiempo por usar los videojuegos?

PREGUNTA 98	Adolescentes		Adolescentes-jóvenes	
	Frecuencia	Porcentaje	Frecuencia	Porcentaje
Familia	1	11	1	10
Amigos(as)	0	0	1	10
Estudios	3	33	1	10
Deporte	1	11	1	10
Lectura	3	33	1	10
Televisión	0	0	1	10
Hablar por teléfono	1	11	1	10
A nada	0	0	3	30
	9	100,00	10	100,00

Fuente: INEC

Adolescentes: El 33% de los investigados ha quitado tiempo a los estudios y a la lectura; mientras que un 11% a la familia, deporte o hablar por teléfono.

Adolescentes-Jóvenes: El 30% afirma no haberle quitado tiempo a nada; mientras que un 10% a todas las otras actividades.

El tiempo empleado por los adolescentes en los videojuegos inevitablemente lleva a quitar esos espacios de tiempo que podrían dedicarse a actividades de socialización o estudios como la familia, los amigos, los estudios, el deporte, la lectura. Sin embargo para muchos adolescentes este tiempo empleado en los videojuegos pasa desapercibido y consideran que no le quitan tiempo a otras actividades, es decir creen tener el control del tiempo que usan para los videojuegos.

PREGUNTA 104**¿Cuándo ves la tele sueles hacerlo?**

PREGUNTA 104	Adolescentes		Adolescentes-jóvenes	
	Frecuencia	Porcentaje	Frecuencia	Porcentaje
En mi habitación	6	60	10	36
En la habitación de un hermano(a)	1	10	1	4
En la habitación de mis padres	1	10	7	26
En la sala de estar	2	20	4	15
En la cocina	0	0	5	19
En un cuarto de juegos	0	0	0	0,00
	10	100,00	27	100,00

Fuente: INEC

Adolescentes: El 60% de los investigados mira la televisión en su habitación, un 20% en la sala de estar y un 10% en otra habitación.

Adolescente-Jóvenes: El 36% también la mira en la habitación, un 26% junto a sus padres, un 19% en la cocina y apenas un 4% con sus hermanos.

Mirar es una actividad preferida por muchos adolescentes, que lo hacen en su mayoría en su habitación o en la de sus padres, dependiendo de la capacidad económica de cada hogar para acceder a un número de televisores que permita tener uno por habitación. Esto también depende de la edad de los adolescentes, ya que muchos padres de familia acceden a dar un televisor para la habitación una vez que su hijo o hija alcanza una edad prudente.

PREGUNTA 105

¿Cuándo ves la tele sueles hacerlo?

PREGUNTA 105	Adolescentes		Adolescentes-jóvenes	
	Frecuencia	Porcentaje	Frecuencia	Porcentaje
Solo	1	10	14	27
Con mi padre	2	20	8	15
Con mi madre	3	30	9	17
Con algún hermano(a)	4	40	10	19
Con otro familiar	0	0	6	12
Con un amigo(a)	0	0	5	10
	10	100,00	52	100,00

Fuente: INEC

Adolescentes: El 40% la ve con sus hermanos, un 30% con su madre y un 20% con su padre.

Los investigados prefieren ver con sus hermanos debido a que en la mayoría de los casos son ellos quienes están a su lado.

Adolescentes-Jóvenes: El 27% prefiere ver la televisión estando solos, un 10% con algún hermano y en promedio un 16% con sus padres.

El tiempo para ver televisión es compartido por los miembros del hogar, en ocasiones hay oportunidad para que los adolescentes miren televisión a solas, también hay tiempo para que lo vean en compañía de sus hermanos o sus padres; todo depende de los gustos en común que puedan tener para escoger la programación o de la capacidad para tener más de un televisor en casa.

PREGUNTA 106

¿Realizas alguna de estas actividades mientras ves la tele?

PREGUNTA 106	Adolescentes		Adolescentes-jóvenes	
	Frecuencia	Porcentaje	Frecuencia	Porcentaje
Estudiar o hacer la tarea en el colegio	2	18	9	19
Comer	2	18	12	25
Navegar por el internet	0	0	7	15
Hablar por teléfono	1	10	9	19
Leer	2	18	0	0
Dormir	2	18	3	5
Charlar con mi familia	0	0	7	15
Jugar	2	18	1	2
	11	100,00	48	100,00

Fuente: INEC

Adolescentes: El 18% realiza actividades como estudiar, comer, leer, dormir o jugar y apenas un 10% habla por teléfono.

Adolescentes-Jóvenes: El 25% come mientras ve la televisión, un 19% estudia o habla por teléfono; mientras que un 15% navega por internet o habla con la familia.

Es indudable la capacidad que tienen los adolescentes para realizar actividades simultáneas, no se complican al momento de ver televisión y hacer sus tareas al mismo tiempo, o intercambiar el tiempo que pasan frente al televisor con otras actividades como comer o hablar por teléfono, en muchas ocasiones esto lo aprenden de sus padres quienes también tienen costumbre de mirar televisión a la vez que hacen otras actividades, esta variabilidad de actividades se nota más en las mujeres que en los hombres.

PREGUNTA 107

¿Discutes con tus padres por el uso que haces con la tv?

PREGUNTA 107	Adolescentes		Adolescentes-jóvenes	
	Frecuencia	Porcentaje	Frecuencia	Porcentaje
NO	5	56	13	93
SI	4	44	1	7
TOTAL	9	100,00	14	100,00

Fuente: INEC

Adolescentes: El 56% no discute con sus padres; mientras que un 44% si lo hace.

Adolescentes-Jóvenes: El 93% no lo hace en cambio un 7% si tiene diferencias por ese motivo.

Para los padres de familia no hay una idea clara en cuanto al uso debido o indebido que pueden hacer los adolescentes frente al televisor, en algunos hogares papá o mamá reprenden a sus hijos por el excesivo tiempo que pasan frente al televisor, mientras que para otros hogares esto lo pasan por alto, de todas formas se observa en el cuadro no hay muchos conflictos por este tema.

PREGUNTA 108

¿Por qué motivos?

PREGUNTA 108	Adolescentes		Adolescentes-jóvenes	
	Frecuencia	Porcentaje	Frecuencia	Porcentaje
Por el tiempo que paso viendo la televisión	1	34	1	100
Por el momento en el día que veo	1	33	0	0
Por los programas que veo	1	33	0	0
	3	100,00	1	100,00

Fuente: INEC

Adolescentes: El 33% si discute lo hace por el tiempo, el momento del día y los programas que miran.

Cuando se presenta una discusión por el uso del televisor en casa, los motivos de dichas discusiones son varios, sobre todo se discute porque los adolescentes pasan demasiado tiempo, o porque lo hacen en horas no adecuadas, o porque los padres de familia no consideran acertados los programas que los jóvenes están viendo.

Adolescentes-Jóvenes: El 100% discute por el tiempo que la pasan observando.

En este caso es notorio que el principal conflicto es por el tiempo ya que los padres de cierta manera esperan que hagan algo productivo con su tiempo, en lugar de observarla.

PREGUNTA 109

¿Te castigan o premian con la tele?

PREGUNTA 109	Adolescentes		Adolescentes-jóvenes	
	Frecuencia	Porcentaje	Frecuencia	Porcentaje
NO	7	78	14	100
SI	2	22	0	0
TOTAL	9	100,00	14	100,00

Fuente: INEC

Adolescentes: Al 78% de los investigados no les castigan o premian por este particular; mientras que a un 22% si lo hacen.

Adolescentes-Jóvenes: El 100% afirma que no reciben ningún estímulo bueno o malo en relación a mirar la televisión.

Se observa que tanto para los niños el tema del castigo con la televisión no es algo recurrente al igual que para los adolescentes ya que los padres de familia no recurren tanto a esta medida como premio o castigo por los actos que hacen sus hijos, al menos esa es la percepción que tienen los investigados, con seguridad los padres deben tener otra perspectiva al respecto.

PREGUNTA 110

Cuando ves la televisión en familia. ¿Quién decide que programa mirar?

PREGUNTA 110	Adolescentes		Adolescentes-jóvenes	
	Frecuencia	Porcentaje	Frecuencia	Porcentaje
Yo mismo	1	10	4	29
Mis hermanos(as)	2	20	0	0
Mi madre	2	20	1	7
Mi padre	4	40	0	0
Entre todos lo negociamos	1	10	9	64
TOTAL	10	100,00	14	100,00

Fuente: INEC

Adolescentes: El 40% de los investigados afirma que su padre es quien propone la programación, un 20% los hermanos o la madre y un 10% el investigado en sí.

Para la selección de la programación a mirar en la televisión, la decisión está compartida y dividida en cada hogar, preferentemente esta decisión recae en el padre como cabeza de hogar o negociada la decisión entre todos los miembros tomando en cuenta que de todas forma en el consenso casi siempre es el padre quien tiene el voto dirimente y deliberante.

Adolescentes-Jóvenes: El 64% negocia la programación que se quiere observar, un 29% lo deciden ellos mismos y apenas un 7% lo hace la madre.

La negociación es entre todos aunque como mencione anteriormente finalmente el padre será quien de la última palabra.

PREGUNTA 112

¿Hay algún programa que tus padres no te dejan ver?

PREGUNTA 112	Adolescentes		Adolescentes-jóvenes	
	Frecuencia	Porcentaje	Frecuencia	Porcentaje
Me dejan ver todos los programas	2	22	10	83
Si hay programas que no me dejan ver	7	78	2	17
TOTAL	9	100,00	12	100,00

Fuente: INEC

Adolescentes: El 78% de los investigados aceptan que sus padres no les dejan ver todos los programas mientras que un 22% no tienen ese problema.

Para estos adolescentes existen más restricciones de parte de sus padres y por ello al momento de ver televisión, sus padres no les permiten observar determinados programas que consideran nocivos para su desarrollo. Este control va decayendo conforme van creciendo los hijos.

Adolescentes-Jóvenes: El 83% no tiene ninguna restricción sobre los programas que observan; mientras que un 17% si lo tienen.

Cuando los adolescentes crecen, algunas cosas cambian en los hogares, se les dan mayores libertades y por ello la televisión es de mayor libertad para que puedan ver casi cualquier programación, a veces por desconocimiento los padres no toman las correctas precauciones para evitar que sus hijos miren cosas inadecuadas o también muchas veces los hijos se saltan este tipo de controles y hacen prevalecer su rebeldía.

PREGUNTA 113

¿De qué tipo?

PREGUNTA 113	Adolescentes		Adolescentes-jóvenes	
	Frecuencia	Porcentaje	Frecuencia	Porcentaje
Películas	4	36	4	40
Dibujos animados	2	18	0	0
Deportes	3	28	1	10
Series	1	9	2	20
Concursos	0	0	0	0
Documentales	1	9	0	0
Noticias	0	0	1	10
Programas del corazón	0	0	1	10
Reality shows	0	0	1	10
	11	100,00	10	100,00

Fuente: INEC

Adolescentes: El 36% tiene prohibido mirar películas, un 27% deportes y un 18% dibujos animados.

Adolescentes-Jóvenes: De la misma manera un 40% no se les permite ver películas, un 20% series y un 10% realitys, programas de variedades etc.

Son las películas las que mayor tipo de restricciones tienen por parte de los padres hacia sus hijos al momento de ver televisión, consideran los padres que muchas películas no son adecuadas por los mensajes que transmiten o por la violencia o sexo explícito que muestran. Y son también las películas una programación muy apetecida por los adolescentes que se dan modos para mirarlas a pesar de las restricciones de sus padres.

IV. REDES SOCIALES Y AMBITO ESCOLAR

ADOLESCENTES, ADOLESCENTES-JOVENES

PREGUNTA 16

La última vez que te dieron las notas. ¿Cuáles de estas asignaturas aprobaste?

PREGUNTA 16	Adolescentes		Adolescentes-jóvenes	
	Frecuencia	Porcentaje	Frecuencia	Porcentaje
Todas	4	31	12	64
Matemáticas	6	45	1	5
Lengua/Literatura	1	8	1	5
Historia/Geografía	1	8	3	16
Idiomas	0	0	1	5
Conocimiento del medio. Ciencias (Física, Química, Biología)	0	0	0	0
Otra	1	8	1	5
	13	100,00	19	100,00

Fuente: INEC

Adolescentes: El 45% aprobó Matemática, el 31% lo hizo en todas y un 8% Lengua, Historia y las demás en general.

Para los adolescentes entre 10 y 14 años la asignatura aprobada a considerar por ellos con importante o fundamental es la matemática, y un gran porcentaje miran a todas las materias como una globalidad.

Adolescentes-Jóvenes: El 64% aprobó todas las materias, un 16% Historia y un 5% las demás materias.

Mientras que para los adolescentes entre 15 y 18 años son todas las asignaturas igual de importantes y por tanto al momento de revisar sus calificaciones prestan atención a la aprobación o no de todas sus asignaturas.

PREGUNTA 17

¿Tienes algún profesor que usa internet para explicar su materia?

PREGUNTA 17	Adolescentes		Adolescentes-jóvenes	
	Frecuencia	Porcentaje	Frecuencia	Porcentaje
No, ninguno	8	67	1	7
Si, algunos	1	8	12	86
Si, casi todos	1	8	0	0
Sí, todos	2	17	1	7
	12	100,00	14	100,00

Fuente: INEC

Adolescentes: El 67% de los estudiantes no recibe clase utilizando el internet, un 17% afirma que todos sus profesores lo hacen y un 8% respondieron que algunos.

