



UNIVERSIDAD TÉCNICA PARTICULAR DE LOJA

La Universidad Católica de Loja

MODALIDAD ABIERTA Y A DISTANCIA

ESCUELA DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN

“GENERACIONES INTERACTIVAS DEL ECUADOR”

**ESTUDIO REALIZADO EN LAS INSTITUCIONES EDUCATIVAS EN LA
CIUDAD DE SANTA ROSA PROVINCIA DE EL ORO EN EL AÑO 2011.**

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

AUTOR:

María Elena Duarte Romero

MENCIÓN:

EDUCACIÓN BÁSICA

DIRECTOR DEL PROYECTO DE INVESTIGACIÓN:

Mg. María Elvira Aguirre Burneo.

DIRECTORA DEL TRABAJO DE FIN DE CARRERA:

Lcda. Ana Lucía Condor Esparza.

CENTRO UNIVERSITARIO SANTA ROSA

2011



CERTIFICACIÓN

Lic. Ana Lucía Condor

**TUTOR DEL INFORME DE TRABAJO DE FIN DE CARRERA
ESCUELA DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN U.T.P.L.**

CERTIFICA:

Haber revisado el presente informe de investigación, 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.

Jueves, 10 de noviembre de 2011

Lic. Ana Lucía Condor

DIRECTORA

TRABAJO DE FIN DE CARRERA



ACTA DE DECLARACIÓN Y CESIÓN DE DERECHOS

“Yo, María Elena Duarte Romero, declaro ser autora del presente trabajo de fin de carrera y eximo expresamente a la Universidad Técnica Particular de Loja y a sus representantes legales de posibles reclamos o acciones legales.

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

María Elena Duarte Romero

AUTORA



AUTORÍA

Las ideas y contenidos expuestos en el presente informe de trabajo de fin de carrera, son de exclusiva responsabilidad de su autora.

María Elena Duarte Romero

AUTORA

C.I. # 070503943-6



DEDICATORIA

Dedico la presente tesis al ser que más amo en este mundo: mi Madre, por ser la fuente de mi inspiración y motivación para superarme cada día más y así alcanzar las metas que me he propuesto, el éxito profesional y académico.

MARÍA ELENA



AGRADECIMIENTO

Deseo mostrar mi más sincero agradecimiento a todas aquellas personas sin las cuales, este trabajo no habría visto la luz:

En primer lugar, a la Lcda. Ana Lucía Condor, directora del trabajo de fin de carrera, para mí es un honor haber realizado este trabajo bajo su dirección y le estaré siempre muy agradecida porque ha dedicado su valioso tiempo a ello. Sus sabios conocimientos y dedicación constante han contribuido sobremanera al mejoramiento de cada una de las partes de este informe de investigación.

A mi Madre, por su apoyo incondicional, por animarme a seguir adelante con la tesis en todo momento.

A los niños y jóvenes que de manera muy agradable se prestaron para la realización del estudio que se ha llevado a cabo.

Muchas gracias a todos.

MARÍA ELENA



ÍNDICE

I.	CERTIFICACIÓN.....	II
II.	ACTA DE DECLARACIÓN Y CESIÓN DE DERECHOS.....	III
III.	AUTORÍA.....	IV
IV.	DEDICATORIA.....	V
V.	AGRADECIMIENTO.....	VI
VI.	ÍNDICE.....	VII
1.	RESUMEN.....	IX
2.	INTRODUCCIÓN.....	XI
3.	MARCO TEÓRICO.....	14
3.1.	Caracterización socio demográfica Ecuatoriana, del ámbito escolar y familiar.....	14
3.1.1.	Entorno educativo, la comunidad educativa.....	15
3.1.2.	La demanda de la educación en las TIC.....	16
3.2.	Niños y adolescentes ante las pantallas.....	21
3.2.1.	Investigaciones sobre las pautas de consumo sobre las pantallas entre los niños y adolescentes de 6 a 18 años.....	22
3.2.2.	Los riesgos que plantean las TIC's.	29
3.2.3.	Las oportunidades que plantean las TIC's.....	36
3.3.	Estudios e iniciativas sobre la protección del menor y del Adolescente en el entorno de las TIC's.....	41
3.3.1.	Iniciativas en el ámbito de la regulación.....	43
3.3.2.	Iniciativas en el ámbito de la mediación familiar.....	46
3.3.3.	Alfabetización en las TIC's (iniciativa sobre media literacy).....	50
4.	METODOLOGÍA.....	54
4.1.	Diseño de la investigación.....	54
4.2.	Participantes de la investigación.....	57
4.3.	Técnicas e instrumentos de investigación.....	57



MODALIDAD ABIERTA Y A DISTANCIA

4.3.1.	Técnicas.....	57
4.3.2.	Instrumentos.....	58
4.4.	Recursos.....	58
4.4.1.	Humanos.....	58
4.4.2.	Institucionales.....	59
4.4.3.	Materiales.....	59
4.4.4.	Económicos.....	59
4.5.	Procedimiento.....	60
5.	INTERPRETACIÓN, ANÁLISIS Y DISCUSIÓN DE LOS RESULTADOS.....	61
5.1.	Caracterización socio demográfica.....	61
5.2.	Redes sociales y pantallas.....	63
5.3.	Redes sociales y mediación familiar.....	74
5.4.	Redes sociales y ámbito escolar.....	86
5.5.	Redes sociales, riesgos y oportunidades.....	92
5.6.	Relación de los jóvenes con respecto al ambiente familiar (ILFAM).....	96
6.	CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES.....	99
6.1.	Conclusiones.....	99
6.2.	Recomendaciones.....	101
7.	BIBLIOGRAFÍA.....	103
8.	ANEXOS.....	105



1. RESUMEN

La presente Tesis de Grado: Generaciones Interactivas en Ecuador, realizada bajo la tutoría de la UTPL, a través de sus estudiantes egresados, ha intentado realizar un somero “Estudio en niños y jóvenes frente a las pantallas”, considerando el gran avance tecnológico y científico que actualmente viene experimentando el mundo entero, y sus consecuencias implícitas, sean estas culturales, sociales, educacionales y/o familiares.

En efecto, el objetivo planteado fue el de conocer el impacto tecnológico en la cultura y en la comunicación de los niños y jóvenes, efecto que parece tan evidente, y por otra parte es una convicción tan asentada en las percepciones colectivas, por lo que hubiera sido lógico plantear rápidamente el análisis de esa dimensión. Sirva de explicación, el hecho cierto de que la influencia de las nuevas formas de información y comunicación, ha evolucionado y evolucionará tan aceleradamente que precisa de una cierta perspectiva para dar cuenta de una dinámica tan fugaz en cualquier caso, coyunturalidad o transitoriedad no implican superficialidad.

Creo, desde un punto de vista muy particular, que el presente análisis es atento y profundo. Atento porque utiliza múltiples fuentes, desde el discurso de los usuarios a los indicadores institucionales (escuela y familia); profundo porque plantea derivaciones del fenómeno observado.



Esta investigación es de tipo puzle por cuanto la información recolectada corresponde a 3 Centros Educativos de nuestro país, en 3 niveles diferentes, en 4° Año del Centro de Educación Básica Econ. Abdón Calderón Muñoz, el 9° Año de Educación Básica del Colegio Nacional Técnico Jambelí, y el 2° Año de Bachillerato del Colegio Fiscal Antonio José de Sucre, respectivamente.

Información que ha servido para conocer de una manera más cercana la realidad de nuestros niños y jóvenes frente a los medios tecnológicos del mundo actual.

Logrando así cumplir los objetivos propuestos al inicio de esta indagación y a la vez verificar e informar el nivel de educación en relación a los TIC's de todos los integrantes de la comunidad educativa.

Espero, en esta ocasión, haber conseguido una contribución útil al mejor conocimiento de lo que, pienso que para bien, es parte fundamental del presente (y del futuro) de los niños y jóvenes de nuestro país.



2. INTRODUCCIÓN

Se está asistiendo sin duda, a una época de profundos y revolucionarios cambios en la sociedad. Estar inmersos en ella permite ser conscientes, en el día a día, de las transformaciones que las tecnologías, en general, y las de comunicación en particular, están generando. Es cierto toda la población está expuesta a estas nuevas relaciones e interacciones comunicativas, son los niños y adolescentes los que la viven en su plenitud, porque ellos han nacido y crecido en medio de pantallas, estas tecnologías; son, ante todo, una generación interactiva que vive plenamente, convive, con múltiples dispositivos a su alrededor.

El estudio pone de manifiesto que se está ante una generación precoz en el uso de las tecnologías, cada vez más asequibles y universales. Antes de los 10 años, muchos niños y niñas de este país - como casi en cualquier parte de este mundo, mal llamado desarrollado - tienen acceso a todo tipo de pantallas: más de la mitad cuenta ya con teléfono móvil, tres cuartas partes tienen acceso habitual a Internet y prácticamente todos juegan, de forma más o menos periódica, a los videojuegos, televisión, celulares, Internet, etc.

Televisión, Internet, videojuegos y móviles constituyen ya su hábitat cotidiano, un universo sin par que les abre un uso mucho más allá del convencional de las pantallas más - mediáticas que hasta ahora nos identificaban. Esta generación multipantallas (Bringé y Sábada, 2010), emplean los medios para comunicar (mail, sms, chat...), conocer (webs, descargas...), compartir (redes sociales, fotos, vídeos...), «divertirse» (juegos en red, radio y TV digital) y también consumir



(compras on-line). Se trata, al mismo tiempo, de una generación autónoma, en cuanto autodidactas. Por primera vez en la historia, los niños no requieren de los mayores para aprender; es más, prefieren descubrir ellos mismos el funcionamiento de los nuevos medios, adquiriendo habilidades que a los mayores se les hacen inasequibles. Se implanta de esta forma el universo dormitorio, siendo este espacio el privilegiado para acceder en soledad, o puede ser que con sus pares e iguales, al consumo multipantallas y otras tecnologías.

Esta descripción de una nueva generación ni es un canto a esta generación aparentemente hipercomunicada, que lo puede ser, al mismo tiempo, hipocomunicada, tampoco es una crítica frontal ante el reto que las tecnologías nos están poniendo en la educación y formación de nuestras nuevas generaciones. Ante los medios, no cabe vivir al margen, solo el aprender a convivir con ellos. En consecuencia, frente a actitudes y posturas diluvianas o apocalípticas, por desgracia muy frecuentes en padres y profesores, solo cabe educar a las nuevas generaciones desde posturas positivas e inteligentes que, sin renunciar al uso de estos medios, tome conciencia de sus riesgos y también de sus potencialidades. Es necesario contar con familias y educadores sensibilizados ante esta nueva realidad, y formados inteligentemente para los nuevos medios, no tanto en la gran cantidad de novedosos términos y nuevos aparatos, como en habilidades sencillas que les hagan acompañar a niños y adolescentes en esta nueva aventura de interacciones comunicativas, que surgen desde sus propias habitaciones e invaden todos los rincones de su existencia.



Por ende, se trata de educarle en el uso crítico de estos medios, acompañarlo, haciéndolo consciente de sus riesgos, descubriendo sus potencialidades creativas, para que se apropie de sus lenguajes y discursos, porque, solo en la medida que así lo haga, podrá vivir su generación interactiva como sujeto activo, consciente de su realidad.

La interrogante crítica es, saber si la escuela como institución y la familia como entorno, están caminando en el mismo sentido. Si la respuesta no fuera positiva, las alarmas deberían comenzar a sonar.

Ante tal realidad, la Universidad Técnica Particular de Loja ha encargado un estudio investigativo a sus estudiantes, futuros Licenciados sobre las generaciones interactivas en Ecuador, ya que se pretende a través del conocimiento de la relación de niños y adolescentes con las nuevas tecnologías permite tener un mapa situacional sobre la temática.

Los alcances serán a nivel nacional, sin embargo este estudio ha sido realizado en la ciudad de Santa Rosa, en tres instituciones educativas previamente seleccionadas, manifestando de esta manera que se ha logrado cumplir con los objetivos propuestos al inicio de este trabajo investigativo.



3. MARCO TEÓRICO:

3.1. Caracterización sociodemográfica Ecuatoriana, del ámbito escolar y familiar.

No se podría desarrollar este trabajo sin dejar claro el concepto de educación que no es más que un proceso permanente e integral de interacción mediante el cual hay un aprendizaje individual y/o grupal. También se define como un proceso formativo, que prepara para asumir conocimientos y orienta hacia una visión crítica y transformadora, pero en realidad es el acto en que los sujetos aprenden a aprender; se refiere a la creciente autonomía de las personas a adquirir conocimientos.

Cada esfuerzo por definir lo que es educación está relacionado con una serie de conceptos como: formación, enseñanza, aprendizaje, capacitación, información, socialización. Se tiene entonces:

“Enseñanza es la transmisión de conocimientos, la Educación es un proceso más completo más permanente, más continuo, a través del cual se trata de ubicar al individuo críticamente dentro de su contexto histórico, político, social, para que él sea capaz de reaccionar frente a los hechos de la vida” (Salinas, J. 2007).

La información también juega un papel importante en cualquier proceso de aprendizaje. Pero eso no significa que informar es lo mismo que educar.



Información se refiere a la transmisión unidireccional de datos, mientras que lo educativo va más allá y abarca toda la formación de personas.

En general “la educación se considera como un acto intencional en la que están presentes intenciones como formar personas, cambiar actitudes, liberar sectores oprimidos, contribuir a la humanización de la sociedad” (Ortiz, Janeth 2006).

El principal aporte de la tecnología consiste en que la interacción entre ella, el profesor y el estudiante está cambiando la visión que los autores tienen del contenido y del proceso didáctico. Se hace una revisión del papel y del impacto de la tecnología en la educación a través de analizar los tipos y características de estas herramientas, los papeles de las nuevas tecnologías y del profesor en estos nuevos ambientes tecnológicos.

3.1.1. Entorno educativo, la comunidad educativa.

Se utiliza las ideas de la didáctica como modelo donde se ubica el aprendizaje, un proceso que tiene lugar en la interacción entre el sujeto (estudiante), el medio y los agentes didácticos. La dimensión cognoscitiva es el aspecto relevante del sujeto desde el punto de vista del sistema.

Esta dimensión cognoscitiva actúa y reacciona a los estímulos que le proporciona el medio, éste, va más allá de los aspectos materiales (por ejemplo, tareas que hay que resolver) e incluye tanto las interacciones con los sistemas simbólicos, como las interacciones sociales que pueden



producir conocimiento. El medio es un sistema antagonista del sujeto está en capacidad de actuar y de reaccionar a las actuaciones del sujeto.

De acuerdo con este modelo, el conocimiento es una propiedad del sujeto en situación y en interacción con el sistema antagonista. El conocimiento es la característica del sistema que le permite a éste permanecer en equilibrio. Esta interacción es significativa, satisface las restricciones que condicionan la viabilidad de la relación sujeto y medio.

De esta forma, “el conocimiento está representado por la capacidad del sistema para mantener un equilibrio dinámico cuando se enfrenta a perturbaciones. Si la actuación del medio no es reconocida por el sujeto como una actuación esperada (perturbación), éste debe adaptar su dimensión cognoscitiva a esta nueva situación de tal forma que se obtenga el equilibrio” (Cara, Antonio2009).

En los sistemas escolares formales, la condición temporal (hay que desarrollar unas actividades en un tiempo determinado) y la condición epistemológica (hay un saber de referencia con respecto al cual se trabaja) son las dos principales condiciones que se tienen sobre el sistema.

3.1.2. La demanda de la educación en las TIC's.

Como se ha visto la importancia didáctica de los sistemas de representación en el proceso de comprensión. Esta es uno de los aspectos en los que las nuevas tecnologías pueden aportar de manera más significativa.



A esta posibilidad de manejar los sistemas se agrega el aspecto dinámico de los sistemas que le permite al sujeto manipular sus relaciones, construyendo una experiencia de aprendizaje difícil de vivir de otra manera.

La informática educativa consiste en “el uso de estas tecnologías para educar a los alumnos de las instituciones educativas, para los programas de educación a distancia, de auto aprendizaje para el entretenimiento personal de las empresas e instituciones que lo requieran lo interesante del concepto es que la difusión de redes locales (de un colegio o una empresa) u globales (como in fobia o Internet) hacen posible un uso pedagógico ya no tan oneroso de la técnica, así, la elaboración de bases de datos sobre las materias escolares, etc.” (Llodrá, Bel 2009).

Estas nuevas tecnologías están incidiendo en el mundo educativo de manera firme y de creciente importancia, en particular, dentro del ámbito de la formación del alumnado, ya que la multimedia juega un papel de gran alcance en su rol de vehículo para multiplicar el aprendizaje en el proceso de formación educativa.

En cuanto tiene que ver al diseño de sistemas computacionales para la enseñanza se puede decir que en este diseño involucra una serie de condiciones de diversos tipos. Por un lado, se encuentran las restricciones técnicas (tipo de sistema operacional, capacidades de las máquinas y de las herramientas de desarrollo) que determinan qué se puede hacer y qué no se puede hacer en el sistema.



En segundo lugar, el diseño de todo sistema requiere de una conceptualización del conocimiento a enseñar desde el punto de vista de la manera como este conocimiento se define, se representa y se implanta dentro del sistema. Finalmente, están las restricciones didácticas que determinan qué es lo que se busca desde el punto de vista de la comprensión del sujeto y la manera como estos propósitos se debe lograr.

El sistema se encuentra determinado por el tipo de fenómenos que le presenta al sujeto (objetos, relaciones, problemas) y la manera como estos fenómenos son presentados (interfaces). Esto determina el campo de experimentación que se ofrece y el tipo de reacciones del sistema a las acciones del sujeto. El resultado es la experiencia que el sujeto vive cuando interactúa con el sistema. Esta experiencia tiene lugar en un ambiente en el que se crea un cierto "contrato didáctico entre el sujeto, la máquina y el profesor y en el que aparecen riesgos y oportunidades" (Hidalgo, N. 2007).

Para evitar los riesgos y aprovechar las oportunidades es importante que el diseño de los sistemas tenga en cuenta tanto la complejidad del conocimiento a enseñar (y la manera como ese conocimiento va a ser representado en el sistema), como la complejidad del proceso de comprensión del sujeto (modelaje de las estructuras cognoscitivas del sujeto) y el papel que el profesor y los diseñadores de currículo pueden jugar en la interacción entre el sujeto y la tecnología en la construcción del conocimiento.



Desde este punto de vista, es importante resaltar que el resultado final de esta interacción no depende exclusivamente de la calidad del diseño del sistema computacional. El tipo de problemas que se le den al sujeto para ser resueltos con la ayuda de la tecnología y la forma como el profesor interactúe con el sujeto, con base en la experiencia que éste vive con la máquina, pueden llegar a ser más importantes que el sistema mismo.

“La calidad de esta interacción está determinada por las características de las perturbaciones generadas por las situaciones que se le proponen al sujeto con el apoyo de la tecnología y por el papel que la tecnología puede jugar en la búsqueda del equilibrio del sistema de la cual surge el conocimiento y que tiene como producto el aprendizaje” (Llodrá, Bel 2009).

La tecnología puede y debe ser un catalizador de un proceso en el que diversos agentes didácticos (profesor, diseñadores del currículo, programa del computador) crean espacios en los que el sujeto se enfrenta a un medio que le crea conflictos (perturbaciones del sistema) con base en los cuales el sujeto puede avanzar en la construcción de su conocimiento (búsqueda de equilibrio del sistema).

La tecnología ofrece la oportunidad para que se consolide no solamente una nueva visión del contenido, sino también nuevas visiones acerca de las relaciones didácticas y del papel de los diversos agentes didácticos en el proceso de la construcción del conocimiento por parte del sujeto.



En este sentido, “la tecnología puede convertirse en un elemento central del sistema didáctico como agente didáctico con funciones explícitas e importantes en él” (Pérez, A. 2007).

SÍNTESIS: El sistema educativo ecuatoriano ha marcado un camino de transiciones políticas y organizacionales, sin embargo en cuestiones de fondo, estructura curricular y organización misma del sistema no ha variado mucho, ya que cambios no se han dado, y esto se nota en la permanencia de procesos tradicionales e inadecuados que han convertido a la educación en un sistema monótono y poco motivador para los sujetos implícitos en el mismo. A pesar de lo manifestado, en la última década (desde 1990) se ha venido configurando una estructura de cambio, basada en la reforma curricular que hoy podemos observar busca adaptarse a los tiempos actuales, modernos y tremendamente tecnológicos, con una nueva cultura social. De la misma manera, la estructuración de nuevas escuelas, las llamadas unidades educativas del milenio, aún contando con laboratorios bien equipados, tecnología de punta, no han podido conjuntar todo esto con la labor de profesionales que puedan desarrollar la misma en favor de los niños y adolescentes, por lo que se desarrollan clases poco convencionales alejadas de la realidad educativa e instruccional que puede favorecer el desarrollo de habilidades y capacidades individuales de los discentes.



