



Universidad Técnica Particular de Loja
La Universidad Católica de Loja

MODALIDAD ABIERTA Y A DISTANCIA
ESCUELA DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN

***Generaciones interactivas en el cantón Cañar de las instituciones educativas:
Centro Educativo Intercultural Bilingüe Rumiñahui de la comunidad de
Quilloac y Colegio Nocturno Intercultural Fiscal de Juncal del cantón Cañar y
Unidad Educativa Fiscal Intercultural Bilingüe de Suscal, cantón Suscal,
provincia de Cañar, durante el año 2011***

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

AUTORA:

María Zara Pichazaca Acero

MENCIÓN:

Educación Básica

DIRECTOR DEL PROYECTO DE INVESTIGACIÓN:

Mg. María Elvira Aguirre Burneo.

DIRECTORA DEL TRABAJO FIN DE CARRERA:

Dra. Angélica Noemí Arrobo Rodas

CENTRO UNIVERSITARIO - CAÑAR

- 2012 -

CERTIFICACIÓN

Dra. Angélica Arrobo Rodas

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

CERTIFICA:

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

(f) _____

Loja, febrero del 2012

ACTA DE DECLARACIÓN Y CESIÓN DE DERECHOS

Yo, María Zara Pichazaca Acero, declaro ser autora del presente Trabajo de Fin de Carrera y eximo expresamente a la Universidad Técnica Particular de Loja y a sus representantes legales de posibles reclamos o acciones legales.

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

(f) _____

C.I. 030087733-9

AUTORÍA:

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

(f) _____

María Zara Pichazaca Acero

C.I. 030087733-9

DEDICATORIA

A mi familia, por el constante apoyo brindado para cumplir con mis sueños y anhelos de formación académica.

AGRADECIMIENTO

A la Universidad Técnica Particular de Loja, en especial a la directora de fin de carrera, Dra. Angélica Arrobo Rodas, quien con su apoyo erudito me ha permitido realizar este trabajo.

ÍNDICE

CERTIFICACIÓN.....	ii
ACTA DE DECLARACIÓN Y CESIÓN DE DERECHOS.....	iii
AUTORÍA:.....	iv
DEDICATORIA	v
AGRADECIMIENTO	vi
ÍNDICE	vii
1. RESUMEN.....	1
2. INTRODUCCIÓN	2
3. MARCO TEÓRICO	4
3.1. Caracterización socio-demográfica ecuatoriana, del ámbito escolar y familiar. 4	
3.1.1. Entorno educativo, la comunidad educativa.....	6
3.1.2. La demanda de la educación en las TIC.....	10
3.2. Niños y adolescentes ante las pantallas.....	13
3.2.1. Investigaciones acerca de las pautas de consumo sobre las pantallas entre los niños y adolescentes de 6 a 18 años.	14
3.2.2. Los riesgos que plantean las TIC´s.....	18
3.2.3. Las oportunidades que plantean las TIC´s.....	20
3.3. Estudios e iniciativas sobre la protección del menor y del adolescente en el entorno de las TIC´s.....	22
3.3.1. Iniciativas en el ámbito de la regulación.....	22
3.3.2. Alfabetización en las TIC´s (iniciativa sobre media literacy)	27
4. METODOLOGÍA	28
4.1. Diseño de la Investigación.....	28
4.2. Participantes	29
4.3. Técnicas e instrumentos de investigación	30

4.3.1. Técnicas	30
4.3.2. Instrumentos	31
4.4. Recursos	31
4.4.1. HUMANOS.	31
4.4.2. INSTITUCIONALES.....	32
4.4.3. MATERIALES	33
4.4.4. ECONÓMICOS.....	33
4.5. Procedimiento	33
5. ANÁLISIS, INTERPRETACIÓN Y DISCUSIÓN DE RESULTADOS	36
5.1. Caracterización socio demográfica.....	36
5.2. Redes sociales y pantallas	56
5.3. Redes sociales y mediación familiar.....	80
5.4. Redes sociales y ámbito escolar	101
5.5. Redes sociales riesgos y oportunidades	120
5.6. Relación de los jóvenes con respecto al ambiente familiar (Cuestionario ILFAM)	126
6. CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES.....	131
6.1. CONCLUSIONES.....	131
6.2. RECOMENDACIONES	133
7. Referencias Bibliográficas.....	134
8. ANEXOS.....	136

1. RESUMEN

La investigación trata sobre el manejo de las pantallas para aprovechar las nuevas tecnologías y no sólo condenarlas por el mal uso que se pueda dar a las mismas. También se desarrolla en este estudio las iniciativas en la protección del niño y adolescente en su relación con las Tecnologías de la Información y Comunicación. El análisis tiene una importante concentración en la utilización de redes sociales y la intervención de la familia en el goce de las mismas. De este modo, se genera un aporte a la relación de los adolescentes con la familia, el uso de las tecnologías de comunicación que hoy en día tiene una preponderante presencia en los centros educativos estudiados.

2. INTRODUCCIÓN

La investigación sobre los niños y jóvenes frente a las pantallas sienta sus precedentes en los estudios realizados por la Organización Universitaria Interamericana (OUI) la cual fue fundada en 1979 como una “asociación sin fines de lucro que persigue objetivos esencialmente educativos mediante la cooperación entre Universidades de las Américas”. Es indispensable tener en cuenta que esta organización tuvo un primer acercamiento al estudio de los niños y adolescentes frente a las pantallas debido a nivel de todo el continente americano. La OUI alberga alrededor de 400 instituciones y asociaciones nacionales universitarias que disponen de más de 7 millones de estudiantes, 600.000 profesores y 700.000 miembros de personal de apoyo. La Universidad Técnica Particular de Loja al constituirse como miembro activo de dicha organización, inicia en el Ecuador un estudio de gran impacto social y educativo como un aporte importante para la educación ecuatoriana mediante un programa nacional de investigación sobre la influencia de las pantallas en los educandos.

El Ecuador no es el único país donde se desenvuelven este tipo de investigaciones. En el tema de Generaciones Interactivas se ha trabajado en más de 2.000 colegios de España, Argentina, Chile, Perú, Brasil, Colombia, Venezuela y México, encuestando aproximadamente 150.000 niños y jóvenes entre edades de 6 a 18 años. Debido a esta situación, el Ministerio de Telecomunicaciones y de la Sociedad de la Información de Ecuador, con el aval del Ministerio de Educación, está trabajando en el proyecto Generaciones Interactivas, ejecutado a través de Fundación Telefónica. Con ello, se ha iniciado la investigación de esta temática en algunas instituciones educativas, lo que ha fomentado que el proyecto llegué a todo el territorio nacional, obteniendo un diagnóstico del uso de las pantallas en niños y adolescentes de 6 a 18 años, en el Ecuador.

La Universidad Técnica Particular de Loja se ha preocupado en conocer cuál es la relación existente de niños, adolescentes y jóvenes frente a las pantallas, esto permite tener un conocimiento del contexto situacional sobre la temática a nivel nacional. El objeto de la investigación se extiende hacia más o menos 800 colegios de todo el país, lo cual marca un hito en investigaciones sobre el tema.

La investigadora del presente trabajo ha tenido la oportunidad de profundizar en tres establecimientos fiscales en los cantones Cañar y Suscal pertenecientes a la provincia del Cañar. Para lo cual ha dividido la investigación en tres fases.

La primera está destinada a la investigación teórica de los principales lineamientos del uso de las tecnologías de la comunicación en los jóvenes y niños. Por eso se plantea un marco teórico conceptual con ayuda de fuentes pertenecientes a autores que han incursionado en este tema de investigación lo cual da luces para realizar un análisis serio de la investigación de campo.

A continuación se detalla la metodología utilizada para la implementación del estudio de campo hasta la tabulación respectiva. Se detalla aspectos relacionados al espacio y el tratamiento de los datos obtenidos de una muestra poblacional circunscrita a 3 establecimientos educativos como son el Centro Educativo Intercultural Bilingüe Rumiñahui, Quilloac, el Colegio Nocturno Intercultural Fiscal de Juncal y la Unidad Educativa Fiscal Intercultural Bilingüe de Suscal.

Finalmente se procede a realizar un análisis, interpretación y discusión de los resultados obtenidos de los cuestionarios aplicados en las instituciones anteriormente señaladas. Se observa que la Generación Interactiva permite comunicar, educar y entretener a los niños, jóvenes y adolescentes cuando hacen un uso adecuado del internet, el celular, los videojuegos y la televisión (cuatro pantallas sobre las que se centra la investigación), siempre que tengan un cuidado atento de los padres de familia y demás familiares.

Se realizan conclusiones y recomendaciones en el manejo de las pantallas para aprovechar las nuevas tecnologías y no sólo condenarlas por el mal uso que se pueda dar a las mismas.

3. MARCO TEÓRICO

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

No es nada novedoso que se diga que el Ecuador tiene un severo retraso en el ámbito educativo desde hace muchos años. Por ejemplo, hasta el año 2010, según la ‘Encuesta Nacional de Empleo, Desempleo y Subempleo’ realizada por el INEC, el número de años promedio de estudio de los ecuatorianos, no llega a los ocho años, lo que significa que en la mayoría de casos los ecuatorianos no terminan la secundaria.

Figura 1



Elaborado por: Instituto Nacional de Estadísticas y Censos del Ecuador (2010)

Apenas hace unos pocos años se comenzó a tomar conciencia de los múltiples problemas que acarreaba nuestra educación desde hace décadas atrás. Sin embargo, también empezaron a brotar ciertas flores esperanzadoras en el campo de los enfoques que van de la mano con las tendencias mundiales; como por ejemplo, el enorme paso que se dio cuando inició la lucha contra la visión ‘magistro-

céntrica' de la educación o cuando la familia fue involucrada poco a poco a partir de los ahora famosos 'Comités de Padres de Familia'.

Desde la época de la época de los años setenta, la primera generación que creció con la televisión, hasta nuestros días, los días de la 'generación interactiva', han transcurrido apenas cuarenta años, y las diferencias entre una y otra son abismales. La pregunta sobre la influencia de la televisión en la vida familiar fue reemplazada, por el problema de la "extraña combinación de mediatización e interconectividad." (García Canclini, 2004).

De la misma manera, parece ser que en los últimos tiempos, de la mano con los procesos de globalización, es casi una premisa básica que los estudiantes ecuatorianos tengan acceso corriente a la tecnología y todo su desarrollo contemporáneo. Ya no basta que se tenga a la mano los mejores libros de texto o que los profesores se encuentren correctamente capacitados, es necesario que existan computadoras con programas que faciliten el aprendizaje, televisores que faciliten la presentación de documentales, celulares para ayudar en la comunicación de mensajes para reuniones o laboratorios para realizar investigación, en fin, un sinnúmero de nuevos soportes educativos que cambian la perspectiva de lo que otrora fue la educación.

A todos estos síntomas de nuestra educación cabría añadirle problemas de otro orden, como son la re-estructuración sufrida por la familia en los últimos años debido a factores como el embarazo prematuro, el cambio de roles y funciones en el género, la migración, o inclusive, en varias circunstancias, se combinaron todos estos factores y fueron las mujeres las que dejaron al país y consiguientemente a sus hijos cambiando totalmente el panorama con el que solíamos imaginar a la familia los ecuatorianos.

Con respecto al estado civil de las mujeres ecuatorianas que fueron a España, se encuentra que el 45,9% tenían una convivencia en pareja antes de viajar (38,7% casadas y 7,2% unión libre)...al salir del Ecuador, el 44% dejaron hijos e hijas menores de 18 años. (Camacho, 2009, pág. 87-89)

Bajo estos parámetros se presenta la comunidad educativa y la problemática de las TIC, es decir, un país que trata de inmiscuirse lo más rápidamente a los procesos tecnológicos innovadores pero que al mismo tiempo apenas está comenzando a construir las herramientas metodológicas necesarias para su implementación. A esto se suma los problemas socio-económicos señalados, que dividen a los estudiantes entre aquellos que acceden a lo último de la tecnología y los que apenas obtienen lo que les brinda el Estado.

3.1.1. Entorno educativo, la comunidad educativa.

El hecho es básicamente que el entorno educativo ha variado considerablemente tomando en cuenta todos los hechos mencionados. Sin embargo, tampoco es sensato anunciar el acabose irremediable de la estructura educativa actual. Más bien la problemática radica en la forma en la que se enfrenta a las nuevas visiones que llegan de otros lados y aquellas que son creadas en base a nuestra cotidianeidad y relaciones interpersonales. La base socio-demográfica sobre la que se levanta la comunidad educativa ecuatoriana no es alentadora pues la pobreza todavía consigue que se estructuren grandes barreras. Quizás la mejor forma en la que se ha venido interviniendo para mejorar esta situación es buscar elementos de integración de la escuela con la familia, especialmente importante para niños con hogares disfuncionales que por una u otra razón no se encuentran directamente apoyados por sus padres.

La apertura de una red de apoyo en la que se implique que todos los elementos que son parte de la comunidad educativa tengan participación, es elemental en la tarea de que la educación en el Ecuador llegue a un nivel diferente. Al respecto, han existido iniciativas interesantes en la que se destaca la universalización de la educación en niveles básicos como punto primordial. Una de ellas, el Proyecto 'Contrato Social por la Educación' pretende que, mediante la participación de todos los sectores que se encuentran de una u otra manera tomando acción a favor de la educación, se logre por lo menos siete grandes objetivos hasta el año 2015:

- 1.- Acceso universal a diez años de Educación Básica.
- 2.- Educación de calidad. Eliminar barreras de acceso a escuela; incentivar la permanencia en la escuela; establecer un nuevo modelo pedagógico; revalorizar el rol del maestro en la sociedad; mejorar y completar infraestructura, equipamiento y mobiliario escolar; dotar de material educativo y textos escolares; capacitar a maestros de manera continua; convocar a la sociedad a participar en la escuela.
- 3.- Generar en todos los niveles un modelo de gestión en la educación, basado en la corresponsabilidad pública-privada.
- 4.- Propender a que los gobiernos seccionales asuman a la educación de calidad para todos como un aspecto crucial en la gobernabilidad territorial.
- 5.- Fortalecer sistema locales de educación implementados por los gobiernos seccionales.
- 6.- Articular en el territorio a todos los establecimientos y modalidades educativas y ponerlas al servicio de la universalización.
- 7.- Promover la integración nacional en un proyecto que reconozca diferencias étnicas, culturales, de género, regionales y generacionales, y abierto a la diversidad universal. (Lizarazo, 2008, pág. 23)

En esta serie de objetivos que se plantean, es indispensable que se establezca también a la familia como el núcleo sobre el que se desenvuelvan todos los procesos educativos, que rompan con la hegemonía de aquella idea de la escuela y el colegio como lugares en el que el saber está enclaustrado, y más bien se debe tornar la vista hacia objetivos mucho más importantes, como la que se señala en el punto 7 del Contrato Social por la Educación, es decir, que la integración de todos los sectores en la educación sea el elemento que dé vida a cualquier proyecto. A partir de esto, es necesario señalar punto por punto aquellos componentes de la comunidad educativa de la que estamos hablando.

Por una parte, encontramos que los estudiantes se encuentran en una posición realmente especial en los actuales momentos, ya que la información de la que disponen y que son capaces de manejar, supera los límites de la imaginación y nos trasladan casi al mundo de lo irreal. En otras palabras, las pantallas los ha vuelto la 'generación interactiva', capaz de digerir grandes cantidades de información; aunque muchas de las veces sacrificando otras habilidades que generaciones anteriores poseían y las atesoraban como su mayor don. No obstante, se debe dejar en claro que el acceso a la tecnología no es beneficio de todos, y allí la penosa situación de oportunidades realmente disímiles y casi imposibles de equiparar. Sencillamente aquellos con acceso a la tecnología serán los que manejen esa gran cantidad de información. En el Ecuador la denominada 'generación interactiva' vive precisamente en hogares que poseen mayor acceso a la tecnología que gran parte de la población, en definitiva, "la Generación Interactiva en Ecuador vive en hogares tecnológicamente más equipados que la media nacional". (Bringué & Sábada, 2011, pág. 250)

En posteriores párrafos se tratará de profundizar este punto por ser el centro de la investigación. El otro elemento básico en la comunidad educativa es la escuela como institución, con todos los componentes implicados, es decir, profesores, autoridades, y el Estado. La planificación realizada a lo largo de los años ha dejado muchos agujeros difíciles de llenar en cuanto a modernización curricular e implementación de leyes que ayuden a fortalecer los cambios efectuados, por ejemplo:

En 1998 se estableció en la Constitución la escolarización obligatoria de 10 años denominada "educación básica". La Ley de Educación vigente aún no ha sido configurada en función a este cambio constitucional, puesto que sigue reconociendo con antiguas denominaciones la existencia de cuatro niveles: pre-primario, primario (seis años), secundario (seis años), cuya administración se encuentra en manos del Ejecutivo, a través del Ministerio de Educación y Cultura. El cuarto nivel se regula con autonomía mediante la "Ley Orgánica de Educación Superior". (Lizarazo, 2008, pág. 19)

Estos baches se están superando poco a poco en la actualidad, con las transformaciones consabidas a partir del actual gobierno, pero el trabajo por hacer es todavía enorme aunque ya en la Constitución actual se dejan entrever severos cambios que van de la mano con lo dicho. El Artículo 347, Numeral 7, de la Constitución es importante en el asunto que nos compete, ya que el Estado se compromete con proporcionar la tecnología necesaria para el desarrollo de la educación cuando señala textualmente que será su deber “Incorporar las tecnologías de la información y comunicación en el proceso educativo y propiciar el enlace de la enseñanza con las actividades productivas o sociales.”(Constitución Política del Ecuador, 2008) Además de la participación del Estado, los profesores y autoridades de los colegios y escuelas están casi obligados a mantener permanente contacto con las nuevas tecnologías y actualizarse de manera coherente con el nuevo modelo educativo, aunque cabe señalar que el cambio siguen siendo muy lento y todavía se encuentran profesores que no están preparados suficientemente pero que siguen impartiendo clases, en especial en centros rurales; la profesionalización es todos los maestros es todavía una asignatura pendiente del Gobierno.

Otro de los elementos, y quizás el más importante al servir como puente entre la escuela y los jóvenes, es la familia que parte como energía nuclear en este aspecto. La reconstrucción del concepto familiar ha sido uno de los parangones de la sociedad de nuestros tiempos y vital al momento de reconocer su influencia en la educación de los niños y jóvenes. De su participación depende en gran medida el éxito o no de los estudiantes ya que el sistema de manifestaciones emocionales, intercambios de experiencias, apoyo en momentos de crisis, difícilmente es comparable con el de ninguna otra institución en aprendizajes significativos. En términos generales, una familia puede analizarse desde tres componentes básicos: complejidad, contingencia y contradicción.

Complejidad, en el sentido de la coexistencia y entrelazamiento de las formas familiares; contingencia de relaciones, debido a las opciones y accidentes que siguen al debilitamiento de la regulación institucional; y contradicción entre preferencias, situaciones y recursos. La familia es una de las instituciones y uno de

los acontecimientos más importantes que modelan el curso vital de los individuos, y pesa considerablemente tanto sobre los parámetros del poder mundial como sobre la política interna en la mayoría de los países. (Therborn, 2007, pág. 59).

El poder que puede llegar a tener la familia resulta beneficioso en el ámbito educativo, pero al mismo tiempo es capaz de resultar igualmente perjudicial si el estudiante encuentra obstáculos o poco apoyo. El nivel de acceso a tecnologías dependerá en gran medida de los recursos que posea la familia, así como también su uso estará en concordancia con el control que se haga por parte de las cabezas familiares. Sobre esta comunidad educativa se tiende una red de oportunidades para los jóvenes que van desde el rompimiento con modelos educativos decadentes, hasta la disponibilidad de la información en grandes masas que les permite conocer y especializarse en lo que deseen, pero dependiendo siempre del acceso a los recursos tecnológicos que puedan brindarles tanto el Estado como la familia en particular.

3.1.2. La demanda de la educación en las TIC.

La fiebre mundial por la posesión de la tecnología ha llegado al Ecuador con una fuerza descomunal, a tal punto, que es irremediable que tarde o temprano nos lleguemos a ver envueltos en una paranoia informática de grandes proporciones, es decir, que aquel que no tenga los recursos tecnológicos suficientes, sencillamente no se encontrará en capacidad de llamarse una persona 'alfabetizada'. Su dominio preocupa a los estudiantes y acongoja a aquellos que puedan acaparar dichos conocimientos, o lo que es peor aún, humilla a quienes no tengan acceso a las herramientas básicas. Por ejemplo, si es que un alumno no tiene Internet para realizar sus tareas, creará que está en condiciones de inferioridad respecto a sus pares. Igualmente la envidia por los celulares cada vez con más aplicaciones es ya casi una enfermedad entre los jóvenes.

Sin embargo, el fenómeno no comenzó aquí, y existen países alrededor del mundo que tienen circunstancias que ya se les han ido saliendo de las manos

drásticamente. En un artículo del Daily Mail, aparece un estudio efectuado por CHILDWISE, organización dedicada al estudio de las diversas problemáticas infanto-juveniles, en el año 2011, reportando que los niños de Gran Bretaña pasan un promedio de cuatro horas y media frente a las pantallas entre el Internet y la Televisión. No obstante, este estudio no adhiere las horas que este mismo sector poblacional pasa con celulares y juegos de video por lo que se asume que el promedio debería subir.

Dos de cada tres niños entre 5 y 16 años, y el 77% de los comprendidos entre los 11 y los 16 años de edad, poseen un televisor propio o una computadora, y la mitad tiene acceso directo a Internet en su propio cuarto (Daily Mail, 2011).

Consecuentemente con esto, los peligros que surgen a partir de la utilización de las tecnologías también han alcanzado límites preocupantes, especialmente en lo que se refiere a la confidencialidad de redes sociales y la violencia explícita de ciertos juegos de video. Un informe de la Unión Europea comprobó que un 25% de los niños abre sus perfiles a cualquier persona, además que la gran mayoría de los menores colocan en la red sus datos personales. (EFE, 2011)

No es de extrañar que el Ecuador presente cifras parecidas pues poco o nada se hace en cuanto a iniciativas de control, y básicamente es la misma familia la que se encarga de establecer normativas en referencia a estos términos de niveles de privacidad de navegación en la Web y vigilancia de contenidos en todas las pantallas. En comparación con los datos presentados en Gran Bretaña, en el Ecuador también subsisten rasgos característicos parecidos con respecto al tiempo que pasan frente al Internet o la televisión, ya que por lo menos un 26% mantiene un computador en el dormitorio y un 52% una televisión (Bringué & Sábada, 2011, pág. 259).