En la primaria y ciclo básico aun es bajo el porcentaje o nulo el número de profesor que recurren al uso de internet para la explicación de sus clases o para el refuerzo de actividades de aprendizaje, para este grupo de adolescentes menos de la mitad de sus profesores hacen este uso y en determinados casos ningún profesor ha utilizado el internet dentro del aula o como herramienta de enseñanza.

Adolescentes-Jóvenes: El 86% afirma que algunos de sus profesores si utiliza este medio tecnológico; mientras que un 7% no lo hacen.

Dentro del bachillerato la percepción sigue siendo baja pero los estudiantes sí reconocen un cambio que se viene dando en sus profesores que cada vez en mayor porcentaje recurren al uso de internet como herramienta de apoyo en la enseñanza y como refuerzo para el aprendizaje. Sin embargo aún para más de la mitad de adolescentes investigados, menos de la mitad de sus profesores hacen uso de esta herramienta tecnológica.

PREGUNTA 23

De lunes a viernes. ¿Cuánto tiempo usas diariamente el internet?

PREGUNTA 23	Adolescentes		Adolescentes-jóvenes	
	Frecuencia	Porcentaje	Frecuencia	Porcentaje
Menos de una hora	5	61	1	7
Entre una y dos horas	1	13	3	21
Más de dos horas	0	0	9	65
Nada	1	13	0	0
No lo se	1	13	1	7
TOTAL	8	100,00	14	100,00

Fuente: INEC

Adolescentes: El 61% lo utiliza menos de una hora y un 13% entre una y dos horas o nada.

El tiempo utilizado para internet va aumentando conforme aumenta la edad de los adolescentes, mientras que para los adolescentes entre 10 y 14 años hacen un uso promedio de una a dos horas diarias

Adolescentes-Jóvenes: El 65% de los investigados están conectados más de dos horas, un 21% entre una hora o dos y apenas un 7% menos de una.

Para los adolescentes entre 15 y 18 años este tiempo aumenta a un promedio de dos horas o más. La tendencia muestra que mientras mayor es la edad del adolescente, mayor será el uso que haga del internet diariamente.

PREGUNTA 24

El sábado o domingo. ¿Cuánto tiempo utilizas diariamente el internet?

PREGUNTA 24	Adolescentes		Adolescentes-jóvenes	
	Frecuencia	Porcentaje	Frecuencia	Porcentaje
Entre una y dos horas	3	37	4	33
Más de dos horas	1	13	7	59
Nada	2	25	0	0
No lo se	2	25	1	8
TOTAL	8	100,00	12	100,00

Fuente: INEC

Adolescentes: el fin de semana un 37% lo utiliza entre una y dos horas, el 25% no sabe o simplemente no lo utiliza.

El tiempo usado por los adolescentes entre 10 y 14 años los fines de semana para navegar en la red es poco, sigue siendo preferido por ellos utilizar este tiempo para otras actividades, mientras que el uso de internet queda relegado o postergado para entresemana.

Adolescentes-Jóvenes: El 59% está conectado más de dos horas, el 33% entre una hora o dos y apenas un 8% no lo sabes.

Esta situación es diferente para los adolescentes entre 15 y 18 años, que recurren mucho al uso de internet los fines de semana, y en muchos casos pasan más horas frente al computador los fines de semana que entre semana. Esto resta tiempo que podrían emplear en otras actividades, volviéndolos seres aislados y poco sociables.

PREGUNTA 25

¿En qué lugar sueles utilizar el internet?

PREGUNTA 25	Adolescentes		Adolescentes-jóvenes	
	Frecuencia	Porcentaje	Frecuencia	Porcentaje
En mi casa	4	36	14	45
En el colegio	3	27	5	16
En un cyber	2	18	0	0
En un lugar publico	1	9	1	3
En casa de un amigo	0	0	6	19
En casa de un familiar	1	9	5	16
	11	100,00	31	100,00

Fuente: INEC

Adolescentes: El 36% utiliza el internet en su casa, un 27% en el colegio, un 18% en un cyber y un 9% en otro lugar.

Adolescentes-Jóvenes: El 45% lo utiliza en la casa, un 19% en casa de un amigo, y un 16% en el colegio o donde un familiar.

Al momento de usar internet el lugar preferido por los adolescentes es su propia casa, por las facilidades que tienen, la comodidad del acceso, la privacidad al momento de navegar y que pueden alternar ese tiempo realizando otras actividades.

PREGUNTA 26

La mayoría de las veces que utilizas el internet sueles estar....

PREGUNTA 26	Adolescentes		Adolescentes-jóvenes	
	Frecuencia	Porcentaje	Frecuencia	Porcentaje
Solo	6	50	13	42
Con amigos	1	8	7	23
Con hermanos	2	17	8	26
Con mi padre	0	0	1	3
Con mi madre	2	17	0	0

Con mi novio(a)	0	0	0	0
Con un profesor(a)	1	8	2	6
	12	100,00	31	100,00

Fuente: INEC

Adolescentes: El 50% de los investigados se encuentra solo cuando está navegando, un 17% con sus hermanos o con su madre y un 8% con sus amigos o un profesor.

Adolescentes-Jóvenes: De igual manera u 42% prefiere hacerlo solo, un 26% con sus hermanos, un 23% con amigos y en porcentajes bajos con su padre o un profesor.

Una característica fundamental de los adolescentes es su deseo de aislarse en determinadas ocasiones, y esto se evidencia en cuanto al uso de internet, ya que muchos adolescentes prefieren pasar a solas mientras navegan por la red, muy pocos comparten esta actividad en compañía de amigos o familiares cercanos. Para la mayoría de ellos el uso de internet viene a ser como una actividad individual.

PREGUNTA 27

¿Quién te ha enseñado a manejar el internet?

PREGUNTA 27	Adolescentes		Adolescentes-jóvenes	
	Frecuencia	Porcentaje	Frecuencia	Porcentaje
Nadie, he aprendido yo solo	1	10	14	82
Algún hermano(a)	2	20	2	12
Mi novio(a)	0	0	0	0
Algún hermano	0	0	0	0
Mi madre	1	10	0	0
Mi padre	1	10	0	0
Algún profesor(a) del colegio	5	50	1	6
	10	100,00	17	100,00

Fuente: INEC

Adolescentes: El 50% aprendió con un profesor, el 20% con algún hermano y el 10% solo o con sus padres.

Los investigados ante las dudas de cómo funciona el internet acuden a quienes ellos piensan que tiene todas las respuesta es por eso que el profesor en su gran mayoría es el encargado de esta noble tarea.

Adolescentes-Jóvenes: El 82% aprendió a usarlo solo, un 12% con algún hermano y un 6% con un profesor.

Nos encontramos en la actualidad con una generación tecnológica, que no le teme su uso, han aprendido a utilizar la tecnología existente por sus propios medios, se consideran autosuficientes al momento de manipular la computadora y navegar por internet, no sienten que necesiten la ayuda de otras personas para aprender el uso de esta herramienta y conforme va pasando el tiempo frente al computador van aprendiendo el uso de nuevas herramientas y aplicaciones.

PREGUNTA 29

¿Para qué sueles utilizar el internet?

PREGUNTA 29	Adolescentes		Adolescentes-jóvenes	
	Frecuencia	Porcentaje	Frecuencia	Porcentaje
Para visitar páginas web	4	23	12	14
Envío de SMS	2	12	8	9
Compartir videos, fotos, presentaciones...	1	6	10	11
Para usar el correo electrónico	4	23	14	16
Televisión digital	1	6	0	0
Radio digital	0	0	1	1
Para usar programas	1	6	11	13
Para descargar música, películas o programas	1	6	12	14
Comprar o vender	0	0	1	1
Foros o listas de correos	2	12	2	2
Blogs	0	0	3	3
Fotolog	0	0	0	0
Hablar por teléfono	1	6	13	16
TOTAL	17	100,00	87	100,00

Fuente: INEC

Adolescentes: El 23% lo utiliza para visitar páginas web o para revisar el correo, un 12% para enviar mensajes o participar en foros y un 6% para descargar o subir. Cuando utilizan internet, los adolescentes entre 10 y 14 años lo hacen mayormente para navegar por las diferentes o para utilizar las herramientas de correo electrónico, es muy poco la utilización que hacen de otras herramientas o aplicaciones que se pueden encontrar en internet.

Adolescentes-Jóvenes: El 16% habla por teléfono o revisa el correo, un 14% para visitar páginas web o descargar música, un 13% para usar programas y un porcentaje minoritario para las demás aplicaciones.

Los adolescentes entre 15 y 18 años se sienten más familiarizados con el uso de internet y es por ello que hacen un mayor uso de sus diferentes herramientas y aplicaciones, a más de visitar páginas web y enviar correo electrónico, también utilizan otras herramientas como descarga de música, o navegar por redes sociales, entre otras.

PREGUNTA 30

Cuando visitas páginas web. ¿Cuáles de los siguientes contenidos acostumbras a consultar?

PREGUNTA 30	Adolescentes		Adolescentes-jóvenes	
	Frecuencia	Porcentaje	Frecuencia	Porcentaje
Deportes	2	12	3	6
Software de informática	0	0	2	4
Programación de televisión	1	7	5	9
Noticias	1	7	9	18
Educativos	1	7	4	8
Culturales	0	0	5	9
Juegos	5	33	8	16
Música	4	27	12	24
Humor	0	0	3	6
Concursos	1	7	0	0
Adultos	0	0	0	0

TOTAL	15	100,00	51	100,00
--------------	-----------	---------------	-----------	---------------

Fuente: INEC

Adolescentes: El 33% prefiere jugar en el internet, un 27% escuchar música, un 12% ver deportes y un 7% las demás actividades.

Adolescentes-Jóvenes: El 24% escucha música, un 18% noticias, un 16% juega y en porcentajes menores a un 10% las demás actividades.

Entre las páginas más visitadas por los adolescentes en internet, están la de juegos y música, esto es entendible en cuanto a los gustos que tienen la generalidad de adolescentes, son muy pocas las páginas visitadas para revisar contenidos como deportes, noticias o educativos.

PREGUNTA 31

¿Te sueles comunicar por alguno de estos medios a través del internet?

PREGUNTA 31	Adolescentes		Adolescentes-jóvenes	
	Frecuencia	Porcentaje	Frecuencia	Porcentaje
Con chat	2	33	0	0
Con Messenger	2	33	1	7
Con las dos anteriores	1	17	14	93
Con ninguna de las anteriores	1	17	0	0
TOTAL	6	100,00	15	100,00

Fuente: INEC

Adolescentes: El 33% chatea o utiliza el Messenger; mientras que un 17% lo hace por los dos medios o simplemente no lo hace.

Adolescentes-Jóvenes: El 93% lo hace con los dos medios y un 7% simplemente con el Messenger.

El chat también es algo cotidiano para los adolescentes, han dejado de lado otro tipo de comunicación tradicional y directa para reemplazarla por las salas de chat y lo hacen con mucha frecuencia. Casi el cien por ciento de los adolescentes investigados reconoce utilizar esta herramienta de comunicación.

PREGUNTA 32**Mientras chateas o estás en el messenger....**

PREGUNTA 32	Adolescentes		Adolescentes-jóvenes	
	Frecuencia	Porcentaje	Frecuencia	Porcentaje
Siempre me muestro como soy	6	86	12	86
A veces finjo ser otra persona	0	0	2	14
Siempre finjo ser otra persona	1	14	0	0
TOTAL	7	100,00	14	100,00

Fuente: INEC

Adolescentes: El 86% de los investigados es autentico a la hora de chatear; mientras que un 14% fije ser otra persona.

Adolescentes-Jóvenes: De igual manera el 86% es realmente como es y un 14% en ocasiones fije ser otra persona.

Para los adolescentes investigados el chat es un medio de comunicación tan natural como otras tanto que al momento de hacerlo prefieren mostrarse tal como son, y no creen necesario fingir ser otras personas de ahí los resultados obtenidos.

PREGUNTA 33**Mientras chateas o estás en el messenger. ¿Usas webcam?**

PREGUNTA 33	Adolescentes		Adolescentes-jóvenes	
	Frecuencia	Porcentaje	Frecuencia	Porcentaje
Nunca	6	86	8	57
A veces	1	14	6	43
Siempre	0	0	0	0
TOTAL	7	100,00	14	100,00

Fuente: INEC

Adolescentes: El 86% nunca ha usado webcam para chatear y apenas un 14% a veces lo utiliza.

Adolescentes-Jóvenes: La tendencia se mantiene un 57% nunca lo ha usado mientras que el 43% si lo usa constantemente.

A pesar de que usan mucho el chat para su comunicación, los adolescentes no usan mucho la webcam. En ocasiones por que no cuentan con esta herramienta de hardware o porque simplemente no les llama la atención.

PREGUNTA 34

Mientras chateas o estás en el messenger. ¿Con quién sueles hablar?