3.2. Niños y adolescentes ante las pantallas.

El escenario de la comunicación ha variado mucho en los últimos tiempos debido a la rápida proliferación de diversas “pantallas” como son el computador, Internet, los videojuegos o el celular. En este panorama cobran especial protagonismo los niños y los jóvenes como el público que mejor se adapta a estas novedades, siendo el segmento de edad que más rápidamente descubre la funcionalidad de este universo de nuevas pantallas. Dicho de otro modo, de forma muy precoz tienen a su disposición toda una serie de posibilidades tecnológicas que incorporan en sus vidas con total normalidad y con las que se relacionan de un modo natural. Están rodeados de aquello que denominamos pantallas y que incluyen desde Internet hasta el celular, los videojuegos y la televisión. Se divierten, se informan, estudian, se entretienen y se comunican gracias a ellas. De hecho, son ellos “el público que más rápidamente se ha adaptado al nuevo escenario de la comunicación” (Bringue, 2008).

La denominada generación interactiva destaca, entre otras cosas, por su evidente afinidad con Internet y los nuevos medios. Dicha afinidad se debe a que, según ha señalado Bringué, “las Tecnologías de la Información y la Comunicación encuentran en niños y adolescentes un terreno especialmente abonado para su rápida implantación”.

Vivimos, pues, en un mundo en el que niños, adolescentes y jóvenes mantienen relaciones de todo tipo a través de las pantallas. Esta nueva



situación hace que surjan nuevos retos desde el punto de vista de la investigación.

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

El estudio del público infantil y adolescente como usuario de medios de comunicación y tecnologías ha generado el interés de los investigadores desde las primeras décadas del siglo XX. Ya en la década de 1930 aparecieron en Estados Unidos los primeros estudios sobre los niños y su relación con la radio y el cine, denominados PayneFundStudies. Durante la década de 1950, esta investigación se extenderá al nuevo medio predominante: la televisión. Esta pantalla, todavía considerada por muchos el medio rey, abarca hoy día el interés de múltiples investigaciones, aunque con la proliferación durante la década de 1990 de las denominadas tecnologías de la información y de la comunicación (TIC's) el panorama investigador actual presta atención a un número de medios y tecnología nunca antes visto.

Desde finales del siglo pasado la oferta mediática y tecnológica de la que disponen niños y adolescentes se ha ido enriqueciendo: a los medios considerados tradicionales, como pueden ser la televisión, la radio y las revistas, hay que añadirles nuevas tecnologías como los videojuegos, los ordenadores, Internet y los teléfonos móviles. Estas tecnologías ofrecen al usuario múltiples posibilidades y, si son empleadas adecuadamente, pueden



reportar múltiples beneficios. Sin embargo, no podemos cerrar los ojos ante el hecho de que las nuevas tecnologías se enfrentan a diversos peligros y, en ocasiones, su uso puede tener con secuencias negativas tanto para quienes las utilizan.

Por otro lado, y debido a la novedad de estas tecnologías, son muchas las incertidumbres que interesa despejar con relación a los riesgos y las oportunidades que ofrecen al usuario: no sólo cuáles son las más frecuentes, sino también qué tipo de medidas se toman para protegerse de los peligros o para potenciar los usos beneficiosos, tanto por parte del usuario, como de otros agentes externos (desarrolladores tecnológicos, autoridades públicas, instituciones educativas, etc.).

La situación descrita anteriormente hace que el público infantil y adolescente requiera una atención especial: habitualmente nos referimos a menores de edad, personas que están bajo la tutela de sus padres, en proceso de desarrollo y que precisan de una especial protección y guía. En las vidas de estos jóvenes desempeñan un papel decisivo su entorno familiar y escolar, los dos principales ámbitos en los que se desenvuelven.

Por tanto, padres y educadores son un elemento clave en múltiples facetas de la vida de niños y adolescentes, y una de estas facetas es su consumo de pantallas.



Este ámbito se torna complejo porque, en ocasiones, puede haber diferencias notables entre los jóvenes y sus padres o educadores, en cuanto a su uso y dominio de las TIC's. Para ilustrar la situación pueden ser útiles los términos empleados por Prensky (2007), quien se refiere a los nativos y los inmigrantes digitales. El nativo digital es aquella persona que ha nacido rodeada de las nuevas tecnologías y que, desde los primeros años de su vida, está habituado a utilizarlas. Por el contrario, el inmigrante digital es una persona que no ha crecido con el uso de estas tecnologías y que, por diversas razones, ha tenido que aprender a utilizarlas.

En definitiva, para el nativo digital estas tecnologías son una cosa natural, algo así como su lengua materna, mientras que para el inmigrante digital es una lengua extranjera, lo que hace que, en ocasiones, no las dominen del todo y muestren cierto acento (Prensky, 2007).

Si las nuevas tecnologías plantean múltiples incertidumbres respecto a los riesgos y las oportunidades que ofrecen al usuario, la situación se agrava en el caso de los niños y los adolescentes: en primer lugar, porque requieren de la mediación y protección de diversos agentes (padres, educadores, instituciones públicas, etc.), y en segundo lugar porque, a menudo, estos agentes no disponen de los conocimientos o herramientas suficientes para ejercer dicho papel.

Como consecuencia del panorama descrito, parece lógico que la investigación sobre niños y adolescentes como consumidores de medios de



comunicación y tecnologías haya venido impulsada tradicionalmente con un ánimo protector y educador.

Así lo explica Livingstone cuando asegura: siempre ha sido característico de la investigación sobre niños y nuevos medios que la agenda política al menos en los primeros años- guíe la agenda académica (Livingstone, 2008). Esta afirmación conduce a la siguiente consideración: algunos de los estudios más relevantes en la materia están impulsados por instituciones públicas, como puede ser el caso de la Comisión Europea. Sin embargo, también destacan los estudios promovidos por otro tipo de instituciones, como los organismos sin ánimo de lucro (por ejemplo, Pew Internet & American Life Project en Estados Unidos) o aquellos que nacen de los sectores empresariales directamente implicados (sirva de ejemplo la presente investigación, impulsada por el Foro Generaciones Interactivas, promovido por Telefónica).

En este capítulo explicaremos el marco general en el que se sitúa el consumo de pantallas por parte del público infantil y adolescente. Para ello, es necesario detenerse en las principales cuestiones que han centrado y siguen centrando el interés de la investigación en este ámbito. Así mismo, se hará referencia a algunas de las iniciativas más relevantes que se han llevado a cabo recientemente, tanto nacional como internacionalmente, de distinta naturaleza: académica, legislativa, comercial, etcétera.



Aunque la televisión sigue siendo una pantalla muy relevante y ampliamente estudiada, se presta atención de un modo especial a las nuevas pantallas, concretamente a los ordenadores e Internet, y, en menor medida, a los videojuegos y el teléfono móvil. Respecto al ámbito geográfico, ha de tenerse en cuenta que se está refiriendo al panorama de la investigación en este campo desde una perspectiva global. Como ya se apuntó anteriormente, son múltiples los estudios existentes en este campo. Dichas investigaciones están abordadas desde distintos enfoques y se centran en diversas categorías de medios y tecnologías. En consecuencia, parece que lo más lógico para abordar el estado de la investigación en este campo sea atenerse a una clasificación temática. Podrían establecerse múltiples clasificaciones, aunque en este caso se seguirá un esquema parecido al que fue utilizado en el estudio de 2008, *La Generación Interactiva en Iberoamérica*:

1. **Pautas de consumo:** abarca cuestiones relacionadas con el equipamiento tecnológico de los hogares donde viven los jóvenes, el lugar de uso, el momento y la duración, la compañía, etcétera. Se trata de información básica, punto de partida en este campo de investigación.
2. **Riesgos y oportunidades:** se trata de dos cuestiones estrechamente relacionadas puesto que, en función del uso que se haga de una determinada tecnología, la oportunidad puede tornarse en riesgo, y viceversa. El trabajo más extenso en este ámbito, debido a la



antigüedad del medio, se refiere a la televisión. Sin embargo, en los últimos años proliferan los estudios centrados en nuevas tecnologías, como los videojuegos, el teléfono móvil y, de un modo especial, Internet.

Como se ve, “riesgos y oportunidades pueden tener un origen diverso, aunque pueden resumirse en tres tipologías: de contenido, de contacto y de conducta”. (Livingstone&Haddon, 2009).

3. **Protección:** comprende el estudio de las medidas que se adoptan desde distintos ámbitos (gubernamental, familiar, escolar, etcétera) para salvaguardar la integridad física y psicológica del menor, que puede verse vulnerada por el uso de diversas tecnologías. Como se verá, las tres más importantes son la regulación, la mediación familiar y la educación en el uso de los medios y las tecnologías, en el ámbito anglosajón denominado media literacy.

Cuando se utiliza el término consumo al hablar de pantallas, se refiere a temas relacionados con el acceso y el uso. Por tanto, se han de incluir en este apartado cuestiones como el equipamiento tecnológico de los hogares en los que viven niños y adolescentes, el lugar en el que utilizan estas tecnologías, el momento concreto, la cantidad de tiempo y las personas que les acompañan a la hora de hacerlo, entre otros aspectos.



Estos asuntos son, lógicamente, el punto partida de la investigación en este ámbito en cada país: si se quiere hacer un análisis cualitativo y con profundidad en torno al consumo de tecnologías por parte de los jóvenes, primero será necesario disponer de información cuantitativa sobre la que apoyarse.

Los estudios disponibles se enmarcan en un ámbito geográfico, temporal y socio demográfico distinto, además de incluir distintas gamas de medios y tecnologías. En consecuencia, resulta complicado hablar de unas cifras de consumo generales y lo más lógico será acudir a los estudios desarrollados en la zona geográfica de interés.

Aun así, merece la pena mencionar una serie de estudios especialmente relevantes dada su envergadura.

En Estados Unidos hay múltiples instituciones que realizan investigación en el ámbito de los niños y adolescentes como consumidores de tecnologías y medios de comunicación. Algunos de los estudios más destacables realizados recientemente son los de TheKaiserFamilyFoundation: se trata de una institución que trabaja en el ámbito de la salud global, incluyendo el área de jóvenes y medios de comunicación. Algunas de sus investigaciones resultan de interés, como la que presentaron en 2009 (Rideout et al) basada en una encuesta a jóvenes de entre 8 y 18 años, para conocer todo lo relacionado con su consumo de diversos medios y tecnologías: desde los más tradicionales, como la televisión, revistas, cine y música, hasta otros



más recientes, como videojuegos, ordenadores e Internet. El móvil, sin embargo, quedó excluido del estudio.

Además de esta institución, otro organismo especialmente relevante en el ámbito norteamericano es Pew Internet & American Life Project: su investigación, que se refiere a la población general, se centra de un modo especial en Internet, aunque también abarca los videojuegos y la telefonía móvil.

De especial interés son algunas de sus investigaciones enfocadas concretamente en los adolescentes (p. ej., Jones & Fox, 2009; Lenhart et al, 2008; Macgill, 2007, y Lenhart et al, 2006).

3.2.2. Los riesgos que plantean las TIC's.

Como se apunta en la introducción de este capítulo, en la investigación sobre jóvenes y medios de comunicación destaca un notable interés en torno a los efectos, tanto negativos como positivos, que se pueden derivar de su uso. Desde la década de 1930 es posible apreciar ya esta preocupación: una asociación de padres de la ciudad de Nueva York acusó a un programa de radio, EtherBogeyman, de provocar pesadillas a sus hijos (Kundanis, 2008). Desde entonces, el interés en torno a los riesgos que presentan los medios y las tecnologías ha sido una constante. La aparición de la televisión en la década de 1950 centrará el debate de modo especial en torno a dos cuestiones: la violencia y el sexo. En la actualidad, estos dos asuntos siguen



siendo muy relevantes, aunque como se puede ver, la proliferación de las nuevas tecnologías ha ampliado el número de peligros (y también de oportunidades) a los que se pueden ver enfrentados niños y adolescentes.

Existen múltiples clasificaciones de los riesgos y oportunidades que se derivan del uso de medios y tecnologías. Sin embargo, la tipología empleada en el proyecto EU Kids Online es clarificadora y completa: los autores se refieren al contenido, al contacto y a la conducta como las tres posibles causas (Livingstone&Haddon, 2009).

En el caso del contenido, el menor ejerce un papel pasivo, como receptor. Su exposición y acceso a diferentes fuentes de información puede tener, entre otros, efectos positivos en su desarrollo cognitivo y educativo. Sin embargo, la presencia de contenidos nocivos o engañosos puede influirle negativamente, llevándole a situaciones como la desinformación o el fomento de valores erróneos.

El caso del contacto implica un papel del menor como participante. Se trata, por tanto, de riesgos y oportunidades propiciadas por tecnologías que permiten la comunicación con otros: Internet, teléfonos móviles, determinadas consolas de videojuegos, etcétera. Los beneficios que puede reportar el contacto con otros van desde el intercambio de información valiosa, hasta el trabajo en red, pasando por las relaciones sociales o experiencias compartidas. El lado negativo se traduce en la posibilidad de contactar con extraños, de recibir información no deseada de distinta



naturaleza (comercial, sexual, violenta) o de ser acosado, bien por gente conocida (como pueden ser compañeros de clase) como por gente desconocida.

Los riesgos y oportunidades de conducta se derivan del papel activo que ejercen niños y adolescentes al utilizar las tecnologías. Los beneficios de este rol como actor incluyen, entre otros, la posibilidad de expresión personal o de crear contenidos. Sin embargo, también pueden suponer el acoso a otras personas, las descargas o subidas de material ilegal, la publicación de contenidos pornográficos o violentos, etcétera.

Aunque la clasificación de EU Kids Online se refiere de forma concreta a Internet, puede extenderse, conservando su sentido, a los medios de comunicación y las tecnologías en general: televisión, radio, videojuegos, telefonía móvil y demás. Algunas de estas tecnologías sólo aceptarán, debido a su naturaleza, riesgos (u oportunidades) de un determinado tipo. Por poner un ejemplo, en el caso de la televisión convencional, el usuario tiene una actitud pasiva y por tanto, el contenido será la principal fuente de riesgos y oportunidades.

A la hora de analizar los riesgos, los contenidos son el foco de interés para diversas investigaciones. Algunas están centradas en analizar el contenido de un determinado medio, como puede ser la programación televisiva (incluyendo la publicidad) dirigida al público infantil en España y su conveniencia (García et al, 2006). Otros están más enfocados en la imagen



que se transmite en los medios acerca de los jóvenes (Von FelitzenCarlson, 1999) o en los valores que transmite la publicidad dirigida a este público (Sánchez, 2008). Sin embargo, cabe destacar por encima de otras cuestiones dos tipos de contenido que aparecen con frecuencia en la investigación: la violencia y el sexo.

En cuanto a la violencia, numerosos estudios analizan su presencia en diversas pantallas. Preocupa de modo especial el efecto que la representación de la violencia puede tener sobre los jóvenes espectadores o usuarios. No obstante, a la hora de medir dicho efecto, será necesario tener en consideración una serie de factores. En primer lugar, la naturaleza del medio del que hablemos: por ejemplo, en el caso de la televisión se dará una mera exposición ante contenidos violentos, mientras que en el caso del videojuego, estamos hablando de una interacción con dicha violencia.

En segundo lugar, habrá que tener en cuenta los contextos en los que se dé dicha violencia: no es lo mismo la violencia gratuita que aquella que viene, en cierto sentido, justificada por una determinada situación.

Respecto a la influencia de los contenidos violentos en la conducta humana, a pesar de que encontramos posturas enfrentadas entre diversos estudios (p. ej., Strasburger et al [2006] subrayan dicha falta de acuerdo), sí que parece haber indicios de una correlación positiva. Según Valkenburg (2007) casi todos los análisis realizados hasta el momento demostraban que la violencia en los medios influía negativamente en el sujeto y desembocaba en



conductas agresivas, aunque dicha agresividad también viene causada por otros factores. La clasificación de efectos de la violencia en los medios acuñada por Donnerstein et al en 1994 sigue hoy vigente: el efecto agresor, el efecto víctima, el efecto testigo/espectador y el efecto apetito.

El efecto agresor implica que la exposición a la violencia nos hace tener conductas más agresivas. El efecto víctima conduce a que, ante tal exposición a violencia en los medios, se agudice nuestra sensación de vulnerabilidad e indefensión. El efecto testigo produce cierto acostumbramiento o insensibilización ante la violencia, debido a una abundante exposición a ella. Por último, el efecto apetito desemboca en ansias de más violencia (Gentile Anderson, 2008).

El segundo tipo de contenido que ha centrado la atención de múltiples investigaciones es todo lo que atañe a la sexualidad. El sexo ha estado presente de forma predominante en el cine y la televisión, aunque en la actualidad lo encontramos en videojuegos, teléfonos móviles e Internet. Esta última tecnología es, de modo especial, ventana a un sinfín de contenidos de este tipo (pornografía, información sexual, etcétera). Como consecuencia de esta situación, es natural el interés que suscita entre las investigaciones, muy especialmente entre aquellas que son llevadas a cabo con un ánimo protector.

En suma, los contenidos sexuales y violentos son algunos de los que suscitan una mayor preocupación por las consecuencias que pueden tener



en los niños y adolescentes consumidores de pantallas. No obstante, conviene recordar que los contenidos nocivos no terminan aquí: drogas, tabaco o alcohol, o asuntos relacionados con la alimentación y sus posibles trastornos (anorexia, bulimia, etc.) son otras cuestiones con presencia mediática, más habituales en la publicidad o en medios menos controlables como Internet, y que también acaparan el interés de los diversos agentes implicados en la protección del menor.

Además de los riesgos derivados del contenido, también son frecuentes los de contacto y conducta, tal como se ha expuesto anteriormente al presentar la tipología propuesta por el proyecto EU Kids Online. Estos dos últimos tipos de riesgos, como explicamos, se derivan de un papel activo y participativo del menor y, por tanto, se dan habitualmente en el caso de tecnologías que permiten dicha participación y bidireccionalidad: fundamentalmente Internet, aunque, en menor medida, también el teléfono móvil y los videojuegos.

Por último, para terminar el apartado dedicado a los riesgos, conviene hacer alusión de forma particular a aquellos que atañen al ámbito de la salud. Se refiere a este género de riesgos de forma concreta porque no están incluidos de manera clara en la tipología presentada por EU Kids Online. Para ilustrar la situación, se pone el ejemplo de los trastornos alimenticios e Internet: una adolescente puede encontrarse con ciertas páginas web que ofrezcan información errónea acerca de cómo adelgazar (contenido); sin embargo,



también puede intercambiar información equivocada de este tipo en un foro (contacto) o incluso llegar a publicar ella misma este tipo de información (conducta). Vemos, por tanto, que en este caso el riesgo para la salud se puede derivar de la triple tipología anteriormente mencionada.

Sin embargo, hay otras situaciones en las que el origen de posibles efectos negativos para la salud se escapa de esta triple clasificación y está en la tecnología en sí: tal es el caso, por ejemplo, de la adicción. En este sentido, diversas investigaciones asocian ciertos riesgos para la salud con alguna tecnología concreta, frecuentemente los videojuegos.

Valkenburg (2007) menciona la nintendonitis (dolores constantes en algunas zonas del cuerpo como la muñeca o el codo, debido al uso excesivo de la consola o el ordenador); también hace alusión a los ataques epilépticos. Wartella et al (2007) explican los principales riesgos para la salud asociados al videojuego y recogidos en la investigación: ataques epilépticos, sedentarismo y la adicción (con las consecuencias que la rodean: cambios de humor, recaídas, abandono, etcétera).

En la misma línea va lo expuesto por Strasburger y Wilson (2006), quienes, además, ven la necesidad de distinguir al jugador de alto riesgo, que tiene gran parte de responsabilidad en cuanto a los posibles riesgos que corre su salud, pues a veces la única responsable no es la tecnología en sí misma. Se trata de una realidad poliédrica, ya que el nivel de riesgo vendrá determinado por distintos factores, como pueden ser las características



personales del jugador, la cantidad de tiempo que emplea una tecnología y la mediación que ejercen sus padres, entre otras cuestiones.

En suma, resulta evidente el interés por estudiar los riesgos a los que se pueden ver enfrentados niños y adolescentes a la hora de utilizar las pantallas. Este interés sobresale en la investigación puesto que, como ya apuntábamos con anterioridad, tradicionalmente viene impulsada de manera predominante con un ánimo protector.

No obstante, y como consecuencia de lo expuesto, también es notable el interés por estudiar el potencial positivo que los medios y las tecnologías tienen para diversos campos, como la educación, la socialización y la participación ciudadana.

3.2.3. Las oportunidades que plantean las TIC's.

El potencial educativo de los medios y las tecnologías es, tal vez, una de las oportunidades que suscita un mayor interés. Buena prueba de ello son los múltiples grupos investigadores, internacionales y nacionales, que desarrollan su labor en este campo concreto.

En España se pueden encontrar diversos casos. Por ejemplo, el Grupo Comunicar, con origen en Andalucía, está enfocado en el uso de los medios y las tecnologías como herramienta en el aula y, por otro lado, pone un énfasis especial en la educación en el uso apropiado de los medios, cuestión que trataremos más adelante. Cabe destacar la revista Comunicar, de



ámbito internacional, que cuenta con la colaboración de especialistas en la materia.

Otra iniciativa similar se la encuentra en el caso del grupo EDUTEC, cuyo ámbito de actuación abarca España e Iberoamérica. De entre sus publicaciones, también cabe destacar la Revista electrónica de tecnología educativa.