Las cifras realmente asustan un poco si es que se las toma superficialmente, y es posible que algunas personas de mayor edad lean estas estadísticas y solamente meneen la cabeza de izquierda a derecha. Sin embargo, las oportunidades que se presentan son enormes, y la exigencia llega a ser mucho mayor en el campo educativo, pues no se trata de formar personas que sepan

manejar herramientas tecnológicas sin sentido crítico sino más bien todo lo contrario, que el sentido de criticidad se vaya creando conforme avanza el desarrollo de las habilidades en este campo para que, con el paso del tiempo, sean capaces de solucionar necesidades laborales que se requieren en la sociedad.

En otras palabras, se debe adecuar los programas educativos que contienen el uso de las TIC, considerando siempre las demandas laborales y sociales. Es halagador que en nuestro país exista una entusiasta visión de reprogramar la educación de acuerdo a las últimas tecnologías, pero se debe recordar que la finalidad no es la adquisición de la tecnología, sino la educación de los niños y jóvenes para que sean productivos en la sociedad.

La tecnología en sí no tiene ninguna inclinación o ideología, y son las personas las encargadas de usarla de manera que se presten beneficios a la sociedad. Sin embargo, no se puede evitar hablar de una demanda de las TIC que ha desbordado la real concepción educativa a tal punto que no se puede imaginar a la educación sin las herramientas tecnológicas básicas. Y aún más, la rapidez con la que se producen las actualizaciones de las TIC destinadas a la educación, empujan a exigir constantemente más tecnología. Apenas desde la década de los noventa – no más de veinte años- se comenzó a utilizar computadores en las escuelas y colegios, y en los últimos años se considera que aquella escuela o colegio que no disponga de Internet o salas de audiovisuales, no se encuentra a la altura de las que sí poseen esta tecnología.

Y hasta cierto punto esta afirmación resulta verdadera. En las universidades mundiales, e inclusive en las ecuatorianas, es esencial, casi dogmático, que las estudiantes tengan conocimientos avanzados -ya no básicos- de Excel, Auto-Cad, consulta de fuentes Web, entre otros. Si bien no es posible imaginar a la educación sin la exigencia de las herramientas tecnológicas necesarias, tampoco se la debe pensar sin que estas sean la base esencial de procesos formativos, sino se deben estructurar para que sirvan en la formación de un ser humano dentro de ciertas características que están más allá de las meras tecnologías. Así se denota en un encuentro de escuelas de formación de líderes sociales:

La urgencia de replantear propuestas educativas y modelos de capacitación que surgieron en respuesta a viejas condiciones; la necesidad de metodologías nuevas que den cuenta de la complejidad del entorno contemporáneo; una capacitación no restringida a cambios conductuales, dominios de tecnologías, o mera “ideologización” que contemple el enfoque de procesos de formación y que apunte al desarrollo “integral” de la persona, con enfoques de inserción que promuevan el enfoque de “interculturalidad” en la formación, promoviendo las potencialidades de cada sujeto y afirmando la riqueza de las diversidades.(Lizarazo, 2008, pág. 55)

La educación se encuentra en la dicotomía de imaginar un ser humano que incorpore entre sus varias habilidades la conexión total con estas herramientas o pensar el ser humano relacionándolo inseparablemente de su habilidad en las TIC. Ante la pregunta, ¿quién demanda las TIC?, la respuesta sería abrumadora, pues se diría que, a pesar de su neutralidad, es todo lo contrario, parece ser que son las TIC las que nos demandan su uso. La “generación interactiva” solamente es un pequeño escaño en el proceso a largo plazo que la sociedad tecnificada e informatizada inició desde aquellos lejanos tiempos de la televisión y la radio.

3.2. Niños y adolescentes ante las pantallas.

La disparidad en el acceso a las TIC por parte de los jóvenes provoca situaciones de significantes divisiones en el destino de aquellos que pueden acceder a estos recursos como fuente de información y capacitación constante, y aquellos que tienen que conformarse con lo que les presenta la televisión local. No obstante, ambos grupos poseen el acceso en alguna medida.

El hecho es que nos encontramos ante una sociedad en donde se dio cambio de paradigma importante. El ‘Homo Sapiens’ se transformó en el ‘Homo Videns’, categoría establecida por Sartori para denotar un cambio paradigmático en las estructuras mentales fundamentales, es decir, lo que generaciones anteriores

aprendían mediante la relación eidética entre el objeto y el pensamiento, en la actualidad, se lo aprende a través de la imagen.

Un proceso que tiene numerosas ramificaciones (Internet, ordenadores personales, ciberespacio) y que, sin embargo, se caracteriza por un común denominador: tele-ver, y, como consecuencia, nuestro vídeo-vivir...la tesis de fondo es que el vídeo está transformando al homo sapiens, producto de la cultura escrita, en un homo videns para el cual la palabra está destronada por la imagen. (Sartori, 1999, pág. 9)

La casi inequívoca transformación en este diferente tipo de ser humano que preveía Sartori, es probablemente lo que estamos denominando en este estudio 'generación interactiva'. Muchos de los procesos que se consideraban elementales han sido dejados de lado para encontrar que es mayor el potencial uso que se le dan a las imágenes. No obstante, la visión de Sartori es pesimista en esencia, ya que los procesos y herramientas tecnológicas no son completamente malas, pero cabe tener en cuenta sus palabras para prevenir casos como el de las pantallas que se establecen como 'tutores' de los niños y 'maestros' de los adolescentes, provocando entre otras cosas disfuncionalidad familiar, pues "las TIC se constituyen en pretexto para dejar solos a los hijos mientras que los padres intentan resolver sus propios problemas, concediendo a los hijos todo tipo de facilidades para acceder a las TIC (televisión, computadores, Internet, videojuegos, etc.)..." (Iriarte Díazgranados, 2007, pág. 215)

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

Existe una diferencia realmente significativa entre las generaciones anteriores y la generación actual. Mientras la primera crecía con la televisión, nuestra generación, desde hace aproximadamente diez años, comenzó a crecer "con la televisión de color y el video, el control remoto y el zapping, y una minoría con computadora personal e Internet." (García Canclini, 2004, pág. 173). Los jóvenes consumen

tecnología no porque están obligados a hacerlo ni porque así les exige la educación contemporánea, lo hacen porque crecieron con ella, como parte de su cultura.

La educación debería partir por entender que la tecnología es parte del desarrollo cultural con el que esta generación nace, por lo que adaptar los procesos de enseñanza-aprendizaje a este modelo de pensar no resulta incómodo, si es que se sigue la metodología adecuada y se utilizan los recursos necesarios.

Un estudio de la multinacional 'Telefónica' muestra que los niños y jóvenes latinoamericanos ya son parte de esta cultura. Cabe señalar, por ejemplo, que Chile es el mayor consumidor de videojuegos, Argentina y Brasil son los más avanzados como usuarios de computadores e Internet compitiendo con otros países a nivel mundial, además solo "el 1% del segmento estudiado entre 6 y 9 años declara no poseer una televisión." (Barros, 2008)

Uno de los datos en los que más énfasis hace el estudio es el grado de penetración de las tecnologías en las generaciones cada vez más jóvenes. La edad con la que comienzan a desarrollar el manejo de las TIC es cada vez menor, y por lo tanto, la exposición a cantidades de información y contenidos es alta y de más sensibilidad.

Un ejemplo concreto de esta tendencia lo podemos encontrar en los siguientes datos: casi la mitad de los menores, antes de los 10 años, ya se definen como usuarios de Internet; un 56% en ese tramo de edad utiliza el celular; el 85% de los escolares de 9 años o menos declara jugar asiduamente con videojuegos o la computadora, etc. (Bringué & Sábada, 2011, pág. 253)

Otro dato importante, es la utilización del celular desde temprana edad y las formas en la que es usado. Con el surgimiento del celular, la comunicación desarrolló etapas in-imaginadas de conexión y relaciones interpersonales, en decir, prácticamente servía para que la gente pueda comunicarse con mayor facilidad y desde distantes lugares. No obstante, en la actualidad los jóvenes lo utilizan para una amplia gama de actividades que difícilmente se lo puede catalogar como mera comunicación. Un celular utilizado por gran parte de niños y adolescentes tiene como mínimo juegos y música, otros más avanzados disponen de Internet, e

inclusive puede llegar a transformarse en televisor, toma fotos, envía videos, y es importante para enviar mensajes de texto con frases rápidas de captar.

Un dato que llama la atención de forma particular es la preponderancia que dan al celular las mujeres, y los juegos de video los hombres. Es más importante para ellas mantener un celular, y los video-juegos son utilizados en su mayoría por hombres. (Bringué & Sábada, 2011, pág. 255) Por otro lado, la apertura a niveles de peligrosidad es conocida por los propios niños y jóvenes, quienes sin embargo, siguen sin poseer niveles seguros de acceso a Internet y confianza en el uso del celular.

Otro tema importante es la denotada diferencia entre padres e hijos en cuanto al uso de las TIC. Por lo general, es notorio toparse con una escisión generacional, “una analfabeta tecnológicamente, la de los padres, y otra ilustrada desde el nacimiento, la de los hijos.” (Iriarte Díazgranados, 2007, pág. 215). Muchas veces los niños y jóvenes se transforman en los profesores de sus propios padres cuando sus trabajos les exigen inmiscuirse en un mundo que asomaba extraño para ellos mientras que para la nueva generación no es novedad. Los niños y jóvenes están conscientes de la amplia gama de recursos que les ofrecen las TIC, que van más allá del uso para ciertas cosas tal y como consideran las generaciones anteriores.

En otras palabras, los niños y jóvenes saben que, a través de las TIC, son capaces de comunicarse con sus amigos, un video juego toma otro sentido si se lo desarrolla entre varias personas, el celular envía mensajes, fotos, videos, música, además de solo llamar, la televisión entretiene pero es capaz de interactuar mediante mensajes de texto y más; el provecho que se saca a la variedad de información es impresionante.

Sin embargo, el aspecto a ser relevado en este punto es el de las pautas de consumo de las TIC en relación a la educación. Normalmente, al pensar en esto se crea una disyuntiva, pues los niños y jóvenes son capaces de acceder a la información, de extraerla, adaptarla a las tareas escolares, y llevarla hasta el aula de clases, varias veces sin que el profesor sepa el origen de la información. Los niños y jóvenes saben a qué páginas acceder para encontrar el Álgebra resuelta para

realizar los ejercicios de matemáticas, el resumen del 'Quijote' o la 'Odisea', las causas que provocaron la Segunda Guerra Mundial, etc. Esto puede verse desde dos perspectivas, por un lado, creer que los estudiantes solamente descargan la información sin reflexionar, y, por otro, establecer que en verdad la televisión y el Internet ayudan a ganar tiempo de trabajo. El inconveniente reside principalmente en la "fragmentación y la discontinuidad" (García Canclini, 2004) de la información que reciben los niños y jóvenes, pues las imágenes, investigaciones, y datos que son más bien del estilo de 'recensiones', pedazos, o fragmentos poco o nada sistematizados de la información.

Ante esto es importante señalar tanto las ventajas y las desventajas de la utilización de las TIC en la educación. Por un lado, el rol del profesor y de los libros de texto como única fuente de conocimiento de niños y jóvenes queda re-identificada mediante el acceso a información que puede desdecir lo que estos digan, creando un estudiante más crítico a la posición magistro-céntrica; el alumno es capaz de estructurar distintos niveles lingüístico-simbólicos que transforman lo cotidiano, como lo que sucede con el uso del celular y el lenguaje; además se produce la apertura a otros espacios de enseñanza-aprendizaje que no estén centrados en el aula de clase; se ofrecen ventajas organizativas tales como el envío de tareas a través del e-mail, la comunicación de información mediada por el profesor, mensajes de texto con finalidades informativas de actividades, así como la presentación de películas y video-juegos que tengan objetivos lúdico-informativos.

Por otro lado, las limitaciones y desventajas parten más bien de las carencias de todos los recursos necesarios. Como ya se mencionaba anteriormente, el hecho de que no todos los alumnos sean capaces de acceder al Internet en sus hogares ya produce inconvenientes y es el profesor y la escuela los que deben suplir la carencia; además las metodologías todavía siguen funcionando en base a las herencias de los sistemas educativos antiguos combinados con la tecnología, por lo que es normal que un maestro envíe un trabajo de investigación solamente para ser presentado como tal en un papel, cuando el trabajo consistiría en trabajar con herramientas que involucren al alumno en la producción de conocimiento, y no en el acaparamiento de otrora; además si es que no se poseen equipos actualizados, las actividades en línea pueden tomar demasiado tiempo (Cabrero,

2007); profesores que no se encuentren en capacidad de ayudar efectivamente a los estudiantes en actividades con las TIC; inclusive problemas con derechos de autora.

En definitiva, las pautas de consumo de las TIC dependen en gran medida del acceso que los jóvenes tengan a los distintos tipos de tecnología –la mayoría solamente a la televisión. En cuanto al consumo de las TIC para la educación se puede decir que con la guía adecuada, recursos, y programas metodológicos que estén de acuerdo con las exigencias educativas actuales, se transforman en horizontes novedosos y alternativos.

3.2.2. Los riesgos que plantean las TIC's.

Habría que preguntarse exactamente qué tipo de riesgos plantean las TIC ya que por un lado ya se hablaba de la preocupación de los padres por la información privada de sus hijos que es colgada en la red. También, en lo educativo, ya se establecieron algunas consideraciones respecto a las pautas de consumo. Sin embargo, parece ser que lo esencial tiene que ver con la ‘absorción’ de las masas de información sin procesos reflexivos, esto incluye, por supuesto, que su utilización propenda a que más usuarios jóvenes dependan de estos instrumentos para cualquier tipo de actividad. Es algo así como aquellos modernos robots que dejan de funcionar cuando se les desactivan todos sus dispositivos.

¿Qué tendría que hacer la generación interactiva sin televisión, celular, Internet y video juegos? La pregunta es retórica, prácticamente se deberían volver a la abstracción como elemento fundamental en la estructura cognitiva, el deporte o la imaginación para lo lúdico, el escuchar y la lectura como herramientas básicas para obtener información. Rubio Gil resume el riesgo de las TIC en lo siguiente:

Una juventud con mayor pericia en el procesamiento de información de forma rápida, cuantiosa y de diversas fuentes, sin reflexión previa, ni posterior sobre el enlace o el medio seleccionado, más en relación

con el placer de “navegar”, que con el hecho de se trate de un uso no consciente (2010, pág. 202).

Inclusive instrumentos tales como el celular facilitan que se deba relacionarlos constante con medios de información importantes pero que llegan a convertirse en coartadores de la interrelación personal en la que se privilegiaba el uso de gestos y la lectura de las poses. Un mensaje de texto es capaz de reemplazar todo eso y se convierte en fuente principal de comunicación humana, hasta en la relación entre adultos y jóvenes. Los mensajes generan en algunos casos un efecto adictivo. (Carrier y Asoc., 2006).

Existen otros riesgos que son todavía mayores y que ya se señalaron brevemente, tales como la nula privacidad que se evidencia en ciertos perfiles de niños y jóvenes en las redes sociales, adicciones a video-juegos entre otras, que son realmente preocupantes si consideramos los efectos a largo plazo que pueden llegar a tener si es que no se realizan correctivos:

- Además de lo nombrado se pueden encontrar las siguientes consecuencias:
- Aislamiento de los jóvenes a causa de los videojuegos;
- Uso inadecuado de herramientas de chat y mensajería instantánea;
- Mantener relaciones sociales en internet con “desconocidos”, con usuarios que usan identidades ficticias;
- El fácil acceso a contenido nocivo; desarrollar una dependencia o adicción hacia estas tecnologías; sufrir situaciones de acoso, ciberbullyng y hostigamiento;
- Posibilidad de convertirse en víctimas de la ciberdelincuencia o incluso de futuros delincuentes que encuentran en estas actividades un modo de expresión difícilmente punible por el anonimato de las acciones de las relaciones sociales en internet. (Hernández Prado, Solano Fernández, & Sánchez Romero, 2007)

De todas maneras, no se puede ser extremadamente duro, más que nada porque los cambios perpetrados con la utilización de las TIC y la aparición de la 'generación interactiva' son irreversibles. Las políticas de control y buena utilización tienen que basarse en la interrelación de la escuela con la familia, tomando en cuenta siempre que las TIC son parte de la cultura de la 'generación interactiva'

3.2.3. Las oportunidades que plantean las TIC's.

Las TIC son neutras, pero pueden lograr controlarnos de maneras que no se imaginables, en forma adictiva y posesoria si es que no son controladas. En otras palabras, si bien la tecnología en sí es neutra, la sociedad tecnológica bajo la cual nos guiamos no lo es, pues posee cargas ideológicas de grandes y profundas proporciones.

Estamos frente a otro tipo de niño, producto no de una determinada concepción de infancia que tenía en cierto momento la sociedad como era antes, sino un niño producto de una sociedad tecnológica, que por principio no es neutra. Desde pequeñitos comienzan a interactuar con los medios informáticos. Pero además los padres no son como antes eran imaginados por los niños, como esos seres que saben acerca del mundo, de sus interrogantes e, incluso, de su futuro, lo cual hace más complicada la interacción. (Iriarte Díazgranados, 2007, pág. 221)

Lo cierto es que esto nos brinda dos pautas elementales, por un lado saber que la juventud se encuentra ante una situación en la que la sociedad tecnológica puede penetrar profundamente; por otro lado, también es capaz de transformar las TIC en medios para lograr objetivos de vida especiales. Por ejemplo, la actualidad de nuestra comunidad contiene niños y jóvenes que son mucho más autónomos e independientes, es decir, capaces de tomar sus decisiones y buscar información por sus propios medios, interactuar con otras personas sin necesidad de la mediación de sus padres, además de ser el origen de la introducción de nuevas modernizaciones en la familia., por ejemplo, "son autodidactas en la incorporación

de Internet en sus vidas: el 47% afirma haber aprendido a manejar este medio sin ningún tipo de ayuda.” (Bringué & Sábada, 2011, pág. 259)

Otra de las ventajas de las TIC es justamente la gran cantidad de información de la que se dispone, que es de todo tipo, niveles, condiciones sociales, características, y utilidades. Se puede establecer conexiones internacionales con gran facilidad, contactarse con lugares del mundo extremos en donde se puede encontrar familiares, es decir, que los jóvenes son capaces de generar pautas de relación, agrupación, y comportamiento social en torno a las TIC que van más allá del solo contacto personal. (Rubio Gil, 2010) Alguien puede considerarse amigo de personas alrededor del mundo, formar grupos de trabajo para intercambiar información, establecer contactos alrededor del mundo que signifiquen oportunidades de estudio, entre otros.

La valoración de las oportunidades de las TIC vienen dadas por aquel conjunto de cambios paradigmáticos y la aceptación de las distintas familias de aquellos cambios, ya que si la penetración de la tecnología es consensuada y se prioriza la relación crítica con todas aquellas herramientas, el uso que se le dé, irá más allá de la adicción, los reparos con la violencia de la imágenes, la superficialidad de las relaciones personales, etc. De todas formas, se han intentado dar pasos que involucran la regulación de aquellos medios, tanto desde el Estado así como desde el ámbito familiar.

Además, se ha tornado imprescindible la Alfabetización de las personas en torno a las TIC, pero de manera coherente con la posición crítica de los enfoques familiares y sociales. Toda esta información será la que se analizará a continuación en los siguientes sub-capítulos.

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

Quizás la principal iniciativa en este tema proviene precisamente de la misma Constitución, pues es normativa especial del Estado ecuatoriano en el Artículo 46, Numeral 7, que se brinde a los niños, niñas y adolescentes:

“Protección frente a la influencia de programas o mensajes, difundidos a través de cualquier medio, que promuevan la violencia, o la discriminación racial o de género. Las políticas públicas de comunicación priorizarán su educación y el respeto a sus derechos de imagen, integridad y los demás específicos de su edad. Se establecerán limitaciones y sanciones para hacer efectivos estos derechos.” (Constitución Política del Ecuador, 2008).

La juventud debe ser protegida ante todos los intentos de difundir la violencia y otros tipos de imágenes que se transmitan en programas y mensajes; es decir, que se los debe proteger de programas de televisión con escenas de violencia explícita, páginas de Internet que posean sitios web de contenido para público adulto, privacidad en sus celulares y perfiles, y ciertos video juegos. La protección tampoco puede surgir exclusivamente del Estado, tiene que trabajar conjuntamente con la familia en todos los aspectos del cuidado.

3.3.1. Iniciativas en el ámbito de la regulación.

En este punto cabe distinguir dos tipos de regulaciones. Por una parte, la que tiene que ver con lo relacionado al Estado y sus iniciativas concretas, la escuela como lugar en el que se puedan realizar valoraciones y guías sobre el uso de las pantallas, y la familia como el organismo encargado de que se establezcan las pautas de utilización correcta. En el caso del Estado es necesario que se realice lo siguiente:

1. Concienciar a los niños y adolescentes y sus familias en el uso adecuado de las TIC, teniendo en cuenta el principio preferente del interés superior del menor, su nivel de desarrollo y las responsabilidades de la familia.
2. Prevenir los riesgos que implica el acceso indiscriminado de menores a contenidos inapropiados, ilícitos o lesivos para su desarrollo.
3. Promover el acceso seguro de los niños y adolescentes a Internet, procurar la cooperación entre las administraciones públicas en la prevención del uso inadecuado del Internet por parte de los menores y ordenando un sistema de protección frente a las intromisiones ilegítimas. (Hernández Prado, Solano Fernández, & Sánchez Romero, 2007)

Por otro lado, la escuela debe ser capaz de lograr que el estudiante intervenga 'conscientemente' en los procesos de enseñanza-aprendizaje con las TIC. Esto quiere decir que la escuela tiene que encontrar la manera de regular su uso hacia fines que beneficien al desarrollo de las capacidades estudiantiles. Inclusive lo lúdico debe formar parte imprescindible de aprendizajes significativos. Esto requiere que se tome en cuenta que la generación actual que es producto de esta revolución tecnológica es un cambio paradigmático realmente profundo en la educación y es misión de la escuela liderar aquel cambio hacia nuevos horizontes. (Cabrero, 2007) Algunas de las iniciativas en la regulación de las TIC en el ámbito escolar serían las siguientes:

- 1.- Comunicación constante de la escuela con la familia en cuanto a las tareas que se les envíe, para que estas no se conviertan en excusa para realizar otras actividades que no sean escolares.
- 2.- Diversificar las actividades para que no necesariamente sean aburridas por ser escolares. Videos en YouTube, páginas de Internet, links, música, o lecturas, pueden resultar entretenidos siempre y cuando estos sean previamente analizados para el profesor y vayan de acuerdo con una destreza con criterio de desempeño a reforzar.
- 3.- Dejar de satanizar la 'generación interactiva' como tal, pues como ya ha mencionado, las TIC forman parte importante de su cultura,

crecieron con ellas, y decirles que sencillamente no las utilicen sería absurdo y en vano. Ante esto, lo más adecuado es implementar sistemas de protección general contra el uso y el abuso de las 'pantallas'. La escuela es la institución más adecuada para buscar crear mella en las consciencias estudiantiles para el provechoso rendimiento de las TIC mediante capacitación adecuada.