PREGUNTA 34	Adolescentes		Adolescentes-jóvenes	
	Frecuencia	Porcentaje	Frecuencia	Porcentaje
Con mis amigos	3	30	14	56
Con mi familia	6	60	7	28
Con amigos virtuales	1	10	4	16
TOTAL	10	100,00	25	100,00

Fuente: INEC

Adolescentes: El 60% chatea con la familia, un 30% con sus amigos y un 10% con amigos virtuales.

Para chatear los adolescentes prefieren hacerlo con gente conocida, pero de preferencia con sus familiares, muy pocos adolescentes chatean con amigos virtuales o gente desconocida, los tienen sí pero casi no chatean con ellos.

Adolescentes-Jóvenes: El 56% chatea con sus amigos, un 28% con la familia y apenas un 16% con amigos virtuales.

En este grupo se evidencia la preferencia por socializar más con sus amistades razón por la cual es con ellos con los que más se comunican, no dejan de lado la familia sin embargo chatear con sus pares es lo que más desean a esta edad.

PREGUNTA 35

¿Has conocido a alguno de tus amigos virtuales?

PREGUNTA 35	Adolescentes		Adolescentes-jóvenes	
	Frecuencia	Porcentaje	Frecuencia	Porcentaje
No tengo ninguno	4	57	6	43
Tengo, pero no los conozco	2	29	3	21
Tengo y he conocido alguno	1	14	5	36
TOTAL	7	100,00	14	100,00

Fuente: INEC

Adolescentes: El 57% no tiene un amigo virtual, un 29% tienen amigos pero no los conoce y un 14% si tiene y los conoce.

Adolescentes-Jóvenes: El 43% no tiene ningún amigo virtual, un 36% si los tiene y los conoce en tanto un 21% tiene pero no los conoce.

Y aunque no chatean con sus amigos virtuales, muchos adolescentes si tienen este tipo de amistades que se hacen por internet, sin embargo no llegan en muchos casos a conocerse, son muy pocos los que han avanzado hasta el punto de conocer presencialmente a sus amistades virtuales y esto se debe que los amigos virtuales son de ciudades y países lejanos donde muy difícilmente se podrá ir a conocerlos.

PREGUNTA 36

¿Sueles utilizar el internet para jugar en red?

PREGUNTA 36	Adolescentes		Adolescentes-jóvenes	
	Frecuencia	Porcentaje	Frecuencia	Porcentaje
NO	2	25	6	43
SI	6	75	8	57
TOTAL	8	100,00	14	100,00

Fuente: INEC

Adolescentes: El 75% si utiliza el internet para jugar; mientras que un 25% no lo hace.

Adolescentes-Jóvenes: El 57% si juega en red; mientras que un 43% no lo hace.

Ya que el internet ha venido a reemplazar muchas actividades, el juego no se escapa a esta realidad, los jóvenes juegan mucho en internet y son múltiples las alternativas que encuentran al respecto, es por eso que en los dos grupos de investigados vemos la misma tendencia con respecto a esta pregunta.

PREGUNTA 37

¿A qué tipos de juegos en red has jugado últimamente?

PREGUNTA 37	Adolescentes		Adolescentes-jóvenes	
	Frecuencia	Porcentaje	Frecuencia	Porcentaje
Juegos de comunidad virtual	1	14	4	30
Juegos de carrera	1	14	2	14
Juegos de estrategia y batalla	0	0	2	14
Juegos de deporte	0	0	2	14
Juegos de mesa y cartas	2	30	2	14
Casinos	1	14	0	0
Juegos de rol	1	14	0	0
Ninguno	1	14	2	14
TOTAL	7	100,00	14	100,00

Fuente: INEC

Adolescentes: El 30% prefiere los juegos de mesa y cartas; mientras que un 14% se inclina por juegos de casino, de rol, juegos de comunidad virtual y carreras.

Los juegos de mesa son sus favoritos y es porque es relativamente fácil jugarlos en relación a los juegos de estrategia o de comunidad que ya tienen complicación en cada una de sus fases.

Adolescentes jóvenes: El 30% lo hace en juegos de comunidad virtual; de igual forma un 14% da su preferencia por Juegos de mesa, estrategia, de carreras o deportes.

Entre los juegos preferidos por los jóvenes en internet hay varias opciones, principalmente los de comunidad virtual, de cartas, de carreras o llamados arcade, en general casi cualquier juego gratis que puedan usar o descargarse de la red.

PREGUNTA 38

Si utilizas los juegos en red donde puedes jugar con otras personas a través del internet. ¿Estás de acuerdo con algunas de estas frases?

PREGUNTA 38	Adolescentes		Adolescentes-jóvenes	
	Frecuencia	Porcentaje	Frecuencia	Porcentaje
Juego en red con mi grupo de amigos	1	14	4	40
Jugar en red te permite hacer amigos	2	29	1	10
No estoy de acuerdo con ninguna	4	57	5	50
TOTAL	7	100,00	10	100,00

Fuente: INEC

Adolescentes: El 57% no está de acuerdo con ninguna frase, el 29% cree que los juegos en red le permiten hacer amigos y un 14% tiene un grupo de amigos.

Adolescentes-Jóvenes: De igual manera el 50% no está de acuerdo con ninguna alternativa, un 40% tiene su grupo de amigos y un 10% cree que esos juegos te permiten hacer amigos.

Los juegos de red según los adolescentes no es un medio para conocer amigos y mucho menos para socializar, solamente y en la mayoría de casos es un momento de esparcimiento que puede o no involucrar a otra persona.

PREGUNTA 39

¿Sueles utilizar redes sociales?

PREGUNTA 39	Adolescentes		Adolescentes-jóvenes	
	Frecuencia	Porcentaje	Frecuencia	Porcentaje
NO	1	13	1	7
SI	7	87	13	93

TOTAL	8	100,00	14	100,00
--------------	----------	---------------	-----------	---------------

Fuente: INEC

Adolescentes: El 87% de los investigados utilizan redes sociales; mientras que solamente un 13% no lo tiene.

Adolescentes-Jóvenes: De igual manera un 93% tiene una cuenta en alguna red social y apenas un 7% no lo tiene.

Hablar de redes sociales sin mencionar a los adolescentes no es posible, y es que hoy en día casi no existe joven que desconozca o no utilice alguna de las redes sociales existentes, para ellos forma parte de su diario vivir navegar en dichas redes y compartir estas experiencias a sus amigos, compañeros incluso con sus familiares.

PREGUNTA 40

¿Puedes indicarnos qué tipo de redes sociales sueles utilizar?

PREGUNTA 40	Adolescentes		Adolescentes-jóvenes	
	Frecuencia	Porcentaje	Frecuencia	Porcentaje
Facebook	7	47	13	62
Orkut	0	0	0	0
Hi5	5	33	0	0
Tuenti	1	7	0	0
My space	0	0	1	5
Windows live space	0	0	3	14
LinkedIn	0	0	0	0
Sonico	0	0	1	5
Otras redes sociales	2	13	3	14
TOTAL	15	100,00	21	100,00

Fuente: INEC

Adolescentes: El 47% tiene una cuenta en Facebook, un 33% en el hi% y u 13% en otras redes.

Adolescentes-Jóvenes: El 52% prefiere el Facebook, un 14% el WLS u otras redes sociales.

Al hablar de redes sociales, la primera en surgir y masificarse fue “HI5” pero que dio a paso a nuevas redes sociales que ampliaron sus herramientas acaparando un mayor número de usuarios, la red social preferida por muchos adolescentes y en general por muchas personas es “FACEBOOK” aunque en principio esta red social tenía sus restricciones para los menores de edad, restricciones que han sido esquivadas con astucia por los adolescentes siendo actualmente una de las más utilizadas en todo el país ya que posee funciones que permiten interactuar con otras personas.

PREGUNTA 41

¿Has hecho alguna página web o blog?

PREGUNTA 41	Adolescentes		Adolescentes-jóvenes	
	Frecuencia	Porcentaje	Frecuencia	Porcentaje
NO	5	72	14	100
SI	2	28	0	0
TOTAL	7	100,00	14	100,00

Fuente: INEC

Adolescentes: El 72% nunc a ha realizado un blog o una página web; mientras el 28% si lo ha hecho.

Adolescentes-Jóvenes: El 100% de los investigados nunc a ha hecho una página web o blog.

Se observa que son muy pocos los adolescentes que utilizan el internet para elaborar sus propias páginas web o blog, esta herramienta tan útil del internet sigue siendo desconocida o subutilizada por la mayoría de adolescentes investigados la razón principal es la falta de conocimiento de cómo elaborar una de estas páginas ya que el curriculum académico no ofrece en la mayoría de colegios este tipo de materias.

PREGUNTA 42

¿Con que contenido?

PREGUNTA 42	Adolescentes		Adolescentes-jóvenes	
	Frecuencia	Porcentaje	Frecuencia	Porcentaje
Deportes	2	20	0	0,00
Software de informática	0	0	0	0,00
Programación de televisión	1	10	0	0,00
Noticias	1	10	0	0,00
Educativos	1	10	0	0,00
Culturales	0	0	0	0,00
Juegos	3	30	0	0,00
Música	2	20	0	0,00
Humor	0	0	0	0,00
Concursos	0	0	0	0,00
Adultos	0	0	0	0,00
Historia personal	0	0	0	0,00
	10	100,00	0	0,00

Fuente: INEC

Adolescentes: El 30% afirma haber hecho algún juego, un 20% algo sobre deportes, o música y un 10% programas de televisión, noticias, o educativos.

Los resultados muestran la existencia de un gran desconocimiento en cuanto al uso de blog o la elaboración de páginas web, se desconoce por parte de los adolescentes el contenido que podría tener una de estas páginas o blog a elaborarse por ellos mismos, ya que es muy difícil que ellos puedan hacer una de estas páginas porque no cuentan con los recursos necesarios para hacerlo y uno de estos cursos como carrera tiene un costo muy alto.

PREGUNTA 43

¿Qué es lo que te parece más útil de tener una web o blog propia?

PREGUNTA 43	Adolescentes		Adolescentes-jóvenes	
	Frecuencia	Porcentaje	Frecuencia	Porcentaje
Expresar mi opinión	2	40	0	0
Compartir información con conocidos	1	20	0	0
Darme a conocer y hacer amigos	1	20	0	0
Escribir sobre lo que me gusta	1	20	0	0
Me sirve de desahogo	0	0	0	0
Ser útil para otros interesados en el tema	0	0	0	0
Poder contar a todo el mundo lo que no puedes contarle en persona	0	0	0	0
TOTAL	5	100,00	0	0,00

Fuente: INEC

Adolescentes: El 40% expresa su opinión; mientras que un 20% comparte información, conoce amigos o escribe sobre lo que le gusta.

Los pocos adolescentes que han recurrido a la elaboración de sus páginas web o blog, miran esta herramienta como algo útil para expresar su opinión o compartir su información con conocidos, sigue sin embargo siendo algo subutilizado por los adolescentes y reitero la confusión existente por los investigados en esta pregunta.

Mientras que para los adolescentes investigados cuyas edades van de los 15 a 18 años ni siquiera han hecho uso de esta herramienta de internet.

PREGUNTA 50

Cuando utilizas internet. ¿Cómo te consideras respecto a la gente que está a tu alrededor?

PREGUNTA 50	Adolescentes		Adolescentes-jóvenes	
	Frecuencia	Porcentaje	Frecuencia	Porcentaje
Un principiante	5	56	0	0
Tengo un nivel medio	2	22	12	86
Mi nivel es avanzado	2	22	2	14
Soy todo un experto	0	0	0	0
TOTAL	9	100,00	14	100,00

Adolescentes: El 56% piensa que es un principiante; mientras que un 22% tiene un nivel entre medio y avanzado.

En este grupo de investigados debido a su corta edad todavía no tienen un dominio total de esta herramienta y esto confirma la confusión al responder las preguntas anteriores.

Adolescentes-Jóvenes: El 86% tiene un nivel medio y un 14% un nivel avanzado.

Los adolescentes utilizan mucho el internet, y se sienten muy cómodos al hacerlo, por ello se consideran con un nivel medio de dominio de esta herramienta tecnológica, no es algo que les asuste hacer, más bien les gusta aprender más y hacerlo por su propia cuenta. Así mismo dentro del grupo de investigados nadie se considera experto sobre el uso de internet.

PREGUNTA 102

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

PREGUNTA 102	Adolescentes		Adolescentes-jóvenes	
	Frecuencia	Porcentaje	Frecuencia	Porcentaje
Menos de una hora	2	25	1	7
Entre una hora y dos	3	37	9	65
Más de dos horas	2	25	3	21
No lo se	0	0	1	7
Nada	1	13	0	0
TOTAL	8	100,00	14	100,00

Fuente: INEC

Adolescentes: El 37% mira entre una hora y dos, un 25% menos de una hora y más de dos horas; mientras un 13% no la mira.

Adolescentes-Jóvenes: El 65% mira entre una hora y dos, el 21% más de dos horas y un 7% no sabe o la mira menos de una hora.

Mirar la televisión en casa es de mucho agrado para los jóvenes, es una actividad que disfrutan a diario y pasan frente al televisor un tiempo promedio de entre una a dos horas diarias. Aparentemente este tiempo frente al televisor se ve reducido en comparación a años atrás, esto se explicaría por otras actividades que han venido a reemplazar la televisión en especial internet.