A escala internacional, caben destacar iniciativas como EducaRed, promovida por Fundación Telefónica, el Center for the Study of Children, Youth and Media (CSCYM), que ha desarrollado múltiples investigaciones centradas en distintas tecnologías y su aplicación en el ámbito educativo, y Digital Youth Research Project. Este último grupo subraya en una de sus investigaciones más recientes que las tecnologías están generando nuevas formas de aprendizaje, originadas en la relación que niños y adolescentes establecen con sus amigos y compañeros a través de ellas. Concretamente, distinguen dos formas de aprendizaje junto a los compañeros: la primera, cuyo eje es la amistad, lleva a desarrollar normas compartidas a la hora de publicar información (p. ej., en las redes sociales) y a desarrollar nuevos géneros de comunicación escrita. La segunda, cuyo eje es el interés común por una determinada cuestión, lleva a nuevas formas de comunicación más especializadas (Ito et al, 2008: 38).

Aunque el aprendizaje a través de los medios puede entenderse de forma más clara en el caso de Internet, los videojuegos y la televisión, también



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

Además del potencial educativo de las tecnologías en el aula, algunas investigaciones también destacan las posibilidades que tienen para el desarrollo cognitivo del niño. Valkenburg (2009) asegura, por ejemplo, que el videojuego ayuda a desarrollar la inteligencia espacial, la coordinación ojo – mano, la capacidad de atención visual y la creatividad, aunque, como explica, no se puede hablar de resultados concluyentes por el momento.

A pesar de esta corriente favorable al uso de las tecnologías como material educativo, existen también visiones menos favorables que, cuando menos, han de llevar a ser cautos a la hora de hacer afirmaciones en este sentido, especialmente con relación a determinadas pantallas. En el caso concreto de Internet, por poner un ejemplo, Livingstone afirma: está lejos de quedar demostrado que Internet traiga grandes beneficios pedagógicos que ellos (niños y adolescentes) no podrían obtener sin él. Una de las razones de ello es una fundamental falta de claridad en torno a los fines, que mina las



muchas y bienintencionadas iniciativas existentes en este campo (Livingstone, 2009).

No solo se pone de manifiesto el potencial educativo, la investigación también presta especial atención al posible efecto socializador de las tecnologías. Para los detractores, los videojuegos, la televisión y los ordenadores pueden conducir al aislamiento del niño: a que pase horas, encerrado en su habitación, frente a las pantallas, alejado de su entorno social, especialmente de su familia y amigos. Sin embargo, hay también quienes aseguran que las nuevas tecnologías, si se emplean adecuadamente, pueden reportar beneficios para las relaciones sociales de niños y adolescentes. Pensemos, por ejemplo, que pantallas como la televisión y el videojuego permiten un uso comunitario (con la familia, con amigos, etcétera), que incluso pueden hacer más divertido para el niño utilizarlas.

Otras investigaciones realizadas en diferentes partes del mundo, demuestran claramente el carácter sociable de los jóvenes a la hora de utilizar Internet: algunas de las actividades on-line más populares están relacionadas con la comunicación, como es el caso de los servicios de mensajería instantánea (tipo Messenger), el correo electrónico y las redes sociales. Este último fenómeno ha experimentado una explosión en los últimos años y consideramos que merece la pena detenerse en este asunto brevemente.



Las TIC's hoy día son un medio indispensable de la socialización y de la construcción de identidad. Los niños, niñas y jóvenes se construyen a ellos mismos en forma permanente cuando utilizan TIC's.

Las imágenes que deciden mostrar de ellos mismos o de las cosas que les gustan y prefieren, los relatos que deciden resaltar y con los que eligen fragmentos de la realidad, las modas que privilegian, las elecciones estéticas y artísticas, sus historias de amor, sus aventuras juveniles y hasta sus desventuras de crecimiento, los aprendizajes y las búsquedas que desarrollan, sus recorridos cotidianos, los trayectos que realizan, sus pasiones y sus odios, sus símbolos preferidos, y sus formas de mirar el pasado, presente y el futuro quedan plasmados y se reproducen mientras los chicos y las chicas, juegan, charlan, investigan o simplemente se entregan sin aparentes razones explícitas al mundo virtual a través de las computadoras.

Se tiene ahí un primer rasgo del fenómeno, los chicos hacen y se re hacen mientras experimentan estos nuevos lenguajes y mientras les dejan sus huellas y marcas personales a las tecnologías que también se transforman en ese intercambio. Estamos hablando de un diálogo, las TIC's pueden considerarse metafóricamente como un espacio donde se producen diálogos.

Los niños, niñas y jóvenes chatean, conversan con amigos y desconocidos, buscan información referidas a temas de su interés, como los fanáticos de



los reptiles que en vidareptil.com.ar pueden encontrar datos exclusivos sobre bichos raros de la familia animal, o los fanáticos de los blogs y los foros cuando eligen algunos de los cientos que hay en la red para discutir con habitantes de lugares remotos sobre un tema común, o intercambiar información válida sobre el mismo.

SÍNTESIS: Las TIC's pueden favorecer enormemente al desarrollo del PEA, esto solo si quienes están a cargo de su aplicación lo hacen de manera metódica, lógica y sistemática, acompañando esta metodología de un equipamiento adecuado, un vasto conocimiento y una actitud favorable hacia el apego que tienen los niños y los adolescentes y su gran sentido de curiosidad por saber más sobre el manejo de estas TIC's en el aspecto educativo y familiar. Resulta de gran importancia saber que los niños y adolescentes de las nuevas generaciones, viven para las pantallas y no a la inversa, pues éstas son parte de su vida y costumbres más primordiales.

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

Como se apuntaba anteriormente, la investigación en torno a los menores como consumidores de diversos medios de comunicación y tecnologías ha venido tradicionalmente impulsada con un ánimo protector. Así ocurrió con la radio y la televisión a mediados del siglo pasado, y durante la primera década del siglo XXI se encuentra una situación similar en los casos de Internet y la telefonía móvil, entre otros.



Son múltiples los agentes que, de una forma u otra, están implicados en la protección del menor ante los peligros que les enfrentan diversas pantallas.

En un primer nivel están la familia (especialmente los padres) y los profesores. En un segundo nivel nos encontramos con los propios medios de comunicación, los desarrolladores tecnológicos y las autoridades públicas. Como señala Carlsson, la inferioridad de condiciones del menor ante los medios de comunicación exige la implicación de todos en su protección (Carlsson, 2007). Por lo tanto, podemos afirmar que se trata de una cuestión de interés general.

Como se explicará a lo largo de este apartado, existen tres elementos clave que inciden de un modo especialmente relevante en la protección del menor en este ámbito: la regulación, la mediación familiar y la educación para los medios o media literacy.

La regulación se refiere al conjunto de leyes y normas establecidas por diversas instituciones, tanto públicas como privadas, de forma externa e interna y en los ámbitos local, nacional e internacional.

Además de la regulación propiamente, también es común hablar de dos conceptos: la autorregulación y la corregulación.

La mediación familiar, especialmente la ejercida por los padres, “es el segundo pilar a tener en cuenta en la protección del menor” (Campos Freire, F., 2008). “Los padres juegan un papel decisivo en el desarrollo humano de



sus hijos, dentro del cual también se incluye su faceta como consumidores de medios y tecnologías” (Bouvard, M. P., 2008).

El caso de las TIC's presenta además ciertas particularidades ya que, en ocasiones, niños y adolescentes tienen un conocimiento superior que el de sus progenitores a la hora de utilizarlas, y esto puede dificultar la tarea de mediación.

Lo expuesto anteriormente nos lleva al tercer elemento clave en la protección del menor en el ámbito de los medios y las tecnologías: la importancia de la educación en su uso apropiado dirigida a padres y profesores, además de a niños y adolescentes. Dicha educación debe llevar a un conocimiento profundo de los medios y tecnologías, concepto que en el ámbito anglosajón es comúnmente denominado media literacy que, aunque no tiene una traducción precisa al castellano, podría definirse como la «alfabetización en los medios.

En las páginas sucesivas nos detendremos en cada uno de estos tres elementos y presentaremos algunas de las iniciativas más destacables que se están llevando a cabo en España en los últimos años en el ámbito de la protección del menor ante los medios de comunicación y las tecnologías.

3.3.1. Iniciativas en el ámbito de la regulación.

A pesar de la importancia de desarrollar un marco legislativo en este ámbito, en los últimos años se oyen cada vez más voces que abogan por la



necesidad de desarrollar un sistema regulador en el que no sólo tengan un papel decisivo los organismos gubernamentales, sino también otros agentes sociales. En palabras de Carlsson (2007), hace unas décadas la protección del menor ante los medios se discutía en términos de regulación gubernamental y prohibiciones. Hoy, por el contrario, nos encontramos ante un panorama distinto motivado por una serie de factores. En primer lugar, se ha producido una desregulación y dispersión de la autoridad de forma vertical (proliferan las instituciones supranacionales) y horizontal (aparecen diversos actores no estatales).

Dicha situación, junto con la globalización en la que se ven inmersos y el rápido desarrollo de las telecomunicaciones, ha llevado a que cada vez se considere más importante la responsabilidad de los padres y otros agentes. Concretamente, esta autora aboga por un sistema que combine la regulación con la autorregulación y la corregulación.

La autorregulación es el control que los medios de comunicación y los desarrolladores tecnológicos deben ejercer por sí mismos. Esta práctica creció durante la década de 1990 como una forma de evitar remitirse a las leyes constantemente, así como al continuo desarrollo de las tecnologías, que implica que dicha legislación quede obsoleta rápidamente.

La corregulación es un sistema que combina la regulación gubernamental y la no gubernamental, de tal modo que la última se acopla a la primera de forma eficaz (Carlsson, 2008).



Respecto a la corregulación, puede resultar de especial interés la investigación realizada por el Hans-BredowInstitut. Dicho estudio se centraba en la existencia de medidas correguladoras en 25 Estados miembros de la Unión Europea, además de Australia, Canadá, Suráfrica y Malasia. El objetivo era medir su eficacia, así como las trabas que existían para implementar estos sistemas, de acuerdo con la legislación europea. El estudio incluía un amplio abanico de medios (prensa, programación televisiva, servicios on-line, móviles, cine y juegos interactivos) y llegó a dos conclusiones fundamentales.

La primera indica que los sistemas de corregulación suelen atenerse a dos objetivos concretos: “la protección del menor y la protección del consumidor ante la publicidad” (Viñas Poch, F., 2009).

La segunda conclusión es que parece quedar demostrada la compatibilidad de los sistemas de corregulación con la legislación europea. Es más, algunos expertos hablan de ventajas de estos sistemas como la posibilidad de que la industria ejerza una mayor responsabilidad, más rapidez en los procesos de toma de decisiones y una mayor sostenibilidad (Viñas Poch, F., 2009).

El asunto de la corregulación pone de relieve la existencia de múltiples agentes que están implicados en la regulación de los medios y tecnologías en aras de proteger al menor. Puede ser ilustrativo el esquema presentado por el Hans-BredowInstitut sobre los tipos de gobierno de los medios.



El concepto de «medio» empleado en este modelo puede entenderse en un sentido amplio, incluyendo tecnologías como Internet y los videojuegos, que no se podrían definir exclusivamente como un medio de comunicación (aunque en ocasiones sí que cumplen sus funciones).

3.3.2. Iniciativas en el ámbito de la mediación familiar.

La familia, y de un modo particular los padres, desempeña un papel decisivo de intermediación y protección del menor consumidor de pantallas. Las nuevas tecnologías presentan ciertas particularidades, ya que es frecuente encontrarse con situaciones en las que niños y adolescentes superan a sus padres en el manejo de las mismas. La aparición de posibles dificultades para los padres a la hora de mediar en el uso que sus hijos hacen de las nuevas tecnologías convierte la cuestión en algo de especial interés. Sin embargo, si nos remontamos a mediados del siglo pasado, ya es posible encontrar investigaciones en este ámbito.

Anteriormente se consideraba a los padres un factor decisivo, mediante el control y ejemplo que podían ejercer, sobre los efectos que la televisión podía tener en niños y adolescentes. Los autores señalaban ya dos aspectos clave en la mediación del consumo de televisión: el tiempo y el contenido. Una de sus conclusiones era que los padres parecían demostrar gran preocupación y control respecto al horario en el que sus hijos veían la televisión (el momento de irse a dormir, de hacer los deberes, etcétera), mientras que su inquietud parecía ser menor respecto a otros asuntos como



el contenido al que estaba expuesto el menor (Himmelweit, 2006). Unos años más tarde Schrammet al (2007) sí que subrayan la importancia de ejercer algún tipo de mediación respecto al contenido, refiriéndose de modo concreto a aquellos de carácter atemorizante que podían tener algún tipo de efecto negativo en el menor.

El interés por estos asuntos y otros tantos relacionados con la mediación parental se extiende hasta nuestros días. Un buen ejemplo de ello son las investigaciones que se han llevado a cabo recientemente tanto en Europa (EU Kids Online), como en Norteamérica (Pew Internet y American Life Project, TheKaiserFamilyFoundation) y Latinoamérica (Bringué y Sádaba, 2008): todas ellas prestan atención a las estrategias de control que los padres ejercen sobre sus hijos cuando estos últimos utilizan diversas pantallas. Aunque los datos varían de un estudio a otro, podemos afirmar que hay dos cuestiones que preocupan especialmente a los padres y que son el eje fundamental de la mediación: el tiempo de uso y los contenidos.

Respecto al tiempo de uso, hay que entender que se está refiriendo tanto al momento del día como a la cantidad de uso. Ambas cuestiones han de ser controladas, ya que el uso de una pantalla puede interferir con otras actividades prioritarias (p. ej., tareas escolares, tiempo con la familia o amigos, etcétera) y una cantidad excesiva de uso puede desembocar en serios problemas (como la adicción).



En cuanto a los contenidos, también parece fundamental controlar que los menores no accedan a aquéllos que puedan ser nocivos, así como educarles y ayudarles a interpretarlos de forma adecuada. En este sentido, puede resultar de interés la triple clasificación sobre las tareas que implica la mediación parental expuesta por Santos, P. (2008), comúnmente citada en la investigación (Austin et al, 2006; Kundanis, 2008). Dicho autor hablaba de la categorización, la validación y la complementación. La primera función supone ayudar a interpretar los contenidos expuestos en un medio, confirmando si se corresponden con la realidad. La segunda tarea se traduce en mostrar acuerdo o desacuerdo con el mensaje que es transmitido a la audiencia. Por último, la complementación implica añadir información adicional al mensaje en caso de que fuera necesario.

A pesar de que el tiempo y el contenido son dos cuestiones que ocupan un papel destacado a la hora de hablar de mediación parental, también se encuentran investigaciones centradas en otros aspectos. Así, Austin (2008) ponen el énfasis en el estilo de comunicación que utilizan los padres con sus hijos y en la influencia de esta forma de comunicación en su comprensión e interpretación de los contenidos. Del mismo modo, se puede encontrar también algunos intentos de tipificar los estilos de mediación parental.

Llopis (2008) identifica tres categorías (que él denomina conglomerados) en torno a la mediación del consumo televisivo de niños y adolescentes:



- 1) Los padres controladores restrictivos;
- 2) Los padres permisivos, y
- 3) Los padres orientadores.

El primer grupo, de controladores-restrictivos, se basaría poco en la orientación y la covisión, mientras que acude con frecuencia al control. El grupo de permisivos no ejerce prácticamente ningún tipo de mediación del consumo televisivo, ni en lo que se refiere a la limitación y el control, ni en lo que atañe a la orientación y la covisión.

Los padres orientadores apenas recurren a la limitación, pero sí al control, la orientación y la covisión. Este sería, de hecho, el estilo más comúnmente empleado (Llopis, 2008), otras visiones están más enfocadas en la importancia de utilizar un medio o tecnología de forma conjunta en el ámbito familiar. Así lo defienden Castells & De Bofarull (2007), para quienes este tipo de ocio compartido sirve para pasarlo muy bien, pero también para poner en marcha una mediación parental (protagonizada por los padres), que tiene como objetivo educar. Para disfrutar de esta actividad antes hay que tener en consideración una serie de elementos: el momento y duración, el lugar, los miembros que van a participar y el papel que va a desempeñar cada uno de ellos.

Queda demostrada la importancia que se da al entorno familiar del menor, y de un modo muy especial a sus padres, a la hora de interceder en su uso de medios y tecnologías para asegurar su protección. No habrá que pensar en



la mediación en un sentido restrictivo, sino más bien en una guía, en una actividad que muchas veces implicará la participación directa de los padres y el uso compartido de una determinada pantalla. Como afirman Castells y De Bofarull (2008), la familia, que ha asumido un coherente y organizado proyecto en la educación de los hijos, debe sacarle réditos formativos al uso de las nuevas tecnologías y el ocio digital.

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

Una condición fundamental para que niños y adolescentes hagan un buen uso de las pantallas es que posean los conocimientos necesarios para ello, o lo que es lo mismo, que hayan sido bien educados en este ámbito. Esta educación, sin embargo, es también necesaria para el público adulto (como padres o profesores), ya que juegan un papel vital en el desarrollo del menor.

El término más comúnmente empleado en el ámbito anglosajón para referirse a este concepto de educación es el de media literacy, para el que no se encuentra una traducción precisa al castellano: educación para los medios, educación para la comunicación, alfabetización en los medios o educomunicación son sólo algunos ejemplos de las distintas formas de acuñar esta práctica.

Dejando la cuestión terminológica de un lado, lo que realmente interesa es saber a qué no se refiere al hablar de media literacy. Existen múltiples



definiciones, aunque la utilizada por Aufderheide (2006) resulta sencilla y clara: se trata de la habilidad de una persona para acceder, analizar, evaluar y producir medios impresos y electrónicos. El concepto hace referencia a un amplio abanico de medios y tecnologías: desde un periódico a Internet, pasando por la televisión y la radio.

Hoy en día existe cierta ambigüedad en torno a distintas herramientas y el modo de definir las: ¿es Internet una tecnología o un medio de comunicación? En este sentido, puede resultar de interés lo expuesto por García Matilla (2008), quien asegura: la acelerada conversión al mundo digital nos obliga a unificar criterios acerca de lo que consideramos alfabetización. Ya no podemos limitarnos sólo al audiovisual. Debemos hablar de una alfabetización audiovisual y multimedia estrechamente vinculada con los nuevos territorios de la convergencia digital. Por esta razón, el autor asegura preferir el término educación para la comunicación en lugar de educación para los medios, que en este contexto podría resultar más restrictivo.

El mismo autor subraya, además, la necesidad de ir más allá de la educación en el ámbito puramente técnico. Como asegura, en España «la enseñanza de ratones, teclas, diseño de páginas web y niveles de interactividad ha predominado sobre cualquier otro concepto». Sin embargo, educar para la comunicación exige educar en el derecho que todos tenemos a recibir una información veraz que no se vea sesgada y manipulada a



conveniencia de un determinado Estado, Gobierno, institución o grupo de poder económico, religioso, político, etcétera (García Matilla, 2007).

El objetivo de la media literacy, por tanto, es favorecer la creación de una conciencia crítica y, por consiguiente, de una mayor competencia entre los usuarios de los medios de comunicación electrónicos e impresos», como afirma Torregrosa (2007). Dicha conciencia crítica a la que se refiere el autor hace al usuario de un medio o tecnología menos vulnerable ante posibles consecuencias negativas. Por eso, la educación para la comunicación puede entenderse como una medida preventiva y de protección, como queda presentada en este capítulo, aunque es, sin duda, un ámbito más amplio y con entidad propia que va más allá de esta función.

En el panorama investigador la media literacy es un tema recurrente pero, lo que es más importante, muy a menudo se trata de uno de los fines a los que están encaminados los diferentes estudios. A escala internacional se destaca, entre otros, el trabajo llevado a cabo por Buckingham (2006). Éste consistió en una revisión de la educación en los medios que se llevaba a cabo en las escuelas de 52 países. Mediante el envío de un cuestionario a 72 expertos en la materia, los autores exploraron tres áreas específicas:

- 1) La educación mediática en la escuela;
- 2) La implicación de la industria de los medios o de organismos reguladores en la educación mediática, y



- 3) El proceso de desarrollo de este ámbito (incluyendo necesidades por cubrir, existencia de obstáculos, perspectivas de futuro, etcétera).

Una de las conclusiones más relevantes a las que apuntaba esta investigación era la necesidad de educar en el uso de todos los medios y tecnologías (y no sólo en el ámbito de las TIC's), así como a la necesidad de enlazar de algún modo métodos de educación formal como el que se lleva a cabo en las escuelas con otras formas de educación más informales.

En el ámbito europeo también se encuentran diversas iniciativas sobre la media literacy. Pueden servir como ejemplo dos proyectos realizados en los últimos años: Educaunet y Mediappro. El primero, realizado entre 2006 y 2007, quería infundir una actitud crítica entre los jóvenes a la hora de utilizar una herramienta específica como es Internet.

El segundo, llevado a cabo entre 2007 y 2010, perseguía como objetivo fundamental aportar una serie de recomendaciones para educar a los jóvenes de 12 a 18 años en las prácticas seguras de las TIC's.

También se puede encontrar varios grupos de investigación centrados de un modo especial en la educación para la comunicación o en los medios. Algunos de ellos ponen el énfasis en el uso de medios y tecnologías como herramienta educativa, aunque otros, como el grupo Aire Comunicación, tienen como eje central de su trabajo la media literacy.



Por otro lado, algunos organismos cuya principal línea de trabajo es la regulación también trabajan en el ámbito de la educación para la comunicación.