Por otro lado, en el caso de la familia, es preocupante la falta de normas de regulación. Ya se mencionó en párrafos anteriores que muchas veces los padres dependen de las TIC para que los niños pasen entretenidos mientras ellos solucionan sus problemas. No obstante, el control familiar es punto nuclear para poder guiar de manera correcta la utilización de los TIC, pero este punto se analizará en el próximo subcapítulo, ahora es importante señalar ciertas prioridades a ser tomadas en cuenta dentro de las iniciativas de regulación. Un acercamiento importante es el de crear una especie de 'niñeras virtuales' (Iriarte Díazgranados, 2007) que sean capaces de controlar mensajes de correo electrónico, foros de discusión, y chats, tratando en lo posible de no ponerlos en peligro al colgar sus datos personales.

Otra opción sería entablar horarios de uso en el que los padres sean capaces de controlar los contenidos interactivos de sus hijos. Momentos del día en el que los padres tengan la disponibilidad de tiempo para poder observar lo que hacen sus hijos con las pantallas; esto incluye negociación la confidencialidad de redes sociales y el teléfono celular.

Finalmente, la mejor forma de regulación por parte de la familia es introducirla en este mundo poco a poco y siguiendo las normas y valores propios con los que se formaron; lo que implica al mismo tiempo que las TIC ya no se transformen en las niñeras, de las que desde hace un tiempo acá, se confía para mantener a los niños y jóvenes entretenidos; sino que más bien sean los padres los que los acompañen en el proceso de aprendizaje de las tecnologías y controlen cualquier actividad que desborde los límites de lo correcto. Ya en este punto vamos divisando el objetivo primordial del presente estudio teórico introductorio: las familias como mediación clave entre las tecnologías y los jóvenes.

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

Ilustración 1



El trabajo en este ámbito es todavía muy primitivo, pues pese a que cualquier iniciativa regulatoria sea aplicada satisfactoriamente, si es que el acompañamiento familiar sigue siendo infructuoso, poco o nada será lo que se pueda hacer para que el vínculo generacional se estreche. Se pretende esencialmente buscar la integración de la familia en los procesos de enseñanza-aprendizaje de las TIC.

Todavía es dificultoso hallar que los padres se interesen por este tipo de educación quizás sean los padres de generaciones intermedias los que comiencen a dar cuenta de este importante recorrido y su significado para sus hijos e hijas, pero por ahora el panorama es otro:

“por un lado, son todavía pocos los progenitores implicados en esta mediación familiar, perdiendo la oportunidad de ser referente educativo también en este ámbito crucial; Por otro, se observa una distinta intervención del padre y la madre: en algunos casos, el primero es referencia educativa para la Generación Interactiva, mientras que la madre sigue siéndolo en el mundo “offline”, sobre todo como referencia educativa en el ámbito escolar” (Bringué & Sábada, 2011, pág. 262).

Esto quiere decir, que los procesos con los que funciona la familia no han variado mayormente. Incluso se podría decir que en la sociedad ecuatoriana ha sido mayor el impacto de la migración que el propio ‘boom’ tecnológico. La familia sigue siendo tradicional en un sentido amplio de la palabra, pero contiene en su interior a niños y jóvenes que se encuentran en un cambio generacional paradigmático por

ser los primeros en crecer íntegramente con las TIC de su parte. Desde este contexto, cabría que la familia, o más precisamente, las cabezas familiares, se transformen en los guías de este proceso que puede llegar a ser realmente traumatizante para esta generación, tal como lo fue la revolución de la imprenta. (Cabrero, 2007). Entre las iniciativas de mediación familiar se pueden mencionar las siguientes:

- Las familias podrían encontrar programas de televisión que los integren, ya no ver televisión por separado para que los padres guíen las opiniones de dichos programas;

- Complementar la ‘sabiduría’ de las generaciones anteriores con la competencia en el uso de las TIC de las generaciones interactivas en la ejecución de tareas o de trabajo.

- Establecer pautas del uso del celular que vayan más allá de la comunicación, es decir, que el celular se transforme en la oportunidad de sincerar a la familia, con la apertura de su información.

- Criticar positivamente el uso de los video-juegos, creando prácticas de juego responsable y que eviten la adicción. Se pueden inclusive crear ambientes de juego en el que participen las otras generaciones. La interactividad de los video-juegos, tales como el Nintendo Wii, ha crecido a niveles en los que la dinámica ha aumentado creando mundos virtuales en los que todos pueden participar. Simulaciones como las de deportes son muy interesantes en este sentido.

Por último, lo ideal sería comenzar a tomar en serio los procesos de “alfabetización” en las TIC; es decir, empezar a crear programas masivos en los cuales se restaure el concepto de la tecnología como herramienta útil para crear conocimiento, para capacitarnos, y para tomar contacto con oportunidades que de no ser por la tecnología no las tuviéramos.

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

La poca comprensión de los alcances del Internet y las demás TIC, ayuda para que las generaciones antiguas no presten importancia al rol que juegan en la actualidad. Recientemente divisamos la seriedad con que los jóvenes manejaron las protestas en Egipto solamente a través de las redes sociales y mensajes por celular. La penetración de las tecnologías es cada vez mayor, y las generaciones antiguas no pueden quedarse al margen, ya no tanto por la necesidad de proteger a la misma 'generación interactiva' sino porque se vuelve necesario establecer puentes de comunión sin dejar de lado sus características generacionales.

La alfabetización en las TIC ya no es solo un lujo, sino una necesidad de todas las personas, no tanto por el hecho de que actualmente todo se realiza a través de las pantallas interactivas, sino por tratar de comprender críticamente el mundo en el que nos desenvolvemos, con capacidad de razonamiento autónomo y reflexivo. (Aznar Díaz, Cáceres Reche, & Hinojo Lucena, 2005, pág. 178.) Alfabetizar en las TIC no quiere decir una mera instrucción en su funcionamiento sino crear procesos reales del desarrollo intelectual en el campo educativo, en el que las tecnologías sean herramientas, no finalidades.

La sociedad tecnológica encuentra satisfacción en que las diversas personas estén consumiendo en mayor volumen los avances y actualizaciones, pero no encuentra tan digerible que la gente se prepare para reflexionar sobre la manera y los fines en los que son utilizadas las pantallas. No se puede hablar de alfabetización exclusivamente para "aprender" a utilizar las TIC, sino se debe hablar de alfabetización en el sentido de conocimiento, que a la vez implica puntualizar ventajas, límites, optimizar nuevas oportunidades, y sentar las bases de su uso en la crítica y la reflexión, como herramienta y no como fin en sí mismo.

4. METODOLOGÍA

4.1. Diseño de la Investigación

El trabajo de investigación se lo realizo en la Provincia del Cañar, provincia que conlleva características especiales en su estructura social, cultural y económica que son un sustento histórico fundamental en la nación.

La provincia del Cañar, mantiene viva las culturas autóctonas del Ecuador, la inter relación indígena, la economía agrícola y la conservación de una cultura histórica eje fundamental en nuestra historia.

La convivencia de lo tradicional con el desarrollo de la sociedad. La economía basada en la agricultura; el fenómeno migratorio que sufre la población. Y el empleo de un lenguaje propio como el quichua. Ha llevado a ser un atractivo turístico y por ello la educación en este siglo debe fomentar que la diversidad cultural no sea un impedimento en la educación de los niños y adolescentes. Se debe implementar una relación del uso de nuevas tecnología se empleen en el estudio pero siempre complementando el respeto a las tradiciones, costumbres y lenguajes ancestrales que todavía conlleva en esta parte de la población.

Ilustración 2



Fuente: Gobierno Municipal de Suscal

El método que se empleó en la presente investigación es el Método General Científico, además el Método Inductivo-Deductivo que permitirá, en el transcurso del

estudio, recabar la información necesaria a nivel general para ser aplicada al caso puntual de estudio.

El estudio seguirá los pasos del Método Científico: Elección del problema, planteamiento, revisión bibliográfica, elección de técnicas, recolección de datos, análisis e interpretación de los datos y presentación de resultados.

4.2. Participantes

Según el investigador J. Newman (1934), "...el primer trabajo científico sobre el muestreo de las poblaciones finitas, en el que establece que la selección aleatoria es la base de una teoría científica que permita predecir la validez de las estimaciones muestrales". De lo que se puede expresar que en el universo de muestras, un elemento base es la estadística, y determinando que la población es la base que integra: Características y/o cualidades indispensables para este tema, pero al ser este elemento amplio en su conformación es necesario que se tomen muestras significativas lo que: "permita la inferencia o la generalización de los resultados" Borrego del Pino (2008).

Para esta investigación que es un requisito previo a obtener el título, la UTPL ha resuelto que cada estudiante elija tres instituciones educativas en las que se trabajará sobre los siguientes grupos poblacionales.

Así, los Niños y jóvenes ecuatorianos de Educación General Básica y Bachillerato, son distribuidos en tres grupos diferentes:

1er. Grupo: niños de 6 – 9 años (2do - 5to año de Educación Básica)

2do. Grupo: niños 10 – 14 años (6to - 10mo año de Educación Básica)

3er. Grupo: jóvenes 15 – 18 años (I a III de Bachillerato).

En este último grupo se enfocó la presente investigación.

Universo	<ul style="list-style-type: none"> • Instituciones educativas del Ecuador • Niños y jóvenes del Ecuador
Población	3er. Grupo: 15 – 18 años (I a III de Bachillerato)
Ámbito geográfico	Nacional (Ecuador)
Tipo de investigación	Mixta
Técnica de investigación	Encuesta personal.
Instrumentos	<p>Cuestionario para niños y jóvenes de 10 a 18 años. (FORO GENERACIONES)</p> <p>Cuestionario para niños y jóvenes (ILFAM).</p>
Método	Descriptivo ⁴

Fuente: UTPL

Autora: Mg. María Elvira Aguirre Burneo.

4.3. Técnicas e instrumentos de investigación

4.3.1. Técnicas

Utilizando el Método Inductivo-Deductivo la investigación de campo requerirá el cálculo de una muestra representativa de la población a nivel cantonal, con la cual podremos saber cuán importante son las nuevas tecnologías en el desarrollo educativo de estos sectores.

Para el desarrollo de la investigación se utiliza información primaria y fuentes secundarias de las principales instituciones donde se realizar el estudio.

Con el fin de obtener información primaria se realizó una investigación de campo que ha permitido obtener datos o información primaria para lo cual se usó la técnica del muestreo.

4.3.2. Instrumentos

Los instrumentos utilizados en este estudio fueron de recolección y medición como es la encuesta, se calcula la muestra, además se determina los lugares en dónde se aplica dicha encuesta.

La forma de selección de la muestra se la hizo sin reemplazo, esto consiste en seleccionar elementos que conforman la muestra, de tal manera que una vez que hayan sido seleccionados no son devueltos a la población y por consiguiente no tienen la oportunidad de ser seleccionados nuevamente.

4.4. Recursos

Los recursos utilizados para esta investigación fueron empleados de la siguiente manera: recursos humanos, instituciones, materiales y económicos. Que son los siguientes:

4.4.1. HUMANOS: La investigadora; 21 jóvenes que comprenden una edad entre los 15 a los 18 años de edad pertenecientes a la Colegio Nocturno Intercultural Bilingüe Juncal; 20 adolescentes de la Unidad Educativa Intercultural Bilingüe Suscal con una edad de 13 años; y 19 niños de 8 años del *CECIB “Rumiñahui”* del Instituto Quilloac.

4.4.2. INSTITUCIONALES

Datos informativos sobre los instrumentos en las Tres instituciones				
Apellidos y nombres; teléfono y correo electrónico	Lugar donde aplicó los instrumentos.	Nombre de la institución educativa y en qué año de básica aplico los instrumentos de 2do a 5to.	Nombre de la institución educativa y en qué año de básica aplicó los instrumentos de 6to a 10mo año.	Nombre de la institución educativa y en qué año de bachillerato aplicó los instrumentos de 1ero a 3ero.
MARÍA ZARA PICHAZACA ACERO 089944692 sisamaria@ hotmail.co m	CAÑAR	Nombre de la Institución: CENTRO EDUCATIVO INTERCULTURAL BILINGÜE “RUMIÑAHUI” DE LA COMUNIDAD DE QUILLOAC.	Nombre de la Institución: UNIDAD EDUCATIVA INTERCULTURAL BILINGÜE “SUSCAL”	Nombre de la Institución: COLEGIO NOCTURNO INTERCULTURAL BILINGÜE “JUNCAL”
		Año-EGB: 3RO. DE PRIMARIA	Año-EGB: 6TO. Y 10MO. AÑO DE	Año-EGB: 2DO. BACHILLERA

		NIÑOS/AS QUE VAN A 4TO. PRIMARIA	EDUCACION GENERAL BASICA.	TO 1MO AÑO DE EGB
--	--	---	----------------------------------	--------------------------

4.4.3. MATERIALES

- Impresiones
- Cámara digital
- Copias
- Esferos
- Flash memory
- Lápices

4.4.4. ECONÓMICOS: Los gastos empleados en trabajo ascendieron a la suma de \$520, gastos que se utilizaron para transportes, alimentación, impresiones, copias y llamadas telefónicas

4.5. Procedimiento

La investigación que se manejó para el estudio de la “Generaciones interactivas en el Ecuador” fue mixto cuantitativo y cualitativo; este tipo de investigación permite conocer la información de una manera óptima y eficiente, lo cual permite organizar y sintetizar los datos que se han obtenido y se han generado a lo largo del proceso de investigación.

La investigación de tipo mixto cuantitativo y cualitativo se fundamenta en una relación entre: los datos estadísticos obtenidos de las encuestas, el análisis de datos numéricos por medio de la tabulación y el marco teórico correspondiente al tema de investigación, con estos elementos este tipo de investigación toman un

carácter relacional, puesto que, los datos obtenidos durante la investigación sean estos cuantitativos y cualitativos nos ayudan a elaborar de forma organizada y detallada la estructura de nuestro estudio, como resultado obtendremos una idea más precisa acerca de temática que se está investigando.

La metodología que se utilizó para la investigación fue de tipo Descriptivo, ya que, se realizó una investigación basada en sustentos teóricos, luego se procedió a realizar encuestas a estudiantes de cuarto año de Educación General Básica, décimo año de Educación General Básica y primer año de Bachillerato de establecimientos de la localidad, con estos datos se tabuló y analizó la información recolectada; empleando el método Descriptivo, se ha obtenido información certera y actual acerca de la situación que viven diariamente los niños y jóvenes frente a las innovaciones tecnológicas.

Se realizó una investigación de corte teórico, para elaborar un Marco Teórico con los principales exponentes sobre estudios relacionados a las TIC y su influencia, como pantallas, en los niños y adolescentes.

Previo a ello, se procedió a realizar una investigación de campo, la misma que se dividió en dos etapas.

4.5.1. Primera etapa

1.- **Entrevista con el Director.** Para la colaboración del Centro Educativo fue importante la autorización del director, para ello se solicitó la entrevista con el mismo; para ello se presentó la carta enviada por la Dirección de la Escuela de Ciencias de la Educación General, en la que se señala la finalidad de la visita y el trabajo a realizar, a más de ello se adjuntó documentos oficiales con la asignación del centro en el que investigará. Esta carta podrá encontrarla en anexos (Anexo # 1) y en el Entorno Virtual de Aprendizaje – EVA.

Además de la solicitud al director, fue necesario exponer los propósitos y el alcance de la investigación, las características de la institución auspiciante

(U.T.P.L.), los objetivos que se desean alcanzar, la confiabilidad del trabajo, los requerimientos de parte de la universidad, y el compromiso que como egresada se le entregara un reporte final con los resultados obtenidos en el centro educativo.

2.-Una vez obtenida la autorización de la autoridad pertinente se realizó una **entrevista con el Inspector** para verificar en qué paralelo se trabajará y el listado de estudiantes, con ello se conoció el número exacto de alumnos que serán encuestados.

3.-Luego se procedió a realizar un **dialogo con el Profesor de clase**, para determinar el día y hora de la aplicación de los cuestionarios a los niños y jóvenes.

4.5.2. Segunda etapa

1.- Llegado el día y hora acordado se acudió al establecimiento Educativo y con colaboración del Profesor de aula, comenzó la **aplicación de cuestionarios**.

2.- Finalmente se aplicó el **cuestionario a los niños y o jóvenes**.

Los instrumentos de investigación se manejaron con total responsabilidad y ética profesional. Y al ser aplicados metodológicamente, permitieron obtener la información necesaria para luego hacer una descripción de la realidad encontrada.

Las orientaciones descritas a continuación sirvieron de guía al momento de aplicar los instrumentos.

3. Ya terminada la encuesta, con la información que se obtuvo, se procedió a **tabular** y con ello se inició el análisis, interpretación y debate de los resultados alcanzados los cuales explicare a continuación.

4. Finalmente, se dio inicio a la elaboración del informe final de la tesis.

5. ANÁLISIS, INTERPRETACIÓN Y DISCUSIÓN DE RESULTADOS

5.1. Caracterización socio demográfica

El “homo videns” que Sartori explicaba y al que hacíamos referencia en el marco teórico será nuestro punto de partida para realizar este análisis, interpretación y discusión de los resultados. Se buscará comprobar que en gran medida las pantallas se han vuelto las nuevas niñeras de los niños y la juventud, y que si no se producen cambios radicales respecto a la participación de la familia y la escuela en el manejo de las TIC's probablemente nos encontremos ante un futuro en el que la juventud no distinguirá la base crítica en la utilización de las TIC's, de los fenómenos mediáticos y lúdicos a los que los llevan. Justamente es ésta la razón por la que será utilizado un enfoque socio-familiar, con el objetivo de guiar el uso de las TIC's hacia senderos más promisorios, es decir, en la información obtenida se dejará ver la existencia de una multiplicidad de características en los niños y jóvenes encuestados que demuestra la necesidad de que los padres se encuentren activos en el origen y procesos de la penetración de las TIC's en la juventud.

El análisis fue realizado a partir de encuestas en el cantón Cañar de la provincia del Cañar en el Centro Educativo Intercultural Bilingüe “Rumiñahui” de la comunidad de Quilloac, la Unidad Educativa Intercultural Bilingüe “Suscal” y en el Colegio Nocturno Intercultural Bilingüe “Juncal”, en niños, adolescentes, y jóvenes respectivamente.

5.1.1. Contexto sociocultural y biológico del niño

5.1.1.1 Datos biológicos de los niños investigados

Catalogar el género esto es importante tomando en cuenta que, dependiendo de este resultado, se pueden comenzar a esbozar ciertas tendencias de la población investigada. Por ejemplo en el informe de la Corporación Telefónica,

ya se hacía referencia a estas actitudes disímiles de los chicos y las chicas frente al uso de la tecnología.

...mientras que entre las chicas el celular es especialmente popular, sobre todo en relación a otras pantallas, en el caso de los videojuegos podría decirse lo contrario: los chicos prefieren esta pantalla desde más pequeños y sus preferencias son mucho más claras y sostenidas en el tiempo... ellas optan más por la virtualidad comunicativa de las pantallas, enviar y recibir mensajes, hablar, chatear, y ellos por el ocio y el entretenimiento, jugar, descargar películas o música. (Bringué & Sábada, 2011, pág. 258).

Algo parecido pasa con la edad pues ya se había mencionado que los chicos de menor edad incursionan con mayor fluidez en los diversos campos tecnológicos, sin embargo, la muestra obtenida corresponde a chicos que en su mayoría están en la adolescencia o pasando a la pubertad por lo que estarían en una edad muy susceptible a priorizar el uso del celular y las redes sociales como vías de acceso directo a la satisfacción de sus necesidades de información y relaciones con pares.

Tanto la edad como el género son importantes para definir tendencias en la utilización de las TIC's. Por ejemplo, la población infantil, sin importar género, es la que menos accede o prácticamente no accede a las TIC's, aunque sí lo hace a la televisión, como se analiza más adelante; además, existe una diferencia entre hombres y mujeres, ya que los primeros tienden a hacer más uso de los videojuegos o juegos en computador, mientras que las mujeres prefieren el celular; en la adolescencia, este fenómeno se regula por el acceso simultáneo a las redes sociales pues tanto varones como mujeres buscan su identidad en estos medios y las nuevas tecnologías de la información y comunicación; por último, en la juventud se torna imprescindible entrar en el mundo de la virtualidad y las comunicaciones, pues el mundo laboral y la exigencia educativa, además de las actividades sociales.