PREGUNTA 103

El sábado o domingo. ¿Cuánto tiempo ves diariamente la televisión en casa?

PREGUNTA 103	Adolescentes		Adolescentes-jóvenes	
	Frecuencia	Porcentaje	Frecuencia	Porcentaje
Menos de una hora	1	11	2	15
Entre una hora y dos	4	45	3	23
Más de dos horas	1	11	7	54
No lo se	3	33	1	8

Nada	0	0	0	0
TOTAL	9	100,00	13	100,00

Fuente: INEC

Adolescentes: El 45% de los investigados mira la televisión entre una hora y dos, el 33% no sabe cuánto la mira y un 11% menos de una hora y más de dos horas.

En cuanto a los fines de semana si bien el tiempo frente al televisor aumenta un poco, se mantiene el promedio de una a dos horas diarias que los jóvenes pasan mirando televisión, reservando otros espacios de tiempo en actividades diversas.

Adolescentes-Jóvenes: El 54% mira más de horas, un 23% entre una hora o dos y el 15% menos de una hora.

En cuanto a los investigados de este grupo los fines de semana suben un poco el tiempo de mirar televisión y esto se debe a que tienen más tiempo libre y por lo general pasan más tiempo en cama que de lunes a viernes.

IV. REDES SOCIALES, RIESGOS Y OPORTUNIDADES

NIÑOS

PREGUNTA 15

Con el móvil sueles

PREGUNTA 15	Adolescentes	
	Frecuencia	Porcentaje
Hablar	18	31
Enviar mensajes	13	22
Jugar	16	28
Navegar en internet	9	16
Otras cosas	2	3
TOTAL	58	100,00

Fuente: INEC

El 31% utiliza el celular para hablar, un 28% para jugar, el 22% para enviar mensajes y un porcentaje muy bajo para navegar.

El móvil ya no es solo herramienta usada por los adultos, también es una herramienta conocida y usada por muchos niños, lo hacen preferentemente para hablar o mensajear, también gustan mucho de usarlo para jugar, muchos niños no miran al móvil como una herramienta en sí, más bien lo miran como un juguete tecnológico.

PREGUNTA 16

¿Con quién sueles comunicarte?

PREGUNTA 16	Adolescentes	
	Frecuencia	Porcentaje
Con mi madre	20	33
Con mi padre	15	26
Con mis hermanos(as)	9	15
Con otros familiares	8	13

Con amigos(as)	8	13
TOTAL	60	100,00

Fuente: INEC

El 33% habla con su madre, un 26% lo hace con su padre, en tanto un 15% con algún hermano finalmente un 13% con familiares y amigos.

El móvil permite una comunicación más rápida y casi instantánea, los niños también se comunican a través de este medio y principalmente lo hacen para comunicarse con papá o mamá quienes pueden estar al tanto de sus hijos a pesar de la distancia que los separe. También hay tiempo para comunicarse con otros miembros de la familia pero en menor escala.

PREGUNTA 20

¿Con quién sueles jugar?

PREGUNTA 20	Adolescentes	
	Frecuencia	Porcentaje
Solo	5	11
Con mi madre	7	16
Con mi padre	6	14
Con mis hermanos(as)	20	45
Con los amigos(as)	6	14
Con otras personas distintas	0	0
	44	100,00

Fuente: INEC

El 45% prefiere jugar con sus hermanos, el 16% lo hace con su madre, un 14% con su padre o amigos y finalmente un 11% juega en soledad.

El juego es una actividad de socialización, y aunque los videojuegos pueden llevar a un aislamiento, muchos niños todavía gustan de jugar incluso los videojuegos con sus hermanos o sus amigos más cercanos; claro está que muchos niños prefieren jugar solos.

PREGUNTA 24

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

PREGUNTA 24	Adolescentes	
	Frecuencia	Porcentaje
Ordenador portátil	8	7
Impresora	11	10
Escáner	7	6
Webcam	11	10
MP3/MP4/Ipod	5	5
Cámara de fotos digital	9	8
Cámara de video digital	4	4
Televisión de pago	8	7
Equipo de música	14	13
Teléfono fijo	9	8
DVD	17	14
Disco duro multimedia	5	5
Ninguna de estas tengo, tengo otras	3	3
TOTAL	111	100,00

Fuente: INEC

El 17% posee un DVD, un 14% tiene un equipo de música, el 11% tiene una impresora o una webcam y en porcentajes menores a 10% algunos artículos más.

Un hogar del siglo XXI debería necesariamente contar con al menos una herramienta tecnológica, la lista es diversa, y casi todos los hogares de nivel medio hacia arriba cuentan con casi todas las herramientas disponibles en el mercado como computador, escáner, impresora, DVD, mp3, cámara de fotos, TV pagada, equipo de música, etc.

ADOLESCENTES, ADOLESCENTES-JOVENES

PREGUNTA 51

Señala cuan de acuerdo estas con la siguiente frase: “Internet es útil, ahorra tiempo y facilita la comunicación”

PREGUNTA 51	Adolescentes		Adolescentes-jóvenes	
	Frecuencia	Porcentaje	Frecuencia	Porcentaje
Nada	2	17	0	0
Poco	4	33	3	21
Bastante	4	33	9	65
Mucho	2	17	2	14
TOTAL	12	100,00	14	100,00

Fuente: INEC

Adolescentes: El 33% piensa que facilita la comunicación muy poco, otro porcentaje igual piensa que es bastante útil.

Adolescentes-Jóvenes: El 65% piensa que es bastante útil para la comunicación, un 21% poco y un 14% considera que es demasiado útil para comunicarse.

Los adolescentes consideran útil y necesario al internet, como una herramienta de comunicación que es rápida y accesible para todos. Por ello recurren al internet para casi todas sus actividades diarias como estudio, diversión, socialización e información; para ellos es un ahorro de tiempo y simplifica sus actividades.

PREGUNTA 52

Señala cuan de acuerdo estas con la siguiente frase: “Internet puede hacer que alguien se enganche”

PREGUNTA 52	Adolescentes		Adolescentes-jóvenes	
	Frecuencia	Porcentaje	Frecuencia	Porcentaje
Nada	5	42	1	7

Poco	5	42	8	57
Bastante	1	8	1	7
Mucho	1	8	4	29
TOTAL	12	100,00	14	100,00

Fuente: INEC

Adolescentes: El 42% de los investigados piensa que esa afirmación no es real; mientras que un 8% no lo considera así.

Adolescentes-Jóvenes: El 57% piensa que pocas posibilidades hay de que alguien se enganche; un 29% mucho y un 7% nada.

Muy pocos adolescentes concuerdan con asegurar que el internet enganche a las personas, para ellos el internet es una herramienta de comunicación, lo hacen con naturalidad y sin complicaciones.

PREGUNTA 53

Señala cuan de acuerdo estas con la siguiente frase: “Internet puede hacer que me aisle de mis amigos y familiares”

PREGUNTA 53	Adolescentes		Adolescentes-jóvenes	
	Frecuencia	Porcentaje	Frecuencia	Porcentaje
Nada	3	25	2	14
Poco	3	25	10	72
Bastante	3	25	2	14
Mucho	3	25	0	0
TOTAL	12	100,00	14	100,00

Fuente: INEC

Adolescentes: El 25% piensa de igual manera en cada una de las opciones.

Adolescentes-Jóvenes: El 72% piensa que es muy poco probable que eso suceda, un 14% comparte la idea de que no pasa nada y que si se podrían aislar.

A pesar de que internet puede llevar a muchos adolescentes a aislarse de su entorno y reemplazar muchas actividades de socialización, esto no es percibido por ellos, no

reconocen que internet pueda aislarlos, esta percepción es diferente para los padres y educadores quienes si observan este peligro como real y cercano.

PREGUNTA 63

Si me quedara dos semanas sin móvil

PREGUNTA 63	Adolescentes		Adolescentes-jóvenes	
	Frecuencia	Porcentaje	Frecuencia	Porcentaje
Mi vida cambiaría a mejor	1	13	1	7
Mi vida cambiaría a peor	2	25	2	14
No pasaría nada	5	62	11	79
TOTAL	8	100,00	14	100,00

Fuente: INEC

Adolescentes: El 62% piensa que no pasaría nada, un 25% dice que su vida cambiaría para mal y un 13% que su vida mejoraría.

Adolescentes-Jóvenes: El 79% dice que no pasaría nada, un 14% que su vida empeoraría y un 7% que mejoraría su vida.

Casi todo adolescente cuenta con su móvil, lo utilizan a diario y es su medio de comunicación más utilizado, sin embargo para ellos el no contar con su móvil no representa algo trascendente, talves porque pueden sustituirlo de alguna manera o recurrir a sus amistades mientras dure el tiempo sin su móvil, esta tendencia se mantiene en los dos grupos independiente de la edad.

PREGUNTA 64

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

PREGUNTA 64	Adolescentes		Adolescentes-jóvenes	
	Frecuencia	Porcentaje	Frecuencia	Porcentaje
NO	5	71	12	85
SI	2	29	2	15
TOTAL	7	100,00	14	100,00

Fuente: INEC

Adolescentes: El 71% no discute con sus padres; mientras un 29% si lo hace.

Adolescentes-Jóvenes: De igual forma el 85% no discute por el uso del móvil; mientras que un 15% si lo hace.

Muchos padres desconocen del uso que hacen sus hijos con el móvil, talvez sospechan pero no llegan a evidenciarlo, por tanto no son frecuentes las discusiones en familia por el uso de los hijos al móvil, sin embargo en ocasiones pueden descubrir lo que realmente hacen con el móvil y en consecuencia tener conflictos con sus hijos.

PREGUNTA 65

¿Por qué motivos?

PREGUNTA 65	Adolescentes		Adolescentes-jóvenes	
	Frecuencia	Porcentaje	Frecuencia	Porcentaje
Por el tiempo que lo uso	1	33	1	50
Por el momento en el día que lo uso	2	67	0	0
Por el gasto que hago	0	0	1	50
TOTAL	3	100,00	2	100,00

Fuente: INEC

Adolescentes: El 67% discute por el momento del día en que lo usa; mientras el 33% por el tiempo de uso.

La mayoría de los investigados utiliza el móvil en la noche ya que es el momento en que terminan de hacer sus tareas y ese es un motivo de conflicto ya que sus padres desean que ellos vayan a dormir en lugar de charlar.

Adolescentes-Jóvenes: Un 50% comparte la idea de que los conflictos son por el tiempo de uso y por el gasto que hacen.

PREGUNTA 66

¿Te castigan o premian con el uso del móvil?

PREGUNTA 66	Adolescentes		Adolescentes-jóvenes	
	Frecuencia	Porcentaje	Frecuencia	Porcentaje
NO	5	83	14	100
SI	1	17	0	0
TOTAL	6	100,00	14	100,00

Fuente: INEC

Adolescentes: A un 83% no le premian ni le castigan por el uso del móvil; mientras que a un 17% si lo hacen.

Adolescentes-Jóvenes: El 100% de los investigados afirman nunca recibir un castigo o premio por el uso del celular.

Emplear como castigo o premio el uso de móvil podría considerarse para los padres de familia de las nuevas generaciones, pero es muy escaso que utilicen esta forma de chantaje; al menos así lo perciben los adolescentes investigados que no miran al uso del móvil como premio o castigo de parte de sus padres.

PREGUNTA 67

¿En cuál de estas situaciones apagas el móvil?

PREGUNTA 67	Adolescentes		Adolescentes-jóvenes	
	Frecuencia	Porcentaje	Frecuencia	Porcentaje
Cuando estoy en clases	6	60	1	7
Cuando estoy estudiando	2	20	1	7
Cuando estoy con la familia, comiendo....	1	10	0	0
Cuando estoy durmiendo	0	0	0	0
No lo apago nunca	1	10	13	86
TOTAL	10	100,00	15	100,00

Fuente: INEC

Adolescentes: El 60% lo apaga cuando está en clases; un 20% cuando está estudiando y un 10% cuando esta con la familia o nunca lo hace.

Los adolescentes entre 10 y 14 años son más obedientes en casa y en la escuela, así que aquellos que cuentan con un móvil y lo llevan a la escuela, prefieren apagarlo ante la petición o la advertencia de parte de sus maestros.

Adolescentes-Jóvenes: El 86% nunca apaga el celular en tanto un 7% lo hace cuando está en clase o estudiando.

Cuando los adolescentes crecen se vuelven suspicaces y hasta un poco desafiantes, si llevan su móvil al colegio no lo apagan o se ingenian modos para que no sean detectados ante las restricciones de profesores o autoridades sobre el uso de estos aparatos en horas de clase.

PREGUNTA 68

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

PREGUNTA 68	Adolescentes		Adolescentes-jóvenes	
	Frecuencia	Porcentaje	Frecuencia	Porcentaje
Nunca	5	71	0	0
Algunos días	2	29	12	86
Casi todos los días	0	0	1	7
Todos los días	0	0	1	7
TOTAL	7	100,00	14	100,00

Fuente: INEC

Adolescentes: El 71% no recibe llamadas a altas horas de la noche; mientras que un 29% si lo hace.