SÍNTESIS: En los tiempos actuales, un mundo globalizado, donde los niños y adolescentes viven envueltos en tecnología de punta que se encuentra impregnada de una característica habitual cuyo uso se ha vuelto imprescindible para la individualización de la personalidad de éstos, quienes no son acogidos por sus pares e iguales si no tienen o no manejan este tipo de tecnologías, no ven la televisión por cable, no manejan el Internet, o no poseen un celular de tecnología avanzada (Blackberry).

La conversión que causan las TIC's, y las nuevas características sociales y personales que asumen los niños y adolescentes con el uso de la tecnología y los espacios virtuales distorsiona de manera directa y clara las relaciones familiares pues inciden directamente en la intercomunicación que se ve afectada, al interrumpirse el lazo afectivo entre padres e hijos, además de romperse de manera drástica las relaciones personales con éstos.

4. METODOLOGÍA

4.1. Diseño de la investigación

El presente estudio, es una investigación descriptiva, puesto que se ha hecho uso de la investigación no experimental, ya que tan solo se ha observado los fenómenos en su ambiente natural; tiene características de



investigación transversal puesto que los datos han sido recopilados en un momento único; la investigación exploratoria, pues se realizó una exploración inicial en un momento específico; y por último, la investigación descriptiva pues se indaga la incidencia de las siguientes variables en la población seleccionada:

- Caracterización socio demográfica de la población investigada
- Conceptualización de lo que son las Redes Sociales y Pantallas
- Incidencia de las Redes Sociales y la Mediación Familiar
- Incidencia de las Redes Sociales y el ámbito escolar
- Las redes sociales, riesgos y oportunidades
- Caracterización de la generación interactiva en Ecuador

El contexto previa selección de los estudiantes se asignó de acuerdo a la ubicación territorial de éstos, luego estos fueron aprobados por la Universidad Técnica Particular de Loja, considerando la residencia actual de la investigadora, por lo que se asignó para la investigación las siguientes instituciones de la ciudad de Santa Rosa:

- a) Escuela Fiscal Mixta “Econ. Abdón Calderón Muñoz”
- b) Colegio Técnico “Jambelí”
- c) Colegio Nacional Mixto “Antonio José de Sucre”

Luego para poder elaborar el marco teórico se procedió a la búsqueda y recopilación de fuentes bibliográficas que permitiesen extraer información



relacionada a la temática de esta investigación, se buscó en textos, documentos, páginas web y demás fuentes que sirvieron de base para la fundamentación teórica de la tesis.

A continuación se procedió a solicitar a las autoridades de los establecimientos educativos el respectivo permiso para poder aplicar los instrumentos de investigación previamente entregados por la UTPL, una vez conseguida tal autorización se procedió.

La siguiente actividad que se desarrolló fue la de la aplicación de los instrumentos de investigación:

Cuestionario dirigido a los niños del Cuarto de Educación Básica Paralelo “B” de la Escuela Fiscal Mixta “Econ. Abdón Calderón Muñoz”.

Cuestionario dirigido a los niños del Noveno Año de Educación Básica Paralelo “D” de Colegio Técnico “Jambell”.

Cuestionario dirigido los jóvenes y señoritas del Segundo Año de Bachillerato del Colegio Nacional “Antonio José de Sucre”.

Una vez obtenida la información se la procedió a procesarla para obtener tablas y gráficos que arrojaron datos cuantitativos, que determinaron la base para el análisis del objeto investigado.



4.2. Participantes de la investigación

La población de la cual se obtuvo la información está compuesta por:

- **PRIMER GRUPO (6 a 9 años):** 19 niños del cuarto año de educación básica de la Escuela Fiscal Mixta “Econ. Abdón Calderón Muñoz” de la Ciudad de Santa Rosa, Provincia de El Oro, durante el período lectivo 2011 – 2012.
- **SEGUNDO GRUPO (10 a 14 años):** 25 niños del noveno año de educación básica del Colegio Técnico “Jambelí” de la Ciudad de Santa Rosa, Provincia de El Oro, durante el período lectivo 2011 – 2012.
- **TERCER GRUPO (15 a 18 años):** 20 adolescentes del segundo año de bachillerato del Colegio Nacional “Antonio José de Sucre” de la Ciudad de Santa Rosa, Provincia de El Oro, durante el período lectivo 2011 – 2012.
- **CUARTO GRUPO (10 a 12 años):** Niños y adolescentes del Colegio Nacional Técnico Jambelí, de la ciudad de Santa Rosa, Provincia El Oro, durante el período lectivo 2011 -2012.

4.3. Técnicas e instrumentos de investigación

4.3.1. Técnicas

En el desarrollo de la investigación se desarrollo la técnica de la encuesta personal, es decir la aplicación de un cuestionario a cierta parte de una población para recabar información sobre ciertos aspectos que se desean investigar sobre un fenómeno seleccionado, en el caso de la presente



investigación las generaciones interactivas en el Ecuador. Esta, se la realizo utilizando un cuestionario con preguntas estandarizadas, y de fácil aplicación a la muestra seleccionada.

4.3.2. Instrumentos

Para la presente investigación se utilizaron los siguientes cuestionarios:

- a. Cuestionario dirigido a niños de 6 a 9 años, tratando aspectos fundamentales sobre las generaciones interactivas.
- b. Cuestionarios para niños y jóvenes de 10 a 18 años, tratando aspectos fundamentales sobre las generaciones interactivas.
- c. Cuestionario para niños y jóvenes , realizado por la ILFAM (Instituto Latinoamericano de la Familia)

4.4. Recursos

4.4.1. Humanos

Entre otros recursos humanos, participaron en la realización de la presente tesis, los siguientes:

- a. Autora (Egresada UTPL)
- b. Asesora (Facilitadora UTPL)
- c. Niños/as de entre 6 y 9 años de la ciudad de Santa Rosa
- d. Niños y adolescentes de entre 10 a 18 años de la ciudad de Santa Rosa



4.4.2. Institucionales

Se hizo necesario recurrir a la utilización de varias herramientas, espacios físicos, sitios Web, de la UTPL, además de otros recursos que facilitaron autoridades, docentes, e instituciones educativas donde se realizaron los diferentes procesos de investigación.

4.4.3. Materiales

El proceso de realización de la investigación exigió el empleo de varios materiales, equipo e insumos de oficina, tales como los que se detalla a continuación:

- Lápices
- Hojas INEN-A4
- CD-R
- Copias
- Computador
- Carpetas folder
- Memoria USB

4.4.4. Económicos

Los gastos de movilización, comunicación y refrigerios, así como toda la logística han sido solventados por autogestión de la investigadora, con aportes económicos personales.



Los importes han sido cuantificados y valorados y se ha llegado a establecer que el costo total de la investigación ha tenido un costo de \$ 250,00 dólares.

4.5. Procedimiento

Para la realización del proceso investigativo, y el alcance de los resultados finales, se procedió a establecer una planificación lógica y sistemática que permitiese lograr los resultados de manera concreta.

Lo que primero se hizo fue establecer las instituciones educativas donde realizar los procesos de investigación.

Luego de una búsqueda minuciosa, y haber identificado a las más pertinentes se procedió a realizar una entrevista con los directivos de las mismas.

Una obtenida la aprobación del directivo de la institución, se procedió a realizar una entrevista con el profesor de aula en el caso de los niños de escuela, y con el Inspector de curso en el caso de los estudiantes de colegio.

Luego a se procedió a la explicación a los docentes sobre el trabajo a realizar y se acordó el día y la hora para la aplicación de los instrumentos.

Se cumplió con lo acordado para la aplicación de los instrumentos de investigación, y se trabajo con los niños y adolescentes.



Luego una vez obtenidos los datos se procedió a realizar el conteo, la tabulación y la graficación de los resultados obtenidos.

Una vez obtenido se procedió a la conformación del marco teórico y los accesorios del informe (Portada, certificación, anexos, etc.)

Luego se analizaron datos y se procedió a someter a discusión los resultados para así estar en capacidad de juicio y elaborar conclusiones y recomendaciones.

5. INTERPRETACIÓN, ANÁLISIS Y DISCUSION DE LOS RESULTADOS

5.1. Caracterización socio demográfica

La investigación se llevó a cabo en la ciudad de Santa Rosa, en tres instituciones educativas que son: Escuela Abdón Calderón, Colegio Técnico Jambelí, y Colegio Fiscal Antonio José de Sucre.

Las instituciones educativas se encuentran en zonas diferenciadas de la ciudad, así, la Escuela Abdón Calderón se encuentra en el barrio Atahualpa, el Colegio Fiscal Antonio José de Sucre se encuentra en la Ciudadela Las Palmeras, y el colegio Técnico Jambelí se encuentra ubicado en la ciudadela El Paraíso, cada uno de estos sectores se encuentran fuera del casco urbano, particularmente son zonas consideradas suburbio, por lo que la población estudiantil que acude a estas instituciones educativas está considerada de clase media o popular.



A pesar de lo antes mencionado y de la distancia a la que se encuentran, los establecimientos educativos seleccionados para la investigación cuentan con la acogida y aceptación de las familias del cantón, y sus servicios educativos suelen tener una alta demanda, por lo que su población estudiantil es regular y a veces, como en el caso del Colegio Técnico Jambelí, suele ser muy alta.

Las familias de las que proceden los niños y jóvenes, a estos establecimientos educativos, suelen ser en la mayoría de los casos, familias mono parentales, esto se deben, a que uno de los dos progenitores ha emigrado debido a la difícil situación en la que se encuentra la ciudad y la poca productividad que existe. Sin embargo y a pesar de ello, se puede identificar por la simple observación que, como resultado de este fenómeno, se ha sembrado una nueva cultura, en lo que respecta a los hijos y la familia, influyendo de manera drástica al desarrollo de los niños y jóvenes y a la formación de hábitos y costumbres diferentes, que convierten a este sector de la población en una nueva generación social.

Los estudiantes del grupo de niños de 6 a 9 años, provienen de familias mono parentales, pues el 34,04% del total viven tan solo con la madre, mientras que el 27,66% lo hacen con el padre. Esto nos da la pauta, para establecer que en la familia de estos niños existe una necesidad de cubrir esa falta, sea paterna o materna, y por ello buscan una ruta de escape a su soledad o necesidad de mayor atención, precisa en la etapa de su desarrollo evolutivo psicológico y emocional. En muchos de los casos observados, se



pudo identificar que los padres del menor se encuentra alejado del menor ya sea por separación marital o por viaje al exterior por migración, en ambos casos ocurre algo preocupante, el progenitor ausente trata de cubrir la necesidad de atención de su hijo dándole cosas materiales, entre ellas, un computador, un teléfono, un video juego, o cualquier medio de comunicación o información que distraiga su mente y ocupe su tiempo, según el criterio de éstos. Pero por lo general este suele ser un concepto errado, muy alejado de la realidad, y a veces hasta perjudicial.

5.2. Redes sociales y pantallas

GRUPO # 1 NIÑOS DE 6 A 9 AÑOS ESCUELA FISCAL MIXTA ECON. ABDÓN CALDERÓN MUÑOZ

PREGUNTA 6: ¿TIENES ORDENADOR EN CASA		
Opción	Frecuencia	%
No contesta	0	0
No	9	47,37
Sí	10	52,63
TOTAL	19	100

AUTORA: Alumna Investigadora

FUENTE: Encuesta a Estudiantes Esc. Abdón Calderón M.

Dentro del grupo de los niños de 6 a 9 años de edad, cuando se les preguntó sobre si en su casa cuentan con un ordenador, el 52,63% manifestaron que Sí, mientras que el 47,37% dijeron que No lo tienen. Esto contrasta con la identificación sociodemográfica realizada, ya que se sitúa a las familias de este grupo de estudiantes como de clase media, sin embargo y a pesar de ello se puede observar que en la mayoría de los hogares de los niños de este grupo de edad, existe un ordenador lo que permite establecer, que las



familias del cantón Santa Rosa consideran que el ordenador es un artefacto indispensable para la vida familiar y sobre todo para el desarrollo educativo.

PREGUNTA 9: TENGAS O NO INTERNET EN CASA		
¿SUELES UTILIZARLO?		
Opción	Frecuencia	%
No contesta	0	0
No	10	52,63
Si	9	47,37
TOTAL	19	100

AUTORA: Alumna Investigadora

FUENTE: Encuesta a Estudiantes Esc. Abdón Calderón M.

En este grupo de edad, sucede algo muy curioso, a pesar de que la mayoría de los niños y niñas encuestados manifestaron no tener conexión a Internet en la casa y no utilizarlo de manera frecuente, se puede observar como un significativo 47,37% de ellos Si lo hace, a pesar de no tenerla en sus hogares. Lo curioso está en que, si no lo tienen, cómo lo aprenden a manejar, dónde, cuándo, en fin. El uso por el Internet en los niños y niñas de este grupo de edad, se encuentra generalizado, se propaga cuando aquel niño que si lo tiene, y si lo sabe usar, lo pone a disposición del que no lo tiene. Entonces ocurre que, el que no lo tiene, queda maravillado de las bondades del Internet, se prende desde ese momento a su uso y lo vuelve parte de su rutina, como dicen los padres se les hace ¡UN VICIO!

PREGUNTA 13 ¿UTILIZAS ALGUN TELEFONO MOVIL?		
Opción	Frecuencia	%
No contesta	0	0
No	1	5,26
Si, el mío	11	57,89
Sí, el de otras personas	7	36,84
TOTAL	19	100

AUTORA: Alumna Investigadora

FUENTE: Encuesta a Estudiantes Esc. Abdón Calderón M.



Los niños desde muy temprana edad, se introducen al mundo tecnológico, es tanto así que se puede observar que, el 57,89% de niños investigados en la población de la ciudad de Santa Rosa, poseen teléfono móvil. En la mayoría de los casos el artefacto ha sido proporcionado por sus propios padres, lo que deja ver a las claras que son ellos quienes inician a sus hijos en el mundo del uso indiscriminado de la tecnología. Los niños sienten mucha atracción por el celular pero quizá el motivo principal que los conduce a este, aparte de tener un medio de comunicación, es el de jugar en el celular, muchos niños y niñas sienten una obsesión por las opciones de ocio que proporciona un aparato de estos.

El motivo de los padres para entregar a sus hijos un celular es diferente, su intención es el de localizar y mantenerse en contacto con sus hijos, principio fundamental que los niños y niñas distorsionan al momento que le dan un uso diferente a este medio y lo emplean particularmente para los mensajes escritos con sus pares e iguales y para jugar de manera habitual.

PREGUNTA 17: ¿JUEGAS CON VIDEOS JUEGOS O JUEGOS DE ORDENADOR?		
Opción	Frecuencia	%
No contesta	0	0
No	2	10,53
Si	17	89,47
TOTAL	19	100

AUTORA: Alumna Investigadora

FUENTE: Encuesta a Estudiantes Esc. Abdón Calderón M.

El juego cualquiera que su clase es uno de los principales aspectos que los niños usan para desarrollar sus capacidades y habilidades, cuando a los niños y niñas se les pregunto sobre los juegos de video, el 89,47% de ellos



manifestaron que les gustan los juegos de video y que regularmente los juegan en su ordenador. Esto es quizá uno de los principales aspectos de acercamiento que tienen los niños para con los medios tecnológicos de la información y comunicación. La práctica constante de este tipo de distracciones es la constante habitual cuando un niño o niña se sientan frente a un ordenador o utilizan un celular. Con respecto al aparato con el que más juegan los niños investigados el 45,83% de ellos supieron decir que es en el ordenador donde más juegan. Mientras que el aparato para jugar juegos de video que más tienen es el Play Station 2, así lo hicieron saber el 41,18% del total de los investigados.

PREGUNTA 28: SI TUVIERAS QUE ELEGIR		
¿CON QUE TE QUEDARIAS?		
Opción	Frecuencia	%
No contesta	0	0
Internet	5	26,32
Teléfono móvil	10	52,63
No lo sé	4	21,05
TOTAL	19	100

AUTORA: Alumna Investigadora

FUENTE: Encuesta a Estudiantes Esc. Abdón Calderón M.

Cuando a los estudiantes se les preguntó sobre sus gustos por los principales medios tecnológicos, y en caso de darle a elegir cuál de ellos prefería el 52,63% de ellos manifestaron que se quedan con el teléfono móvil, pues consideran que es el artefacto de mayor importancia en sus vidas. Esto resulta muy claro los niños y niñas a esta edad adquieren ya aquel sentido de correspondencia con su teléfono celular, ellos lo convierten al aparato parte de su cuerpo, y no lo dejan de lado ni por un momento, alterándose con esto su desenvolvimiento personal, íntimo y sobre todo



subjetivo. Se dice subjetivo porque aquel niño o niña que no tienen celular no es aceptado como parte del grupo, es como si no tuviese las características sociales indispensables para pertenecer a él.

**GRUPO # 2 - 3
NIÑOS DE 10 A 18 AÑOS
ESCUELA FISCAL MIXTA ECON. ABDÓN CALDERÓN MUÑOZ**

GRUPO # 2

PREGUNTA 18: TIENES ORDENADOREN CASA		
Opción	Frecuencia	%
No contesta	0	0,00
No	6	24,00
Si	19	76,00
TOTAL	25	100

GRUPO # 3

PREGUNTA 18: TIENES ORDENADOREN CASA		
Opción	Frecuencia	%
No contesta	0	0
No	9	45
Si	11	55
TOTAL	20	100

AUTORA: Alumna Investigadora

FUENTE: Grupo # 2 (niños/as 10-14) 9° A.E.G.B. Col. Tecn. Jambelí
Grupo # 3 (jóvenes 15-18) 2° Bachillerato Col. Antonio José de Sucre

En lo que respecta a la existencia del ordenador en la casa de los jóvenes encuestados, se puede observar que en el caso de los jóvenes del primer grupo de estudiantes si existe un ordenador, ya que el 76% de ellos así lo manifestaron, mientras que en el segundo grupo si existe un ordenador en el 55% de los hogares de los estudiantes encuestados. Esta tendencia, alta por supuesto, marca la pauta para poder establecer como aspecto fundamental que en los jóvenes cuya edad fluctúa entre los 10-14 años, es donde más existe la posibilidad de contar con este aparato tecnológico en casa, la razón quizá sea las posibilidades económicas que sus padres han logrado para la familia. En muchos de estos casos el ordenador es una indispensable herramienta de estudio y diversión para cada una de las familias de estos



adolescentes, de ahí su masiva presencia en la mayoría de los hogares de los jóvenes encuestados.

GRUPO # 2

PREGUNTA 20: ¿TIENES INTERNET EN CASA		
Opción	Frecuencia	%
No contesta	6	24,00
No	6	24,00
Si	13	52,00
TOTAL	25	100

GRUPO # 3

PREGUNTA 20: ¿TIENES INTERNET EN CASA		
Opción	Frecuencia	%
No contesta	9	45
No	5	25
Si	6	30
TOTAL	20	100

AUTORA: Alumna Investigadora

FUENTE: Grupo # 2 (niños/as 10-14) 9° A.E.G.B. Col. Tecn. Jambelí

Grupo # 3 (jóvenes 15-18) 2° Bachillerato Col. Antonio José de Sucre

Los jóvenes de la sociedad actual siempre se han sentido atraídos por la tecnología y las innovaciones comunicacionales y de la información, el uso de Internet es generalizado en los hogares del Ecuador, y en Santa Rosa, no es la excepción, podríamos decir inclusive que en el cantón en muchos hogares existe un ordenador y con él una conexión a Internet, así lo muestran las tablas, el 52% de los jóvenes del primer grupo, cuenta con Internet en su hogar, y el 30% de los jóvenes del segundo grupo también cuentan con este medio en sus hogares. Lo que demuestra una mayor intención de dotar de esta tecnología de la información y comunicación a sus hijos por parte de los padres del primer grupo de jóvenes, ya sea por exigencia de éstos, o como un medio de premiación por sus diferentes logros personales.



GRUPO # 2

PREGUNTA 54: ¿TIENES MOVIL PROPIO?		
Opción	Frecuencia	%
No contesta	0	0,00
No	7	28,00
Sí	17	68,00
No, pero uso el de otras personas.	1	4,00
TOTAL	25	100

GRUPO # 3

PREGUNTA 54: ¿TIENES MOVIL PROPIO?		
Opción	Frecuencia	%
No contesta	0	0
No	2	10,00
Sí	17	85,00
No, pero uso el de otras personas.	1	5,00
TOTAL	20	100

AUTORA: Alumna Investigadora

FUENTE: Grupo # 2 (niños/as 10-14) 9° A.E.G.B. Col. Tecn. Jambelí

Grupo # 3 (jóvenes 15-18) 2° Bachillerato Col. Antonio José de Sucre

Los jóvenes tienen una cultura virtual diversa, utilizan el Internet como herramienta de comunicación, pero también utilizan otros medios entre ellos el que quizá con mayor frecuencia utilizan es el teléfono móvil, pues se puede observar en las tablas que así es, ya que el 68% de jóvenes del primer grupo manifestaron que poseen celular propio, mientras que el 85% del segundo grupo lo afirmaron también. El teléfono móvil en los jóvenes es un instrumento de constante comunicación y en muchos casos información, ya que con él, los jóvenes y señoritas, se pasan variada información, fotos, juegos, música, etc. Para los jóvenes, el teléfono es parte de sí mismos, lo llevan siempre pegado a ellos como parte estructural de su anatomía, en muchos casos el aparato reemplaza a la comunicación interpersonal creando una especie de comunicación robótica entre quienes lo usan.