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

5.1.1. Contexto sociocultural y biológico del niño

Tabla 1

P1. ¿A qué curso vas?		
Opción	Frecuencia	%
No Contesta	0	0
1ro de primaria	0	0
2do de primaria	0	0
3ro de primaria	0	0
4to de primaria	19	100
TOTAL	19	100

Tabla 2

P2. ¿Cuántos años tienes?		
Opción	Frecuencia	%
No Contesta	0	0
6 años o menos	0	0
7 años	0	0
8 años	10	53
9 años o más	9	47
TOTAL	19	100

Tabla3

P3. Sexo		
Opción	Frecuencia	%
No Contesta	0	0
Masculino	8	42
Femenino	11	58
TOTAL	19	100

Autora: María Pichazaca

Fuente: Cuestionario 1 aplicado al grupo 1 (6-9 años de edad)

Los niños objeto de estudio del Centro Educativo Intercultural Bilingüe “Rumiñahui”, son en su totalidad de 4to de primaria y se encuentran entre los 8 y 9 años de edad, 11 son de sexo femenino y 8 de sexo masculino. Los estudiantes se encuentran en una edad en la que la propensión al uso de las TIC’s por curiosidad es realmente importante. Si es que a esta edad comienzan a establecer un contacto permanente sin que se le brinden las herramientas críticas necesarias para la construcción de un conocimiento que se fundamente en la realidad, posiblemente las ideas de Sartori terminarán convirtiéndose en realidad.

5.1.1.2. Aspectos familiares y personales de los niños encuestados.

Tabla 4

P4. ¿Qué personas viven contigo , sin contarte a ti mismo		
Opción	Frecuencia	%
Padre	8	22
Madre	14	39
Un hermano o hermana	7	19
2 herm.	2	6
3 herm.	0	0
4 herm.	1	3
5 herm.	0	0
Mi abuelo/la	3	8
Otras personas	1	3
TOTAL	36	100

Tabla 5

P5. ¿Qué es lo que más te gustaría hacer hoy después de cenar		
Opción	Frecuencia	%
No contesta	0	0
Irme a mi habitación	3	16
Navegar	2	11
Leer, estudiar	9	47
Hablar con mi familia	5	26
TOTAL	19	100

Autora: María Pichazaca

Fuente: Cuestionario 1 aplicado al grupo 1 (6-9 años de edad)

En el caso de los elementos familiares con los que viven los niños, un 39% dijo que su madre vive con ellos y el 22% que su padre lo hacía, mientras que un 19% dijo tener un solo hermano. Además tres niños viven con sus abuelos. Las familias siguen transformándose a tal punto que seguramente en años anteriores se hubiera encontrado que el porcentaje hubiera superado el 80%. Esto se debe posiblemente a la misma migración que hace padres y madres tengan que viajar al exterior en especial poblaciones como Suscal o Cañar, en donde los índices son realmente altos.

Muy pocos niños, apenas dos, navegan en Internet después de la cena, mientras que el 47% se dedica a realizar sus tareas o estudiar. Un 26% conversa con su familia. Esto es más común entre los niños que entre adolescentes y jóvenes, ya que estos últimos en realidad prefieren estar con sus amigos.

5.1.1.3. Posesión de ordenador y su ubicación

Tabla 6

P6. ¿Tienes ordenador en casa?		
Opción	Frecuencia	%
No contesta	0	0
No	7	37
Si	12	63
TOTAL	19	100

Tabla 7

P7. ¿Dónde está el ordenador que más utilizas en tu casa?		
Opción	Frecuencia	%
No contesta	8	42
En mi habitación	4	21
Habitación de un hermano	1	5
Habitación de mis padres	2	11
En la sala de estar	1	5
En un cuarto de trabajo	3	16
Es portátil	0	0
TOTAL	19	100

Autora: María Pichazaca

Fuente: Cuestionario 1 aplicado al grupo 1 (6-9 años de edad)

Ya el 63% de los encuestados por ejemplo posee un ordenador en casa y un 21% dice que la mantiene en su habitación. La creciente demanda de los ordenadores en el país y el acceso a crédito por parte de diversas instituciones públicas y privadas, así como la necesidad de contar con la herramienta para trabajos escolares y muchas veces para la comunicación con el exterior hace que se vuelva casi imprescindible contar con el ordenador. Sin embargo, la pregunta varía un poco si es que se toma aquel 21% que mantiene la computadora en su habitación pues esto significa que muchas veces no estarán bajo la supervisión de sus padres, la cual es importante puesto que la disponibilidad de diversos contenidos poco apropiados así como la viciosa utilización del aparato se pueden volver un problema realmente grave desde las edades escolares.

5.1.1.4. Disponibilidad de Internet

A pesar de que cada día la población ecuatoriana tiene mayor facilidad para acceder a las computadoras dentro y fuera del hogar, todavía falta muchísimo trabajo en este sentido por parte del estado ecuatoriano. Los establecimientos

educativos ofrecen en sus instalaciones ordenadores –dicho sea de paso no en todas- que permiten a los estudiantes y a los niños comenzar a empaparse con la tecnología. Sin embargo, la existencia de la herramienta tecnológica en el hogar le brinda al niño la responsabilidad de ser quien desarrolle por su propia cuenta los aprendizajes captados en la institución educativa. En esto radica la necesidad de que cada hogar ecuatoriano esté dotado de las herramientas. No porque se debe estar a la moda, no por estar a la par de los otros países, sino porque es una nueva forma de que el niño logre aprendizajes significativos siempre y cuando sean guiados de manera permanente.

Tabla 8

P8. ¿Hay conexión a Internet en tu casa?		
Opción	Frecuencia	%
No contesta	8	42
No	4	21
Si	7	37
TOTAL	19	100

Autora: María Pichazaca

Fuente: Cuestionario 1 aplicado al grupo 1 (6-9 años de edad)

En el grupo investigado, por ejemplo, apenas el 37% de los estudiantes cuenta con un ordenador en su hogar, porcentaje que resulta pobre debido a la magnitud del proceso de transformación de la educación el país. La ventaja que posee la generación interactiva en comparación con aquella que todavía depende de relaciones exteriores para tener contacto con las TIC's crea un serio abismo en lo referente a oportunidades.

Tabla 9

P11. ¿En qué lugar sueles utilizar internet?		
Opción	Frecuencia	%
En casa	5	63
En el colegio	0	0
En un ciber café	0	0
En un lugar público	1	13
En casa de un amigo	0	0
En casa de un familiar	2	25
TOTAL	8	100

Tabla 10

P12. ¿La mayoría de las veces que utilizas Internet sueles estar?		
Opción	Frecuencia	%
Solo	2	20
Con amigos/as	5	50
Con hermanos/as	2	20
Con mi padre	0	0
Con mi madre	1	10
Con otros familiares	0	0
Con un profesor/ra	0	0
TOTAL	10	100

Autora: María Pichazaca

Fuente: Cuestionario 1 aplicado al grupo 1 (6-9 años de edad)

Además, según lo contestado por lo estudiantes, ni siquiera utilizan los ordenadores de la institución educativo por lo que dependerán casi exclusivamente de lo que puedan encontrar con un amigo (25%), ya que a esas edades no cuentan con suficiente dinero para pagar un cyber café. Es preocupante también en el caso de los niños que un 50% utilice el Internet acompañado de un amigo, ya que, como mencionábamos anteriormente, se puede tornar peligroso en términos de contenidos inapropiados o caracterización viciosa del instrumento debido a los juegos. A pesar de esto, no es posible asegurar que la población infantil del Centro Educativo Intercultural Bilingüe “Rumiñahui se encuentre totalmente involucrado con los problemas que abarcan en el Internet debido precisamente a su escaso acceso por parte de los niños. Inclusive, yendo un poco más allá, se pueden comenzar a notar problemas de accesibilidad y, por otro lado, de poca supervisión con aquellos que ya poseen la tecnología.

5.1.1.5 Uso del teléfono móvil

Tabla 11

P13. ¿Utilizas algún teléfono celular?		
Opción	Frecuencia	%
No contesta	0	0
No	11	58
Si, el mío	6	32
Sí, el de otras personas	2	11
TOTAL	19	100

Tabla 12

P14. ¿Cómo conseguiste el teléfono móvil?		
Opción	Frecuencia	%
No contesta	11	58
Pedí que me lo compraran	3	16
Fue un regalo	3	16
Me lo dieron mis padres	2	11
TOTAL	19	100

Autora: María Pichazaca

Fuente: Cuestionario 1 aplicado al grupo 1 (6-9 años de edad)

El celular, por su parte, a la edad de los niños, y en el caso de nuestra población, niños de ocho o nueve años, se ha convertido en un dilema serio para los padres de familia. Dos generaciones atrás la paranoia por la ubicación de los hijos no era tan severa, puesto que no existían las formas comunicacionales de ahora, pero en nuestros días algunos padres de familia consideran casi inevitable entregarles un celular para casos de emergencia o sencillamente para ubicarles en momentos en los que se los necesita. Esto ha aumentado la paranoia puesto que solo bastaría que uno de estos niños apague su teléfono celular para que sus progenitores enloquezcan al menos por unos momentos.

En la población objeto del estudio es notable que exista un 32% que tenga un celular propio que fue obtenido debido a la presión a los padres de familia, generalmente porque los niños pidieron que se lo compraran, se lo regalaron, o porque se lo dieron. Hay que tomar en cuenta que no se está hablando de jóvenes de trece o catorce años sino de niños de ocho a nueve años que por deberían tener otros intereses ajenos a encontrarse constantemente entretenidos con las pantallas. El celular no es solamente un artefacto que sirve para la comunicación pues es utilizado como juego lo que también le da un extra en la constante utilización por parte de los niños.

5.1.1.6 Cosas que desea el niño luego de cenar

Tabla 13

P5. ¿Qué es lo que más te gustaría hacer hoy después de cenar?		
Opción	Frecuencia	%
No contesta	0	0
Irme a mi habitación	3	16
Navegar	2	11
Leer, estudiar	9	47
Hablar con mi familia	5	26
TOTAL	19	100

Autora: María Pichazaca

Fuente: Cuestionario 1 aplicado al grupo 1 (6-9 años)

Si bien todo lo manifestado hasta el momento ha servido para caracterizar a los niños, en la respuesta sobre las actividades realizadas luego de cenar, apenas un 11% contestó que desearía navegar en la red, mientras que un 47% respondió que preferiría leer o estudiar. Los niños del Centro Educativo Intercultural Bilingüe “Rumiñahui” todavía se encuentran apegados a las actividades que realizan normalmente por lo que si bien entran dentro de la generación interactiva, lo son de forma incipiente.

Para resumir esta caracterización de la población de niños, es evidente que sus rasgos no se encuentran a la par de otras poblaciones que están involucrados constantemente con las TIC's pero sí se debe tomar en consideración aspectos como la falta de control dentro de ciertos hogares en el uso de aquellas, pues acceden a ellos en soledad en su propia habitación o lo hacen en compañía de amigos.

5.1.2 Contexto sociocultural, familiar (económico) y biológico del adolescente y del joven. (Grupos 2 y 3)

5.1.2.1. Datos biológicos de los adolescentes y jóvenes investigados.

En el caso de los adolescentes y jóvenes, las respuestas varían con respecto a los niños tanto porque se encuentran más involucrados con las tecnologías cuanto porque tienen más libertad de actuar en determinados contextos sociales. Una gran parte de la interacción juvenil se da solamente en las pantallas en especial mediante redes sociales y el celular por lo que es interesante establecer el contexto socio-cultural, familiar y biológico en el que se desarrollan.

Tabla 14

P1. ¿En qué curso estás?					
	Grupo 2: 10-14 años		Grupo 3: 15-18 años		
Opción	Frecuencia	%	Opción	Frecuencia	Opción
6to. De primaria	7	35	3ro. De Eso	8	38
3ro. De Eso	13	65	2do. Bachille	13	62
TOTAL	20	100	TOTAL	21	100

Tabla 15

P2. ¿Cuántos años tienes				
	Grupo 2: 10-14 años		Grupo 3: 15-18 años	
Opción	f	%	f	%
11 años	1	5		
12 años	2	10		
13 años	5	25		
14 años	12	60		
15 años			2	10
16 años			2	10
17 años			6	29
18 años o más			11	52
TOTAL	20	100	21	100

Tabla 16

P3.Sexo				
	Grupo 2: 10-14 años		Grupo 3: 15-18 años	
Opción	F	%	f	%
Masculino	7	35	13	62
Femenino	13	65	8	38
TOTAL	20	100	21	100

Autora: Autora: María Pichazaca
Fuente: Cuestionario 2 aplicado al grupo 2 - 3

El 35% de los jóvenes del Colegio “Juncal” y el 42,11% de los adolescentes del Colegio “Suscal” encuestados es de sexo masculino, mientras que las edades del grupo de los jóvenes varían entre los once y catorce años y la de los adolescentes se encuentra alrededor de los quince a dieciocho años. El grupo de jóvenes es el único en el que existen más mujeres con un 62%, sin embargo, en jóvenes y niños las mujeres son mayoría con un 65% y un 57,89%, respectivamente.

5.1.2.2 Aspectos familiares de los adolescentes y jóvenes encuestados

Tabla 17

P4. Sin contarte a ti mismo ¿Qué personas viven contigo?				
	Grupo 2: 10-14 años		Grupo 3: 15-18 años	
Opción	F	%	f	%
Mi padre	18	29	Mi padre	13
Mi madre	19	31	Mi madre	18
Un hermano/a	8	13	Un hermano/a	4
2 Hermanos/as	3	5	2 Hermanos/as	4
3 Hermanos/as	6	10	3 Hermanos/as	5
4 Hermanos/as	2	3	4 Hermanos/as	4
5 Hermanos/as o más	1	2	5 Hermanos/as o más	1
Mi abuelo/a	5	8	Mi abuelo/a	5
Otras personas	0	0	Otras personas	1
Total	62	100	Total	55

Autora: María Pichazaca

Fuente: Cuestionario 2 aplicado al grupo 2 - 3

El primer hecho que se establece es que se ha mantenido el patrón familiar básico en el que la madre de familia se encuentra en el hogar atendiendo las necesidades primarias de los hijos e hijas, mientras que el padre generalmente se encuentra fuera del hogar en el trabajo. Así, se puede ver en la Tabla 17 que existe un margen en el porcentaje de aquellos que respondieron que vivían con su madre y aquellos que vivían con su padre. De esta manera, un 23% de los jóvenes y un 29% de adolescentes viven con su padre, mientras que un 32% de los jóvenes y un 30% de los adolescentes viven con su madre, esencialmente.

Además, el margen muestra que hay familias que no son “completas” en los términos de la familia tradicional, pues también se puede observar que un 9% en el caso de los jóvenes y un 8% de los adolescentes, viven con sus abuelos o abuelas, de lo que podría inferirse que éstos también son responsables de su educación mientras faltan los padres.

Además, los hermanos y hermanas, que son la fuente esencial de influencia en el uso de las TIC's, ya que generalmente son estos los que inician el “descubrimiento” tecnológico para los hermanos o hermanas más pequeñas, están presenten influenciando del modo manifiesto en el uso de las TIC's. En la Tabla 1 se puede ver que el 7,27% de los jóvenes, un 12,90% de los adolescentes, poseen al menos un hermano o hermana.

Tabla 18

P5. ¿Cuál es la profesión de tu padre?				
Opción	Grupo 2: 10-14 años		Grupo 3: 15-18 años	
	f	%	f	%
No contesta	0	0	1	5
Está desempleado	0	0	1	5
Es jubilado	0	0	0	0
Trabaja en el hogar	6	30	12	57
Desempeña un oficio	13	65	3	14
Realiza un trabajo técnico	0	0	0	0
Realiza un trabajo de grado universitario	0	0	0	0
No lo sé/otro	1	5	4	19
TOTAL	20	100	21	100

Tabla 19

P6. ¿Cuál es la profesión de tu madre?				
Opción	Grupo 2: 10-14 años		Grupo 3: 15-18 años	
	f	%	f	%
No contesta	0	0	0	0
Está desempleada	1	5	0	0
Es jubilada	0	0	0	0
Trabaja en el hogar	13	65	19	90
Desempeña un oficio	4	20	0	0
Realiza un trabajo técnico	0	0	0	0
Realiza un trabajo de nivel universitario	1	5	0	0
No lo sé/otro	1	5	2	10
TOTAL	20	100	21	100

Autora: María Pichazaca
 Fuente: Cuestionario 2 aplicado al grupo 2 - 3

Muchas de la madres en la actualidad han penetrado en el campo laboral, y no dedican enteramente su tiempo a estar en el hogar, ya que también deben trabajar. Sin embargo, en el caso de los estudiantes jóvenes encuestados, se puede divisar que no existe una preponderancia del modelo “madre trabajadora”, y más bien la mayoría son amas de casa o trabajan en el hogar. De esta información se puede concebir que los roles y funciones de los padres se encuentran también divididas pues el padre es el que guía a los hijos en el conocimiento de las tecnologías mientras que la madre es la que está involucrada en los procesos “offline”. El 65% del grupo de entre 10 y 14 años y el 90% del grupo de entre 14 años en adelante contestó que su madre labora en el hogar.

No obstante, este razonamiento puede determinar otra cosa en el caso de los jóvenes del Colegio “Juncal”, pues confiesan, en un 57%, que sus padres laboran en el hogar, por lo que su función podría también ir más allá de lo que se denomina “offline”. Aunque la explicación también podría ir de la mano con el mantenimiento de talleres en los que pueden trabajar en el hogar. La información de niños y adolescentes confirma la teoría de que las madres son las que se encargan de la educación intra-hogar.

5.1.2.3. Forma y posesión de teléfono celular

Tabla 20

P55. ¿Tienes móvil propio?				
	Grupo 2: 10-14 años		Grupo 3: 15-18 años	
Opción	f	%	F	%
No	1	5	0	0
Sí	11	55	7	33
No, pero uso el de otras personas.	8	40	14	67
TOTAL	20	100	21	100

Autora: María Pichazaca

Fuente: Cuestionario 2 aplicado al grupo 2 - 3

En la población de adolescentes investigada, un 40% de adolescentes y un 67% de jóvenes dicen tener un celular de su propiedad. El celular ya no es un instrumento que funciona solamente para la comunicación, sin que poco a poco sirvió para que se convierta en una variedad de *gadgets* mediante los cuales se facilita la vida de la juventud. Sean niños, adolescentes o jóvenes, el celular ha cambiado la manera en la que se interrelacionan y facilitan sus actividades.

Tabla 21

P56. ¿A qué edad tuviste tu primer móvil propio?				
Opción	Grupo 2: 10-14 años		Grupo 3: 15-18 años	
	F	%	F	%
No contesta	12	60	7	33
A los 8 años o menos	0	0	0	0
A los 9 años	0	0	0	0
A los 10 años	0	0	0	0
A los 11 años	1	5	0	0
A los 12 años	2	10	2	10
A los 13 años	3	15	0	0
A los 14 años	2	10	2	10
A los 15 años	0	0	5	24
Con más de 15 años	0	0	5	24
TOTAL	20	100	21	100

Tabla 22

P57. ¿Cómo conseguiste tu primer teléfono móvil?				
Opción	Grupo 2: 10-14 años		Grupo 3: 15-18 años	
	f	%	f	%
No contesta	12	60	7	33
Me lo compraron mis padres sin pedirlo	1	5	3	14
Me lo compraron mis padres porque se lo pedí	3	15	4	19
Me los compraron otros familiares	0	0	0	0
Me lo compré yo mismo	3	15	6	29
Fue un regalo de cumpleaños, Navidad, comunión...	0	0	0	0
Lo heredé de otra persona	1	5	1	5
TOTAL	20	100	21	100

Autora: María Pichazaca

Fuente: Cuestionario 2 aplicado al grupo 2 - 3

La edad temprana con la que se adquieren los celulares provoca que esta generación no se encuentre extraviada con su uso, más al contrario, parecen encontrarse en calidad de poseedores exclusivos de las tecnologías, al punto de convertirse en maestros de las generaciones anteriores. Sumando algunas respuestas, se obtiene que los adolescentes consiguieron su celular entre las edades de 10 y 14 años, mientras que en el caso de los jóvenes un 44% dijo haberlo conseguido entre los 10 y 15 años. Esto contrasta con la realidad de los niños ya que algunos de los niños dijeron que ya estaban en posesión de ellos, y cabe recordar que tienen alrededor de entre 8 y 9 años de edad. El análisis presenta una tendencia a que la edad de obtención de tecnologías, y en especial el celular,

sea cada vez menor, más aún cuando el poder adquisitivo de los adolescentes y jóvenes crece cada vez más. De esto último dan fe sus respuestas sobre la adquisición del primer celular, pues un 15% de los adolescentes y un 29% de los jóvenes mencionaron haberlos conseguido con sus propios medios.

5.1.2.4. Tipo de teléfono que se posee, quién lo paga, con qué medio y cuánto cuesta.

Tabla 23

P58. ¿Qué tipo de teléfono tienes actualmente?				
	Grupo 2: 10-14 años		Grupo 3: 15-18 años	
Opción	F	%	f	%
No contesta	12	60	7	33
Comprado nuevo	4	20	8	38
De segunda mano	4	20	6	29
TOTAL	20	100	21	100

Tabla 24

P59. ¿Quién paga habitualmente el gasto del móvil?				
	Grupo 2: 10-14 años		Grupo 3: 15-18 años	
Opción	F	%	F	%
No contesta	12	60	No contesta	7
Yo mismo	5	25	Yo mismo	1
Mis padres	3	15	Mis padres	1
Otros	0	0	Otros	0
TOTAL	20	100	TOTAL	2

Autora: María Pichazaca

Fuente: Cuestionario 2 aplicado al grupo 2 - 3

Un 20% de los adolescentes respondió que utiliza un celular nuevo y un 20% de segunda mano, mientras que en el mismo sentido un 38% de los jóvenes dice que tiene uno nuevo y un 29% que lleva un usado. Además, un 25% de los adolescentes dice pagar sus cuentas por sí mismos y un 61% de los jóvenes contestó lo mismo. Las facilidades para adquirir un celular están cambiando radicalmente, a tal punto que cualquier persona puede tener un artefacto aunque sea usado. No obstante, si resulta relevante que existe una gran cantidad de ellos que dice pagar sus cuentas, lo que resultaría a larga en una toma de responsabilidad que puede resultar beneficioso en varios aspectos como el de su educación en valores.