Para casi todos los adolescentes entre 10 y 14 años, el uso de mensajes o las llamadas con el móvil no lo realizan cuando van a dormir, dejan estas actividades para el resto del día, son cautelosos al respecto o también se debe al cumplimiento de las disposiciones de sus padres.

Adolescentes-Jóvenes: El 86% afirma que algunos días si reciben llamadas o mensajes, un 7% lo hace constantemente o casi todos los días.

Para los adolescentes de más edad a partir de los 15 años el móvil los acompaña casi las 24 horas, y aunque sea hora de dormir, pues no dejan escapar la oportunidad para seguirlo utilizando eventualmente en mensajes o llamadas.

PREGUNTA 69

¿Estás de acuerdo con alguna de las siguientes frases?

PREGUNTA 69	Adolescentes		Adolescentes-jóvenes	
	Frecuencia	Porcentaje	Frecuencia	Porcentaje
He utilizado el móvil para enviar mensaje, fotos, videos ofensivos contra alguien	2	24	1	5
Alguna vez me han perjudicado con un mensaje, foto o video a través del teléfono móvil	1	13	0	0
Conozco a alguna persona que está enganchado al móvil	1	13	3	18
He recibido mensajes obscenos de personas desconocidas	0	0	2	12
No estoy de acuerdo con ninguna	4	50	11	65
TOTAL	8	100,00	17	100,00

Fuente: INEC

Adolescentes: El 50% no está de acuerdo con ninguna de estas frases, un 24% utiliza el móvil para enviar archivos multimedia; mientras que un 13% se ha enganchado o ha sido perjudicado por el móvil.

Adolescentes-Jóvenes: El 65% no está de acuerdo con ninguna de estas frases, un 18% se ha enganchado con alguien, un 12% ha recibido mensajes oncenos y apenas un 5% utiliza el móvil para enviar archivos multimedia.

Analizando los resultados sobre esta PREGUNTA, está claro que los adolescentes se consideran invulnerables de los riesgos en la utilización del móvil, o estén seguros de que a ellos no les va a pasar algo malo y en el caso que llegara a suceder no pasaría de ser algo normal. Son casi inmutables ante esta realidad.

PREGUNTA 92**¿Con quién sueles jugar?**

PREGUNTA 92	Adolescentes		Adolescentes-jóvenes	
	Frecuencia	Porcentaje	Frecuencia	Porcentaje
Juego solo	3	50	3	25
Con mi madre	2	33	1	8
Con mi padre	0	0	0	0
Con mis hermanos(as)	1	17	6	50
Con los amigos(as)	0	0	2	17
TOTAL	6	100,00	12	100,00

Fuente: INEC

Adolescentes: El 50% juega solo, un 33% con su madre y un 17% con algún hermano.

El tiempo de jugar para los adolescentes es un espacio que prefieren vivirlo a solas, pero si es momento de compartirlo lo hacen con sus amigos o hermanos.

Adolescentes-Jóvenes: El 50% juegan con sus hermanos, un 25% lo hacen solos y un 17% con sus amigos.

A esta edad los investigados dejan de lado el hecho de pasar tiempo con sus padres y es por eso que comparten más sus momentos de distracción con sus hermanos o incluso con sus amigos.

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

PREGUNTA 93	Adolescentes		Adolescentes-jóvenes	
	Frecuencia	Porcentaje	Frecuencia	Porcentaje
NO	2	40	4	80
SI	3	60	1	20
TOTAL	5	100,00	5	100,00

Fuente: INEC

Adolescentes: El 60% si discute con sus padres por este particular; mientras que un 40% no lo hace.

Los investigados de esta edad son más propensos a ser regañados por estar jugando en cualquier consola ya que sus padres preferirían que estén estudiando antes de perder el tiempo.

Adolescentes-Jóvenes: El 20% si lo hace; mientras que un 80% no tiene motivos para discutir.

Mientras mayor es el tiempo de los adolescentes en los videojuegos, mayor es el conflicto que puede generar con sus padres. Es así que para los adolescentes entre 15 y 18 años tienen muy pocas discusiones con sus padres sobre el uso de videojuegos, ya que de cierta forma los padres ya le dejan ser responsables de sus actos.

PREGUNTA 94

¿Por qué motivos?

PREGUNTA 94	Adolescentes		Adolescentes-jóvenes	
	Frecuencia	Porcentaje	Frecuencia	Porcentaje
Por el tiempo que paso jugando	0	0	1	100
Por el momento en que juego	2	67	0	0
Por el tipo de juegos	1	33	0	0
TOTAL	3	100,00	1	100

Fuente: INEC

Adolescentes: El 67% discute por el momento del día en que juegan; mientras que un 33% por los juegos que tienen.

Algunos padres piensan que hay tiempo para todo y es por eso que la tarde seguramente quieren que sus hijos hagan las tareas y en la noche que descansen, entonces el momento ideal para dejarlos jugar sin problema es en las vacaciones.

Adolescentes-Jóvenes: El 100% discute por el tiempo en que pasa jugando entonces el análisis es similar al grupo anterior.

PREGUNTA 95

¿Te premian o te castigan con los videojuegos?

PREGUNTA 95	Adolescentes		Adolescentes-jóvenes	
	Frecuencia	Porcentaje	Frecuencia	Porcentaje
NO	2	40	4	100
SI	3	60	0	0
TOTAL	5	100,00	4	100,00

Fuente: INEC

Adolescentes: Al 60% de los investigados no los estimulan de buena o mala manera con el uso de los videojuegos; mientras que a un 40% si lo hacen.

Es parte de la forma de educar a sus hijos premiarles o castigarles con algo y es por eso que a un importante porcentaje de este grupo los padres si los estimulan con dejarlos o no jugar con alguna consola.

Adolescentes-Jóvenes: Al 100% no les dan ningún tipo de estímulo positivo o negativo con respecto a los videojuegos.

Los videojuegos tampoco son utilizados como mecanismos de premio o castigo por parte de papá o mamá hacia sus hijos. Aunque controlan o tratan de controlar el tiempo que ellos pasan en estos juegos, no recurren a ellos como reprimenda.

PREGUNTA 96

¿Sabes tus papas de que van los videojuegos con los que juegas?

PREGUNTA 96	Adolescentes		Adolescentes-jóvenes	
	Frecuencia	Porcentaje	Frecuencia	Porcentaje
Si	0	0	1	20
No	3	60	3	60
No lo se	2	40	1	20
TOTAL	5	100,00	5	100,00

Fuente: INEC

Adolescentes: El 60% de los investigados asegura que sus padres no saben que es lo que juegan; mientras que un 40% ni siquiera lo saben.

Adolescentes-Jóvenes: En el mismo porcentaje que el grupo anterior sus padres no saben que juegan en tanto un 20% si sabe o en ese mismo porcentaje no saben que contestar.

Los videojuegos es una actividad cotidiana para los adolescentes, en vista de esto no tienen recelo de sus padres sobre los juegos que tienen, también es cierto que muchos padres de familia lo desconoce porque no se detienen a pensar de las afectaciones que determinados juegos pudiesen tener en el desarrollo o conducta de sus hijos.

PREGUNTA 97

Si tus padres supieran con que van los videojuegos con los que juegas. ¿Te dejarían jugar con ellos?

PREGUNTA 97	Adolescentes		Adolescentes-jóvenes	
	Frecuencia	Porcentaje	Frecuencia	Porcentaje
Si con todos	1	20	5	100
Con algunos si, con otros no	3	60	0	0
No me dejarían jugar con casi ninguno	1	20	0	0
TOTAL	5	100,00	5	100,00

Fuente: INEC

Adolescentes: El 60% piensa que si los dejarían jugar con ciertos juegos en tanto un 20% comparte la idea de que si los dejan jugar con todos o con ninguno.

Adolescentes-Jóvenes: Al 100% de este grupo de investigados les permiten jugar con los juegos que ellos quieran.

Y ya que muchos padres de familia no ven los peligros de determinados videojuegos, tampoco hay la percepción de prohibición de los adolescentes sobre los videojuegos que tienen, ellos los consideran normales, y si sus padres conocieran que están jugando pues también deberían considerarlos normales, así lo sienten los adolescentes.

PREGUNTA 99

¿Estás de acuerdo con alguna de las siguientes frases?

PREGUNTA 99	Adolescentes		Adolescentes-jóvenes	
	Frecuencia	Porcentaje	Frecuencia	Porcentaje
Estoy enganchado a algún juego o conozco a alguna persona que en cuanto llega a casa no para de jugar	3	60	2	25
Los video juegos pueden volverme violento. Es mucho más divertido jugar acompañado que solo	0	0	1	13
Los video juegos me permiten hacer cosas que no hago en la vida real	0	0	3	37
No estoy de acuerdo con ninguna	2	40	2	25
TOTAL	5	100,00	8	100,00

Fuente: INEC

Adolescentes: El 60% está enganchado a un juego o conoce a alguna persona que lo está; mientras que un 40% no está de acuerdo con ninguna de estas frases.

Debido al aumento tecnológico los videojuegos actuales son mucho más entretenidos que los de algunas décadas atrás, es por eso que hoy en día es más fácil engancharse o enviciarse con alguno de ellos.

Adolescentes-Jóvenes: El 37% piensa que los juegos les permiten hacer cosas de la vida real, un 25% está enganchado o conoce a alguien que lo está y en ese mismo porcentaje no están de acuerdo con ninguna de las frases.

Enviciarse con los videojuegos es una realidad que no puede negarse, sin embargo los adolescentes la miran de lejos o como algo que a ellos jamás les va a suceder, se sienten con el control necesario para detenerse en el momento indicado o para no dejarse influenciar más de la cuenta, y en ocasiones eso lleva a todo lo contrario.

PREGUNTA 102

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

PREGUNTA 102	Adolescentes		Adolescentes-jóvenes	
	Frecuencia	Porcentaje	Frecuencia	Porcentaje
Menos de una hora	3	33	1	7
Entre una y dos horas	3	33	9	65
Más de dos horas	2	22	3	21
No lo se	0	0,00	1	7
Nada	1	12	0	0
TOTAL	9	100,00	14	100,00

Fuente: INEC

Adolescentes: El 33% de los investigados mira entre una y dos horas la televisión, un 22% más de dos horas y un 12% no la mira.

Adolescentes-Jóvenes: El 65% mira la televisión entre una y dos horas, un 27% más de dos horas y un 7% las demás opciones.

PREGUNTA 111

¿Qué tipo de contenidos de televisión prefieres?

PREGUNTA 111	Adolescentes		Adolescentes-jóvenes	
	Frecuencia	Porcentaje	Frecuencia	Porcentaje
Películas	6	27	13	21
Dibujos animados	6	27	9	15
Deportes	1	5	3	5
Series	2	9	13	21
Concursos	1	5	3	5
Documentales	0	0	7	11
Noticias	5	22	6	10
Programas del corazón	0	0	2	3
Reality shows	1	5	5	8

TOTAL	22	100,00	61	100,00
--------------	-----------	---------------	-----------	---------------

Fuente: INEC

Adolescentes: El 27% observa películas o dibujos animados, un 22% noticias y en porcentajes muy bajos las demás alternativas de programación.

Adolescentes-Jóvenes: El 21% mira películas y series, un 15% dibujos animados en tanto que un 11% le gusta ver documentales.

La televisión es sinónimo de diversión para los adolescentes, a ellos no les gusta aburrirse al momento de ver televisión por eso dejan de lado programas considerados por ellos aburridos, y prefieren ver programación relacionada a películas, dibujos animados, series, todo aquello que los divierta y que vaya en sintonía con sus gustos y necesidades propias de su edad.

PREGUNTA 114

¿Estás de acuerdo con algunas de las siguientes frases?

PREGUNTA 114	Adolescentes		Adolescentes-jóvenes	
	Frecuencia	Porcentaje	Frecuencia	Porcentaje
Veo más tele de la que debería	3	19	3	18
Me gusta ver la tele acompañado(a) que solo(a)	6	37	1	6
Alguna vez he visto programas que mis padres no me dejan ver	1	6	0	0
Me aburre la televisión	2	13	4	24
Elijo el programa antes de encender la televisión	2	13	0	0
Me encanta hacer zapping	0	0	0	0
Suelo enviar SMS para votar en concursos	0	0	0	0
Suelo enviar SMS a la tv para que aparezcan en pantalla	0	0	0	0
Lo primero que hago al llegar a casa es encender la televisión	1	6	2	12
No estoy de acuerdo con ninguna	1	6	7	40
	16	100,00	17	100,00

Fuente: INEC

Adolescentes: El 37% prefiere mira la televisión acompañado con alguien, un 19% ve más televisión que la que debería, a un 13% le aburre la televisión y elige el programa antes de encenderlo y finalmente un 6% no está de acuerdo con ninguna frase.