GRUPO # 2

PREGUNTA 88: DE LUNES A VIERNES		
¿Cuánto TIEMPO UTILIZAS DIARIAMENTE LOS VIDEOJUEGOS?		
Opción	Frecuencia	%
No contesta	10	40,00
Menos de una hora	7	28,00
Entre una hora y dos	4	16,00
Más de dos horas	1	4,00
No lo se	1	4,00
Nada	2	8,00
TOTAL	25	100

GRUPO # 3

PREGUNTA 88: DE LUNES A VIERNES		
¿Cuánto TIEMPO UTILIZAS DIARIAMENTE LOS VIDEOJUEGOS?		
Opción	Frecuencia	%
No contesta	7	35
Menos de una hora	4	20
Entre una hora y dos	4	20
Más de dos horas	3	15
No lo se	0	0
Nada	2	10
TOTAL	20	100

AUTORA: Alumna Investigadora

FUENTE: Grupo # 2 (niños/as 10-14) 9° A.E.G.B. Col. Tecn. Jambelí

Grupo # 3 (jóvenes 15-18) 2° Bachillerato Col. Antonio José de Sucre

Los jóvenes en su gran mayoría, utilizan de manera regular los videojuegos, entre ellos se establece una cadena de transmisión de sitios Web, para descargar juegos de video, que les proporcionen entretenimiento en el hogar, o en su defecto son los mismos jóvenes quienes a través del intercambio se proveen de juegos de manera regular. A pesar de ser esta una de las actividades de mayor realización en el círculo podemos observar en las tablas que en ambos grupos alrededor del 20% (Grupo # 2) y el 16% (Grupo # 1), le dedican a esta actividad alrededor de una o dos horas, lo que hace pensar que ese tiempo es el que los jóvenes dedican a la práctica del juego de videos ya sea en el ordenador o en la televisión, reemplazando esta actividad a otras importantes como el diálogo, la interrelación personal y sobre todo el trato con sus familiares en el hogar. La práctica constante y el uso de las pantallas marca el inicio de los jóvenes a un continuo transitar por el mundo virtual de las diferentes TIC's.



GRUPO # 2

PREGUNTA 100: ¿Cuántos TELEVISORES QUE FUNCIONEN HAY EN TU CASA		
Opción	Frecuencia	%
No contesta	0	0,00
Ninguno (pasa a la pregunta 115)	1	4,00
1	12	48,00
2	5	20,00
3	4	16,00
Más de tres 3	3	12,00
TOTAL	25	100

GRUPO # 3

PREGUNTA 100: ¿Cuántos TELEVISORES QUE FUNCIONEN HAY EN TU CASA		
Opción	Frecuencia	%
No contesta	0	0
Ninguno (pasa a la pregunta 115)	0	0
1	15	75
2	4	20
3	1	5
Más de tres 3	0	0
TOTAL	20	100

AUTORA: Alumna Investigadora

FUENTE: Grupo # 2 (niños/as 10-14) 9° A.E.G.B. Col. Tecn. Jambelí

Grupo # 3 (jóvenes 15-18) 2° Bachillerato Col. Antonio José de Sucre

El caso de las pantallas, se pudo determinar que en el grupo 2, la mayoría de los jóvenes, el 48%, manifestaron que dentro de sus casas existe un televisor, mientras, en el grupo 3, el 75% de los jóvenes dijeron que en sus hogares existe por lo menos un televisor. La semejanza de los hogares de jóvenes de ambos grupos radica en que, los jóvenes del grupo 2 y del grupo 3, manifestaron en un 20%, que en sus hogares existen por lo menos dos televisores, dejando de esta manera deducir que gran parte de estos jóvenes provienen de hogares cuyas posibilidades económicas permiten conceder a sus hijos ciertas comodidades en la familia. Los responsables del hogar, buscan ofrecer a sus hijos las comodidades en el hogar que quizá ellos no tuvieron, pero en muchos casos esto trae consigo, la adaptación de parte de los jóvenes a nuevas formas culturales de comportamiento, por ejemplo una de ellas puede ser el abandono de las buenas interrelaciones con padres, hermanos, y otros familiares, esto debido a la perenne convivencia frente al



televisor, auditando diversidad de programas cuyo contenido y objetivo no es precisamente el de fomentar valores y buenas costumbres.

GRUPO # 2

PREGUNTA 102: DE LUNES A VIERNES		
¿Cuánto TIEMPO VES DIARIAMENTE LA TELEVISION EN CASA?		
Opción	Frecuencia	%
No contesta	1	4,00
Menos de una hora	6	24,00
Entre una hora y dos	9	36,00
Más de dos horas	5	20,00
No lo se	4	16,00
Nada	0	0,00
TOTAL	25	100

GRUPO # 3

PREGUNTA 102: DE LUNES A VIERNES		
¿Cuánto TIEMPO VES DIARIAMENTE LA TELEVISION EN CASA?		
Opción	Frecuencia	%
No contesta	0	0
Menos de una hora	4	20
Entre una hora y dos	4	20
Más de dos horas	6	30
No lo se	6	30
Nada	0	0
TOTAL	20	100

AUTORA: Alumna Investigadora

FUENTE: Grupo # 2 (niños/as 10-14) 9° A.E.G.B. Col. Tecn. Jambelí

Grupo # 3 (jóvenes 15-18) 2° Bachillerato Col. Antonio José de Sucre

Para certificar lo que anteriormente se comentó, es necesario revisar las tablas mostradas, se puede observar de manera puntual que en el grupo # 2, los jóvenes en un 36%, dedican entre una y dos horas a la televisión, mientras que en el grupo # 3 se puede observar que el 30% de los jóvenes han manifestado dedicarle a la televisión más de dos horas. Esto puede traer consigo el abandono de las responsabilidades y obligaciones escolares y familiares, pues al dedicarle este tiempo a la televisión por lógica se deduce que los jóvenes están quitándole tiempo a otras actividades que deben realizar y a la cuales han dejado al abandono. Es necesario establecer que a pesar de que los jóvenes son habituales consumidores de programas de televisión y otras prácticas que el televisor ofrece, este medio tecnológico no es de una preferencia alta de parte de estos, se podría más decir que es la



de menor concurrencia, ya que otras prácticas como la de jugar en el ordenador y el de chatear en el celular son sus preferencias.

GRUPO # 2

PREGUNTA 118: DE CADA PAREJA DE COSAS QUE TE PRESENTAMOS ACONTINUACION ¿Qué TE GUSTA MAS?		
Opción	Frecuencia	%
No contesta	0	0
Internet	14	56
Televisión	6	24
No lo se	5	20
TOTAL	25	100

GRUPO # 3

PREGUNTA 118: DE CADA PAREJA DE COSAS QUE TE PRESENTAMOS ACONTINUACION ¿Qué TE GUSTA MAS?		
Opción	Frecuencia	%
No contesta	0	0
Internet	12	60
Televisión	5	25
No lo se	3	15
TOTAL	20	100

AUTORA: Alumna Investigadora

FUENTE: Grupo # 2 (niños/as 10-14) 9° A.E.G.B. Col. Tecn. Jambelí

Grupo # 3 (jóvenes 15-18) 2° Bachillerato Col. Antonio José de Sucre

Se tuvo la intención de identificar el medio tecnológico de preferencia de los jóvenes, los jóvenes del segundo grupo dieron mayor preferencia, un 56% al Internet; mientras que los jóvenes del Tercer Grupo lo mostraron también por el internet pero con un mayor porcentaje, el de 60%. Lo que permite establecer que, de los diferentes medios tecnológicos implementados en la última década, los jóvenes muestran mayor apego al Internet, por ser un medio globalizado y multifuncional, de mayores perspectivas para la satisfacción de sus necesidades personales, este es el resultado en lo referente al uso de las pantallas y las redes sociales que se establecen por el uso de las mismas, lo que encierra en sí mismo una desfase cultural y pisoemocional del niño y joven que ven de manera inconsciente como se transforma su personalidad con respecto al desarrollo social de su entorno.



5.3. Redes sociales y mediación familiar

GRUPO # 1 NIÑOS DE 6 A 9 AÑOS ESCUELA FISCAL MIXTA ECON. ABDÓN CALDERÓN MUÑOZ

PREGUNTA 20: ¿CON QUIEN SUELES JUGAR?		
Opción	Frecuencia	%
Solo	3	15,78
Con mi madre/padre	6	31,57
Con mis hermanos	7	36,84
Con los amigos	3	15,78
Con otras personas distintas	0	0
TOTAL	19	100

AUTORA: Alumna Investigadora

FUENTE: Encuesta a Estudiantes Esc. Abdón Calderón M.

Ya se dijo con anterioridad, además de demostrarlo con el análisis de los resultados, que uno de los principales aspectos que conducen a los niños y niñas de este grupo de edad a la utilización de los medios tecnológicos y especialmente del ordenador son los juegos de video, es tanto así que, quienes patrocinan esta actividad son los integrantes mismos de la familia, son los hermanos, el 36,84%, y los padres, 31,57%, en ese orden con quienes el niño/a juega haciéndolo casi siempre en la sala, en un 37,50% y/o en la habitación de mis padres, en un 31,25%, que son los lugares habituales de localización del ordenador en el hogar.

PREGUNTA 23: CUANDO VEN LA TELE, SUELES ESTAR CON ...		
Opción	Frecuencia	%
Solo	6	31,51
Mi padre/madre	10	52,63
Algún hermano/a	3	15,78
Otro familiar	0	0
Un amigo/a	0	0
Otras personas	0	0
TOTAL	19	100

AUTORA: Alumna Investigadora

FUENTE: Encuesta a Estudiantes Esc. Abdón Calderón M.



Cuando el niño/a realiza la actividad de ver televisión, la mayor parte del tiempo lo hace con la madre/padre, así lo hicieron saber el 52,63% de los niños investigados, de la misma manera, es curioso y a la vez preocupante que el 31,51% de los niños encuestados, realicen esta actividad sin la supervisión de un adulto. Se manifiesta que es preocupante, ya que en la televisión la multiplicidad de canales con una diversidad de programas con alto contenido chatarra, peligroso, violento o pornográfico puede trastocar el normal desarrollo psicológico y emocional del menor, el cual siempre, por su edad cronológica esta susceptible a asumir ese tipo de conductas observables en las diferentes series de televisión que observa. Por ello es muy aconsejable que en los momentos de observar la televisión se seleccionen horarios y programas adecuados para éstos.

GRUPO # 2 - 3
NIÑOS DE 10 A 18 AÑOS
ESCUELA FISCAL MIXTA ECON. ABDÓN CALDERÓN MUÑOZ

GRUPO # 2

PREGUNTA 26: LA MAYORIA DE VECES QUE UTILIZAS INTERNET SUELES ESTAR		
Opción	Frecuencia	%
Sólo	12	48,00
Con amigos	5	20,00
Con hermanos	4	16,00
Con mi padre	2	8,00
Con mi madre	2	8,00
Con mi novio/a	0	0,00
Con un profesor/a	0	0,00
TOTAL	25	100

GRUPO # 3

PREGUNTA 26: LA MAYORIA DE VECES QUE UTILIZAS INTERNET SUELES ESTAR		
Opción	Frecuencia	%
Sólo	10	50,00
Con amigos	6	30,00
Con hermanos	2	10,00
Con mi padre	1	5,00
Con mi madre	1	5,00
Con mi novio/a	0	0
Con un profesor/a	0	0
TOTAL	20	100

AUTORA: Alumna Investigadora

FUENTE: Grupo # 2 (niños/as 10-14) 9° A.E.G.B. Col. Tecn. Jambelí
Grupo # 3 (jóvenes 15-18) 2° Bachillerato Col. Antonio José de Sucre



La mediación familiar debería ser una de las prioridades en el control del uso y consumo de medios como el Internet, el teléfono móvil y la televisión. Sin embargo se puede observar que en el consumo del Internet, los niños y jóvenes especialmente gozan de libertad absoluta para revisar tanto sitios Web, como programas de televisión, en muchos casos incurriendo en actividades poco aconsejables, piratería, sitios porno, o chats ilegales. De la investigación aplicada se puede determinar que en el grupo 2, los jóvenes al momento de hacer uso de este medio lo hacen en un 48%, de manera libre, ya que lo hacen solos, mientras que en el grupo 3, el 50% de ellos lo hacen de igual manera solo. Ese resultado permite deducir que es necesario en los hogares de los jóvenes santarroseños, y ecuatorianos, ejercer un mayor control de parte de los padres hacia los hijos para evitar malas prácticas y equivocados usos con respecto de la utilidad y ventajas que ofrece el Internet como medio virtual de comunicación e información.

GRUPO # 2

PREGUNTA 27: ¿QUIÉN TE HA ENSEÑADO A MANEJAR INTERNET		
Opción	Frecuencia	%
Nadie, he aprendido yo solo	12	48,00
Algún hermano/a	2	8,00
Mi novio/a	0	0
Algún amigo	5	20,00
Mi padre	1	4,00
Mi madre	1	4,00
Algún profesor/a del colegio	4	16,00
TOTAL	25	100

GRUPO # 3

PREGUNTA 27: ¿QUIÉN TE HA ENSEÑADO A MANEJAR INTERNET?		
Opción	Frecuencia	%
Nadie, he aprendido yo solo	10	50,00
Algún hermano/a	2	10,00
Mi novio/a	0	0
Algún amigo	5	25,00
Mi padre	0	0
Mi madre	0	0
Algún profesor/a del colegio	3	15,00
TOTAL	20	100

AUTORA: Alumna Investigadora

FUENTE: Grupo # 2 (niños/as 10-14) 9° A.E.G.B. Col. Tecn. Jambelí

Grupo # 3 (jóvenes 15-18) 2° Bachillerato Col. Antonio José de Sucre



El trabajo de investigación realizado ayudó a determinar que los jóvenes no necesitan que alguien les enseñe a manejar el internet ni las diferentes aplicaciones de las que pueden hacer uso, en el caso de los jóvenes del segundo grupo el 48% de ellos lo han aprendido solos, mientras que en el caso de los jóvenes del tercer grupo el 50% de ellos lo han aprendido de igual manera solos; mientras que han sido ayudados por un amigo el 20% del segundo grupo, y el 25% del tercer grupo. Al aprender solos, y al no tener una autoridad que controle ni monitoree las actividades que realizan los jóvenes en el uso del Internet, se presentan dificultades en la correcta selección y escogitamiento de páginas a visitar, blogs, descargas, etc., que pueden ocasionar disturbios psicológicos y emocionales en el desarrollo de la personalidad de los estudiantes. Por ello se hace indispensable que tanto padres, docentes y toda persona adulta que tenga a su cargo a algún niño o adolescente tenga una alta conciencia de lo importante que es el controlar el uso de los diferentes medios de información y comunicación en el hogar y la escuela como espacios de formación y desarrollo.

El sentido de regulación y control de las diferentes actividades que realizan los niños y adolescentes, es de mucha trascendencia considerando que con esto se puede, y en efecto así es, disminuir la incidencia del uso de estos sobre la conducta y el desarrollo psicoemocional que el adolescente fijará en su personalidad como modelos sociales e individuales.

**GRUPO # 2**

PREGUNTA 39: ¿SUELES UTILIZAR REDES SOCIALES?		
Opción	Frecuencia	%
No contesta	2	8,00
No	4	16,00
Si	19	76,00
TOTAL	25	100

AUTORA: Alumna Investigadora**FUENTE:** Grupo # 2 (niños/as 10-14) 9° A.E.G.B. Col. Tecn. Jambelí

Grupo # 3 (jóvenes 15-18) 2° Bachillerato Col. Antonio José de Sucre

GRUPO # 3

PREGUNTA 39: ¿SUELES UTILIZAR REDES SOCIALES?		
Opción	Frecuencia	%
No contesta	0	0
No	2	10
Si	18	90
TOTAL	20	100

En lo referente al uso de las redes sociales se constató que la gran mayoría de los adolescentes hacen uso habitual de las redes sociales, de tal forma que en el segundo grupo se pudo identificar que el 76% de los jóvenes hacen uso de las diferentes redes sociales, mientras que en el tercer grupo el 90% lo hacen. Esto permite establecer un gran apego de parte de todos los jóvenes por estos medios sociales de comunicación e información. Esto deja claro que los adolescentes de la sociedad actual manifiestan gran acogida de las nuevas tecnologías, ya que estas les permiten tener interactividad con su entorno y mayores posibilidades de integración social.

GRUPO # 2

PREGUNTA 45: ¿DISCUTES CON TUS PADRES POR EL USO DE INTERNET?		
Opción	Frecuencia	%
No contesta	2	8,00
No	18	72,00
Si	5	20,00
TOTAL	25	100

AUTORA: Alumna Investigadora**FUENTE:** Grupo # 2 (niños/as 10-14) 9° A.E.G.B. Col. Tecn. Jambelí

Grupo # 3 (jóvenes 15-18) 2° Bachillerato Col. Antonio José de Sucre

GRUPO # 3

PREGUNTA 45: ¿DISCUTES CON TUS PADRES POR EL USO DE INTERNET?		
Opción	Frecuencia	%
No contesta	0	0
No	12	60
Si	8	40
TOTAL	20	100

El uso de los medios de comunicación e información traen consigo una serie de inconvenientes al respecto de cómo se maneja por parte de los padres



los regímenes de autoridad en el tiempo de consumo de los mismos, las divergencias empiezan a surgir cuando los jóvenes lo hacen de manera indiscriminada, es decir por un espacio de tiempo considerable, como ya se mencionó en anteriores párrafos más de dos horas. El uso del internet en sí como se puede observar en las tablas, ocasiona enfrentamientos entre padres e hijos, en el segundo grupo de jóvenes se puede observar que el 72% de ellos no admite discusión alguna con sus padres ya que cuando creen conveniente hacen uso del Internet sin pedir consentimiento de sus padres o el adulto que lo cuida, mientras que en el tercer grupo se puede observar que el 60% de ellos no discute con sus padres ya que de la misma manera utilizan el Internet cuando lo creen necesario. Las disputas principalmente se generan por el tiempo que el hijo pasa conectado a Internet 71,43%, mientras que en el tercer grupo las discusiones son ocasionadas en un 44,44% por el tiempo que pasa conectado el hijo al Internet, esto deja muy en claro que la autoridad de los adultos responsables, se ha visto afectada por el apego que los hijos tienen por las nuevas tecnologías ya sea de la información como de la comunicación.

GRUPO # 2

PREGUNTA 48: ¿Qué HACEN TUS PADRES MIENTRAS ESTAS CONECTADO EN INTERNET?		
Opción	Frecuencia	%
Me preguntan qué hago	10	40,00
Echan un vistazo	5	20,00
Me ayudan	2	8,00
Están en la habitación	1	4,00
Comprueban dónde	2	8,00
Miran mi correo	1	4,00
Hacemos juntos	1	4,00
Me recomienda sitios	0	0
No hace nada	3	12,00
TOTAL	25	100

AUTORA: Alumna Investigadora

GRUPO # 3

PREGUNTA 48: ¿Qué HACEN TUS PADRES MIENTRAS ESTAS CONECTADO EN INTERNET?		
Opción	Frecuencia	%
Me preguntan qué hago	8	32,00
Echan un vistazo	5	25,00
Me ayudan	0	0
Están en la habitación	1	5,00
Comprueban dónde	0	0
Miran mi correo	0	0
Hacemos juntos	0	0
Me recomienda sitios	1	5,00
No hace nada	5	25,00
TOTAL	20	100



FUENTE: Grupo # 2 (niños/as 10-14) 9° A.E.G.B. Col. Tecn. Jambelí
Grupo # 3 (jóvenes 15-18) 2° Bachillerato Col. Antonio José de Sucre

Pero quizá el fenómeno de la irresponsabilidad y hasta cierto punto del quemeimportismo de los adultos responsables del cuidado de sus hijos, es la principal causa pues no manifiestan interés alguno por controlar, monitorear o regular el uso que hacen estos de las nuevas tecnologías en su vida diaria. En muchos hogares, más del 12% (2° Grupo) y más del 25% (3° Grupo), cuando sus hijos están conectados a Internet y navegando en la Web es muy común que no hagan nada pues no les importa en lo absoluto, quizá por sus ocupaciones, quizá por otros motivos o quizá por desidia e inoperancia de estos ante las necesidades de sus hijos. Sin embargo se puede rescatar que en el 40% de los jóvenes del segundo grupo, sus padres preguntan que hacen sus hijos mientras están conectados a Internet, en el tercer grupo es el 32% de los padres tan solo se dignan en preguntar que hacen sus hijos, es decir se nota cierta predisposición por ejercer un control a sus hijos, en las páginas que navegan o las actividades que realizan en el momento del uso de estos medios virtuales.