Tabla 25

P60. ¿Qué tipo de medio de pago tienes para el teléfono?				
	Grupo 2: 10-14 años		Grupo 3: 15-18 años	
Opción	F	%	f	%
No contesta	12	60	7	33
Es de tarjeta	5	25	12	57
Es de contrato	1	5	0	0
No lo sé	2	10	2	10
TOTAL	20	100	21	100

Tabla 26

P61. Sabes ¿cuánto gastas mensualmente en el teléfono móvil?				
	Grupo 2: 10-14 años		Grupo 3: 15-18 años	
Opción	f	%	f	%
No contesta	12	60	7	33
No lo sé	1	5	6	29
5 dólares o menos	3	15	5	24
Entre 5 a 10 dólares	2	10	3	14
Entre 10 y 20 dólares	2	10	0	0
Entre 20 y 30 dólares	0	0	0	0
Más de 30 dólares	0	0	0	0
TOTAL	20	100	21	100

Autora: María Pichazaca

Fuente: Cuestionario 2 aplicado al grupo 2 - 3

Un 62% de los jóvenes del Colegio “Juncal” dijo pagar sus cuentas del celular mediante las tarjetas prepagos o mediante recargas que son lo más fácil de adquirir en la actualidad. Los datos tomados aquí son exclusivamente sobre el celular debido a que es el de mayor penetración entre los niños y jóvenes, además de que un 24% dice que gasta un promedio de cinco dólares o menos, y un 29% dice que no sabe cuánto gasta.

Los celulares son parte importante de niños, adolescentes y jóvenes de hoy en día, a tal punto que es difícil imaginar alguno que posea un aparato o que lo esté innovando constantemente o que incluso no sea capaz de pagar por él. La realidad de los grupos investigados en las Instituciones educativas estudiadas todavía no es tan drástica en este sentido pues es posible todavía encontrar un considerable número que no está en la capacidad de adquirir, aunque se nota a las claras que la situación poco a poco está trasladándose inexorablemente hacia el campo de las TIC's.

5.1.2.5. Ubicación de los televisores

Tabla 27

P102. ¿Dónde está el televisor o televisores en tu casa?				
Opción	Grupo 2: 10-14 años		Grupo 3: 15-18 años	
	f	%	f	%
En mi habitación	8	29	9	29
En la habitación de un hermano/a.	2	7	6	19
En la habitación de mis padres	8	29	11	35
En la sala de estar	7	25	4	13
En la cocina	1	4	1	3
En un cuarto de	2	7	0	0
TOTAL	28	100	31	100

Autora: María Pichazaca

Fuente: Cuestionario 2 aplicado al grupo 2 - 3

La pantalla que revolucionó la concepción de las comunicaciones también ha variado su concepción pues ahora compite de manera irremediable con el Internet y los celulares. La programación misma ha logrado abrir las perspectivas a la interacción y actualmente permite que el público rompa la cuarta pared y ponga al público como el juez principal de “reality shows”. Además la televisión es la pantalla de mayor accesibilidad pues hasta en los hogares más pobres se puede encontrar una, de la misma manera, es la pantalla que más influencia posee en los chicos al encontrarse en posición de “niñera”.

Dentro de los medios de comunicación, la televisión es el más accesible para los niños, ya que está presente en la mayor parte de los hogares y no requiere de habilidades muy complejas para recibir la información, como sería, por ejemplo leer, en el caso de los libros y los periódicos. Es un medio de comunicación de masas, que por tener la facilidad de llegar a la mayoría de la población, se ha transformado en un arma de doble filo dada la calidad de programación que transmite sin considerar que, en la mayoría de los casos, sus espectadores son niños y jóvenes que no tienen un adulto que los oriente con relación a los temas que allí se desarrollan (Aldea Muñoz, 2004, pág. 157).

La diversidad de programación a distintas horas hace que la televisión también implique algunos usos que se le puede dar. Aunque se debe destacar que la mayoría de niños y jóvenes la utiliza simplemente para el entretenimiento sin detenerse a pensar que sus ventajas van más allá, tomando en cuenta la transformación en “homo videns” de la “generación interactiva” de la hemos venido hablando. Un 29 % de jóvenes y adolescentes contestaron tener un televisor en su propia habitación por lo que se encontrarían en las condiciones mencionadas anteriormente.

5.1.2.6. Equipamiento en los hogares de los encuestados

Tabla 28

P116. ¿De la siguiente lista de cosas selecciona todas aquellas que tengas en casa?				
	Grupo 2: 10-14 años		Grupo 3: 15-18 años	
Opción	f	%	F	%
Ordenador portátil	2	4	1	2
Impresora	3	6	2	4
Scanner	1	2	1	2
Webcam	0	0	1	2
USB o disco duro externo	0	0	2	4
Mp3/ Mp4/iPod	3	6	3	6
Cámara de fotos digital	4	8	5	10
Cámara de video digital	2	4	1	2
Televisión de pago (Digital o por cable Digital Plus, ONO, Imagenio, etc.)	3	6	1	2
Equipo de música	15	31	13	26
Teléfono fijo	1	2	2	4
DVD	11	23	12	24
Disco duro multimedia (para bajar películas y verlas en la televisión)	0	0	1	2
Ninguna de estas tengo otras.	3	6	5	10
TOTAL	48	100	50	100

Autora: María Pichazaca

Fuente: Cuestionario 2 aplicado al grupo 2 - 3

Los equipos más “rudimentarios” son los que más poseen los jóvenes y adolescentes de los colegios investigados, es decir, un 31% de adolescentes y un 26% de jóvenes dice que posee un equipo de música mientras que un 23% de los primeros y un 24% de los segundos dicen tener un DVD. De allí en más, indistintamente, respondieron tener portátiles, televisión pagada, cámara de fotos digital, cámara de video, entre otros artefactos.

5.1.2.7. Fuente del dinero empleado en las necesidades de los adolescentes y jóvenes, así como su valoración.

Tabla 29

P117. ¿Cómo consigues tu propio dinero?				
	Grupo 2: 10-14 años		Grupo 3: 15-18 años	
Opción	f	%	f	%
Paga semanal	0	0	5	20
Cuando necesito algo, pido y	11	46	10	40
En tu cumpleaños, fiestas, Navidad o días especiales.	2	8	1	4
Hago algún trabajo en casa.	5	21	3	12
Hago algún trabajo fuera de casa	4	17	6	24
No me dan dinero	2	8	0	0
TOTAL	24	100	25	100

Tabla 30

P118. ¿Con cuál de estas frases estás de acuerdo?				
	Grupo 2: 10-14 años		Grupo 3: 15-18 años	
Opción	f	%	f	%
No contesta	0	0	1	5
Tengo más dinero del que necesito	0	0	0	0
Tengo el dinero suficiente para mis necesidades	7	35	4	19
Tengo menos dinero del que necesito	13	65	16	76
TOTAL	20	100	21	10

Autora: María Pichazaca
Fuente: Cuestionario 2 aplicado al grupo 2 - 3

Las generaciones anteriores recuerdan lo difícil que era para ellos conseguir dinero en diversas circunstancias. A pesar de que las personas con recursos siempre tuvieron dinero desde tempranas edades, la mayoría de población tenía que inventar formas novedosas de hacerlo o hasta se trabajaba. Esto choca con el 46% de los adolescentes y el 40% de los jóvenes que dicen que solamente necesitan pedir dinero para obtenerlo. No es cuestión aquí de decir que las generaciones son mejores o peores, pero es importante distinguir estas características para establecer los fenómenos que involucran a la generación interactiva, y una de ellas es precisamente que la obtención del dinero para, a su vez, adquirir tecnología se da muchas veces debido a lo que realizan los padres.

5.2. Redes sociales y pantallas

La aparición de la televisión, los celulares, los videojuegos y las redes sociales en sus formas más desarrollada, es decir, Facebook y Twitter, pretende que todos los sistemas vivenciales que normalmente establecemos como propios de las relaciones humanas personales o que involucran que nuestro físico se encuentre presente de alguna u otra manera, sean de alguna manera captados en la red y socializados con los demás usuarios de forma que absolutamente todas y cada una de las experiencias que podríamos obtener de la vida diaria y la cotidianidad se introduzcan en un mundo que funciona como una súper mente que digiere la información y la transforma en mensajes de texto, mensajes virtuales, imágenes satelitales de lo que sucede en vivo y en directo, emoticones, perfiles, avatares.

Su uso se amplía cada vez más hasta el punto que los más sensibles actos humanos están siendo concebidos en la red. No es difícil encontrar que personas hayan hallado a su pareja en las salas de chat o mediante la búsqueda de perfiles en páginas que juntan parejas. Las mismas ideas que antes eran una expresión singular de los libros, ahora intentan transformarse en una serie de pequeños mensajes en los que no se encuentra el contexto ni el origen. Las virtudes positivas de las TIC's pierden su color ante esta andanada de productos irresolutos y sin desarrollos significativos. En la película infantil "Wall-e" el planteamiento de un futuro en donde la gente se comunica solamente a través de las pantallas y en las que el

contacto físico empezó a ser tan restringido que desapareció, parece ser lo que nos espera si es que reflexionamos sobre el papel verdadero de las redes sociales y las demás tecnologías en la creación de un mundo que sea mucho más humano.

Ya esbozamos ciertos ejemplos de uso correcto y revolucionario de las redes sociales. Vale enfatizar otros ejemplos de buenos usos a las tecnologías. En el caso de la escuela, la cantidad de información es enorme, por lo que muchas veces los jóvenes se pierden y tratando de encontrar tareas hacen lo más sencillo, es decir, copiar. Se recomienda que sean los profesores los que visiten las páginas y establezcan ciertos parámetros en la presentación de tareas. El uso de celulares generalmente estorba en clases o en cualquier tipo de reunión, pero se pueden realizar interesantes experimentos como realizar competencias de búsqueda de información y enviarla en forma de mensajes al profesor, y para limitar su uso en situaciones sociales se puede realizar tratos con el joven o el niño para que lo apague durante cierto tiempo. Algo parecido a lo anterior se puede realizar con la televisión y los videojuegos. Los datos sobre los que se basan estas recomendaciones se encuentran los gráficos que a continuación presentamos con su análisis respectivo.

5.2.1. Uso de redes sociales relacionadas con la internet (Facebook, Twiter, hi 5, skype, e-mail, etc.) y pautas de consumo en los niños

En los niños investigados de la Escuela “Rumiñahui” no se pudo establecer que se encuentran todavía involucrados en redes sociales o en circunstancias parecidas. Todavía el Internet no les resulta tan atractivo como el televisor el celular por lo que todavía es pertinente guiarlos para que en el futuro logren acceder a él sin ningún peligro y bajo la supervisión debida pues, como se veía anteriormente, varios de ellos utilizan el ordenador sin que se encuentre ningún adulto presente. Además, si bien no es factible decir que el uso de las pantallas ha sido tomado como el señalado en el marco teórico, es decir, como niñeras sustitutas, también es cierto que su incremento en la adquisición de aparatos de diversa índoles evoca a pensar que poco a poco los niños de este estudio terminarán formando parte de la generación interactiva.

5.2.1.1. Uso del internet en los niños encuestados (6-9 años)

La utilización de internet y el uso por parte de los niños encuestados (6 -9 años) reflejan algunos datos de sumo interés para la investigación presente. En especial cuando los paradigmas tradicionales han variado significativamente, ya que los padres y madres acostumbrados a ser quienes ofrezcan su conocimiento a los niños o niñas se ven en la necesidad de convertirse en sus estudiantes en cuestiones tecnológicas. Cada vez su uso se vuelve más frecuente entre los menores pues en las escuelas les envían a realizar actividades en el ordenador, además de la curiosidad propia de aquellos años.

Tabla 31

P9. Tengas o no internet en casa ¿sueles utilizarlo?		
Opción	Frecuencia	%
No	12	63
Si	7	37
TOTAL	19	100

Tabla 32

P10. ¿Para qué sueles utilizar Internet?		
Opción	F	%
Pág. Web	0	0
Videos	2	29
E-mail	1	14
Descargas	3	43
Chatear	1	14
Red Social	0	0
TOTAL	7	100

Autora: María Pichazaca

Fuente: Cuestionario 1 aplicado al grupo 1 (6-9 años de edad)

Un 63% de los encuestados dice utilizar el Internet lo tenga o no lo tenga en casa y un 43% que lo utiliza para realizar descargas de todo tipo y un 29% para ver videos. Al decir que lo utiliza fuera de casa, estaría dándose lo que ya mencionábamos, en otras palabras, que muchas veces lo usan sin la supervisión de sus padres, y si lo usa para descargas o para ver videos, los contenidos

pueden o no ser apropiados para su edad, por lo que cabría reconsiderar el hecho de que si los padres en realidad están al tanto de estos temas, más aún si es que no los supervisan adecuadamente.

5.2.2. Uso de pantallas (televisión, celular, video juegos, computador) y pautas de consumo en los niños

5.2.2.1. Aparatos que poseen

Tabla 33

P19. ¿Cuál de las siguientes consolas tienes?		
Opción	f	%
PlayStation2	2	33
PlayStation 3	0	0
Xbox 360	1	17
Wii	0	0
PSP	1	17
Nintendo DS	1	17
GameBoy	1	17
Ninguna de las anteriores	6	11
TOTAL	12	100

Autora: María Pichazaca

Fuente: Cuestionario 1 aplicado al grupo 1 (6-9 años de edad)

En el Centro Educativo Intercultural Bilingüe “Rumiñahui” se puede establecer que no existe una profusa consideración con respecto a los videojuegos ya que, si bien existe una buena cantidad de niños que tienen diversas consolas y aparatos tecnológicos con fines lúdicos, no se puede encontrar una tendencia a tener varios aparatos o que absolutamente todos los posean como se puede visualizar en la Tabla 33.

5.2.2.2. Elección de mejor pantalla

Tabla 34

P27. ¿Si tuvieras que elegir con qué te quedarías? Internet-Tv		
Opción	f	%
Internet	0	0
Televisión	4	21
No lo sé	12	63
TOTAL	3	16

Autora: María Pichazaca

Fuente: Cuestionario 1 aplicado al grupo 1 (6-9 años de edad)

Tabla 35

P28. ¿Si tuvieras que elegir con qué te quedarías? Internet-Telf. Cel.		
Opción	f	%
No contesta	1	5
Internet	1	5
Teléfono móvil	8	42
No lo sé	9	47
TOTAL	19	100

Los niños tienen la característica de no tener un uso determinado para el Internet todavía, es decir, al no estar involucrados en redes sociales les resulta muchas veces más cómodo buscar entretenerse en el televisor (21%) o en el celular (42%). Sin embargo, también se puede observar que gran cantidad de niños dijeron no saber elegir entre uno y otro por lo que se podría establecer que les es útil ambas cosas.

Tabla 36

P29. ¿Si tuvieras que elegir con qué te quedarías? Videojuegos y Tv		
Opción	Frecuencia	%
No contesta	1	5
Videojuegos	6	32
Televisión	10	53
No lo sé	2	11
TOTAL	19	100

Autora: María Pichazaca

Fuente: Cuestionario 1 aplicado al grupo 1 (6-9 años de edad)

Tabla 37

P31. ¿Si tuvieras que elegir con qué te quedarías? Telf. Cel. - Videojuegos		
Opción	Frecuencia	%
No contesta	0	0
Teléfono móvil	2	11
Videojuegos	9	47
No lo sé	8	42
TOTAL	19	100

Además, respecto a los videojuegos, ya se observaba que no existía una verdadera convulsión por ellos, por lo que un 53% respondió que prefiere la televisión. Sin embargo, como también ya decíamos, el celular les sirve en una gran cantidad de casos para actividades lúdicas y de darse el caso elegirían un videojuego si tendrían que elegir entre este y un celular.

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

El impacto producido por las tecnologías depende mucho de la manera en la que las familias han intervenido como mediación de aquel impacto. Quizás los impactos positivos de las TIC's pueden distinguirse por ayudar a aliviar los efectos de crisis tales como la migración, convirtiéndose en un medio activo de comunicación y de mantención de los lazos familiares. Las teleconferencias se han convertido en lugar común de las exigencias de toda familia transnacional. Otro de los efectos positivos tiene que ver con el celular, pues supone un soporte en situaciones en las que sería difícil el contacto para emergencias. A la par de esto, también se indica que las familias y las escuelas son capaces de procesar nueva información, especialmente a partir de las herramientas utilizadas para realizar tareas escolares.

5.2.3.1. Ubicación de los televisores en los hogares de los niños encuestados

Tabla 38

P22. ¿Dónde están?		
Opción	Frecuencia	%
Mi habitación	5	21
La habitación de un hermano	6	25
El salón o cuarto de estar	0	0
La habitación de mis padres	12	50

En la cocina	1	4
En un cuarto de juegos	0	0
Otros sitios	0	0
TOTAL	24	100

Autora: María Pichazaca

Fuente: Cuestionario 1 aplicado al grupo 1 (6-9 años de edad)

En base a estos datos, la población de niños investigada de la Escuela “Rumiñahu” dijo en su mayoría -50%- poseer una televisión que se encuentra prioritariamente en el cuarto de los padres, pero quizás lo que más preocupa es que un 21% dice que mira televisión en soledad, por lo que no existiría control en lo absoluto por parte de los padres, o estarían expuestos a contenidos sin la mediación parental. Muchas veces es la forma más ingenua de entretener a los niños o de buscarles “educación” extra-curricular; además cabría añadir que también ven películas, esencialmente animadas, que cumplen la misma función de los programas televisivos.

5.2.3.2. Origen del dinero para sus necesidades y valoración del mismo

Tabla 39

P25. ¿Cómo consigues tu propio dinero?		
Opción	f	%
Paga semanal	0	0
Cuando necesito algo pido y me dan	13	65
En cumpleaños, fiestas, Navidad	0	0
Hago algún trabajo en casa	1	5
Hago algún trabajo fuera de casa	3	15
No me dan dinero	3	15
TOTAL	20	100

Tabla 40

P26. ¿Con cuáles de estas frases estás de acuerdo?		
Opción	f	%
No contesta	0	0
Tengo más dinero del que necesito	2	11
Tengo el dinero suficiente para mis necesidades	7	37
Tengo menos dinero del que necesito	10	53
TOTAL	19	100

Autora: María Pichazaca

Fuente: Cuestionario 1 aplicado al grupo 1 (6-9 años de edad)

Algo parecido a lo que sucede en los jóvenes y adolescentes sucede también en los niños pues, a pesar de que exista un estado de dependencia con los padres, no es tan “normal” que sencillamente se soliciten las cosas y que se las consigan. Un 65% contestó en este sentido, lo que incluye a 2 estudiantes que contestaron tener más dinero que el que necesitan y un 37% que considera que tiene el dinero suficiente para sus necesidades.

5.2.4. Uso de redes sociales relacionadas con la internet (facebook, twitter, hi 5, skype, e-mail, etc.) y pautas de consumo en los adolescentes y jóvenes

Volviendo a uno de los hilos conductuales de la presente información, Sartori afirma que “Al principio fue la palabra»: así dice el Evangelio de Juan. Hoy se tendría que decir que «al principio fue la imagen.” (Sartori, 1999, pág. 41). Antes de que cualquier adolescente o joven piense en resolver sus problemas a través de la lectura lo primero que piensan es en “ver” la información en alguna de las pantallas correspondientes, o si es que si se les envía a leer un libro se preguntan inmediatamente si es que existe una película basada en la pieza literaria.

5.2.4.1. Utilización de recursos digitales para el estudio.

Tabla 41

P16. ¿Qué tipo de herramientas utilizas para ello?				
	Grupo 2: 10-14 años		Grupo 3: 15-18 años	
Opción	f	%	f	%
Internet: Buscadores y páginas web	8	50	10	71
CD interactivo	0	0	0	0
Enciclopedias digitales	1	6	1	7
Word,	7	44	3	21

Tabla 42

P15. ¿Te ayudas del ordenador o internet para realizar los deberes o estudiar?				
	Grupo 2: 10-14 años		Grupo 3: 15-18 años	
Opción	f	%	f	%
No contesta	0	0	0	0
No	6	30	9	43
Si	14	70	12	57
TOTAL	20	100	21	100

Power Point, Excel, etcetera.				
TOTAL	16	100	14	100

Autora: María Pichazaca

Fuente: Cuestionario 2 aplicado al grupo 2-3

Esencialmente lo que se logra es facilitar tareas en tiempo y recursos siempre y cuando no se llegue al abuso. Lo que normalmente se utiliza es el Internet, pues los jóvenes del Colegio “Juncal” en un 70% dicen que prefieren este medio para ayudar en sus trabajos investigativos o consultas académicas. En el mismo ámbito, los adolescentes del Colegio “Suscal”, en un 57%, dicen usar Internet con todas sus herramientas para realizar deberes. Mientras que el 71% de los primeros y el 50% de los segundo respondió que se apoyan en los buscadores y herramientas facilitadas por este medio para resolver sus actividades escolares.

Sin embargo, hay que decir que el principal inconveniente que logramos distinguir es que todas estas tecnologías no permiten la concentración en otras tareas que son igual o más importantes que el mero uso de las TIC's. Si bien hablábamos en el marco teórico de que la “generación interactiva” es a la vez la “generación multitarea” pues es capaz de realizar varias actividades a la vez. El problema quizás consista en la calidad del resultado final, es decir, que no siempre hacen todas esas actividades manera que se satisfagan los objetivos de aquellas actividades. Al respecto el informe de la Corporación Telefónica es el siguiente:

La recomendación para el desarrollo de futuras acciones formativas en este punto consiste diseñar y poner en práctica acciones formativas dirigidas a escolares de 6 a 18 años que les permitan administrar correctamente su capacidad multitarea frente a las pantallas. (Bringué & Sábada, 2011, pág. 261).

Esto último podría aplicarse a los encuestados, pues muchos dicen que ya ni siquiera comparten actividades que antes realizaban con cierta regularidad. En otras

palabras, si bien son capaces de desempeñarse en el mundo de las pantallas con absoluta solvencia y realizando varias cosas a la vez, al mismo tiempo han dejado de lado espacios de tiempo importante que lo utilizaban en el deporte o con la familia.

Es peligrosa la situación pues los desempeños en el ámbito escolar inclusive no serán necesariamente “auténticos” tal como lo recomiendan las teorías contemporáneas. La autenticidad es definida en base a las “características que adopten estos desempeños al ser planeados intencionalmente como ambientes de aprendizaje” (Ordóñez, s/f). Esto significa que si es que todo material que descarga, toda información que copia y pega, etc., por parte del estudiante se lo realiza en un ambiente virtual que pocas veces se asemeja a su realidad.