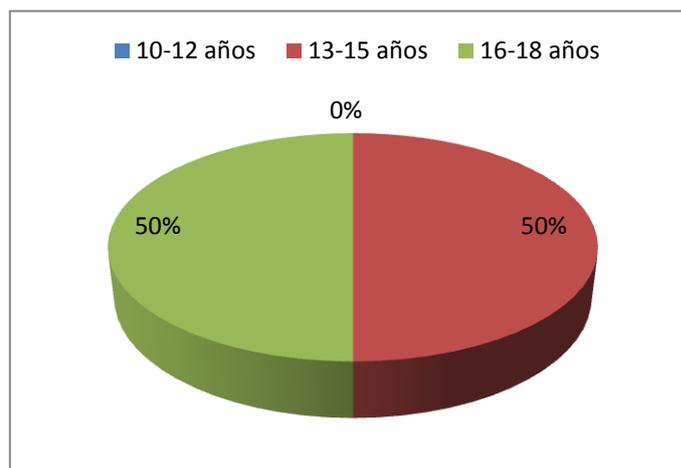
Adolescentes-Jóvenes: El 40% no está de acuerdo con ninguna de estas frases, a un 24% le aburre la televisión, un 18% afirma que la ve más tiempo que el que debería y en porcentajes menores las otras alternativas.

La mayoría de adolescentes investigados no están de acuerdo con determinadas acciones derivadas del buen y mal uso de la televisión por parte de ciertos jóvenes.

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

ASPECTOS GENERALES

Edad



El 50% de los investigados tienen entre 13 y 15 años y el restante porcentaje corresponde a investigados entre 16 y 18 años.

Sexo

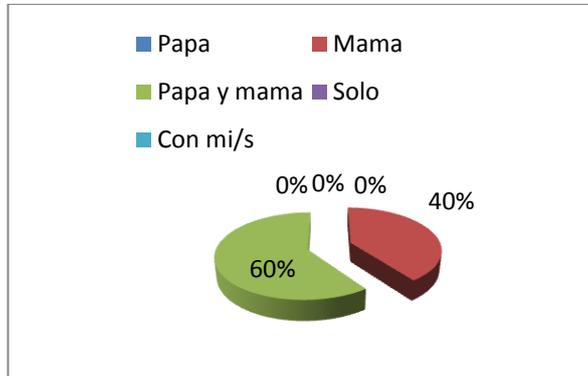
El 100% de las investigadas son mujeres.

Tipo de institución educativa donde estudia:

El 100% de las estudiantes estudian en la Unidad Educativa Experimental La Dolorosa.

2. ASPECTOS FAMILIARES

¿Con quién vives?



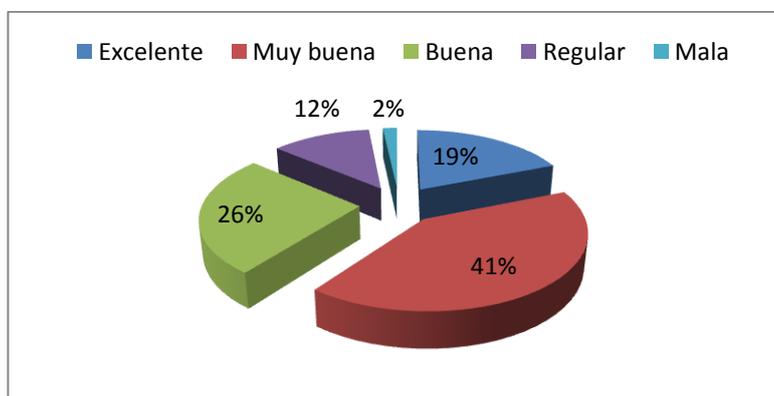
El 60% vive con papá y mamá un 40%, lo que representa una estabilidad emocional en n la investigada y un 40% solamente vive con su madre.

Según tu opinión ¿cómo está conformada la familia ideal?



El 80% de los investigados piensa que un hogar funcional debe estar conformado por padre, madre e hijo y eso se debe al estereotipo religioso que destaca la formación de un hogar con esos integrantes, un 10% piensa que solo debe estar padre y madre y en igual porcentaje madre e hijo.

¿Cómo valoras tu relación familiar?



El 41% de los investigados tiene una relación muy buena con los miembros de la familia, un 26% tiene una relación buena con sus familiares, un 19% tiene una relación excelente, un 12% regular y apenas un 2% tiene problemas en las relaciones familiares.

¿Cómo se emplea el tiempo libre en tu familia?

CUESTIONES	RANGOS									
	Siempre	Casi siempre	Muchas veces	Pocas veces	Nunca					
Ver televisión	2	20%	6	60%	1	10%	1	10%	0	0%
Uso del internet	3	30%	2	20%	4	40%	1	10%	0	0%
Actividades deportivas	0	0%	2	20%	5	50%	3	30%	0	0%
Paseos familiares	0	0%	4	40%	3	30%	3	30%	0	0%
Labores del hogar	3	30%	2	20%	4	40%	1	10%	0	0%
Visita a familiares	3	30%	1	10%	4	40%	2	20%	0	0%
Labor social	1	10%	0	0%	2	20%	7	70%	0	0%
Labor pastoral	1	10%	0	0%	1	10%	5	50%	3	30%
Fiestas familiares	2	20%	2	20%	4	40%	2	20%	0	0%

Un 60% mira la televisión casi siempre; el 40% usa el internet muchas veces, el 50% hace deporte de igual manera muchas veces, apenas un 40% casi siempre dan paseos familiares, un 40% realizan labores en el hogar, el 40% visita a sus familiares, en tanto un 70% muy pocas veces realiza labor social y de la misma manera un 50% labor pastoral y finalmente un 40% muchas veces asiste a fiesta familiares.

De los resultados se observa la falta de humanidad en lo que se refiere a labores sociales o pastorales y esto se podría justificar ya que vivimos en una sociedad egoísta donde solamente hay preocupación por sus seres queridos mas no por los demás, el deporte también es una actividad muy realizada y como siempre la televisión es un aparato tecnológico que entretiene mucho dentro de las actividades familiares.

¿Qué factores afectan tu estabilidad familiar?

CUESTIONES	RANGOS									
	Siempre	Casi siempre	Muchas veces	Pocas veces	Nunca					
Factor Económico										
Desempleo	0	0%	0	0%	2	20%	2	20%	6	60%
Pobreza	0	0%	0	0%	1	10%	3	30%	6	60%
Remuneración baja	0	0%	1	10%	3	30%	2	20%	4	40%
Factor Social										
Inseguridad	0	0%	2	20%	1	10%	6	60%	1	10%
Falta de atención	0	0%	1	10%	0	0%	5	50%	4	40%
Problemas comunitarios	0	0%	1	10%	1	10%	2	20%	6	60%
Migración	1	10%	0	0%	0	0%	2	20%	7	70%
Factor intrafamiliar										
Violencia familiar física	0	0%	0	0%	1	10%	2	20%	7	70%
Violencia familiar Psicológica	1	10%	0	0%	1	10%	3	30%	5	50%
Alcoholismo	1	10%	0	0%	2	20%	0	0%	7	70%
Drogadicción	0	0%	1	10%	1	10%	0	0%	8	80%
Infidelidad	1	10%	0	0%	0	0%	0	0%	9	90%
Embarazos en la adolescencia	1	10%	1	10%	0	0%	0	0%	8	80%

Respecto al factor económico el 60% de las investigadas nunca ha tenido problemas de desempleo o al menos no es una preocupación al igual que la pobreza, un 40% le preocupa la baja remuneración que podrían tener sus padres o su familia.

En el aspecto social un 60% le afecta muy pocas veces la inseguridad, de la misma forma con un 50%, la falta de atención, a un 60% no le preocupa para nada los problemas comunitarios, al igual pero con un 70% la migración.

De los resultados se observa que al menos esta pequeña muestra no tiene algo que desestabilice su seguridad social, tanto individualmente como a toda la familia en sí.

Finalmente hablando del factor intrafamiliar un 70% no ha sido testigo de violencia familiar, un 50% tampoco ha sido víctima de violencia psicológica, a un 70% el alcoholismo es algo que nunca les preocupará, al igual que la drogadicción de la misma forma la infidelidad o embarazos en la adolescencia.

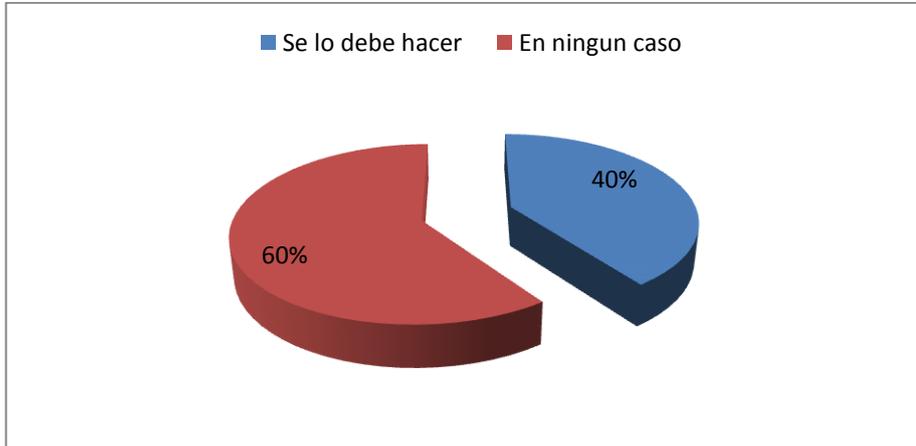
Es realmente interesante ver como en el país si existen hogares funcionales y eso refleja en las actitudes que demuestran en el día a día ya que esto se observó mientras respondían el cuestionario.

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

CUESTIONES	RANGOS									
	Siempre		Casi siempre		Muchas veces		Pocas veces		Nunca	
Responsabilidad	7	70%	3	30%	0	0%	0	0%	0	0%
Honestidad	8	80%	1	10%	1	10%	0	0%	0	0%
Respeto	8	80%	1	10%	1	10%	0	0%	0	0%
Comunicación	9	90%	0	0%	1	10%	0	0%	0	0%
Solidaridad	7	70%	2	20%	1	10%	0	0%	0	0%
Amor	8	80%	2	20%	0	0%	0	0%	0	0%
Fidelidad	8	80%	0	0%	2	20%	0	0%	0	0%
Amistad	7	70%	2	20%	1	10%	0	0%	0	0%
Autoestima	8	80%	1	10%	1	10%	0	0%	0	0%
Alegría	7	70%	2	20%	1	10%	0	0%	0	0%
Paciencia	7	70%	1	10%	1	10%	1	10%	0	0%
Tolerancia	6	60%	2	20%	1	10%	0	0%	1	10%

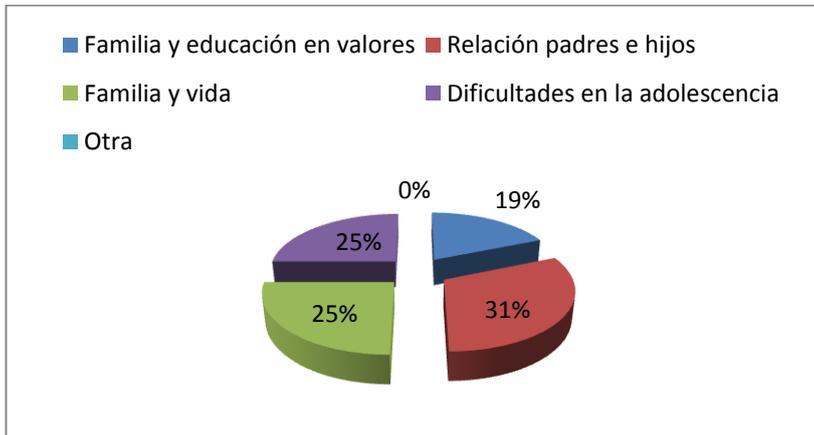
Con respecto a los valores que consideran importantes un 60% piensa que la tolerancia es muy importante, un 70% afirma que la responsabilidad, la solidaridad, la amistad, la alegría y la paciencia son importantes para la convivencia familiar, en tanto un 80% cree que los valores a destacar son la honestidad, el respeto, el amor, la fidelidad y tener un autoestima elevado y finalmente un 90% piensa que la base para una familia feliz y estable es la comunicación.

Respecto al aborto que opinión tienes:



El 60% de los investigados piensa que el aborto no tiene justificación de ningún tipo ya que atenta con la integridad física de un ser humano en formación; de todas formas un 40% si lo haría y básicamente sería en cuestiones tales como: violación, embarazo en la adolescencia o si de alguna manera él bebe podría tener alguna enfermedad de tipo genético.

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



El 31% de las investigadas le gustaría recibir orientación en lo que se refiere a la relación entre padres e hijos, un 25% comparte la idea de recibir información relacionada con la Familia y vida al igual que las dificultades en la adolescencia y apenas un 19% de la Familia y educación en valores.

6. CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

6.1 Conclusiones

6.1.1 Redes sociales y pantallas

La familia del siglo XXI enfrenta nuevos retos, nuevos desafíos y antiguos conflictos que aún no ha logrado superar, sin distinguir entre niveles socioeconómicos o de edades, la televisión ha venido a convertirse en una especie de niñera que reemplaza en muchos casos la tarea de los padres de compartir tiempo valioso con sus hijos, dejándolos a merced de las influencias tanto positivas como nocivas de este aparato electrónico. Y se insiste en el hecho de que el problema no radica en el viejo televisor que reposa en algún lugar de la casa, el problema radica en los padres que han dejado su rol ya sea por trabajo o la disfuncionalidad de los hogares, pero sea cual fuere el caso, hoy en día muchos niños y adolescentes cuentan con una total libertad de consumir su tiempo libre frente a una pantalla, la misma que ofrece muy poco contenido de calidad.