GRUPO # 2

PREGUNTA 64: ¿DISCUTES CON TUSPOR EL USO QUE HACES DEL MOVIL		
Opción	Frecuencia	%
No contesta	7	28,00
No	14	56,00
Si	4	16,00
TOTAL	25	100

AUTORA: Alumna Investigadora

FUENTE: Grupo # 2 (niños/as 10-14) 9° A.E.G.B. Col. Tecn. Jambelí
Grupo # 3 (jóvenes 15-18) 2° Bachillerato Col. Antonio José de Sucre

GRUPO # 3

PREGUNTA 64: ¿DISCUTES CON TUSPOR EL USO QUE HACES DEL MOVIL		
Opción	Frecuencia	%
No contesta	2	10
No	13	65
Si	5	25
TOTAL	20	100



El uso del teléfono celular es otro particular que merece atención al momento de establecer el valor que tiene la autoridad del adulto en el cuidado de su hijo/a, ya que el adolescente no estima en el uso indiscriminado del aparato para los fines que ellos consideran pertinentes, sean charlar, mensajear, jugar, visitar sitios web (blackberry), u otros fines personales. Con respecto al uso de este medio los padres no ejercen, o por lo menos podemos decir que no intentan siquiera hacerlo, control alguno sobre el uso que los hijos hacen del teléfono celular, así se puede observar de acuerdo a los resultados obtenidos y registrados en la tabla del grupo 2, donde se puede notar que el 56% de los chicos no discuten con sus padres por el uso del móvil, mientras que en los adolescentes del grupo 3, el 65% de ellos no mantienen situaciones de conflicto con sus padres, pues dicen no discutir con ellos por el uso que le dan al celular.

Esto, permite deducir que no existe control alguno de parte de los padres hacia los hijos por el uso del teléfono celular, lo que deja absoluta libertad a los jóvenes para darle el uso que ellos estimen conveniente, produciéndose con esto problemas diversos en la formación de hábitos de responsabilidad y cumplimiento de sus obligaciones que se ven seriamente sentidas para ser fijadas en la personalidad de los mismos.

GRUPO # 2

PREGUNTA 93: ¿DISCUTES CON TUS PADRES POR EL USO DE LOS VIDEO JUEGOS		
Opción	Frecuencia	%
No contesta	10	40,00
No	8	32,00
Si	7	28,00
TOTAL	25	100,00

GRUPO # 3

PREGUNTA 93: ¿DISCUTES CON TUS PADRES POR EL USO DE LOS VIDEOJUEGOS		
Opción	Frecuencia	%
No contesta	7	35,00
No	9	45,00
Si	4	20,00
TOTAL	20	100,00

**AUTORA:** Alumna Investigadora**FUENTE:** Grupo # 2 (niños/as 10-14) 9° A.E.G.B. Col. Tecn. Jambelí
Grupo # 3 (jóvenes 15-18) 2° Bachillerato Col. Antonio José de Sucre

El control que los padres tratan de hacer sobre los videos juegos que sus hijos habitualmente practican es quizá una de las más encarnizadas luchas, a decir de ellos, estos son quizá el asunto que más obsesiona a sus hijos, y el que más tiempo les quita, así lo dejan ver los resultados que muestran que un 75% de los padres del segundo grupo discuten con sus hijos por el tiempo que estos se pasan jugando frente al computador o televisor y no cumplen con sus obligaciones escolares ni familiares, en el tercer grupo, los aspectos que ocasionan estas disputas son dos: primero, con el 50%, el tiempo que pasan jugando los hijos, y segundo, el 50%, el momento en el que lo hacen, a cualquier hora descuidando estudios, obligaciones y ante todo su atención personal, alimentación y sueño.

GRUPO # 2

PREGUNTA 105: ¿Cuándo VES LA TELE SUELES HACERLO		
Opción	Frecuencia	%
Solo	5	20,00
Con mi padre	3	12,00
Con mi madre	5	20,00
Con algún hermano/a	8	32,00
Con otro familiar	2	8,00
Con un amigo/a	2	8,00
TOTAL	25	100

AUTORA: Alumna Investigadora**FUENTE:** Grupo # 2 (niños/as 10-14) 9° A.E.G.B. Col. Tecn. Jambelí
Grupo # 3 (jóvenes 15-18) 2° Bachillerato Col. Antonio José de Sucre**GRUPO # 3**

PREGUNTA 105: ¿Cuándo VES LA TELE SUELES HACERLO		
Opción	Frecuencia	%
Solo	4	20,00
Con mi padre	2	10,00
Con mi madre	2	10,00
Con algún hermano/a	5	25,00
Con otro familiar	3	15,00
Con un amigo/a	4	20,00
TOTAL	20	100

El control del tiempo frente a la televisión es otro aspecto de consideración en este estudio, en los jóvenes del segundo grupo el 32% de ellos ven televisión con algún hermano/a, mientras que en el tercer grupo el 25% lo hace con algún hermano/a, esto permite manifestar con toda seguridad que



cuando los adolescentes ven televisión el padre o la madre no están presentes, quedando a su libre albedrío los programas a elegir para ver y el tiempo que se le dedicará a los mismos. Esto en cuanto a mediación familiar preocupa sobremanera, ya que no es posible que un adolescente o niño tenga la potestad de elegir que ver y a qué horas hacerlo, pues es consabido que por su edad de plena formación de valores y conductas, están proclives a la adicción a la televisión y sobre todo a programas que resulten nocivos para su normal desarrollo. La mediación o vigilancia debería presentar un porcentaje más alto ya que son padres y madres los principales responsables de proveer un ambiente de salud y bienestar a niños y adolescentes en el hogar.

GRUPO # 2

PREGUNTA 108: ¿Por qué MOTIVO?		
Opción	Frecuencia	%
No contesta	1	4,00
No	16	64,00
Si	8	32,00
TOTAL	25	100,00

GRUPO # 3

PREGUNTA 108: ¿Por qué MOTIVO?		
Opción	Frecuencia	%
No contesta	0	0,00
No	12	60,00
Si	8	40,00
TOTAL	20	100,00

AUTORA: Alumna Investigadora

FUENTE: Grupo # 2 (niños/as 10-14) 9° A.E.G.B. Col. Tecn. Jambelí

Grupo # 3 (jóvenes 15-18) 2° Bachillerato Col. Antonio José de Sucre

Los jóvenes encuestados del segundo grupo supieron manifestar que en un 64% de ellos no discuten con sus padres sobre el uso que le dan a la televisión, mientras que en el tercer grupo ocurre que es el 60% los que no lo hacen. Esto permite establecer que, los padres no se interesan si quiera en preocuparse por los programas que sus hijos ven, las actividades que realizan y que tiempo le dedican a la televisión.



Un niño crecerá sano y se convertirá en un adolescente responsable y respetuoso si desde pequeño en el hogar recibe enseñanzas de buenas costumbres, en tal virtud, lograr un adolescente estable con sentido propio de sus derechos y obligaciones, con dominio absoluto de sus capacidades de organización, planificación, ejecución y sobre todo control de las situaciones que el entorno le pueda presentar en el desarrollo de su vida cotidiana, en la escuela, el hogar y la sociedad.

GRUPO # 2

PREGUNTA 112: ¿HAY ALGUN PROGRAMA QUE TUS PADRES NO TE DEJAN VER		
Opción	Frecuencia	%
No contesta	1	4,00
Me dejan ver todos los programas	14	56,00
Si hay programas que no me dejan ver	10	40,00
TOTAL	25	100

GRUPO # 3

PREGUNTA 112: ¿HAY ALGUN PROGRAMA QUE TUS PADRES NO TE DEJAN VER		
Opción	Frecuencia	%
No contesta	0	0
Me dejan ver todos los programas	11	55,00
Si hay programas que no me dejan ver	9	45,00
TOTAL	20	100

AUTORA: Alumna Investigadora

FUENTE: Grupo # 2 (niños/as 10-14) 9° A.E.G.B. Col. Tecn. Jambelí

Grupo # 3 (jóvenes 15-18) 2° Bachillerato Col. Antonio José de Sucre

El tiempo que los jóvenes pasan frente a la televisión no es el único inconveniente, el problema principal que radica en la no mediación de los jóvenes frente a la televisión ya que se puede observar en los resultados que en el segundo grupo el 56% dijeron que tienen permiso para ver todos los programas, mientras que en el tercer grupo el 55% de ellos también pueden ver todos los programas. Es de fácil percepción que en la mayoría de estos hogares existe una permisividad por ver la televisión, y no existen restricciones severas sobre establecer normas y reglas que regularicen el uso de la televisión y su diversa programación dejando de esta manera



expuestos a los jóvenes a recibir contenidos no adecuados (violencia, pornografía, agresividad, malos hábitos, etc.) y perjudiciales a su desarrollo.

GRUPO # 2

PREGUNTA 119: DE CADA PAREJA DE COSAS QUE TE PRESENTAMOS ACONTINUACION ¿Qué TE GUSTA MAS?		
Opción	Frecuencia	%
No contesta	0	0
Internet	15	60
Teléfono móvil	5	20
No lo se	5	20
TOTAL	25	100

AUTORA: Alumna Investigadora

FUENTE: Grupo # 2 (niños/as 10-14) 9° A.E.G.B. Col. Tecn. Jambelí

Grupo # 3 (jóvenes 15-18) 2° Bachillerato Col. Antonio José de Sucre

GRUPO # 3

PREGUNTA 119: DE CADA PAREJA DE COSAS QUE TE PRESENTAMOS ACONTINUACION ¿Qué TE GUSTA MAS?		
Opción	Frecuencia	%
No contesta	0	0,00
Teléfono móvil	15	75,00
Video juegos	4	20,00
No lo se	1	5,00
TOTAL	20	100,00

Haciendo una comparación de las respuestas obtenidas de parte de los adolescentes encuestados se puede concluir en que los jóvenes del segundo grupo lo que más consideran entre sus gustos personales es el internet ya que el 60% de ellos así lo ha manifestado, en contra de los adolescentes encuestados en el tercer grupo cuyas respuestas han dejado saber que su preferencia está orientada hacia el teléfono móvil pues el 75% de ellos así lo han manifestado. Los gustos y preferencias en los adolescentes son variadas aquí se puede observar que la edad juega un papel condicionante de estos gustos, ya que los púberes de 11 a 14 años eligen el Internet porque les ofrece quizá mayores posibilidades de socialización con sus pares e iguales, mientras que los adolescentes prefieren tener mayor intimidad y privacidad prefieren el uso del teléfono móvil ya que les da la posibilidad de llevarlo a todas partes con ellos. Cabe rescatar que el celular es un medio masivo que goza de la preferencia



general en niños y jóvenes, cuyo uso generalizado es quizá el objeto de la inquietud que aleja a los jóvenes de sus responsabilidades y obligaciones, tanto en el hogar como en la escuela.

5.4. Redes sociales y ámbito escolar

GRUPO # 1
NIÑOS DE 6 A 9 AÑOS
ESCUELA FISCAL MIXTA ECON. ABDÓN CALDERÓN MUÑOZ

PREGUNTA 5: ¿Qué ES LO QUE MAS TE HACER GUSTARIA HACER HOY DESPUES DE CENAR?		
Opción	Frecuencia	%
No contesta	0	0
Irme a mi habitación	1	5,26
Navegar	6	31,58
Leer, estudiar	10	52,63
Hablar con mi familia	2	10,53
TOTAL	19	100

AUTORA: Alumna Investigadora

FUENTE: Encuesta a Estudiantes Esc. Abdón Calderón M.

En esta Tabla se puede observar que la lectura y el estudio ocupan un muy alto porcentaje en los niños investigados en lo que respecta a las actividades que más les gusta hacer después de cenar, ya que el 52,63% de los niños investigados así lo hicieron saber en sus respuestas. Mientras y con un índice menos significativo se encuentra que entre las actividades que mayor aceptación tienen entre los niños/as investigados está el navegar en el internet. Lo que permite deducir, que la población de esta edad sienta mucho apego por la tecnología y sobre todo en lo que respecta al Internet y a los múltiples usos que se le pueden dar.



A pesar de que la mayoría de niños/as recurren de manera habitual al uso del Internet, en donde encuentran gran variedad de información, este podemos de decir que tienen una incidencia preponderante en la vida escolar del estudiante. Muchas veces el niño/a experimenta un descenso en su rendimiento escolar, abandono de sus tareas extra clase, y hasta modificación de su conducta, tornándose un individuo que se manifiesta de diversas maneras como por medio de la indisciplina, hiperactividad, la agresividad, y otros aspectos de su personalidad que interfieren en un correcto desenvolvimiento escolar.

PREGUNTA 11: EN QUE LUGAR SUELES USAR INTERNET (navegar, chat, e-mail)		
Opción	Frecuencia	%
En casa	6	31,57
En el colegio	1	5,26
En un cyber café	5	26,31
En un lugar público	0	0
En casa de un amigo	3	15,78
En casa de un familiar	4	21,05
TOTAL	19	100

AUTORA: Alumna Investigadora

FUENTE: Encuesta a Estudiantes Esc. Abdón Calderón M.

La investigación ha dado como resultado una importante apreciación sobre el aspecto del uso del Internet en la escuela, ya que tan solo el 5,26% de los investigados manifiesta utilizar el Internet en el colegio, lo que deja mucho que pensar en que las TIC's no están siendo implementadas de manera adecuada en las instituciones educativas, o que por lo menos sus autoridades y docentes no dan apertura a los estudiantes para que estos tengan fácil acceso y dediquen mayor espacio de tiempo al uso del



ordenador y del Internet como herramienta de utilidad en la realización de las actividades educativas y de investigación.

El ámbito escolar, en sí mismo, representa un lugar de formación, desarrollo y concreción de la personalidad en el niño/a, ya que ahí socializa con docentes, compañeros y otros agentes de la comunidad educativa que aportan en mucho a las características individuales que adoptarán.

GRUPO # 2 - 3
NIÑOS DE 10 A 18 AÑOS
ESCUELA FISCAL MIXTA ECON. ABDÓN CALDERÓN MUÑOZ

GRUPO # 2

PREGUNTA 9: ¿CUANTAS HORAS AL DIA ESTUDIAS O HACES LA TAREA ENTRE SEMANA?		
Opción	Frecuencia	%
No contesta	0	0,00
Nada	0	0,00
30 minutos	4	16,00
Entre 30 minutos y una hora	5	20,00
Entre una y dos horas	3	12,00
Entre dos y tres horas	7	28,00
Más de tres horas	6	24,00
TOTAL	25	100

GRUPO # 3

PREGUNTA 9: ¿CUANTAS HORAS AL DIA ESTUDIAS O HACES LA TAREA ENTRE SEMANA?		
Opción	Frecuencia	%
No contesta	0	0,00
Nada	1	5,00
30 minutos	2	10,00
Entre 30 minutos y una hora	8	40,00
Entre una y dos horas	6	30,00
Entre dos y tres horas	3	15,00
Más de tres horas	0	0,00
TOTAL	20	100,00

AUTORA: Alumna Investigadora

FUENTE: Grupo # 2 (niños/as 10-14) 9° A.E.G.B. Col. Tecn. Jambelí

Grupo # 3 (jóvenes 15-18) 2° Bachillerato Col. Antonio José de Sucre

En los jóvenes el ámbito escolar se ha visto mayoritariamente afectado por la revolución tecnológica de los medios de comunicación e información, el ámbito escolar quizá ha sido el más afectado, anterior a la revolución tecnológica, los adultos, padres y docentes, entablaban una perenne lucha con el televisor, al que los niños y jóvenes le dedicaban más tiempo que a los libros, hoy, existe una gama de medios y modos de estar intercomunicado, informado, y demás aspectos que indistintamente de sus reales funciones han llegado a ocupar gran parte del tiempo, no solo de



niños y adolescentes sino más bien de todo el mundo que actualmente se encuentra conectado a través de una computadora, un teléfono, o cualquier otro dispositivo tecnológico que le permita estar en contacto con el mundo actual y futuro. Esta realidad es algo ineludible, así se puede palpar en el cuadro del segundo grupo en el cual se muestra que el 28% de los adolescentes le dedican tan solo entre dos y tres horas a la semana al estudio, mientras que el tercer grupo, el 40% de ellos le dedican al estudio y a las tareas escolares tan solo entre 30 minutos y una hora a la semana, porcentajes bajísimos en comparación con el tiempo que le dedican a las tecnologías y al uso de estas durante el resto del tiempo.

GRUPO # 2

PREGUNTA 14: ¿TE AYUDAS DEL ORDENADOR O INTERNET PARAREALIZAR LOS DEBERES O ESTUDIAR?		
Opción	Frecuencia	%
No contesta	0	0,00
No contesta	1	4,00
Si	24	96,00
TOTAL	25	100

GRUPO # 3

PREGUNTA 14: ¿TE AYUDAS DEL ORDENADOR O INTERNET PARAREALIZAR LOS DEBERES O ESTUDIAR?		
Opción	Frecuencia	%
No contesta	0	0
No contesta	3	15,00
Si	17	85,00
TOTAL	20	100

AUTORA: Alumna Investigadora

FUENTE: Grupo # 2 (niños/as 10-14) 9° A.E.G.B. Col. Tecn. Jambelí

Grupo # 3 (jóvenes 15-18) 2° Bachillerato Col. Antonio José de Sucre

Los niños y jóvenes de hoy, cuentan con una extensa gama de medios de información y comunicación que facilitan su trabajo como estudiantes, en la actualidad se puede acceder a una información deseada de manera más rápida y sencilla, las distancias no marcan ningún inconveniente ante tales tecnologías, ya sea por medio de la Web, el celular, o cualquier otro medio de comunicación el estudiante en la actualidad está en capacidad de captar,



procesar, enviar, compartir, diseñar, o lo que sea necesario si cuenta con medio TIC's en su haber. Tanto es así que se puede observar en la tabla del segundo grupo de jóvenes que el 96% de ellos se valen del ordenador/Internet para realizar sus tareas escolares, mientras que en la tabla del tercer grupo es el 85% de estos jóvenes quienes también lo hacen.

En otras palabras, el Ordenador y/o el Internet se han convertido como ya se dijo con anterioridad en una indispensable herramienta para los niños y adolescentes, que ven en este tipo de medios una gran posibilidad de desarrollar tanto actitudes como capacidades que les permiten afianzar un desarrollo de todo su potencial, tanto intelectual como emocional.

GRUPO # 2

PREGUNTA 17: ¿TIENES ALGUN PROFESOR QUE USA INTERNET PARA EXPLICAR SU MATERIA		
Opción	Frecuencia	%
No contesta	0	0,00
No, ninguno	25	100,00
Si, algunos (- mitad)	0	0,00
Si, casi todos (+ mitad)	0	0,00
Sí, todos	0	0,00
TOTAL	25	100

GRUPO # 3

PREGUNTA 17: ¿TIENES ALGUN PROFESOR QUE USA INTERNET PARA EXPLICAR SU MATERIA		
Opción	Frecuencia	%
No contesta	0	0
No, ninguno	20	100
Si, algunos (- mitad)	0	0
Si, casi todos (+ mitad)	0	0
Sí, todos	0	0
TOTAL	20	100

AUTORA: Alumna Investigadora

FUENTE: Grupo # 2 (niños/as 10-14) 9° A.E.G.B. Col. Tecn. Jambelí

Grupo # 3 (jóvenes 15-18) 2° Bachillerato Col. Antonio José de Sucre

Sin embargo y a pesar de la importancia que esta tecnología tienen en el ámbito individual y social para el desarrollo de los niños y jóvenes, en la escuela se nota una clara contradicción hacia ello, los docentes se oponen al uso que los jóvenes hacen de este medio como una herramienta auxiliar para sus tareas escolares, tanto es así, que algunos, hasta llegan a prohibirle el uso de Internet a sus estudiantes, otros les envían como castigo



investigar y pasar a mano, en fin para ciertos docentes es un obstáculo la tecnología y el uso que los estudiantes hacen de ella. Así lo dejan saber el 100% de estudiantes del segundo grupo, que manifestaron que ninguno de sus docentes usa el Internet para explicar su clase, en tanto que en el tercer grupo el 100% de los jóvenes lo manifestaron de la misma manera. Quizá este indicador sea una muestra fehaciente del enorme conflicto que se crea en el ámbito escolar con respecto a las TIC's y el trabajo escolar y extra escolar de los niños y jóvenes.

GRUPO # 2

PREGUNTA 30: CUANDO VISITAS PAGINAS WEB ¿CUÁLES DE LOS SIGUIENTES ACOSTUMBRAS A UTILIZAR		
Opción	Frecuencia	%
Deportes	2	8,00
Software	0	0
Programación de tv	0	0
Noticias	0	0
Educativos	2	8,00
Culturales	1	4,00
Juegos	5	20,00
Música	8	32,00
Humor	4	16,00
Concursos	2	8,00
Adultos	1	4,00
TOTAL	25	100

GRUPO # 3

PREGUNTA 30: CUANDO VISITAS PAGINAS WEB ¿CUÁLES DE LOS SIGUIENTES ACOSTUMBRAS A UTILIZAR		
Opción	Frecuencia	%
Deportes	2	10,00
Software	1	5,00
Programación de tv	0	0
Noticias	0	0
Educativos	3	15,00
Culturales	1	5,00
Juegos	6	30,00
Música	5	25,00
Humor	2	10,00
Concursos	0	0
Adultos	0	0
TOTAL	20	100

AUTORA: Alumna Investigadora

FUENTE: Grupo # 2 (niños/as 10-14) 9° A.E.G.B. Col. Tecn. Jambelí

Grupo # 3 (jóvenes 15-18) 2° Bachillerato Col. Antonio José de Sucre

El problema del uso de la tecnología informática y de la comunicación se agrava aún más cuando podemos cerciorarnos de que en la escuela no se cultiva el uso de esta herramienta tecnológica en la realización de tareas, en el trabajo educativo, en la intercomunicación personal entre docentes y estudiantes, y entre estudiantes mismos, por lo que de forma distorsionada



la mayoría de estudiantes, hacen un mal uso de la misma, tan es así que cuando visitan el Internet las páginas más utilizadas son las de música, en un 32%, y las de juegos en un 20%, el segundo grupo, mientras en lo que respecta al tercer grupo, las de juegos son las más visitadas con un 30%, y las de juegos con un 25%. Como se puede observar las páginas con contenidos educativos y que pueden prestar importante ayuda a los estudiantes son muy poco visitadas por ellos, tan solo un 8% en el segundo grupo, mientras que en el tercer grupo estas apenas alcanzan a ser visitadas por los jóvenes en un 15%.