5.2.5 Uso de pantallas (televisión, celular, video juegos, computador) y pautas de consumo

Tabla 43

P62. El móvil te sirve principalmente para...				
	Grupo 2: 10-14 años		Grupo 3: 15-18 años	
Opción	f	%	f	%
Hablar	7	12	13	23
Enviar	7	12	13	23
Chatear	3	5	3	5
Navegar por	3	5	1	2
Jugar	5	9	5	9
Como reloj o	5	9	4	7
Ver fotos y /o	4	7	4	7
Hacer fotos	3	5	2	4
Grabar vídeos	3	5	3	5
Como agenda	4	7	2	4
Como calculadora	7	12	1	2
Escuchar	4	7	4	7
Ver la	0	0	0	0
Descargar	2	4	2	4
TOTAL	57	100	57	100

Tabla 44

P63. ¿Con que personas sueles comunicarte más con el móvil?				
	Grupo 2: 10-14 años		Grupo 3: 15-18 años	
Opción	f	%	f	%
Con mi padre	3	13	6	21
Con mi madre	5	22	2	7
Con mis hermanos/as	5	22	2	7
Con mis familiares	3	13	6	21
Con mis amigos/as	2	9	6	21
Con mi novio/a	5	22	7	24
TOTAL	23	100	29	100

Autora: María Pichazaca

Fuente: Cuestionario 2 aplicado al grupo 2-3

Sin embargo, vamos a detenernos en las dos cualidades básicas del celular: la llamada y la mensajería instantánea. Un 23% de los jóvenes del Colegio “Juncal” y un 13% de los adolescentes del Colegio “Suscal” dijeron usar el celular para hablar, mientras que un 23% de jóvenes y un 12% de adolescentes dijo que lo utilizaba en mensajería instantánea. En el caso de los adolescentes, las respuestas fueron más variadas que en la de los jóvenes porque ellos han sido parte fundamental de la transformación del celular en múltiples *gadgets*. La comunicación es parte fundamental de la actualidad y el celular es uno de los pilares acortando distancias y aumentándolas al mismo tiempo. Al establecer vínculos telefónicos desde cualquier lugar, los padres ganan seguridad pues pueden saber dónde están sus hijos y monitorearlos, e inclusive los hijos pueden llamar a sus familiares en casos de emergencia, pero al mismo tiempo, el celular afecta el contacto directo que existía y la confianza que muchas veces tenían los padres de familia con sus hijos, pues basta que se apague el celular o se lo deje en casa para que el mundo se desmorone.

Por otro lado, la mensajería instantánea ha hecho un enorme resquicio en el lenguaje pues los textos enviados carecen de todo tipo de ortografía o puntuación, al punto de que es otro tipo de lenguaje que muchas veces resulta indescifrable para generaciones anteriores. Su utilización ahora puede verse en la forma de escribir los trabajos investigativos o ensayos por parte de los estudiantes, por lo que la educación debe preocuparse por diferenciar los campos de aplicación de los distintos lenguajes, inclusive aquellos creados por la utilización de las TIC.

También su bajo costo y la facilidad de su adquisición han hecho que todos los hogares tengan uno, y que inclusive una sola persona mantenga varias líneas. *“En el caso de Ecuador, según los datos del MINTEL, el 80,1% de los hogares ecuatorianos poseían un celular en 2010, lo que suponía un incremento del 10,2% respecto a 2008.”* (Bringué & Sábada, 2011, pág. 117). Opiniones parecidas se pueden aplicar a los jóvenes con la diferencia de que estos últimos prácticamente nacieron con el origen del celular, viéndolo como un elemento que es parte de su vida común. Además el costo de adquisición y mantención tampoco es exagerado.

Su uso está ya totalmente naturalizado debido a que ya no se trata de un servicio para pocos o de adultos. Con más de 15 años de la existencia del servicio, los adolescentes ven a la telefonía celular con tanta naturalidad como sus padres ven a la telefonía fija. Por otra parte, el marcado descenso del costo de los terminales que se produjo en los últimos 3 años equipara la adquisición de un teléfono con el costo de un jean de marca y resulta bastante más barato que un par de zapatillas de moda. Se trata simplemente de un producto más que un joven puede desear y obtener. (Carrier y Asoc., 2006, pág. 11).

5.2.5.2. Posesión y uso de los videojuegos

Tabla 45

P71. Habitualmente ¿sueles jugar con videojuegos o juegos de ordenador?				
	Grupo 2: 10-14 años		Grupo 3: 15-18 años	
Opción	Frecuencia	%	Frecuencia	%
No contesta	0	0	1	5
No	15	75	15	71
Si	5	25	5	24
TOTAL	20	100	21	100

Autora: María Pichazaca

Fuente: Cuestionario 2 aplicado al grupo 2-3

En la población estudiada, son pocos los usuarios de los juegos de video, y más bien son minoría. Esto podría deberse principalmente al alto costo de los equipos que se encuentran por encima de los doscientos dólares y en el caso de las últimas consolas, los precios sobrepasan los ochocientos dólares, que se tornan inalcanzables para las muchas familias de Suscal y Cañar. El 71% de jóvenes y el 75% de adolescentes dicen no usar juegos de video.

Tabla 46

P72. De la siguiente lista selecciona la consola que tengas				
	Grupo 2: 10-14 años		Grupo 3: 15-18 años	
Opción	Frecuencia	%	Frecuencia	%
PlayStation 2	2	40	4	67
PlayStation 3	0	0	1	17
XBox 360	0	0	0	0
Wii	0	0	0	0
PSP	0	0	0	0
Nintendo DS	0	0	0	0
GameBoy	1	20	0	0
No tengo ninguna	2	40	1	17
TOTAL	5	100	6	100

Autora: María Pichazaca

Fuente: Cuestionario 2 aplicado al grupo 2-3

5.2.5.2.1 Videojuegos con consolas

Tabla 47

P73. ¿Juegas con la PlayStation 2?				
	Grupo 2: 10-14 años		Grupo 3: 15-18 años	
Opción	f	%	f	%
No contesta	15	75	16	76
No	3	15	0	0
Si	2	10	5	24
TOTAL	20	100	21	100

Autora: María Pichazaca

Fuente: Cuestionario 2 aplicado al grupo 2-3

Tabla 48

P74. Play Station2 ¿Tienes alguno de estos juegos?				
	Grupo 2: 10-14 años		Grupo 3: 15-18 años	
Opción	f	%	f	%
Pro Evolution Soccer 2008	1	14	3	38
Fifa 08	0	0	0	0
Need of speed: Pro Street	1	14	1	13
Pro Evolution Soccer	1	14	1	13
Fifa 09	1	14	0	0
Grand Theft Auto: San Andreas	1	14	1	13
God of War II	1	14	1	13
Los Simpson: el juego	1	14	0	0
Singstar: canciones	0	0	1	13
Ninguno	0	0	0	0
TOTAL	7	100	8	100

De aquellos que respondieron tener un PlayStation II (40%), tres dijeron no jugar con la consola. Y entre los que respondieron afirmativamente, se nota que existen varias preferencias que a la vez presentan un rango bastante amplio de opciones en cuanto a juegos, ya que están entre aquellos juegos de deportes como Pro Evolution o FIFA hasta juegos de batalla como God of War, entre otros.

Tabla 49

P75. ¿Juegas con la PlayStation 3?				
	Grupo 2: 10-14 años		Grupo 3: 15-18 años	
Opción	f	%	f	%
No contesta	15	75	16	76
No	5	25	2	10
Si	0	0	3	14
TOTAL	20	100	21	100

Tabla 50

P76. PlayStation3 ¿Tienes alguno de estos juegos?				
	Grupo 2: 10-14 años		Grupo 3: 15-18 años	
Opción	f	%	f	%
Pro Evolution Soccer 2009	0	0	2	67
Call of Duty: Modern Warfare	0	0	1	33
TOTAL	0	0	3	100

Tabla 51

P77. ¿Juegas con la XBOX 3600?				
	Grupo 2: 10-14 años		Grupo 3: 15-18 años	
Opción	f	%	f	%
No contesta	15	75	16	76
No	5	25	3	14
Si	0	0	2	10
TOTAL	20	100	21	100

Tabla 52

P78. XBOX 360: ¿Tienes alguno de estos juegos?				
	Grupo 2: 10-14 años		Grupo 3: 15-18 años	
Opción	f	%	f	%
Gears of war classics	0	0	1	50
Assasin's creed	0	0	1	50
TOTAL	0	0	2	100

Autora: María Pichazaca

Fuente: Cuestionario 2 aplicado al grupo 2-3

Sin embargo, aquellos que contestaron que poseen consolas, se atañen a las modas desde las que se forman las comunidades de juegos virtuales, en las que

se puede observar principalmente juegos de estrategia y batalla. La mayoría presentan elementos violentos, como por ejemplo el 50% de los jóvenes juegan videojuegos de estrategia y batalla, mientras que el otro 50% lo hace con juegos de comunidad virtual que básicamente son para un jugador, virtualizando la vida real y dejando la interacción real de lado. Los juegos en su mayoría promueven la competencia, y a nuestro parecer, es la mejor actitud que desarrollan las consolas y los juegos virtuales, pero al mismo tiempo es lo más peligroso, ya que puede producir adicción.

Tabla 53

P81. ¿Juegas con la PSP?				
	Grupo 2: 10-14 años		Grupo 3: 15- 18 años	
Opción	f	%	f	%
No contesta	15	75	16	76
No	5	25	4	19
Si	0	0	1	5
TOTAL	20	100	21	100

Tabla 54

P82. PSP: ¿Tienes algunos de estos juegos?				
	Grupo 2: 10- 14 años		Grupo 3: 15- 18 años	
Opción	f	%	f	%
Final Fantasy VII: Crisis Core	0	0	1	100
TOTAL	0	0	1	100

Tabla 55

P83. ¿Juegas con la Nintendo DS?				
	Grupo 2: 10-14 años		Grupo 3: 15- 18 años	
Opción	f	%	f	%
No contesta	15	75	16	76
No	5	25	5	24
Si	0	0	0	0
TOTAL	20	100	21	100

Tabla 56

P84. Nintendo DS: ¿Tienes alguno de estos Juegos?				
	Grupo 2: 10-14 años		Grupo 3: 15- 18 años	
Opción	f	%	f	%
New Super Mario Bross	0		0	0
Cocina conmigo	0		0	0
Macia en acción	0		0	0
42 juegos de siempre	0		0	0
Imagina ser mamá	0		0	0
Ninguno	0		0	0
TOTAL	0		0	0

Autora: María Pichazaca

Fuente: Cuestionario 2 aplicado al grupo 2-3

Tabla 57

P85. ¿Juegas con los Gameboy?				
Opción	Grupo 2: 10-14 años		Grupo 3: 15-18 años	
	f	%	f	%
No contesta	15	75	16	76
No	5	25	5	24
TOTAL	20	100	21	100

Tabla 58

P86. GameBoy: ¿Tienes alguno de estos juegos?				
Opción	Grupo 2: 10-14 años		Grupo 3: 15-18 años	
	f	%	f	%
Super Mario	0	0	0	0
Boktai: The Sun Is in Your Hand	0	0	0	0
PoKémonYellow	0	0	0	0
Final Fantasy Tactics A	0	0	0	0
Legend of Zelda: Py	0	0	0	0
Mario Tennis	0	0	0	0
DragonBall Z	0	0	0	0
Asterix y Obelix	0	0	0	0
Los Sims toman la calle	0	0	0	0
Pokémon Esmeralda	0	0	0	0
Ninguno	0	0	0	0
TOTAL	0	0	0	0

Autora: María Pichazaca

Fuente: Cuestionario 2 aplicado al grupo 2-3

Ninguno de los estudiantes de los grupos estudiados respondió tener un PSP, Nintendo DS o un GameBoy por lo que se presume que estas mini-consolas no son tan populares, aunque esto ya se podría inferir del análisis general de videojuegos.

Tabla 59

P87. ¿Juegas con el ordenador?				
Opción	Grupo 2: 10-14 años (Aplicado a 7mo.de EGB)		Grupo 3: 15-18 años (Aplicado a 2do de Bachillerato)	
	f	%	f	%
No contesta	15	75	16	76
No	2	10	5	24
Si	3	15	0	0
TOTAL	20	100	21	100

Autora: María Pichazaca

Fuente: Cuestionario 2 aplicado al grupo 2-3

Tabla 60

P88. Ordenador: ¿Tienes alguno de estos Juegos?				
Opción	Grupo 2: 10-14 años (Aplicado a 7mo.de EGB)		Grupo 3: 15-18 años (Aplicado a 2do de Bachillerato)	
	f	%	f	%
Los Simsmegaluxe	1	33	0	0
World of Warcraft	0	0	0	0
Activa tu mente	1	33	0	0
Ninguno	1	33	1	100
TOTAL	3	100	1	100

Las respuestas en el caso de los que juegan con la computadora son pobres en cuanto a su uso, ya que son pocos los jóvenes y adolescentes que realmente le dan un uso lúdico en ese aspecto. Apenas son tres quienes dicen jugar con el ordenador y lo más popular en cuando a juegos fueron los Sims y Activa tu Mente, que son juegos de interacción con avatares.

5.2.5.3. Competencia entre pantallas.

Tabla 61

P119. De cada pareja de cosas que te presentamos a continuación ¿qué te gusta más?		
Opción	Frecuencia	%
No contesta	0	0
Internet	9	45
Televisión	6	30
No lo se	5	25
TOTAL	20	100

Tabla 62

P120. De cada pareja de cosas que te presentamos a continuación ¿qué te gusta más?		
Opción	Frecuencia	%
No contesta	1	5
Internet	10	50
Teléfono móvil	6	30
No lo se	3	15
TOTAL	20	100

Tabla 63

P121. De cada pareja de cosas que te presentamos a continuación ¿qué te gusta más?		
Opción	Frecuencia	%
No contesta	0	0
Internet	9	45
Video juegos	5	25
No lo se	6	30
TOTAL	20	100

Tabla 64

P122. De cada pareja de cosas que te presentamos a continuación ¿qué te gusta más?		
Opción	Frecuencia	%
No contesta	0	0
Video juegos	2	10
Televisión	8	40
No lo se	10	50
TOTAL	20	100

Tabla 65

P123. De cada pareja de cosas que te presentamos a continuación ¿qué te gusta más?		
Opción	Frecuencia	%
No contesta	0	0
1. Teléfono móvil	8	40
2. Televisión	5	25
No lo se	7	35
TOTAL	20	100

Tabla 66

P124. De cada pareja de cosas que te presentamos a continuación ¿qué te gusta más?		
Opción	Frecuencia	%
No contesta	0	0
Teléfono móvil	7	35
Mp3/ Mp4/ iPod	4	20
No lo se	9	45
TOTAL	20	100

Tabla 67

P125. De cada pareja de cosas que te presentamos a continuación ¿qué te gusta más?		
Opción	Frecuencia	%
No contesta	0	0
Teléfono móvil	9	45
Video juegos	3	15
No lo se	8	40
TOTAL	20	100

Tabla 68

P126. De cada pareja de cosas que te presentamos a continuación ¿qué te gusta más?		
Opción	Frecuencia	%
No contesta	0	0
Wii	0	0
PlayStation 3	4	20
No lo se	16	80
TOTAL	20	100

Tabla 69

P127. De cada pareja de cosas que te presentamos a continuación ¿qué te gusta más?		
Opción	Frecuencia	%
No contesta	0	0
PSP	1	5
Nintendo DS	2	10
No lo se	17	85
TOTAL	20	100

Autora: María Pichazaca

Fuente: Cuestionario 2 aplicado al grupo 2 (10-14 años de edad)

En el caso del grupo de la Unidad Educativa Intercultural Bilingüe “Suscal” se puede notar una preferencia por el Internet, la televisión y el teléfono móvil como los medios interactivos preferidos en este grupo como se puede analizar en las tablas anteriores.

Tabla 70

P119. De cada pareja de cosas que te presentamos a continuación ¿qué te gusta más?		
Opción	Frecuencia	%
No contesta	1	5
Internet	12	57
Televisión	3	14
No lo se	5	24
TOTAL	21	100

Tabla 71

P120. De cada pareja de cosas que te presentamos a continuación ¿qué te gusta más?		
Opción	Frecuencia	%
No contesta	1	5
Internet	9	43
Teléfono móvil	9	43
No lo se	2	10
TOTAL	21	100

Tabla 72

P121. De cada pareja de cosas que te presentamos a continuación ¿qué te gusta más?		
Opción	Frecuencia	%
No contesta	0	0
Internet	12	57
Video juegos	4	19
No lo se	5	24
TOTAL	21	100

Tabla 73

P122. De cada pareja de cosas que te presentamos a continuación ¿qué te gusta más?		
Opción	Frecuencia	%
No contesta	0	0
Video juegos	4	19
Televisión	13	62
No lo se	4	19
TOTAL	21	100

Tabla 74

P123. De cada pareja de cosas que te presentamos a continuación ¿qué te gusta más?		
Opción	Frecuencia	%
No contesta	1	5
1. Teléfono móvil	12	57
2. Televisión	6	29
No lo se	2	10
TOTAL	21	100

Tabla 75

P124. De cada pareja de cosas que te presentamos a continuación ¿qué te gusta más?		
Opción	Frecuencia	%
No contesta	0	0
Teléfono móvil	10	48
Mp3/ Mp4/ iPod	7	33
No lo se	4	19
TOTAL	21	100

Tabla 76

P125. De cada pareja de cosas que te presentamos a continuación ¿qué te gusta más?		
Opción	Frecuencia	%
No contesta	0	0
Teléfono móvil	13	62
Video juegos	5	24
No lo se	3	14
TOTAL	21	100

Tabla 77

P126. De cada pareja de cosas que te presentamos a continuación ¿qué te gusta más?		
Opción	Frecuencia	%
No contesta	0	0
Wii	1	5
PlayStation 3	6	29
No lo se	14	67
TOTAL	21	100

Tabla 78

P127. De cada pareja de cosas que te presentamos a continuación ¿qué te gusta más?		
Opción	Frecuencia	%
No contesta	1	5
PSP	0	0
Nintendo DS	0	0
No lo se	20	95
TOTAL	21	100

Autora: María Pichazaca

Fuente: Cuestionario 2 aplicado al grupo 3 (15-18 años de edad)

Efectivamente, en los jóvenes también se da el caso particular de que se elige el Internet como lo más popular por sobre el televisor y el celular. Si bien la población estudiada no se encuentra constantemente involucrados con los procesos tecnológicos es elemental que están en un proceso de introducción a las mismas y que poco las generaciones venideras se encontrarán completamente inmersas en el proceso gracias, en parte, al ejemplo recibido por parte de estos grupos.

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

5.2.6.1. Opciones de ocio

Tabla 79

P7. ¿Qué es lo que más te gustaría hacer hoy después de cenar?				
Opción	Grupo 2: 10-14 años		Grupo 3: 15-18 años	
	f	%	F	%
Irme a mi habitación a leer, navegar	4	20	8	38
Navegar, jugar, ver la tele con mi familia	0	0	0	0
Leer, estudiar, irme a dormir	14	70	11	52
Hablar con mi familia	2	10	2	10

TOTAL	20	100	21	100
--------------	----	-----	----	-----

Autora: María Pichazaca

Fuente: Cuestionario 2 aplicado al grupo 2-3

Hay algo que marca cierta distancia entre la población estudiada y aquellos datos del estudio de la Corporación Telefónica, en el caso de los niños y jóvenes de la muestra aceptaron que se encontraban constantemente en contacto con las distintas formas de pantallas, por sobre el 60% en la mayoría de casos. Mientras tanto, la población de jóvenes investigada del Colegio “Juncal”, en un 52% prefiere leer, estudiar o dormir, y cerca de un 38% prefiere navegar en Internet en su dormitorio, mientras en el caso de los adolescentes apenas un 20% prefiere ir a la habitación a leer o navegar en Internet. El acceso a las comunicaciones en las distintas partes del Ecuador sí dificulta que se obtengan resultados similares de ambos trabajos investigativos, por lo que se podría decir que la “generación interactiva” del cantón Suscal es menor en cantidad a la de otras partes del país. Además cabe anotar una observación sobre este punto, ya que quizás si la pregunta hubiese sido sobre las actividades que realiza después del almuerzo hubiera habido ciertos cambios en la estadística, pues es en la tarde cuando mayoritariamente se dedican los jóvenes y adolescentes a navegar en Internet.

Tabla 80

P8. ¿Qué lees?				
	Grupo 2: 10-14 años		Grupo 3: 15-18 años	
Opción	Frecuencia	%	Frecuencia	%
No contesta	1	5	0	0
Nada	0	0	0	0
Sólo las lecturas obligatorias del colegio	10	50	10	48
Otras lecturas: libros, revistas o comics	9	45	11	52
TOTAL	20	100	21	100

Autora: María Pichazaca

Fuente: Cuestionario 2 aplicado al grupo 2-3

En este panorama, no es de sorprenderse que un 48% de los encuestados del Colegio “Juncal” y un 50% de los adolescentes del Colegio “Suscal” confesaran que sólo lee las lecturas obligatorias del colegio, pero hay que recordar que una gran parte de las tareas investigativas no obligan a leer un texto entero. El problema radica básicamente en que la habilidad de abstracción adquirida hace mucho tiempo se está siendo reemplazada por la actividad visual. Antiguamente, la lectura constituía parte muy importante de la capacidad para atrapar conocimientos e interiorizarlos, es decir, que mientras más se leía más se hacía trabajar la parte del cerebro capaz de “dibujar” lo que se describía para que posteriormente se logre tener un “mapa” mental de dicho conocimiento. Con la “visualización” de la información, ya no es necesario que se realice dicho proceso, pues basta una sola mirada para que el estudiante quede impregnado del conocimiento, sin haber pasado por el esfuerzo imaginativo.