El problema está presente, de eso no cabe duda, aunque para muchos hogares pasa desapercibido, y la televisión no deja de ser un mero entretenimiento a bajo costo y de acceso universal, tanto que muchos padres deciden por darle su propio televisor desconociendo los graves riesgos que puede acarrear de no contar con una adecuada supervisión. Y aunque no se lo quiera reconocer, la televisión ha pasado a convertirse en una barata niñera que se queda al cuidado de los pequeños en casa, o como forma de castigo o premio usado en muchos hogares a fin de corregir o premiar actitudes en especial de los preadolescentes.

6.1.2 Redes sociales y mediación familiar

Mediación familiar un término algo desconocido para los hogares ecuatorianos, y aunque uno supondría que esta mediación familiar serviría de medio eficaz ante el bombardeo de la televisión, juegos de video e internet en la mente de niños y adolescentes; no se la utiliza, y no porque no venga a hacer falta, sino porque para muchos padres de familia el problema no existe, no ven o no quieren ver los riesgos que enfrentan sus hijos cada día que se exponen frente al televisor o que acceden a cualquier tipo de información en la red, y ante ello no se considera necesario llegar a la

mediación familiar como mecanismo regulador de tiempos de consumo y de contenido consumido por los niños y adolescentes dejando las puertas abiertas a cualquier clase de influencia con sus correspondientes riesgos.

Si en ocasiones los conflictos surgen en casa en torno al uso del televisor, éste casi nunca guarda relación con las prohibiciones hechas por los padres las mismas que han sido rotas por sus hijos, no, los conflictos giran en torno al uso del televisor cuando este es compartido por varios miembros del hogar y con gustos diferentes, conflicto que es rápidamente solucionado ya sea por jerarquías que se han impuesto implícitamente o aún más sencillo determinados hogares han optado por adquirir más de un televisor.

6.1.3 Redes sociales y ámbito escolar

Desconocer que niños y adolescentes del siglo XXI manejan la tecnología disponible, significaría desconocer la nueva realidad a la que nos hallamos expuestos y sumergidos los docentes actuales; el ámbito escolar ya no es solamente escolar, debe romper esos límites físicos para abordar un entorno que va más allá de los límites de la ciudad, región o estado; estamos inmersos en una sociedad planetaria, con un acceso libre a la información, y por lo tanto el ámbito escolar debe ir de la mano con esa nueva realidad, siendo los docentes llamados a construir esos puentes entre la tecnología y sus estudiantes; guiándolos y supliendo en ocasiones el rol de los padres en la supervisión del tiempo que pasan niños y adolescentes expuestos a la red y sus novedades recientes.

Resulta paradójico considerar que en la actualidad son los niños y adolescentes quienes están más preparados en el uso de las nuevas tecnologías en comparación con los adultos que en ocasiones necesitan recurrir a los más pequeños para utilizar determinadas nuevas tecnologías, pero no podemos permanecer esquivos de las mismas, y no sólo integrando la tecnología al proceso de enseñanza-aprendizaje, sino también considerando la nueva realidad de niños y adolescentes como determinante al momento de realizar nuestra tarea educativa, niños y adolescentes gustan de las redes sociales, son escasos los niños y adolescentes que no usan este tipo de aplicaciones de la red, y lo hacen en su gran mayoría con un total desconocimiento de los alcances positivos y negativos que pueden sufrir, lo hacen con una gran

naturalidad, no se detienen a analizar las consecuencias ni a considerar como algo delicado el uso de las redes sociales, mientras muchos docentes desconocen la realidad y continúan considerando a los estudiantes actuales como si habláramos de 20 o 30 años atrás.

6.1.4 Redes sociales, riesgos y oportunidades

Los medios tecnológicos que han revolucionado los últimos veinte años no sólo que han evolucionado a un ritmo acelerado sino que también han abaratado sus precios, siendo hoy en día artículos de fácil acceso para la mayoría de la población, los niños y adolescentes tienen acceso casi instantáneo a este tipo de tecnología ya sea celulares, consolas de juegos, televisor, internet, redes sociales, etc. y lo hacen como una nueva forma de comunicarse más rápida más efectiva sin darse cuenta que los va aislando, los va convirtiendo en seres individualizados que han reemplazado un habitual saludo por unos emoticones enviados como mensaje de texto o vía chat; y aunque tampoco es reconocido por los niños y adolescentes el hecho de que se enfrenten a un sinfín de riesgos, estos existen, y cada vez que alguien vulnerable como ellos accede a la nueva tecnología sin una adecuada supervisión, los riesgos se acrecientan. Y más peligroso aun es el hecho de que los padres desconocen de esta nueva tecnología, ignoran que contenido está siendo observado por sus hijos, con que personas chatean por internet o a que personas tienen agregadas en sus redes sociales, los padres lo desconocen; los niños y adolescentes se auto engañan afirmando que nada malo les va a suceder o que eso son exageraciones o situaciones que jamás llegarán a ellos.

Pero no todo puede ser tomado como una oscura cara de la moneda, también hay oportunidades que deberían ser aprovechadas por docentes, padres de familia y todo aquel relacionado con el proceso formativo de las nuevas generaciones, en el caso específico de la televisión, ésta posee una actitud permanente de búsqueda que exige navegar por Internet. Como padres, aquí encontramos una primera variedad frente a la educación en el consumo de otros medios de comunicación ya que usar Internet es mantener una actividad permanente de búsqueda. Esta característica tiene en una primera instancia, un lado muy aprovechable, ya que los adolescentes están despiertos, atentos y, por lo tanto, es provechoso para que sea educado, para enseñarle ciertas cosas y que aplique algunos criterios. Pero falta mucho camino por

recorrer, docentes y padres de familia son los llamados a identificar los riesgos de las redes sociales para niños y adolescentes, y sacar el máximo provecho de las oportunidades que nos brindan estas y otras nuevas tecnologías.

Recomendaciones

6.2.1 Redes sociales y pantallas

- Los primeros navegantes debemos ser nosotros mismos. Es indudable que nuestros hijos nos llevan cierta ventaja en el manejo de la tecnología pero esto no impide que seamos conocedores del medio Internet. Nuestro consejo es que, en cuanto pueda, acceda a la Red y descubra sus posibilidades. Si tiene algún hijo que ya lo hace desde el colegio, puede pedir que le acompañe y enseñe, mientras toman un refresco en un cibercafé o visitan una biblioteca pública.
- Internet exige buscar o, más bien dicho, saber buscar. Este hecho puede constituir un espacio fantástico para compartir inquietudes con nuestros hijos. En el caso de los más pequeños, deberemos navegar con ellos para que aprendan a no perderse en la infinitud del ciberespacio. Con los mayores, podemos pedirles que nos busquen cosas, o indagar nosotros según sus intereses. O también podemos involucrarles en la construcción y mantenimiento de la página web de la familia como veremos más adelante. Se trata, en definitiva, de compartir este espacio con nuestros hijos.

6.2.2 Redes sociales y mediación familiar

- Se ha mencionado en múltiples ocasiones que el fuego puede atacarse con fuego, esa analogía bien puede llevarse al ámbito de las redes sociales y la mediación familiar, en el sentido de “atacar” los riesgos de esta nueva tecnología haciendo uso de la misma, son los padres y los docentes quienes deben encabezar esta cruzada, en primer lugar informándose debidamente, dominando lo esencial y básico de las nuevas tecnologías, brindando oportunidades diferentes e interesantes para niños y adolescentes, otorgando el afecto que nunca podrá ser reemplazado por una fría máquina y sobre todo cumpliendo la función de padres protegiendo, cuidando y educando correctamente a sus hijos.

- Toda recomendación caería en saco roto si la familia y todos sus integrantes no cumplen a cabalidad cada uno de sus roles, y es deber de los padres conocer a sus hijos, sus intereses y necesidades, contar con la confianza suficiente para negociar sobre el tiempo que niños y adolescentes pasan frente a un televisor o navegando en internet; está más que fundamentado el hecho de que no funciona la presión con los hijos mucho menos las prohibiciones punitivas, se trata de crear una real conciencia a fin de evitar graves consecuencias en la vulnerabilidad de los más pequeños de la casa. Esta tarea se puede asignar a los padres de familia, pero también la sociedad puede colaborar a través de las instituciones educativas y los docentes quienes desde su labor orientadora pueden y deben cumplir con la función de asistir en la correcta orientación de niños, niñas y adolescentes.

6.2.3 Redes sociales y ámbito escolar

- Es necesario evitar que niños y adolescentes descuiden las relaciones familiares o con los amigos y los deberes escolares por un desordenado uso de estos nuevos medios. Lo primero debe seguir siendo lo primero e, Internet, siempre un medio que facilite la comunicación o la indagación de información vital tomando siempre en cuenta que no siempre esta información es acertada o es convenientes para todas las personas en especial de los vulnerables.

- El término NTICs está en boga, pero que no quede solo como un término a usarse en las `planificaciones y que quede como letra muerta, debe ser algo concreto y efectivo que se aplique día a día por los docentes ecuatorianos, recurriendo las nuevas tecnologías que están a nuestro alcance como herramientas en el proceso formativo de los educandos, desmitificando los riesgos y afectaciones de estas nuevas tecnologías, o esquivando la responsabilidad amparándonos en el hecho de que son nuevas tecnologías o que el medio no está listo para hacerlo, son los docentes los primeros llamados a hacer un correcto uso de las NTICs para que ello se vea reflejado en sus estudiantes y así hacer frente efectivo contra los riesgos de nuevas realidades como lo son las redes sociales, entre otras.

6.2.4 Redes sociales, riesgos y oportunidades

- El uso de Internet es personal y no toda la información es conveniente. Además, si el computador está en el cuarto de los niños es difícil saber qué uso le dan a la Red. Es buena opción entonces ubicar el computador en la sala, haciéndole la competencia al televisor, debe situarse en un lugar accesible a todos sus miembros. Otra buena solución es contratar un servidor de acceso seguro que incorpore un sistema de filtro sobre contenidos específicamente diseñados para adultos. Éste es un buen sistema de protección para los más pequeños y también, que los hijos mayores no precisen de filtrado alguno, será una importante señal de que están aprendiendo el manejo responsable de Internet.
- Fundamental tarea consiste en advertir cada padre a sus hijos para que no caigan en algunas de las trampas más comunes de Internet: dar datos personales o familiares, responder a mensajes de origen desconocido, concertar citas con personas conocidas en Internet, etc. Sin alarmismos, como también se lo enseñamos en la vida real cuando, por ejemplo, un desconocido les pregunta algo o les ofrece un caramelo. Conocer bien Internet, sus luces y sus sombras, puede ayudarnos a definir cómo va a ser su uso en el entorno familiar. Este “saber hacer” será completo si se combina con unos principios educativos sólidos y un buen

7. REFERENCIAS BIBLIOGRAFICAS

Albero. (6 de Mayo de 2002). *Adolescentes e Internet. Mitos y realidades de la sociedad*. Recuperado el Octubre de 2011, de <http://www.ehu.es/zer/zer13/adolescentes13.htm>

Arcos, C. (2008). *Desafios de la educacion en el Ecuador, calidad y equidad*. Quito: Crearimagen.

Balaguer. (2005). *Videojuegos, internet, infanci*. Recuperado el Octubre de 2011, de <http://www.cibersociedad.net/archivo/>

Benites, A. (16 de Julio de 2011). Redes sociales en el Ecuador. *El Universo* , págs. A-24.

Berrios. (Octubre de 2005). *Las tecnologias de la informacion y la comunicacion*. Recuperado el Octubre de 2011, de <http://www.oei.es/valores2/monografias/monografia05/reflexion05.htm>

Brigue, X. (2011). *Generaciones Interactivas*. Recuperado el Octubre de 2011, de <http://www.generacionesinteractivas.org>

Bringue, X. (2009). *Una generación frente a las pantallas*. Rialp.

Cabero, J. (200). *Nuevas tecnologías aplicadas a la educación*. Madrid: Síntesis.

Casullo, M. M. (1982). Los docentes héroes ó vérdugos. En M. M. Casullo, *Los Docentes héroes o vérdugos*. Instituto Superior de Investigaciones Psicológicas.

Communications, F. (28 de Noviembre de 2004). *El V-CHIP*. Recuperado el Octubre de 2011, de <http://transition.fcc.gov/cgb/consumerfacts/spanish/vchip.html>

Consumer. (Mayo de 2001). *Niñeras virtuales*. Recuperado el <http://revista.consumer.es> de Octubre de 2011

Contreras, R. M. (s.f.). *Slidshare*. Recuperado el 5 de Octubre de 2011, de Slidshare: <http://www.slideshare.net/raisamc/importancia-de-las-tics-107560>

Cristin, A. (Viernes de Febrero de 2011). *Televisión y escuela*. Recuperado el Octubre de 2011, de <http://www.television.edusanluis.com.ar/2011/02/gb-alarma-el-tiempo-que-los-ninos-pasan.html>

Declaracion. (2005). *Declaracion de Madrid*. Madrid.

Diez, J. J. (1980). La Comunidad Educativa. En J. J. Diez, *La Comunidad Educativa*. NARCEA.