5.5. Redes sociales, riesgos y oportunidades

GRUPO # 1
NIÑOS DE 6 A 9 AÑOS
ESCUELA FISCAL MIXTA ECON. ABDÓN CALDERÓN MUÑOZ

PREGUNTA 10: ¿PARA QUE SUELES USAR INTERNET		
Opción	Frecuencia	%
Pág. Web	6	31.57
Videos	1	5.26
E-mail	2	10.52
Descargas	2	10.52
Chatear	3	15.78
Red Social	5	26.31
TOTAL	19	100.00

AUTORA: Alumna Investigadora

FUENTE: Encuesta a Estudiantes Esc. Abdón Calderón M.

El internet ofrece una infinidad de posibilidades a los niños/as, para estar en contacto e interacción con el mundo, éstos encuentran en las Web diferentes espacios, en los cuales se introducen en búsqueda de la satisfacción de sus necesidades ya sean de: conocimiento, curiosidad, entretenimiento, ocio, esparcimiento, o cualquier otra que lo haga sentir útil y especial. De los



resultados obtenidos se puede manifestar que lo que más utilizan los niños en el Internet son las diferentes páginas Web, esto se muestra claramente en un significativo 31.57%, mientras que el segundo uso de mayor frecuencia es el de las diferentes redes sociales, en un 26.31%, ya que los niños buscan en el Internet estar al día en diferentes actividades como juegos, concursos, etc.

Entonces se está en capacidad de manifestar que las redes sociales ocupan gran parte del tiempo de los niños/as los cuales por sus distracciones este tipo de actividades pueden o no presentar serias complicaciones en su rendimiento escolar.

PREGUNTA 15: CON EL MOVIL SUELES		
Opción	Frecuencia	%
Hablar	6	31.57
Enviar mensajes	8	42.10
Jugar	2	10.52
Navegar	2	10.52
Otras cosas	1	5.26
TOTAL	19	100

AUTORA: Alumna Investigadora

FUENTE: Encuesta a Estudiantes Esc. Abdón Calderón M.

En lo referente al uso del teléfono móvil como instrumento de comunicación y establecimiento de relaciones sociales con sus pares de iguales, amigos, familiares, y padres, este medio resulta una herramienta de uso generalizado que les permite a los niños/as, estar en continua comunicación con el resto de personas cuando sea necesario, sin embargo y a pesar de la gran utilidad que representa este medio, trae consigo en muchos casos una serie de inconvenientes, ya que los niños/as, no solo le dan el uso de herramienta de



comunicación, sino que es para ellos una herramienta muy amplia de distracción, que incide de manera directa en el desarrollo de su personalidad, los niños y niñas por su propia edad, de constante formación y desarrollo, ocupan el recurso como medio de ocio y diversión, distorsionando su función primordial, el programa se agrava más cuando el móvil trae consigo una conexión a Internet, el niño/a se vuelve loco/a y procura sacarle el jugo al uso de su celu (teléfono móvil), en el lenguaje de los niños/as. Lo que provoca un abandono en sus responsabilidades tornándolos individuos monótonos y mecanizados en su accionar cotidiano.

**GRUPO # 2 - 3
NIÑOS DE 10 A 18 AÑOS
ESCUELA FISCAL MIXTA ECON. ABDÓN CALDERÓN MUÑOZ**

GRUPO # 2

PREGUNTA 51: SEÑALA DE ACUERDO CON LA SIGUIENTE FRASE "INTERNET ES UTIL AHORRA TIEMPO Y FACILITA LA COMUNICACION"		
Opción	Frecuencia	%
No contesta	0	0,00
Nada	1	4,00
Poco	6	24,00
Bastante	10	40,00
Mucho	8	32,00
TOTAL	25	100,00

GRUPO # 3

PREGUNTA 51: SEÑALA DE ACUERDO CON LA SIGUIENTE FRASE "INTERNET ES UTIL AHORRA TIEMPO Y FACILITA LA COMUNICACION"		
Opción	Frecuencia	%
No contesta	0	0
Nada	4	20
Poco	4	20
Bastante	6	30
Mucho	6	30
TOTAL	20	100,00

AUTORA: Alumna Investigadora

FUENTE: Grupo # 2 (niños/as 10-14) 9° A.E.G.B. Col. Tecn. Jambelí

Grupo # 3 (jóvenes 15-18) 2° Bachillerato Col. Antonio José de Sucre

Un importante beneficio que brinda a las personas el avance tecnológico de la telecomunicación y de la información, es sin duda el acercamiento, la posibilidad de contactar a cualquier persona en el rincón más remoto, se dice que es un beneficio porque precisamente acorta distancias, antes insalvables, ahora fáciles de superar. Esto se afirma en el cuadro del grupo



dos, en el cual el 40% de los jóvenes señala que su ayuda es bastante buena, ya que como se dijo antes ayuda a comunicarse con los demás; mientras que en el grupo tres el 30% de ellos también coinciden en que ayuda y en mucho a la comunicación con los demás. Este es una importante oportunidad para desarrollar nuevas formas de comunicación, en el caso de los padres con sus hijos, en el caso de los docentes con sus estudiantes a los cuales los puede monitorear, asesorar, e inclusive diagnosticar on line (en línea) a través de actividades concretas que le permitan medir la capacidad y habilidad intelectual del niño y/o joven, cualquiera sea el caso.

GRUPO # 2

PREGUNTA 53: SEÑALA DE ACUERDO LA SIGUIENTE FRASE "INTERNET PUEDE HACER QUE ME AISLE DE MIS AMIGOS		
Opción	Frecuencia	%
No contesta	0	0,00
Nada	12	48,00
Poco	7	28,00
Bastante	2	8,00
Mucho	4	16,00
TOTAL	25	100,00

GRUPO # 3

PREGUNTA 53: SEÑALA DE ACUERDO LA SIGUIENTE FRASE "INTERNET PUEDE HACER QUE ME AISLE DE MIS AMIGOS		
Opción	Frecuencia	%
No contesta	0	0
Nada	8	40
Poco	5	25
Bastante	5	25
Mucho	2	10
TOTAL	20	100,00

AUTORA: Alumna Investigadora

FUENTE: Grupo # 2 (niños/as 10-14) 9° A.E.G.B. Col. Tecn. Jambelí

Grupo # 3 (jóvenes 15-18) 2° Bachillerato Col. Antonio José de Sucre

En muchos casos se ha dado por estigmatizar a la Internet, diciendo que es una de las principales causas de aislamiento social de los niños y jóvenes actuales, sin embargo, los resultados obtenidos en esta investigación permiten aseverar que no es así, el efecto actúa totalmente contrario a las malignas aseveraciones que se han hecho en contra de los medios tecnológicos y especialmente de la Internet. En el segundo grupo de jóvenes se pudo rescatar que el 48% de ellos creen que en nada afecta el uso de la



Internet ya que por el contrario este maximiza y potencializa el hacer mayores amistades, pues el espacio virtual hace crecer la autoestima de niño/adolescente quien con mayor confianza actúa de manera más libre. En el tercer grupo de la misma manera el 40% manifiesta que la Internet no afecta en nada su socialización con los demás.

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

Considerando que la mayoría de estos niños y jóvenes viven con personas que no son sus progenitores, sus abuelos, sus tíos, u otro familiar cercano, se puede advertir que en el contexto familiar el niño/adolescente, encuentra múltiples vacíos, estos suelen ser de afectividad, atención, protección, pero sobre todo comprensión y apoyo. Al no tener un foco hacia dónde dirigir sus necesidades y requerimientos emocionales, los niños/adolescentes, tratan de disimular los mismos, en esa intención, encuentran un rincón cómodo, práctico y sobre todo aceptable, como es el ofrecido por la tecnología de los medios de información y comunicación, se ha podido escuchar a muchos niños y/o jóvenes que, ¡el celular es mi mejor amigo!, ¡adoro mi celular!, ¡el celular es mi vida!, ¡yo sin celular me muero!, o, ¡sin Internet yo, no vivo!, ¡el internet me da vida!, etc., etc., etc.

El 21% de los jóvenes investigados supieron manifestar que su perspectiva de la relación familiar de padre e hijos es buena, entre madre e hijos es muy buena dijeron 48%, y en cuanto a la relación entre hermanos dijeron que es



buena el 31%. Los resultados dejaron ver que la mejor relación es la que se maneja entre madres e hijos, quizá porque es ella la que pasa la mayor parte del tiempo con sus hijos lo cual conlleva al estrechamiento de lazos afectivos que perennizan una mejor comprensión entre los hijos y su madre y viceversa.

Otro indicador a considerar por su importancia y trascendencia en el objetivo de la presente investigación es el tiempo que ocupan en familia los componentes del hogar frente a los espacios virtuales, de lo que se obtuvo los siguientes resultados: el uso del Internet ocupa el 32%, la televisión el 38%, las actividades deportivas tan solo un 8%, las labores en el hogar un 12%, los paseos familiares 6%, y finalmente la visita a familiares un 4%. Este resultado permite deducir que es sin duda alguna el televisor y la Internet, las actividades que siempre ocupan un lugar en la planificación de las actividades familiares, dejando de lado otras importantes como: paseos, actividad deportiva, y visita a familiares.

Cuando se increpó a los jóvenes sobre los factores que mayoritariamente afectan a la estabilidad familiar, éstos supieron responder que es el factor económico, lo cual permite concluir que por ser las familias de clase media, están expuestas, por no tener seguridad económica, a cualquier desbalance que termine en ocasionar serios contratiempos a la relación familiar o al hogar en sí mismos. El segundo factor de mayor relevancia es la inseguridad que viven estas familias al no estar constituidas de manera adecuada, pues



en la mayoría de los casos estos jóvenes viven con uno de los padres, o ninguno, en su defecto, y están bajo el cuidado de personas ajenas a ellos. En el aspecto intrafamiliar el factor que mayor incidencia tiene sobre la estabilidad del hogar es la violencia psicológica, pues el maltrato de palabra y la presión que ejercen muchos padres o responsables del cuidado de sus hijos causan un efecto nocivo extremo en el desarrollo psicológico y emocional de los niños/adolescentes.

Los niños/adolescentes que nos están ajenos a su realidad, y que palpan a diario la inestabilidad de sus hogares, están conscientes de que se debe propender al cambio de actitud de manera individual y social, por ello al preguntárseles que valor consideran de mayor importancia señalaron que la comunicación y el respeto son los valores que se deben propender a ser cultivados, pues en estos últimos tiempos la comunicación sobre todo en el hogar se ha venido a interrumpir, los canales de trasmisión oral ya no cumplen su función y los distractores de estos causan un daño enorme a la función socializadora de este medio en el ámbito familiar y social.



6. CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

Una vez finalizado el análisis respectivo de los datos recolectados de la presente investigación, me permito exponer las siguientes conclusiones y recomendaciones:

6.1. Conclusiones

Redes sociales y pantallas

- Los niños y jóvenes participantes en esta investigación cuentan con un ordenador en su casa, sin embargo todos no tienen conexión a internet, los usuarios de estos medios lo utilizan para visitar páginas de videojuegos, redes sociales, pero principalmente para realizar tareas educativas.
- Se pudo observar que la mayoría de educandos investigados dedican tiempo considerable al uso de estos medios por lo que de manera lógica se produce un abandono de sus responsabilidades escolares lo que perjudica su proceso de enseñanza - aprendizaje.

Redes sociales y mediación familiar

- Los padres o tutores intentan ejercer el adecuado uso que los niños y jóvenes deben tener frente a estos medios tecnológicos es decir



controlar el tiempo y programas más visitados en el internet y la televisión.

- En el control sobre el acceso al internet, específicamente resulta muy difícil, en lo que respecta al uso de redes sociales, los estudiantes utilizan estos medios indiscriminadamente. El principal problema, que visitan estos medios tecnológicos en horas laborables de sus padres.

Redes sociales y ámbito escolar

- Actualmente los estudiantes desde una corta edad ya emplean las tecnologías en el medio educativo y social, por ende la gran mayoría se ayudan con el ordenador y el internet en la realización de sus tareas, el mismo que lo realizan en su propia casa.
- El tiempo que ellos utilizan para la ejecución de tareas escolares es de 2 a 3 horas semanales, esto se da, porque se han vuelto dependientes de los medios tecnológicos que se encuentran inmersos en nuestra sociedad. Sin embargo, vale recalcar que los docentes no manejan estas tecnología en su totalidad, ni patrocinan el uso de las TIC's en la comunidad de aprendizaje.



Redes sociales riesgos y oportunidades

- El principal riesgo que conlleva el Uso de Internet es la vulnerabilidad de éstos a enfrentar contenidos inadecuados, los niños visitan continuamente las Páginas Web, mientras que las redes sociales presentan un porcentaje considerable. El teléfono móvil se convierte en una oportunidad de permanente contacto y comunicación con los hijos.
- El Internet es una de las más útiles herramientas de comunicación, inclusive, se le otorga a éste una función de mayor socialización, la mayoría de niños/jóvenes y padres no está de acuerdo en que el Internet perjudica las relaciones interpersonales entre los jóvenes y su entorno, sino al contrario los benefician.

6.2. Recomendaciones

- El Internet de alguna manera nos facilita ciertas actividades a todas las personas que tenemos acceso al mismo por ende es importante que los directivos de los centros educativos trabajen en talleres en el uso adecuado de estos medios tecnológicos.
- Los padres de familia que cuentan con un ordenador en casa deben ubicarlos en un lugar visible para que ellos puedan controlar o vigilar a



sus hijos en el momento que están haciendo uso del mismo, esto según la edad cronológica del usuario.

- Se debería mantener una relación de comunicación y respeto permanente entre los padres de familia y sus hijos, lo ideal sería la formación en valores desde muy temprana edad, ya que de ello depende en gran medida el desarrollo de las buenas costumbres y el espíritu crítico y reflexivo que permitirá al niño y al adolescente discriminar con lo conveniente y lo perjudicial para su desarrollo y educación.
- En el ámbito escolar no se puede, ni debe, restringirse la innovación tecnológica en las instituciones educativas, por el contrario, se debe implementar una infraestructura adecuada que permita al niño conocer y aprender sobre las mismas y cómo estas pueden ayudar a su formación académica.
- Los directivos deben promover e incentivar a su personal que se actualicen en el manejo y uso adecuado de los medios tecnológicos que día a día invaden nuestro entorno social. Ya que ellos son los orientadores del uso adecuado de las tecnologías en la educación, de su desempeño innovador y de los valores que éstos inculquen a sus estudiantes dependerá tener en el futuro una generación adecuada al uso respetuoso de esta tecnología.



7. BIBLIOGRAFÍA

- AFTAB, P. (2005). Internet con los menores riesgos. Bilbao: Observatorio Vasco de la Juventud.
- AREA, M. (2004). “Sociedad de la información, tecnologías digitales y educación: luces y sombras de una relación problemática”, en A. Bautista García-Vera (coord.). Las nuevas tecnologías en la enseñanza. Madrid: Universidad Internacional de Andalucía/Akal.
- BAUTISTA GARCIA-VERA, A. (2004). “Una brecha tecnológica: una posible cauterización desde la escuela”, en A. Bautista García-Vera (coord.). Las nuevas tecnologías en la enseñanza. Madrid: Universidad Internacional de Andalucía/Akal.
- CABERO, J. (2002). “Mitos de la sociedad de la información: sus impactos en la educación”, en M.V. AGUIAR, J.I. FARRAY y J. BRITO (coords.). Cultura y educación en la sociedad de la información. A Coruña: Netbiblo.
- DOMÍNGUEZ, M. y GORDO LÓPEZ, A.J. (2005). “Nuevas tecnologías y sociedad de la información. Un estado de la cuestión”, Cuadernos de Información Económica, 189: 119-140.
- DOMÍNGUEZ, M. y SÁDABA, I. (2005). “Transformaciones en las prácticas culturales de los jóvenes” en Revista de Estudios de Juventud, 70: 23-38.
- GALCERÁN, M. y DOMÍNGUEZ, M. (1997). Innovación tecnológica y sociedad de masas. Madrid: Síntesis.



- JIMÉNEZ, J.J. y VELA, C. (2005). “La transformación de la experiencia virtual a través de la mensajería instantánea”, en Actas electrónicas del 2º Congreso online del Observatorio para la Cibersociedad, 1-14 de noviembre de 2004 (formato CDRom). Madrid: Observatorio para la Cibersociedad.
- LASÉN, A. (2000). A contratiempo. Un estudio de las temporalidades juveniles. Madrid: CIS.
- LORENZO, J. (2005). “La lectura en la generación de la Red. Jóvenes, lectura e Internet”, Revista de Estudios de Juventud, 70: 65-79.



8. ANEXOS

Anexo N° 1

Carta de Ingreso a Instituciones educativas



Loja, 16 de mayo de 2011

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

De mi consideración:

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

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

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

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

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

Atentamente,

MARIA ELVA AGUIRRE BURNEO
Mg. María Elva Aguirre Burneo.

DIRECTORA DE LA ESCUELA DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN
UNIVERSIDAD TÉCNICA PARTICULAR DE LOJA



Colegio Fiscal Mixto "ANTONIO JOSE DE SUCRE"
SECRETARIA
RECIBIDO POR:
FECHA: 2011/05/23 HORA: 15:44
FIRMA: Laudis



Loja, 16 de mayo de 2011

Señor (a)

Rector – Director de Instituciones Educativas

En su despacho.-

De mi consideración:

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

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

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

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

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

Atentamente,

MARIA ELVA AGUIRRE BURNEO

Mg. María Elva Aguirre Burneo.

DIRECTORA DE LA ESCUELA DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN
UNIVERSIDAD TÉCNICA PARTICULAR DE LOJA



Recibido
20 de Mayo 2011
Custodio
Director:





UNIVERSIDAD TÉCNICA PARTICULAR DE LOJA

La Universidad Católica de Loja



MODALIDAD DE EDUCACIÓN ABIERTA Y A DISTANCIA

ESCUELA DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN

Loja, 16 de mayo de 2011

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

De mi consideración:

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

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

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

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

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

Atentamente,

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



RECIBIDA
2011-05-26
15h20
MCA



Anexo N° 2

Cuestionario para Niños de 6 a 9 años



Cuestionario 1º - 4º Primaria

1. ¿A qué curso vas?

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

2. ¿Cuántos años tienes?

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

3. Sexo

- Masculino
- Femenino

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

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

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

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



6. ¿Tienes ordenador en casa?

- No (pasa a la pregunta 9)
- Sí

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

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

8. ¿Hay conexión a Internet en tu casa?

- No
- Sí

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

- No (pasa a la pregunta 13)
- Sí

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

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

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

- En mi casa
- En el colegio
- En un "ciber café"
- En un lugar público (biblioteca, centros de actividades...)
- En casa de un amigo



MODALIDAD ABIERTA Y A DISTANCIA

En casa de un familiar

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

Solo

Con amigos y/o amigas

Con hermanos y/o hermanas

Con mi padre

Con mi madre

Con otros familiares (primos, tíos, etc.)

Con un profesor o profesora

13. ¿Utilizas algún teléfono móvil?

No (pasa a la pregunta 17)

Sí, el mío

Sí, el de otras personas (mis padres, hermanos, etc.)

14. ¿Cómo conseguiste el teléfono móvil?

Pedí que me lo compraran

Fue un regalo

Me lo dieron mis padres

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

Hablar

Enviar mensajes

Jugar

Navegar en Internet

Otras cosas

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

Con mi madre

Con mi padre

Con mis hermanos y/o hermanas

Con otros familiares (primos, tíos, abuelos, etc.)

Con los amigos y/o amigas



17. ¿Juegas con videojuegos o juegos de ordenador?

- No (pasa a la pregunta 21)
- Sí

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

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

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

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

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

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

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

- Ninguno (pasa a la pregunta 24)
- Uno
- Dos



MODALIDAD ABIERTA Y A DISTANCIA

- Tres
- Cuatro o más

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

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

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

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

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

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



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

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

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

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

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

- Internet
- Televisión
- No lo sé

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

- Internet
- Teléfono móvil
- No lo sé

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

- Videojuegos
- Televisión
- No lo sé

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

- Teléfono móvil
- Televisión
- No lo sé

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

- Teléfono móvil
- Videojuegos
- No lo sé



Anexo N° 3

Cuestionario para Niños y Jóvenes de 10 a 18 años



CUESTIONARIO 5to. DE PRIMARIA EN ADELANTE (10-18 años)

1. ¿En qué curso estás?

1. 5to. Primaria
2. 6to. Primaria
3. 1ro. De ESO
4. 2do. De ESO
5. 3ro. De ESO
6. 4to. De ESO
7. 1ro. De bachillerato
8. 2do. Bachillerato
9. 1ro. De formación profesional de grado medio
10. 2do. De formación profesional de grado medio

2. ¿Cuántos años tienes?