5.2.6.3. Horas de estudio diario y fines de semana.

Tabla 81

P9. ¿Cuántas horas al día estudias o haces la tarea entre semana?				
Opción	Grupo 2: 10-14 años		Grupo 3: 15-18 años	
	f	%	F	%
No contesta	0	0	0	0
Nada	1	5	0	0
30 minutos	0	14	1	5
Entre 30 minutos y una hora	2	43	12	57
Entre una y dos horas	7	21	5	24
Entre dos y tres horas	3	0	3	14
Más de tres horas	7	21	0	0
TOTAL	20	100	21	100

Autora: María Pichazaca

Fuente: Cuestionario 2 aplicado al grupo 2-3

Tabla 82

P10. Cuántas horas al día estudias o haces la tarea los fines de semana				
Opción	Grupo 2: 10-14 años		Grupo 3: 15-18 años	
	F	%	f	%
Nada	0	0	3	14
30 minutos	0	0	4	19
Entre 30 minutos y una hora	6	30	3	14
Entre una y dos horas	7	35	10	48
Entre dos y tres horas	3	15	0	0
Más de tres horas	4	20	1	5
TOTAL	20	100	21	100

Un 48% de los jóvenes del Colegio “Juncal” dice que dedica entre una y dos horas a la realización de sus tareas y estudios durante los fines de semana mientras que entre semana un 57% dice que le dedica entre 30 minutos y una hora. En los adolescentes resulta algo similar pues un 43% dice que le dedica entre 30 minutos y una hora y los fines de semana un 35% le dedica entre una y dos horas. Por lo tanto, se mantiene cierta formalidad al respecto y el academicismo propio de nuestra educación en el que sobreviven los trabajos y deberes en lugar de actividades extracurriculares como laboratorios, clubes, y grupos de estudio, hace que sea normal que todos los estudiantes dediquen esa cantidad de tiempo a realizar deberes.

Tabla 83

P89. De lunes a viernes ¿Cuánto tiempo utilizas diariamente los videojuegos?				
	Grupo 2: 10-14 años		Grupo 3: 15-18 años	
Opción	F	%	f	%
Menos de una	3	15	3	14
Entre una hora	1	5	2	10
Más de dos	1	5	0	0
No lo se	0	0	0	0
Nada	0	0	0	0
TOTAL	20	100	21	100

Autora: María Pichazaca
Fuente: Cuestionario 2 aplicado al grupo 2-3

Tabla 84

P90. El sábado o el domingo ¿Cuánto tiempo utilizas diariamente los videojuegos?				
	Grupo 2: 10-14 años		Grupo 3: 15-18 años	
Opción	f	%	f	%
No contesta	15	75	16	76
Menos de una	3	15	1	5
Entre una hora	1	5	1	5
Más de dos	0	0	3	14
No lo se	0	0	0	0
Nada	1	5	0	0
TOTAL	20	100	21	100

Del grupo analizado, tres adolescentes y tres jóvenes dicen utilizar menos de una hora para jugar videojuegos entre semana, mientras que en los fines de semana la situación no varía mucho pues entre los adolescentes los mismos tres dicen jugar menos de media hora y los jóvenes más de dos horas. Realmente los datos en el campo de los videojuegos no resultaron problemáticos, puesto que en no existe en los estudiantes objeto de estudio una propensión a jugar en consolas.

5.2.6.5. Juegos pirateados

Tabla 85

P91. ¿Tienes juegos pirateados?				
	Grupo 2: 10-14 años		Grupo 3: 15-18 años	
Opción	f	%	F	%
No contesta	15	75	16	76
No, ninguno (pasa a la pregunta 92)	5	25	2	10
Sí, tengo alguno	0	0	3	14
Sí, casi todos los que tengo	0	0	0	0
TOTAL	20	100	21	100

Autora: María Pichazaca

Fuente: Cuestionario 2 aplicado al grupo 2-3

Lo mismo sucede con los juegos piratas, puesto que ninguno confesó tenerlos, y si es que los tienen posiblemente ocultaron sus respuestas ya que el hecho de tener cosas piratas no es bien visto en la sociedad. Lo mismo sucedería en otras poblaciones del país.

5.3. Redes sociales y mediación familiar

Las redes sociales deben volverse un medio perfecto para que la familia se conforme como aquel filtro de criterios y contenidos. Actualmente es importante la forma en la que se organizan reuniones a través de las redes sociales y mensajes de texto. La dinámica con que se transmiten las ideas y se despliegan funciones mediante estos artefactos ha hecho que el teléfono se vuelva un obstáculo. Cuando se usa de manera coherente todos los recursos necesarios para el involucramiento de la familia en las redes sociales, los resultados probablemente serán realmente sorprendentes.

Las experiencias deberían enriquecerse y la familia debería fortalecerse. El alcance de las redes sociales puede establecer puentes entre familias lejanas que debido a la distancia espacial física no se han visto y no han podido comunicarse. Un simple mensaje en los “muros” de los integrantes, y se puede organizar una

reunión en cuestión de minutos. Lo mismo podría hacer la familia más cercana, ¿por qué no pensar en un padre de familia recordando a su hijo o hija hacer sus tareas publicándolo en la página de la red social?

5.3.1. Relación de las tecnologías con el entorno familiar en el grupo de niños

Desde la aparición de la televisión, siempre se pensó en la denominada “programación familiar”, en la que se suponía que toda la familia participaría, pero luego se terminó optando por programas para niños, para adultos, para jóvenes, para amas de casa, con el objetivo de que la audiencia esté pegada todo el día. Algo parecido sucedió con el celular, pues se creyó que la familia estaría más conectada y comunicada, pero resultó en la pérdida del contacto físico-emocional propio de la relación familiar. En definitiva, el entorno familiar se ha transformado drásticamente a partir de las tecnologías, no siempre para mal, pues ya se habló de cómo las TIC’s han juntado a las familias transnacionales, tan importantes en el Ecuador, y precisamente esto último es lo que se debe potenciar.

5.3.1.1. Compañía frente a la TV

Tabla 86

P105. ¿Cuándo ves la tele sueles estar con?		
Opción	Frecuencia	%
Solo	8	35
Mi padre	1	4
Mi madre	4	17
Algún hermano/a	7	30
Otro familiar	1	4
Un amigo/a	1	4
Otras personas	1	4
TOTAL	23	100

Autora: María Pichazaca

Fuente: Cuestionario 2 aplicado al grupo 2-3

La población de niños investigada de la Escuela “Rumiñahui” en un 35% dijo que mira televisión sin compañía de nadie o en compañía de su hermano (30%) por lo que se recalca la necesidad de cambiar las prácticas en este sentido. La supervisión de los padres de familia debe ser constante para no exponerlos a contenidos que no podrán ser explicados oportunamente.

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

Las políticas de protección estatal son importantes para guiar correctamente el uso de las tecnologías, pero la familia es el núcleo que transmite e interioriza aquellas políticas y las aplica como normas morales o éticas. Ya no son aquellos tiempos en los que era sencillo detectar un comportamiento extraño del hijo o apagar el televisor, y las maneras en las que se pueden perder aquellas normas de protección son variadas e incluso creativas en muchos sentidos.

5.3.2.1. Aparatos de juego

Tabla 87

P18. ¿Con qué aparatos juegas?		
Opción	Frecuencia	%
PlayStation2	2	33
PlayStation 3	1	17
Xbox 360	0	0
Wii	0	0
PSP	0	0
Nintendo DS	0	0
GameBoy	1	17
Ordenador	2	33
TOTAL	6	100

Autora: María Pichazaca
 Fuente: Cuestionario 1 aplicado al grupo 1 (6-9 años de edad)

Muy pocos son los niños del grupo de estudio que poseen algún tipo de consola, apenas dos tienen un PlayStation II, uno un PlayStation III, uno un GameBoy, y dos se divierten con el ordenador. Por lo que se infiere que las prácticas con estos sistemas de diversión no afectan significativamente en el tiempo que pasa el niño con su familia aunque se debería tomar ciertas precauciones con aquellos que sí los tienen estableciendo horarios de juego y supervisando aquellos juegos que no son apropiados para niños entre ocho y nueve años.

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

5.3.3.1. Juegos en red

Tabla 88

P17. ¿Juegas con videojuegos o juegos de ordenador?		
Opción	Frecuencia	%
No contesta	1	5
No	13	68
Si	5	26
TOTAL	19	100

Autora: María Pichazaca

Fuente: Cuestionario 1 aplicado al grupo 1 (6-9 años de edad)

Algo parecido sucede con los juegos en Internet pues no son muy comunes. Un 68% dijo que utilizaba juegos en red para divertirse, por lo que la situación es la misma que en el análisis anterior, es decir, que se deben tomar ciertas precauciones con aquellos niños y niñas que ya se encuentran involucrados en el mundo de los juegos ya que a futuro podría afectar su desempeño en el campo del estudio y familiar.

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

Otro aspecto realmente importante, es la parte económica. Ya los niños son administradores de dinero por una u otra circunstancia y los adolescentes y jóvenes necesitan recursos para su entretenimiento o labores más serias como lo académico. Ya se enunciaba que los precios adquisitivos de las tecnologías van disminuyendo.

5.3.4.1. Televisores existentes en los hogares de los niños encuestados.

Tabla 89

P21. ¿Cuántos televisores hay en tu casa?				
	Grupo 2: 10-14 años		Grupo 3: 15-18 años	
Opción	f	%	F	%
Ninguno	0	0	0	0
Uno	2	10	4	19
Dos	11	55	7	33
Tres	4	20	8	38
Cuatro o más	3	15	2	10
TOTAL	20	100	0	0

Autora: María Pichazaca

Fuente: Cuestionario 2 aplicado al grupo 2-3

En el grupo de adolescentes un 10% respondió que posee apenas un televisor en casa al igual que el grupo de jóvenes, lo que va en contra de la tendencia actual a poseer un televisor en cada cuarto. Los recursos económicos de la población estudiada posiblemente no son suficientemente solventes como para adquirir más de un televisor. Los demás estudiantes respondieron que poseen dos televisores en sus hogares, lo que tampoco significa una cifra muy alta.

5.3.5. Relación de las tecnologías con el entorno familiar. (Grupos 2 y 3)

5.3.5.1. Tipos de ayuda para hacer las tareas, cuales son y en qué lugar haces la tarea.

Tabla 90

P12. ¿Tienes algún tipo de ayuda a la hora de hacer la tarea?				
	Grupo 2: 10-14 años		Grupo 3: 15-18 años	
Opción	f	%	f	%
No contesta	0	0	0	0
No	12	60	15	71
Si	8	40	6	29
TOTAL	20	100	21	100

Tabla 91

P13. ¿Qué ayudas recibes a la hora de hacer la tarea?				
	Grupo 2: 10-14 años		Grupo 3: 15-18 años	
Opción	f	%	f	%
Voy a una academia	0	0	0	0
Tengo un profesor	0	0	1	17
Me ayudan mis	6	50	5	83
Me ayuda mi padre	3	25	0	0
Me ayuda mi madre	3	25	0	0
TOTAL	12	100	6	100

Tabla 92

P14. Cuando haces la tarea en casa ¿en qué lugar la haces habitualmente?				
	Grupo 2: 10-14 años		Grupo 3: 15-18 años	
Opción	f	%	F	%
En mi habitación	15	75	18	86
En la habitación de	0	0	0	0
En una sala de	4	20	1	5
En la sala de estar	1	5	2	10
En la cocina	0	0	0	0
TOTAL	20	100	21	100

Autora: María Pichazaca

Fuente: Cuestionario 2 aplicado al grupo 2-3.

La población estudiada tanto en adolescentes como en jóvenes ya que un 75% en el un caso y un 86% en el otro caso, realizan sus tareas en su habitación. Además el 40% de adolescentes y el 29% de jóvenes confiesan

recibir ayuda, principalmente por parte de su familia, es decir, hermanos, padres o madres.

5.3.5.2. Ubicación del ordenador en casa

Tabla 93

P19. ¿Tienes ordenador en casa?				
	Grupo 2: 10-14 años		Grupo 3: 15-18 años	
Opción	f	%	f	%
No contesta	0	0	1	5
No	16	80	12	57
Si	4	20	8	38
TOTAL	20	100	21	100

Tabla 94

P20. ¿Dónde está el ordenador que más utilizas en tu casa?				
	Grupo 2: 10-14 años		Grupo 3: 15-18 años	
Opción	f	%	f	%
No contesta	16	80	11	52
En mi habitación	2	10	5	24
En la habitación de un hermano/a	1	5	2	10
En la habitación de mis padres	0	0	0	0
En la sala de estar	1	5	1	5
En un cuarto de trabajo, estudio o similar	0	0	2	10
Es portátil	0	0	0	0
TOTAL	20	100	21	100

Autora: María Pichazaca

Fuente: Cuestionario 2 aplicado al grupo 2-3

En este punto se evidencia nuevamente que la población estudiada en la Unidad Educativa Intercultural Bilingüe “Suscal” y en el Colegio Nocturno Intercultural Bilingüe “Juncal”, no se encuentran totalmente implementadas, pues un 20% en el caso de los adolescentes y un 38% en el caso de los jóvenes respondieron negativamente a la pregunta sobre la posesión de un ordenador en

el hogar. De estos existe un 10% de adolescentes y un 24% de jóvenes que dicen poseer el ordenador en su habitación. La disparidad con otras regiones del Ecuador en este sentido es alarmante puesto que se estarían cerrando posibilidades para el futuro para estos chicos y chicas por el simple hecho de no poseer un ordenador en su hogar, más aún cuando prácticamente es una exigencia en la actualidad.

5.3.5.3. Mediación familiar

5.3.5.3.1 Conflictos familiares por el uso de TV

Tabla 95

P108. ¿Discutes con tus padres por el uso que haces de la TV?				
	Grupo 2: 10-14 años		Grupo 3: 15-18 años	
Opción	F	%	f	%
No contesta	2	10	2	10
No	6	30	11	52
Si	12	60	8	38
TOTAL	20	100	21	100

Tabla 96

P110. ¿Te castigan o premian con la tele?				
	Grupo 2: 10-14 años		Grupo 3: 15-18 años	
Opción	F	%	f	%
No contesta	2	10	2	10
No	9	45	12	57
Si	9	45	7	33
TOTAL	20	100	21	100

Autora: María Pichazaca

Fuente: Cuestionario 2 aplicado al grupo 2-3

El porcentaje de discusiones se eleva un tanto cuando tiene que ver con el uso del televisor, pues las generaciones más antiguas crecieron con el televisor, y saben cómo usarlo. Además las mujeres tienen programas televisivos establecidos tales como telenovelas o series, mientras que los hombres adultos se distraen con el deporte o se informan con el noticiario. Además cabe recordar, que la mayoría de

estudiantes entrevistados dijo tener un solo televisor. De esta manera, en el caso de los adolescentes del Colegio “Suscal”, un 60% dice discutir por el uso del televisor, y en el caso de los jóvenes del Colegio “Juncal”, un 38%. Inclusive un 45% en el caso de los adolescentes y un 33% de los jóvenes dijeron ser castigados o premiados con la televisión.

El entorno familiar debe ser un ámbito de aprendizaje en el que se logre consensos de uso, y en el que se organicen momentos en el que todos los miembros participen del uso. Intentar que el tiempo invertido en las TIC's sea necesariamente un espacio de participación de toda la familia, y no se caiga en la aquella creencia de que las TIC's son liberarse, en cierto modo, precisamente de la familia.

En pocas palabras, un entorno de socialización propio de la sociedad de consumo, en familias monoparentales o familias nucleares con una estructura más igualitaria, una marcada orientación hacia los hijos e hijas, preferencia por los derechos individuales sobre los colectivos e inclinación a la privacidad doméstica, que conjuntamente con el alargamiento de la vida en el domicilio familiar de una juventud ‘más precoz’, ha hecho que ésta encuentre en las TIC un ámbito de libertad. (Rubio Gil, 2010, pág. 205).

Las familias constituyen la mejor forma de apoyo, ya no sólo en términos de supervisión y control sino como activos partícipes en la congruente alfabetización en las TIC's. El peligro consiste más que nada en la cada vez menor dependencia de los niños y jóvenes respecto a la familia, ya que desde pequeños son puestos al frente de un televisor y al crecer van adquiriendo destrezas en videojuegos, y posteriormente comienzan a poseer un celular e incursionan en el Internet.

Hay que reconocer que los niños ya no dependen enteramente de su familia. Contrario a lo que pudiera creerse, los medios de comunicación parecen tener una mayor y más directa influencia sobre el comportamiento de los niños que la que pudiera tener la madre o el profesor en el aula de clase. (Iriarte Díazgranados, 2007, pág. 220).

El puente familiar debe traspasar aquellas barreras de las TIC's, buscar acciones que lleven al aprovechamiento de sus facilidades, y no para el rompimiento del entorno familiar.

Tabla 97

P111. Cuando ves la televisión en familia ¿quién decide qué programa mirar?				
	Grupo 2: 10-14 años		Grupo 3: 15-18 años	
Opción	f	%	F	%
No contesta	2	10	2	10
Yo mismo	6	30	6	29
Mis hermanos/as	1	5	6	29
Mi padre	2	10	3	14
Mi madre	1	5	3	14
Entre todos, lo negociamos	8	40	1	5
TOTAL	20	100	21	100

Autora: María Pichazaca

Fuente: Cuestionario 2 aplicado al grupo 2-3

Además se puede notar que existe cierta preferencia por establecer ámbitos de negociación en los que se establecen lo que se va a ver de la programación. Un 40% de los adolescentes respondió de esta manera, sin embargo, un 30% de los adolescentes y un 29% de los jóvenes dijeron que ellos elijen lo que desean ver. Los padres no tienen mucho control sobre la programación pues, como se puede ver en la Tabla 82, la decisión sobre la programación por parte de los padres en ninguno de los casos supera el 14%.

Tabla 98

P113. ¿Hay algún programa que tus padres no te dejen ver?				
Opción	Grupo 2: 10-14 años		Grupo 3: 15-18 años	
	f	%	f	%
No	2	10	2	10
Me dejan	9	45	7	33
Si hay	9	45	12	57
TOTAL	20	100	21	100

Autora: María Pichazaca
Fuente: Cuestionario 2 aplicado al grupo 2-3

Tabla 99

P109. ¿Por qué motivos?				
Opción	Grupo 2: 10-14 años		Grupo 3: 15-18 años	
	f	%	f	%
Por el tiempo que paso viendo la tele	7	50	6	60
Por el momento del día en el veo la tele.	4	29	3	30
Por los programas que veo	3	21	1	10
TOTAL	14	100	10	100

Existe, no obstante, cierto control todavía en cuanto a su uso que si es dominado por parte de los padres de familia, ya que existen programas que no les permiten ver por diversas circunstancias. Un 45% de los adolescentes y un 57% de los jóvenes respondieron en este sentido por varias razones, como el tiempo que mira televisión (50% adolescentes/60% jóvenes) o por la hora del día (29% adolescentes/30% jóvenes).

Tabla 100

P114. ¿Qué programación te prohíben ver?				
Opción	Grupo 2: 10-14 años		Grupo 3: 15-18 años	
	F	%	f	%
Películas	14	29	12	24
Dibujos	4	8	4	8
Deportes	5	10	10	20
Series	0	0	2	4
Concursos	2	4	2	4
Document	3	6	3	6
Noticias	10	21	12	24
Programas	8	17	4	8
Reality	2	4	1	2
TOTAL	48	100	50	100

Autora: María Pichazaca
Fuente: Cuestionario 2 aplicado al grupo 2-3

Un 29% de los adolescentes y un 24% de los jóvenes respondieron que no les permiten ver películas seguramente por su contenido de violencia o sexo explícito. Estas prácticas deberían variar un poco y considerar ciertos momentos en los que se podría permitirles ver este tipo de películas pues la negación puede motivar curiosidad y que busquen satisfacerla a través de otros medios. Lo principal sería más bien el acompañamiento durante este tipo de actividades, lo que también cabría para las noticias que también no son permitidas debido a las imágenes fuertes que se enseñan. Esto nos lleva a otra consideración pues si bien existen películas y noticias que no se les permite ver, si existen dibujos animados, series y novelas con contenidos similares que sí se les permite ver o sencillamente sin descuidados.

5.3.5.3.2 Conflictos familiares por el uso de internet

Tabla 101

P46. ¿Discutes con tus padres por el uso del internet				
	Grupo 2: 10-14 años		Grupo 3: 15-18 años	
Opción	f	%	f	%
No contesta	2	10	4	19
No	15	75	13	62
Sí	3	15	4	19
TOTAL	20	100	21	100

Tabla 102

P48. ¿Te castigan o premian con el uso del Internet?				
	Grupo 2: 10-14 años		Grupo 3: 15-18 años	
Opción	f	%	f	%
No contesta	2	10	4	19
No	14	70	9	43
Sí	4	20	8	38
TOTAL	20	100	21	100

Tabla 103

P47. ¿Por qué motivos?				
	Grupo 2: 10-14 años		Grupo 3: 15-18 años	
Opción	f	%	f	%
Por el tiempo que paso conectado/a	3	75	3	60
Por el momento del día en que me conecto	1	25	2	40
TOTAL	4	100	5	100

Autora: María Pichazaca

Fuente: Cuestionario 2 aplicado al grupo 2-3

Lo rescatable de la encuesta en este punto es que la mayoría, un 62%, de estudiantes del Colegio “Juncal” dijeron que no pelean con sus familias por el uso de Internet aunque también existe un 19% que dice hacerlo. Igualmente, un 75% de los estudiantes del Colegio Suscal, dijeron que tampoco pelean. En el grupo investigado parece no existir demasiada disputa en torno a este asunto probablemente debido a que la generación juvenil es la que se encarga de la tecnología. Asimismo, el castigo o premio con el Internet en ambos casos no supera el 20% y los casos se dan por lo mismo que la televisión, es decir, por el tiempo excesivo de uso o por los contenidos.

Tabla 104

P45. ¿Estás de acuerdo con alguna de las siguientes situaciones?				
Opción	Grupo 2: 10-14 años		Grupo 3: 15-18 años	
	f	%	f	%
Me pongo nervioso o me enfado cuando no puedo o no me dejan navegar	3	14	5	25
Creo que puedo poner cualquier foto/video mía en internet	6	29	4	20
Creo que puedo poner cualquier foto/video de mis amigos o familiares en internet	3	14	4	20
No hay ningún problema porque desconocidos sepan sobre mis aficiones o vida personal	1	5	0	0
No me importaría agregar a desconocidos a mi Messenger	0	0	0	0
Es divertido hablar con desconocidos a través de internet	0	0	3	15
He utilizado internet para perjudicar a alguien (envío de fotos, videos, comentarios, etc.)	0	0	0	0
Alguien me ha perjudicado a través de internet (envío de fotos, videos, comentarios, etc.)	0	0	0	0
No estoy de acuerdo con ninguna	8	38	4	20
TOTAL	21	100	20	100

Autora: María Pichazaca
Fuente: Cuestionario 2 aplicado al grupo 2-3

En la Tabla 89 se puede observar unos cuantos casos preocupantes pues tres adolescentes y cinco jóvenes respondieron que se ponen nerviosos o enfadados cuando no se les permite utilizar el Internet lo cual llevaría a pensar en que se están comenzando a dar casos de adicción a este instrumento. Sin caer en presurosas afirmaciones, se tienen que establecer ciertas normas que valdrían para todas las demás pantallas. De la misma manera un 29% de los adolescentes y un 20% de los jóvenes consideran que pueden colgar en la red cualquier foto o video, lo que significa que no están al tanto de ciertas reglas que se establecen con el uso de la red.