(1999). Formación del profesorado. En M. d. Educación, *Perfil docente del siglo XXI*. Madrid: COUNCIL.

Educadultos. (s.f.). *Educadultos*. Recuperado el 10 de Octubre de 2011, de Educadultos: <http://educadultos.blogcindario.com/2006/07/00010-la-revolucion-de-las-tic-en-la-ensenanza.html>

EDUCAR. (23 de Mayo de 2006). *Educacion y TICs*. Recuperado el 12 de Octubre de 2011, de <http://portal.educ.ar/debates/educacionytic/debate/el-desafio-de-una-formacion-del-profesorado-incorporando-las-tics.php>

Falieres, N. (2008). Como enseñar con las nuevas tecnologías en la escuela de hoy. En N. Falieres. Argentina: Circulo Latino Austral.

Filmus, L. D. (s.f.). *El entorno educativo la escuela y su comunidad*. Obtenido de <http://www.piie.mendoza.edu.ar/documentos/comunidad.pdf>

(2011). *Informe del desarrollo humano del Ecuador*. Quito.

Lanza, M. (Mayo de 2004). *Infopedagogia e informatica educativa*. Recuperado el Octubre de 2011, de http://www.portaleducativo.hn/pdf/Infopedagogia_IE.pdf

Las TICs en la educación. (26 de Junio de 2005). Recuperado el Miércoles de Septiembre de 2011, de Las TICs en la educación: <http://educatics.blogspot.com/>

Marques, P. (30 de Enero de 2002). *Funciones de las Tics en entorns educativos actuales*. Recuperado el Octubre de 2011, de <http://www.uv.es/~cortesj/multimedia/funcionestic.htm>

Marquez, P. (7 de Agosto de 2011). Recuperado el Octubre de 2011, de <http://www.peremarques.net/siyedu.htm>

Martinez, J. M. (23 de Diciembre de 2002). *Codigo de la niñez y la adolescencia*. Recuperado el Octubre de 2011, de http://www.badaj.org/ckfinder/userfiles/files/Nacionales/Ecuador/Codigo_ninez_y_Adolescencia-Ecuador.pdf

Mora, M. d. (2002). *Metodologia de la Investigacion*. Mexico: International Thomson.

Morduchowicz, R. (Septiembre de 2010). *Los adolescentes y las redes sociales*. Recuperado el 13 de Octubre de 2011, de <http://www.me.gov.ar/escuelaymedios/material/redes>

Mounsour, M. (12 de Octubre de 2005). *Internet y la familia*. Recuperado el 15 de Octubre de 2011, de <http://www.latencia.com/familia.pdf>

Nacional, C. (2011). Recuperado el Octubre de 2011, de <http://www.cetid.abogados.ec/archivos/100.pdf>

Noti-infancia. (2005). *Atrapar a los cyberpederastas*. Recuperado el 15 de Octubre de 2011

Saez, J. M. (27 de Abril de 2011). *Reflexion y conductas de riesgo y mediacion familiar en el internet*. Recuperado el Octubre de 2011, de <http://educacionysociedadjosemanuel.blogspot.com>

(2004). *Nuevas tecnologias y educacion*. En F. M. Sanchez, *Nuevas Tecnologias y educacion*. Madrid: PEARSON.

Slidshare. (2009). *Posibilidades y riesgos de las TICS*. Recuperado el Octubre de 2011, de <http://www.slideshare.net/tics19/posibilidades-y-riesgos-de-las-tic-presentation>

Ulriksen, M. *Pensar la adolescencia*. TRILSE.

Unidas, N. (3 de Diciembre de 2009). *Convencion sobre los derechos del niño*. Recuperado el Octubre de 2011, de http://www2.ohchr.org/english/bodies/crc/docs/CRC.C.OPAC.ECU.Q.4.Add.1_new.pdf

8. ANEXOS

INSTRUMENTOS UTILIZADOS

ANEXO # 1

CUESTIONARIO PARA NIÑOS de 6 a 9 años

Cuestionario 1º - 4º Primaria

1. ¿A qué curso vas?

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

2. ¿Cuántos años tienes?

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

3. Sexo

- Masculino
- Femenino

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

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

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

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

6. ¿Tienes ordenador en casa?

- No (pasa a la pregunta 9)

- Sí

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

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

8. ¿Hay conexión a Internet en tu casa?

- No
- Sí

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

- No (pasa a la pregunta 13)
- Sí

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

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

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

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

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

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

13. ¿Utilizas algún teléfono celular?

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

14. ¿Cómo conseguiste el teléfono móvil?

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

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

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

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

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

17. ¿Juegas con videojuegos o juegos de ordenador?

- No (pasa a la pregunta 21)
- Sí

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

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

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

- PlayStation 2
- PlayStation 3
- Xbox 360
- Wii
- PSP

- Nintendo DS
- Game Boy
- Ninguna de las anteriores

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

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

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

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

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

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

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

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

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

- Ordenador portátil
- Impresora
- Escáner (copia fotos en papel, libros, etc. al ordenador)
- Web cam

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

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

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

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

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

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

- Internet
- Televisión
- No lo sé

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

- Internet
- Teléfono móvil
- No lo sé

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

- Videojuegos
- Televisión
- No lo sé

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

- Teléfono móvil
- Televisión
- No lo sé

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

- Teléfono móvil
- Videojuegos
- No lo sé

ANEXO #2**CUESTIONARIO PARA NIÑOS Y JÓVENES de 10 a 18 años.
CUESTIONARIO 5to. DE PRIMARIA EN ADELANTE (10-18 años)****1. ¿En qué curso estás?**

1. 6to. de Educación Básica
2. 7mo. de Educación Básica
3. 8vo. de Educación Básica
4. 9no. de Educación Básica
5. 10mo. de Educación Básica
6. 1ero. de Bachillerato
7. 2do. de Bachillerato
8. 1ro. De formación profesional de grado medio
9. 2do. De formación profesional de grado medio

2. ¿Cuántos años tienes?

1. 11 años
2. 12 años
3. 13 años
4. 14 años
5. 15 años
6. 16 años
7. 17 años
8. 18 años o más

3. Sexo

1. Masculino
2. Femenino

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

1. Mi padre
2. Mi madre
3. Un hermano/a
4. 2 Hermanos/as
5. 3 Hermanos/as
6. 4 Hermanos/as
7. 5 Hermanos/as o más
8. Mi abuelo/a
9. Otras personas

5. ¿Cuál es la profesión de tu padre?

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

6. ¿Cuál es la profesión de tu madre?

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

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

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

8. ¿Qué lees?

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

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

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

6. Más de tres horas

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

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

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

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

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

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

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

- 44. ¿Qué es lo que te parece más útil de tener una web o blog propia? (Es posible más de una respuesta)**
1. Expresar mi opinión
 2. Compartir información con conocidos
 3. Darme a conocer y hacer amigos
 4. Escribir sobre lo que me gusta
 5. Me sirve de desahogo
 6. Ser útil para otros interesados en el tema
 7. Poder contar a todo el mundo lo que no puedes contar en persona
- 45. ¿Estás de acuerdo con alguna de las siguientes situaciones? (Es posible más de una respuesta)**
1. Me pongo nervioso o me enfado cuando no puedo o no me dejan navegar
 2. Creo que puedo poner cualquier foto/video mía en internet
 3. Creo que puedo poner cualquier foto/video de mis amigos o familiares en internet
 4. No hay ningún problema porque desconocidos sepan sobre mis aficiones o vida personal
 5. No me importaría 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. ¿Por qué motivos? (Es posible más de una respuesta)**
1. Por el tiempo que paso conectado/a
 2. Por el momento del día en que me conecto
 3. Por lo que hago mientras estoy conectado/a
- 48. ¿Te premian o te castigan con el uso de internet?**
1. No
 2. Si
- 49. ¿Qué hacen tus padres mientras estás conectado/a al 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. Cuándo navegas por Internet, según tus padres, ¿qué cosa no puedes hacer?(Es posible más de una respuesta) Señala qué cosas te prohíben tus padres.

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

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

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

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

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

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

1. Nada

2. Poco
3. Bastante
4. Mucho

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

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

55. ¿Tienes móvil propio?

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

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

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

57. ¿Cómo conseguiste tu primer teléfono móvil?

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

58. ¿Qué tipo de teléfono tienes actualmente?

1. Comprado nuevo
2. De segunda mano

59. ¿Quién paga habitualmente el gasto del móvil?

1. Yo mismo
2. Mis padres

3. Otros

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

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

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

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

62. El móvil te sirve principalmente para... (Es posible más de una respuesta)

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

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

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

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

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

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

1. No (pasa a la pregunta 66)
2. Sí

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

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

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

1. No
2. Sí

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

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

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

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

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

1. He utilizado el móvil para enviar mensajes, fotos o vídeos ofensivos contra alguien
2. Alguna vez me han perjudicado con un mensaje, foto o vídeo a través del teléfono móvil.
3. Conozco a alguna persona que está enganchando al móvil.
4. He recibido mensajes obscenos o de personas desconocidas.
5. No estoy de acuerdo con ninguna

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

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

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

1. PlayStation 2
2. PlayStation 3
3. XBox 360
4. Wii
5. PSP
6. Nintendo DS
7. Game Boy
8. No tengo ninguna

73. ¿Juegas con la PlayStation 2?

1. No (pasa a la pregunta 74)
2. Sí

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

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

75. ¿Juegas con la Play station 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 Dutty: Modern
3. Beijing 2008: Juegos olimpicos
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 Bross
6. Mario y Snic en los juegos Olímpicos.
7. Big Brain academy

8. Trivial
9. Link's crossbow training + Wii Zapper
10. Mario Party 8
11. Ninguno

81. ¿Juegas con la PSP?

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

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

1. Pro evolution Soccer 2008
2. FIFA 08
3. Grand Theft Auto: Vice City Stories Platinum
4. Tekken: Dark Resurrection Platinum
5. WWE Smackdown! Vs Raw 2008
6. Final Fantasy VII: Crisis Core
7. FIFA 09
8. Los Simpson – 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 Bros
2. Cocina conmigo
3. Magia en acción
4. 42 juegos de siempre
5. Brain Training del Dr. Kawashima
6. Mario y Sónico en los juegos Olímpicos
7. Mario Kart DS
8. Más Brain Training
9. Guitar Hero: On Tour
10. Imagina ser mamá
11. Ninguno

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 Obelix
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 Dutty: 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. ¿Cómo los consigues? (Es posible más de una respuesta)

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

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
- 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/

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 dejen ver

114. ¿De qué tipo? (Es posible más de una respuesta)

1. Películas
2. Dibujos animados
3. Deportes
4. Series

5. Concursos
6. Documentales
7. Noticias
8. Programas del corazón
9. Reality Shows

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

1. Veo más tele de la que debería
2. Me gusta ver la tele acompañado/a que solo/a
3. Alguna vez he visto programas que mis padres no me dejan ver
4. Me aburre la televisión
5. Elijo el programa antes de encender la televisión
6. Me encanta hacer zapping
7. Suelo enviar SMS para votar en concursos
8. Suelo enviar SMS a la TV para que aparezcan en pantalla.
9. Lo primero que hago al llegar a la casa es encender la televisión
10. No estoy de acuerdo con ninguna.

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

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

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

1. Paga semanal
2. Cuando necesito algo pido y me dan

3. En tu cumpleaños, fiestas, Navidad o días especiales.
4. Hago algún trabajo en casa.
5. Hago algún trabajo fuera de casa
6. No me dan dinero

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

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

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

1. Internet
2. Televisión
3. No lo 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

ANEXO # 3

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.

I. ASPECTOS GENERALES:

1.1 Edad:

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

1.2 Sexo M () F ()

1.3 Lugar donde usted vive con su familia:

1. Provincia.....

2. Cantón.....

3. Ciudad.....

4. Parroquia.....

1.4 Tipo de institución educativa donde estudia:

1. Fiscal ()

2. Fiscomisional ()

3. Particular laico ()

4. Particular religiosa ()

5. Municipal ()

2. ASPECTOS FAMILIARES

2.1 ¿Con quién vives?

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

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

1. Padre y madre. ()

2. Padre, madre e hijo. ()

3. Padre e hijo. ()

4. Madre e hijo. ()

5. Otro especifique:.....

2.3 ¿Cómo valoras tu relación familiar?

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

CUESTIONES	CATEGORIAS				
	5 Excelente	4 Muy buena	3 Buena	2 Regular	1 Mala
1. Relacion 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					

Alcoholismo										
Drogadicción										
Infidelidad										
Embarazos en la adolescencia										

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

CUESTIONES	RANGOS									
	Siempre		Casi siempre		Muchas veces		Pocas veces		Nunca	
Responsabilidad										
Honestidad										
Respeto										
Comunicación										
Solidaridad										
Amor										
Fidelidad										
Amistad										
Autoestima										
Alegría										
Paciencia										
Tolerancia										

2.7 Respecto al aborto que opinión tienes:

1. Se lo debe hacer en algunos casos ()

a. En caso de ser afirmativo. En qué casos serían

1.1 _____ 1.2 _____

2. En ningún caso se debe aplicar ()

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

1. Familia y educación en valores ()

2. Relación padres e hijos ()

3. Familia y vida ()

4. Dificultades en la adolescencia ()