1. 11 años
2. 12 años
3. 13 años
4. 14 años
5. 15 años
6. 16 años
7. 17 años
8. 18 años o más

3. Sexo

1. Masculino
2. Femenino

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

1. Mi padre
2. Mi madre
3. Un hermano/a
4. 2 Hermanos/as
5. 3 Hermanos/as
6. 4 Hermanos/as
7. 5 Hermanos/as o más
8. Mi abuelo/a
9. Otras personas

5. ¿Cuál es la profesión de tu padre?

1. Está desempleado
2. Es jubilado
3. Trabaja en el hogar
4. Desempeña un oficio (trabaja en una fábrica, en mantenimiento, es albañil, obrero, carpintero, agricultor, mecánico, mozo, personal de seguridad, etcétera)
5. Realiza un trabajo técnico (maestro, ingeniero técnico, bancario, etcétera)



MODALIDAD ABIERTA Y A DISTANCIA

6. Realiza un trabajo de grado universitario (médico, abogado, arquitecto, ingeniero, dentista, etcétera)
7. No lo sé/otro
- 6. ¿Cuál es la profesión de tu madre?**
 1. Está desempleada
 2. Es jubilada
 3. Trabaja en el hogar
 4. Desempeña un oficio (trabaja en una fábrica, en mantenimiento, carpintera, agricultora, mecánica, personal de seguridad, etcétera.)
 5. realiza un trabajo técnico (técnico en computación, secretaria, diseñadora, fotógrafa, chef de cocina, cajera de banco, enfermera, comercial, militar, etc.)
 6. Realiza un trabajo de nivel universitario (abogada, arquitecta, ingeniera, dentista, farmacéutica, profesora, psicóloga, médico, etc.)
 7. No lo sé/otro
- 7. ¿Qué es lo que más te gustaría hacer hoy después de cenar?**
 1. Irme a mi habitación a leer, navegar, jugar o escuchar música solo
 2. navegar, jugar, ver la tele con mi familia
 3. Leer, estudiar, irme a dormir
 4. Hablar con mi familia
- 8. ¿Qué lees?**
 1. Nada
 2. Sólo las lecturas obligatorias del colegio
 3. Otras lecturas: libros, revistas o comics
- 9. ¿Cuántas horas al día estudias o haces la tarea entre semana?**
 1. Nada
 2. 30 minutos
 3. Entre 30 minutos y una hora
 4. Entre una y dos horas
 5. Entre dos y tres horas
 6. Más de tres horas
- 10. ¿Cuántas horas al día estudias o haces la tarea los fines de semana?**
 1. Nada
 2. 30 minutos
 3. Entre 30 minutos y una hora
 4. Entre una y dos horas
 5. Entre dos y tres horas
 6. Más de tres horas
- 11. ¿Tienes algún tipo de ayuda a la hora de hacer la tarea?**
 1. No (pasa a la pregunta 13)
 2. Si



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

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

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

1. En mi habitación
2. En la habitación de un hermano/a
3. En una sala de estudio
4. En la sala de estar
5. En la cocina

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

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

15. ¿Qué tipo de herramientas utilizas para ello? (Es posible más de una respuesta)

1. Internet: Buscadores y páginas web
2. CD interactivo
3. Enciclopedias digitales
4. Word, Power Point, Excel, etcétera para realizar textos y presentaciones

16. La última vez que te dieron las notas, ¿cuáles de estas asignaturas aprobaste?

1. Todas
2. Matemáticas
3. Lengua y Literatura
4. Historia/ Geografía
5. Idiomas
6. Conocimiento del Medio Ciencias (Física, Química, Biología, etc.)
7. Otra

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

1. No, ninguno
2. Si, algunos (menos de la mitad)
3. Si, casi todos (más de la mitad)
4. Sí, todos

18. ¿Tienes ordenador en casa?

1. (pase a la pregunta 22)
2. Si

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

1. En mi habitación
2. En la habitación de un hermano/a



MODALIDAD ABIERTA Y A DISTANCIA

3. En la habitación de mis padres
4. En la sala de estar
5. En un cuarto de trabajo, estudio o similar
6. Es portátil

20. ¿Tienes internet en tu casa?

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

21. ¿Tienes instalado algún sistema de protección cuando navegas por internet en casa (antivirus, filtro de contenidos)? (Es posible más de una respuesta)

1. No
2. No lo sé
3. Sí, tengo un filtro
4. Sí, tengo un antivirus
5. Sí, pero no sé lo que es

22. Tengas o no internet en casa ¿sueles utilizarlo?

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

23. De lunes a viernes ¿cuánto tiempo utilizas diariamente internet?

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

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

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

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

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

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

1. Sólo
2. Con amigos
3. Con hermanos
4. Con mi padre
5. Con mi madre
6. Con mi novio/a
7. Con un profesor/a



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

1. Nadie, he aprendido yo solo
2. Algún hermano/a
3. Mi novio/a
4. Algún amigo
5. Mi padre
6. Mi madre
7. Algún profesor/a del colegio

28. ¿A qué le has quitado tiempo desde utilizas internet? (Es posible más de una respuesta)

1. Familia
2. Amigos/as
3. Estudios
4. Deporte
5. Lectura
6. Televisión
7. Videojuegos
8. Hablar por teléfono
9. A nada

29. ¿Para qué sueles usar internet? (Es posible más de una respuesta)

1. Para visitar páginas web
2. Envío de SMS
3. Compartir videos, fotos. Presentaciones, etcétera (Youtube, Flickr, SlideShare, Scribd)
4. Para usar el correo electrónica (e-mail)
5. Televisión digital
6. Radio digital
7. Para usar programas (Word, Excel)
8. Para descargar música, películas o programas
9. Comprar o vender (Ebay, Segundamano.es, etcétera)
10. Foros o listas de correo
11. Blogs
12. Fotologs
13. Hablar por teléfono (tipo Skype o MSM)

30. Cuando visitas páginas web, ¿cuáles de los siguientes contenidos acostumbras a consultar? (Es posible más de una respuesta)

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



11. Adultos

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

1. Con chat
2. Con Messenger
3. Con las dos anteriores
4. Con ninguna de las anteriores (pasa a la pregunta 36)

32. Mientras chateas o estás en el Messenger...

1. Siempre me muestro como soy
2. A veces finjo ser otra persona
3. Siempre finjo ser otra persona

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

1. Nunca
2. A veces
3. Siempre

34. Mientras chateas o estás en el Messenger ¿con quién sueles hablar? (es posible más de una respuesta)

1. Con mis amigos
2. Con mi familia
3. Con amigos virtuales

35. ¿Has conocido en persona a alguno de tus amigos virtuales?

1. No tengo ninguno
2. Tengo, pero no los conozco
3. Tengo y he conocido alguno

36. ¿Sueles usar internet para jugar en red?

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

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

1. Juegos de comunidad virtual (The Sims, etcétera)
2. Juegos de carreras (Need for Speed, Death Race, Shangay Street Racer, etcétera)
3. Juegos de estrategias y batalla (Teeken, Counter Strike, etcétera)
4. Juegos de Deporte (FIFA 2008, etcétera)
5. Juegos de mesa y cartas (póquer, parchís, Trivial, Pictionary, etcétera)
6. Casinos (Casino Mónaco, Casino Tropez)
7. Juegos de rol (Virtual Galaxy, Guild Wars, Solaris, etcétera)
8. A ninguno

38. Si utilizas los juegos en red donde puedes jugar con otras personas a través del Internet ¿Estás de acuerdo con algunas de 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



- 39. ¿Sueles utilizar redes sociales, (Tuenti, Facebook, etcétera)?**
1. No (pase a la pregunta 41)
 2. Si
- 40. ¿Puedes indicarnos qué redes sociales sueles utilizar? (Es posible mas de una respuesta)**
1. Facebook
 2. Orkut
 3. Hi5
 4. Tuenti
 5. MySpace
 6. WindowsLiveSpace
 7. LinkedIn
 8. Sonico
 9. Otras redes sociales
- 41. ¿Has hecho alguna página web o algún blog?**
1. No (pasar a la pregunta 44)
 2. Si
- 42. ¿Con qué contenido? (Es posible mas de una respuesta)**
1. Deportes
 2. Software e informática
 3. Programación de televisión
 4. Noticias
 5. Educativos
 6. Culturales
 7. Juegos
 8. Música
 9. Humor
 10. Concursos
 11. Adultos
 12. Historia personal
- 43. ¿Qué es lo que te parece más útil de tener una web o blog propia? (Es posible mas de una respuesta)**
1. Expresar mi opinión
 2. Compartir información con conocidos
 3. Darme a conocer y hacer amigos
 4. Escribir sobre lo que me gusta
 5. Me sirve de desahogo
 6. Ser útil para otros interesados en el tema
 7. Poder contar a todo el mundo lo que no puedes contar en persona
- 44. ¿Estás de acuerdo con alguna de las siguientes situaciones? (Es posible mas de una respuesta)**
1. Me pongo nervioso o me enfado cuando no puedo o no me dejan navegar
 2. Creo que puedo poner cualquier foto/video mía en internet
 3. Creo que puedo poner cualquier foto/video de mis amigos o familiares en internet



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

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

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

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

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

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

1. No
2. Si

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

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

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

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



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

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

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

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

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

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

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

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

54. ¿Tienes móvil propio?

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

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

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

56. ¿Cómo conseguiste tu primer teléfono móvil?

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

57. ¿Qué tipo de teléfono tienes actualmente?

1. Comprado nuevo



2. De segunda mano
- 58. ¿Quién paga habitualmente el gasto del móvil?**
 1. Yo mismo
 2. Mis padres
 3. Otros
- 59. ¿Qué tipo de medio de pago tienes para el teléfono?**
 1. Es de tarjeta
 2. Es de contrato
 3. No lo sé
- 60. ¿Sabes cuánto gastas mensualmente en el teléfono móvil?**
 1. No lo sé
 2. 5 dólares o menos
 3. Entre 5 a 10 dólares
 4. Entre 10 y 20 dólares
 5. Entre 20 y 30 dólares
 6. Más de 30 dólares
- 61. El móvil te sirve principalmente para... (es posible más de una respuesta)**
 1. Hablar
 2. Enviar mensajes
 3. Chatear
 4. Navegar por Internet
 5. Jugar
 6. Como reloj o como despertador
 7. Ver fotos y /o vídeos
 8. Hacer fotos
 9. Grabar vídeos
 10. Como agenda
 11. Como calculadora
 12. Escuchar música o la radio
 13. Ver la televisión
 14. Descargar (fotos, juegos, fondos, tonos, etc.)
- 62. ¿Con qué personas sueles comunicarte más con el móvil? (es posible más de una respuesta).**
 1. Con mi padre
 2. Con mi madre
 3. Con mis hermanos/as
 4. Con mis familiares
 5. Con mis amigos/as
 6. Con mi novio/a
- 63. Si me quedara dos semanas sin móvil...**
 1. Mi vida cambiaría a mejor
 2. Mi vida cambiaría a peor
 3. No pasaría nada
- 64. ¿Discutes con tus padres por el uso que haces del móvil?**
 1. No (pasa a la pregunta 66)
 2. Sí



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

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

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

1. No
2. Sí

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

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

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

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

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

1. He utilizado el móvil para enviar mensajes, fotos o vídeos ofensivos contra alguien
2. Alguna vez me han perjudicado con un mensaje, foto o vídeo a través del teléfono móvil.
3. Conozco a alguna persona que está enganchando al móvil.
4. He recibido mensajes obscenos o de personas desconocidas.
5. No estoy de acuerdo con ninguna

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

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

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

1. PlayStation 2
2. PlayStation 3
3. XBox 360
4. Wii
5. PSP
6. Nintendo DS
7. Game Boy
8. No tengo ninguna

72. ¿Juegas con la Playstation 2?

1. No (pasa a la pregunta 74)
2. Sí



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

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

74. ¿Juegas con la Playstation 3?

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

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

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

76. ¿Juegas con la XBox 3600?

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

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

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

78. ¿Juegas con Nintendo Wii?

1. No (pasa a la pregunta 80)



2. Si

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

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

80. ¿Juegas con la PSP?

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

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

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

82. ¿Juegas con la Nintendo DS?

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

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

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

84. ¿Juegas con los Gameboy?



MODALIDAD ABIERTA Y A DISTANCIA

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

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

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

86. ¿Juegas con el ordenador?

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

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

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

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

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

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

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

90. ¿Tienes juegos pirateados?

1. No, Ninguno (pasa a la pregunta 92)



1. Sí, tengo alguno
2. Si, casi todos los que tengo

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

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

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

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

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

1. No (pasa a la pregunta 95)
2. Sí

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

1. Por el tiempo que paso jugando
2. Por el momento en el que juego
3. Por el tipo de juegos

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

1. No
2. Si

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

1. No
2. Si
3. No lo sé

97. Si tus padres supieran de qué van los videojuegos con los que juegas ¿Te dejarían jugar con ellos?

1. Si con todos
2. Con algunos sí, con otros no
3. No me dejarían jugar con casi ninguno

98. ¿A que le has quitado tiempo por usar los videos juegos? (Es posible más de una respuesta).

1. Familia
2. Amigos/as
3. Estudios
4. Deporte
5. Lectura
6. Televisión
7. Hablar por teléfono
8. A nada

99. ¿Estás de acuerdo con algunas de las siguientes frases? (Es posible más de una respuesta).

1. Estoy enganchado/a algún juego, o conozco a alguna persona que, en cuanto llega a casa, no para de jugar.
2. Los videos juegos pueden volverme violento. Es mucho más divertido jugar acompañado/a que solo/a



MODALIDAD ABIERTA Y A DISTANCIA

3. Los videos juegos me permiten hacer cosas que no puedo hacer en la vida real
 4. No estoy de acuerdo con ninguna.
- 100. ¿Cuántos televisores que funciones hay en tu casa?**
1. Ninguno (pasa a la pregunta 115)
 2. 1
 3. 2
 4. 3
 5. Más de tres 3
- 101. ¿Dónde está el televisor o televisores en tu casa? (Es posible más de una respuesta).**
1. En mi habitación
 2. En la habitación de un hermano/a.
 3. En la habitación de mis padres
 4. En la sala de estar
 5. En la cocina
 6. En un cuarto de juegos
- 102. .De lunes a viernes ¿cuánto tiempo ves diariamente la televisión en casa?**
1. Menos de una hora
 2. Entre una hora y dos
 3. Más de dos horas
 4. No lo se
 5. Nada
- 103. El sábado o el domingo ¿cuánto tiempo ves diariamente la televisión en casa?**
1. Menos de una hora
 2. Entre una hora y dos
 3. Más de dos horas
 4. No lo sé
 5. Nada
- 104. ¿Cuando ves la tele sueles hacerlo?... (Es posible más de una respuesta).**
1. En mi habitación
 2. En la habitación de un hermano/a.
 3. En la habitación de mis padres
 4. En la sala de estar
 5. En la cocina
 6. En un cuarto de juegos
- 105. ¿Cuando ves la tele sueles hacerlo?..... (Es posible más de una respuesta).**
1. Solo
 2. Con mi padre
 3. Con mi madre
 4. Con algún hermano/a
 5. Con otro familiar
 6. Con un amigo/a



- 106. ¿Realizas alguna de estas actividades mientras ves la tele?(Es posible más de una respuesta).**
1. Estudiar o hacer la tarea del colegio
 2. Comer
 3. Navegar por internet
 4. Hablar por teléfono
 5. Leer
 6. Dormir
 7. Charlar con mi familia
 8. Jugar
- 107. ¿Discutes con tus padres por el uso que haces de la TV?**
1. No (Pasa a la pregunta 109)
 2. Si
- 108. ¿Por qué motivos? (Es posible más de una respuesta)**
1. Por el tiempo que paso viendo la tele
 2. Por el momento del día en el veo la tele.
 3. Por los programas que veo
- 109. ¿Te castigan o premian con la tele?**
1. No
 2. Si
- 110. Cuando ves la televisión en familia ¿quién decide qué programa mirar?**
1. Yo mismo
 2. Mis hermanos/as
 3. Mi padre
 4. Mi madre
 5. Entre todos, lo negociamos
- 111. ¿Qué tipo de contenidos de televisión prefieres? (Es posible más de una respuesta)**
1. Películas
 2. Dibujos animados
 3. Deportes
 4. Series
 5. Concursos
 6. Documentales
 7. Noticias
 8. Programas del corazón
 9. Reality shows (Gran hermano, Supervivientes, Operación Triunfo, etcétera.)
- 112. ¿Hay algún programa que tus padres no te dejen ver?**
1. Me dejan ver todos los programas (Pasar a la pregunta 114)
 2. Si hay programas que no me dejan ver
- 113. ¿De qué tipo? (Es posible más de una respuesta)**
1. Películas
 2. Dibujos animados
 3. Deportes
 4. Series



MODALIDAD ABIERTA Y A DISTANCIA

5. Concursos
6. Documentales
7. Noticias
8. Programas del corazón
9. Reality Shows

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

1. Veo más tele de la que debería
2. Me gusta ver la tele acompañado/a que solo/a
4. Alguna vez he visto programas que mis padres no me dejan ver
5. Me aburre la televisión
6. Elijo el programa antes de encender la televisión
7. Me encanta hacer zapping
8. Suelo enviar SMS para votar en concursos
9. Suelo enviar SMS a la TV para que aparezcan en pantalla.
10. Lo primero que hago al llegar a la casa es encender la televisión
11. No estoy de acuerdo con ninguna.

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

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

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

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

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

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



- 118. De cada pareja de cosas que te presentamos a continuación ¿qué te gusta más?**
1. Internet
 2. Televisión
 3. No lo se
- 119. De cada pareja de cosas que te presentamos a continuación ¿qué te gusta más?**
1. Internet
 2. Teléfono móvil
 3. No lo se
- 120. De cada pareja de cosas que te presentamos a continuación ¿qué te gusta más?**
1. Internet
 2. Video juegos
 3. No lo se
- 121. De cada pareja de cosas que te presentamos a continuación ¿qué te gusta más?**
1. Video juegos
 2. Televisión
 3. No lo se
- 122. De cada pareja de cosas que te presentamos a continuación ¿qué te gusta más?**
1. 1. Teléfono móvil
 2. 2. Televisión
 3. 3. No lo se
- 123. De cada pareja de cosas que te presentamos a continuación ¿qué te gusta más?**
1. Teléfono móvil
 2. Mp3/ Mp4/ iPod
 3. No lo se
- 124. De cada pareja de cosas que te presentamos a continuación ¿qué te gusta más?**
1. Teléfono móvil
 2. Video juegos
 3. No lo se
- 125. De cada pareja de cosas que te presentamos a continuación ¿qué te gusta más?**
1. Wii
 2. PlayStation 3
 3. No lo se
- 126. De cada pareja de cosas que te presentamos a continuación ¿qué te gusta más?**
1. PSP
 2. Nintendo DS
 3. No lo se



Anexo N° 4

**Cuestionario dirigido a niños y adolescentes, elaborado por
el ILFAm**



Objetivo: Conocerla opinión de los jóvenes respecto al ambiente familiar.

Dirigido a estudiantes: jóvenes de 10 a 18 años.

INSTRUCCIONES:

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

I. ASPECTOS GENERALES:

1.1 Edad:

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

1.2 Sexo: M() F()

1.3 Lugar donde usted vive con su familia:

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

1.3 Tipo de institución educativa donde estudia:

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

2 ASPECTOS FAMILIARES

2.1 ¿Con quién vives?

1.()Papá 2.()Mamá3.()PapáyMamá4.()Soloenmicasa5.() Conmi/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)sobreelnúmerodeturespuesta considerando los siguientes valores: 5 excelentes, 4 muy buena, 3 buena, 2 regular y 1 mala

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

2.4 ¿Cómo se emplea el tiempo libre en tu familia?

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

2.5 ¿Qué factores afectan tu estabilidad familiar?

Colocauna(X)sobreelnúmerodeturespuesta considerando la frecuencia: 5 siempre, 4 casi siempre, 3 muchas veces, 2 pocas veces y 1 nunca.

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



5. Infidelidad					
6. Embarazos en la adolescencia					

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

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

2.7 Respecto al aborto que opinión tienes:

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

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

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

GRACIAS POR TU COLABORACIÓN



FOTOS



Foto N° 1



En el gráfico se puede observar la parte frontal de las aulas de clase de la Escuela Fiscal Mixta Dr. Abdón Calderón Muñoz de la ciudad de Santa Rosa

Foto N° 2



En la gráfica se puede observar al grupo de estudiantes del cuarto año de educación básica a los cuales se les aplico la encuesta sobre el tema de investigación.



Foto N° 3



La foto muestra la entrada al Colegio Nacional Técnico Jambelí, donde se realizó parte del trabajo de investigación.

Foto N° 4



En la foto se observa al grupo de estudiantes del noveno año de educación básica del Colegio Jambelí, se les aplicó la encuesta de generaciones interactivas.



Foto N° 5



Las instalaciones del colegio Nacional Mixto Antonio José de Sucre, lugar donde también se realizó parte de la investigación de campo de la presente tesis.

Foto N° 6



El grupo de estudiantes de 3° Año de Bachillerato, Colegio Antonio José de Sucre, a quienes se les aplicó la encuesta sobre generaciones interactivas.