5.3.5.3.3. Actitud de la familia mientras los hijos se conectan a internet

Tabla 105

P49. ¿Qué hacen tus padres mientras estás conectado/a a internet?				
Opción	Grupo 2: 10-14 años		Grupo 3: 15-18 años	
	f	%	f	%
Me preguntan qué hago	7	35	14	44
Echan un vistazo	1	5	5	16
Me ayudan, se sientan conmigo	0	0	1	3
Están en la misma habitación	0	0	2	6
Comprueban después por dónde he navegado	0	0	2	6
Miran mi correo electrónico	0	0	2	6
Hacemos algo juntos: compras, organizar viajes, escribir a la familia, etc.	0	0	1	3
Me recomienda sitios para navegar o cómo acceder a Internet	1	5	1	3
No hace nada	11	55	4	13
TOTAL	20	100	32	100

Autora: María Pichazaca

Fuente: Cuestionario 2 aplicado al grupo 2-3

Las familias de los niños, adolescentes y jóvenes encuestados parece que no están completamente alejados de la problemática ya que un 44% de los jóvenes contestó que sus padres por lo menos preguntan sobre las actividades de los hijos e hijas jóvenes mientras están conectados mientras que un 16% dijo que echan de vez en cuando un vistazo, pero muy pocos, apenas un 3% dijo que es capaz de sentarse a ayudarlos en lo que necesiten. La razón se debe esencialmente a que los padres ya comienzan a confiar en los jóvenes, mucho más cuando éstos van a un colegio nocturno, en este caso el de Juncal. Por otro lado, el control con los adolescentes es un poco más rígido, y un 55% contestó que sus padres se sienta a ayudar y un 35% preguntan sobre sus actividades.

Las normativas no deben ser excesivamente punitivas ni nada por el estilo, pero si vale, al respecto, recordar ciertas recomendaciones que vayan de la mano con esta realidad y que se resume en lo siguiente:

...necesitamos un código de normas para el ciberespacio del mismo modo que ya tenemos un código de circulación para las carreteras, (...) necesitamos normas de conducta en línea como en la vida real debemos disponer de nuevas herramientas y nuevos sistemas para proteger a nuestros niños, y esos sistemas y herramientas tendrán que evolucionar en forma paralela a la constante innovación que los espíritus brillantes aportan a las comunicaciones.(Deborah Taylor Tate. Defensora Internacional de las Cuestiones sobre Seguridad de las TIC para la Infancia, 2011).

De todas maneras, a pesar de estas recomendaciones, el tiempo de calidad se optimiza cuando existe la predisposición de toda la familia. Recordemos que el tiempo que se dedica a la familia por parte de los niños, jóvenes, y adolescentes de la población analizada en relación a las tecnologías es bajo. Ya veíamos un dato en el que varios estudiantes decían que habían sacrificado su tiempo familiar y escolar por estar utilizando los distintos tipos de tecnología.

5.3.5.3.4. Prohibiciones familiares a la hora de navegar

Tabla 106

P50. Cuándo navegas por Internet, según tus padres, ¿qué cosa no puedes hacer?				
	Grupo 2: 10-14 años		Grupo 3: 15-18 años	
Opción	f	%	f	%
Comprar algo	2	6	5	17
Chatear o usar el Messenger	3	9	4	13
Dar información personal	5	15	7	23
Suscribirme en algún boletín o lista de correo	2	6	0	0
Acceder a una red social (tipo Facebook) o a una comunidad virtual (tipo Habbo)	2	6	0	0
Descargar archivos (programas, música, películas, etc.)	3	9	0	0
Ver vídeos o fotos	4	12	1	3
Colgar videos o fotos	1	3	1	3
Enviar mensajes a teléfonos móviles	3	9	2	7
Enviar correos electrónicos	3	9	0	0
Jugar	2	6	4	13
No me prohíben nada	4	12	6	20
TOTAL	34	100	30	100

Autora: María Pichazaca

Fuente: Cuestionario 2 aplicado al grupo 2-3

Se han realizado grandes campañas a nivel mundial por la protección de niños y jóvenes en distintos ámbitos como el de tráfico, abuso, violencia, entre otros, y sin embargo, todavía no se repara en la gravedad que puede llegar a tener la problemática del acceso a información de niños y jóvenes. Los adolescentes dijeron, en un 15%, que sus padres no les permiten colocar información personal, lo que se diferencia de los jóvenes quienes contestaron lo mismo en 23%.

5.3.5.4. Compañía a la hora de ver la tele

Tabla 107

P105. ¿Cuándo ves la tele sueles hacerlo?				
	Grupo 2: 10-14 años		Grupo 3: 15-18 años	
Opción	F	%	f	%
En mi habitación	8	29	9	29
En la habitación de un hermano/a.	2	7	6	19
En la habitación de mis padres	8	29	11	35
En la sala de estar	7	25	4	13
En la cocina	1	4	1	3
En un cuarto de juegos	2	7	0	0
TOTAL	28	100	31	100
Solo	6	21	8	22
Con mi padre	2	7	8	22
Con mi madre	3	11	9	24
Con algún hermano/a	10	36	9	24
Con otro familiar	7	25	1	3
Con un amigo/a	0	0	2	5
TOTAL	28	100	37	100

Autora: María Pichazaca

Fuente: Cuestionario 2 aplicado al grupo 2-3

Es relevante que en el caso de los adolescentes y jóvenes los índices de acompañamientos son superiores a los que se encontraban en los niños, lo que establecería que entre más crecen menos es la necesidad de establecer al televisor como niñera sustituta. Por ejemplo, un 29% en el caso de los adolescentes y un 35% en el caso de los jóvenes respondieron que la ven en la habitación de sus padres y un 36% de adolescentes y un 24% de jóvenes que la ven en compañía de un familiar. El problema sigue siendo el mismo, se necesitan niñeras para cuidar a los niños y es la televisión la encargada y si es que existen problemas de comunicación, será el Internet el que realice el trabajo con los jóvenes y adolescentes

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

Se toma esto como punto relevante debido a que es imposible evitar que los niños, adolescentes y jóvenes tengan contacto constante por distintas circunstancias, sin embargo, el trabajo educador de los padres continúa pero ya no consiste en pasar todo el tiempo con sus hijos sino más bien controlarlos de alguna manera. Es una transformación total del paradigma en el que se establece que la calidad y cantidad de tiempo se deteriora poco a poco, lo que podría variar seriamente los tradicionales roles de las familias ecuatorianas y, en especial, de la población estudiada.

Tabla 108

P29. ¿A qué le has quitado tiempo desde que utilizas internet?				
Opción	Grupo 2: 10-14 años		Grupo 3: 15-18 años	
	f	%	f	%
Familia	7	23	9	39
Amigos/as	4	13	1	4
Estudios	6	20	6	26
Deporte	2	7	0	0
Lectura	1	3	0	0
Televisión	4	13	2	9
Videojuegos	1	3	0	0
Hablar por teléfono	2	7	0	0
A nada	3	10	5	22
TOTAL	30	100	23	100

Tabla 109

P99. ¿A qué le has quitado tiempo desde que utilizas los videojuegos?				
Opción	Grupo 2: 10-14 años		Grupo 3: 15-18 años	
	f	%	f	%
Familia	0	0	5	42
Amigos/as	1	13	1	8
Estudios	3	38	4	33
Deporte	2	25	0	0
Lectura	0	0	2	17
Televisión	1	13	0	0
Hablar por teléfono	1	13	0	0
A nada	0	0	0	0
TOTAL	8	100	12	100

Autora: María Pichazaca
 Fuente: Cuestionario 2 aplicado al grupo 2-3

El caso de los juegos de video sigue sin ser relevante por no tener un porcentaje alto de población que respondió afirmativamente, sin embargo, aquellos que lo hicieron dijeron haber descuidado los estudios esencialmente. Un 26% de los encuestados jóvenes del Colegio “Juncal” dice haber descuidado los estudios debido al Internet mientras que un 39% del mismo grupo realiza una autocrítica en la que dice que ha descuidado a su familia. En el caso de los adolescentes del Colegio “Suscal”, un 20% dice que ha descuidado los estudios y un 23% a la familia. Precisamente esto es lo que se esperaba con el conjunto de circunstancias que ya hemos descrito, ya que la facilidad con la que se funde la “generación interactiva” con las TIC’s, provoca que olviden muchas otras cuestiones que también deberían

ser consideradas como importantes tales como la familia y los estudios. También es notoria una contradicción, pues si dicen utilizar el Internet para realizar sus tareas como observábamos en una pregunta anterior, ¿cómo es que al mismo tiempo descuidan sus estudios?

En suma, es posible decir que el uso que se les da a las tecnologías por parte de la juventud se da básicamente en dos dimensiones. La primera tiene relación con la multifacética capacidad de las TIC's para transformarse en cualquier cosa que el usuario infanto-juvenil desee, en otras palabras, un televisor puede ser un medio de transmisión de interactividad a través de los mensajes de texto, un celular es el mejor amigo del niño o joven no sólo para comunicarse sino para una multitud de pequeñas tareas, los juegos de video igualmente sirven para interactuar o para participar de mini-escuelas de perfección en ciertas habilidades, y el Internet que se transforma en una especie de "todólogo". En una segunda dimensión, los jóvenes y niños realizan tantas tareas que son partícipes del acaparamiento antes que la perfección, de empezar a hacer de todo y no acabar de manera correcta una sola cosa. De esto último parte la importancia de que la familia se convierta en aquel puente por el que se guíe al niño y al joven en el aprendizaje crítico de las TIC's.

5.3.6.1. Compañía al ver la televisión y actividades mientras se observa

Tabla 110

P.107 ¿Realizas alguna de estas actividades mientras ves la tele?				
	Grupo 2: 10-14 años		Grupo 3: 15-18 años	
Opción	F	%	f	%
Estudiar o hacer la tarea del colegio	10	31	10	30
Comer	9	28	9	27
Navegar por internet	1	3	1	3
Hablar por teléfono	5	16	3	9
Leer	0	0	5	15
Dormir	0	0	4	12
Charlar con mi familia	4	13	0	0
Jugar	3	9	1	3
TOTAL	32	100	33	100

Autora: María Pichazaca

Fuente: Cuestionario 2 aplicado al grupo 2-3

También cabría recalcar que la “generación interactiva” se ha convertido en la “generación multitarea” por su capacidad de realizar varias actividades al mismo tiempo. Esto es distinguible también en este punto, pues los adolescentes en un 31% y los jóvenes en un 30% dijeron que realizaban sus tareas mientras veían televisión, y un 28% de los primeros y un 27% de los segundos dijeron que comían mientras veían televisión. En varias familias es incluso una costumbre que se encienda el televisor en el almuerzo o en la cena, lo que provoca que muchas veces se prive totalmente la conversación, por lo que el único tiempo en el que se reúne la familia y en el que pueden intercambiar las experiencias y anécdotas del día para

conocerse más, es realmente un tiempo para comer y ver televisión individualmente a pesar de encontrarse en un grupo.

5.3.7. Relación de “poder adquisitivo “de la tecnología en la familia

5.3.7.1. Posesión de ordenador e internet en casa.

Tabla 111

P21. ¿Tienes internet en tu casa?				
	Grupo 2: 10-14 años		Grupo 3: 15-18 años	
Opción	f	%	f	%
No contesta	15	75	11	52
No	3	15	6	29
Si	2	10	4	19
TOTAL	20	100	21	100

Autora: María Pichazaca

Fuente: Cuestionario 2 aplicado al grupo 2-3

El problema mencionado anteriormente sobre la escasa posesión por parte de los ecuatorianos de ordenadores se mantiene en este punto puesto que los apenas un 10% de los adolescentes y un 19% de jóvenes tienen un ordenador en casa, lo que es pobre en relación con los objetivos de la educación a largo plazo y la implementación de tecnología en los hogares ecuatorianos y en los de Cañar y Suscal.

5.4. Redes sociales y ámbito escolar

5.4.1. Conocimiento y relación de las tecnologías con el ámbito escolar y familiar (grupos 2 y 3)

Existe una escisión realmente profunda en nuestra educación, ya que es normal que se conciban escuelas con alto grado de tecnicidad aplicado en el

aprendizaje pero al mismo tiempo es también usual que funcionen escuelas con poco o nulo acceso a la era informática; os estudiantes de estas tan distantes características igualmente poseen dispares oportunidades cuando acaban sus estudios.

5.4.1.1. Rendimiento escolar

Tabla 112

P17. La última vez que te dieron las notas, ¿Cuáles de estas asignaturas aprobaste?				
	Grupo 2: 10-14 años		Grupo 3: 15-18 años	
Opción	Frecuencia	%	Frecuencia	%
No contesta	1	5	0	0
Todas	15	75	7	33
Matemáticas	0	0	7	33
Lengua y Literatura	3	15	2	10
Historia/ Geografía	0	0	3	14
Idiomas	0	0	0	0
Conocimiento del Medio Ciencias	1	5	0	0
Otra	0	0	2	10
TOTAL	20	100	21	100

Autora: María Pichazaca

Fuente: Cuestionario 2 aplicado al grupo 2-3

Un 75% de los adolescentes y un 33% de los jóvenes dijo haber aprobado todas las materias que tomó. En el caso de los estudiantes del Colegio Nocturno Intercultural Bilingüe “Juncal”, muchos de los casos objeto de este estudio se encuentran en ese instituto precisamente por no haber aprobado aquellas materias. Un 33% de los jóvenes no aprobó en matemáticas y en el caso de los adolescentes un 15% no logró pasar en lenguaje y una persona no pasó en el Ciencias Naturales.

5.4.1.2. Aprendizaje personal

Tabla 113

P28. ¿Quién te ha enseñado a manejar internet?				
	Grupo 2: 10-14 años		Grupo 3: 15-18 años	
Opción	f	%	f	%
Nadie, he aprendido yo solo	2	8	2	11
Algún hermano/a	4	16	2	11
Mi novio/a	1	4	0	0
Algún amigo	3	12	3	16
Mi padre	0	0	0	0
Mi madre	0	0	0	0
Algún profesor/a del colegio	15	60	12	63
TOTAL	25	100	19	100

Autora: María Pichazaca

Fuente: Cuestionario 2 aplicado al grupo 2-3

Un 60% de los adolescentes y un 63% de los jóvenes dijo haber aprendido a utilizar el ordenador con la tutoría de algún profesor en el colegio, lo que se adhiere a lo que hemos venido diciendo hasta aquí sobre la poca implementación de los hogares en cuanto a sistema de computación. Además, lo que se preveía anteriormente sobre la poca participación de los padres en su aprendizaje se confirma aquí pues más bien son los hermanos o los amigos los que les introducen en aquel mundo.

5.4.1.3. Acceso a contenidos de internet

Tabla 114

P31. Cuando visitas páginas web, ¿cuáles de los siguientes contenidos acostumbras a consultar?				
Opción	Grupo 2: 10-14 años		Grupo 3: 15-18 años	
	F	%	F	%
Deportes	3	8	8	22
Software e informática	4	11	3	8
Programación de televisión	0	0	0	0
Noticias	8	22	4	11
Educativos	4	11	6	16
Culturales	3	8	1	3
Juegos	5	14	4	11
Música	10	27	11	30
Humor	0	0	0	0
Concursos	0	0	0	0
Adultos	0	0	0	0
TOTAL	37	100	37	100

Autora: María Pichazaca

Fuente: Cuestionario 2 aplicado al grupo 2-3

Es difícil saber a ciencia cierta que los jóvenes no consumen contenidos de violencia explícita o de adultos, y la mayoría opta por responder que el contenido de Internet que prefieren es básicamente música además de un 20% de estudiantes adolescentes que responden que utilizan información con fines informativos y el 11% prefiere contenidos educativos posiblemente para copiarlos y no tanto para realmente aprender.

5.4.1.4. Elaboración de páginas web y sus contenidos

Tabla 115

P42. ¿Has hecho alguna página web o algún blog?				
Opción	Grupo 2: 10-14 años		Grupo 3: 15-18 años	
	f	%	f	%
No contesta	2	10	4	19
No	18	90	17	81
Si	0	0	0	0
TOTAL	20	100	21	100

Tabla 116

P43. ¿Con qué contenido?				
Opción	Grupo 2: 10-14 años		Grupo 3: 15-18 años	
	f	%	f	%
Deportes	0	0	0	0
Noticias	0	0	0	0
Educativos	0	0	0	0
Culturales	0	0	0	0
Juegos	0	0	0	0
Música	0	0	0	0
Humor	0	0	0	0
Concursos	0	0	0	0
Adultos	0	0	0	0
Historia personal	0	0	0	0
TOTAL	0	0	0	0

Autora: María Pichazaca
Fuente: Cuestionario 2 aplicado al grupo 2-3

Tabla 117

P44. ¿Qué es lo que te parece más útil de tener una web o blog propia?				
	Grupo 2: 10-14 años		Grupo 3: 15-18 años	
Opción	f	%	F	%
Expresar mi opinión	0	0	0	0
Compartir información con conocidos	0	0	0	0
Darme a conocer y hacer amigos	0	0	0	0
Escribir sobre lo que me gusta	0	0	0	0
Me sirve de desahogo	0	0	0	0
Ser útil para otros interesados en el tema	0	0	0	0
Poder contar a todo el mundo lo que no puedes contar en persona	0	0	0	0
TOTAL	0	0	0	0

Autora: María Pichazaca

Fuente: Cuestionario 2 aplicado al grupo 2-3

Ninguno de los encuestados respondió haber realizado un blog, lo que significa que aquellos que utilizan el Internet pueden usarlo en actividades más útiles como un blog y se concentran mayormente en las redes sociales sin ninguna carga de significado. Los colegios deberían propender a realizar este tipo de actividades justamente para guiar el desenvolvimiento del estudiante hacia relaciones más productivas con la web.

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

5.4.2.1. El internet como ayuda para las clases

Tabla 118

P18. ¿Tienes algún profesor que usa internet para explicar su materia?				
	Grupo 2: 10-14 años		Grupo 3: 15-18 años	
Opción	f	%	F	%
No contesta	0	0	0	0
No, ninguno	14	70	14	67
Si, algunos (menos de la mitad)	6	30	6	29
Si, casi todos (más de la mitad)	0	0	1	5
Sí, todos	0	0	0	0
TOTAL	20	100	21	100

Autora: María Pichazaca

Fuente: Cuestionario 2 aplicado al grupo 2-3

Esta sección también resulta importante, ya que mientras los estudiantes establecen diversas prácticas que involucran necesariamente las TIC's, el 70% de estudiantes adolescentes y el 67% de los jóvenes dijeron que su profesor o profesora no utilizan el Internet para explicar su clase. A pesar del trabajo comenzado por el Ministerio de Educación, la labor docente en este campo sigue todavía dejando mucho que desear, no tanto por el hecho de que no usen las herramientas tecnológicas, sino porque no permiten que los estudiantes se encuentren preparados para ámbitos en los que van a necesitar aquellas herramientas, además de privarles de todas las ventajas educativas que pueden llegar a tener.

5.4.2.2. Lugar de acceso de internet y compañía

Tabla 119

P26. ¿En qué lugar sueles usar internet (para navegar, chat, e-mail)?				
Opción	Grupo 2: 10-14 años		Grupo 3: 15-18 años	
	f	%	F	%
En mi casa	2	9	4	20
En el colegio	7	30	1	5
En un ciber	12	52	12	60
En un lugar público	2	9	3	15
En casa de un amigo	0	0	0	0
En casa de un familiar	0	0	0	0
TOTAL	23	100	20	100

Autora: María Pichazaca

Fuente: Cuestionario 2 aplicado al grupo 2-3

Tabla 120

P27. La mayoría de las veces que utilizas internet sueles estar...				
Opción	Grupo 2: 10-14 años		Grupo 3: 15-18 años	
	f	%	f	%
Sólo	6	21	8	35
Con amigos	12	41	11	48
Con hermanos	5	17	2	9
Con mi padre	1	3	0	0
Con mi madre	1	3	0	0
Con mi novio/a	0	0	1	4
Con un profesor/a	4	14	1	4
TOTAL	29	100	23	100

Quizás en este punto es en el que mejor se puede notar la escasez de acceso al Internet dentro de los hogares ya que la gran mayoría de personas estudiadas acceden desde un cyber. Un 52% de adolescentes y un 60% de jóvenes lo realizan de esta forma. Por otro lado, por lo general están en compañía de sus amigos (41% en los adolescentes y 48% en los jóvenes). La “generación interactiva” en estos cantones se establece como incipiente, sin embargo, esto impide el acceso desde lugares como el colegio, espacios públicos o cybers.

5.4.2.3. Uso de servicios de internet

Tabla 121

P30. ¿Para qué sueles usar internet?				
Opción	Grupo 2: 10-14 años		Grupo 3: 15-18 años	
	f	%	f	%
Para visitar páginas web	6	19	10	29
Envío de SMS	4	13	2	6
Compartir videos, fotos. Presentaciones, etcétera	3	10	2	6
Para usar el correo electrónica (e-mail)	8	26	6	17
Televisión digital	0	0	0	0
Radio digital	0	0	0	0
Para usar programas	6	19	7	20
Para descargar música, películas o	3	10	8	23
Comprar o vender	0	0	0	0
Foros o listas de correo	1	3	0	0
Blogs	0	0	0	0
Fotologs	0	0	0	0
Hablar por teléfono	0	0	0	0
TOTAL	31	100	35	100

Autora: María Pichazaca

Fuente: Cuestionario 2 aplicado al grupo 2-3

De allí que el uso que se le dé en la población investigada sea principalmente para descargar información y visitar páginas web. El Internet fue capaz de facilitar la copia de trabajos, que los alumnos realizan debido a la falta de conocimiento de muchos profesores que no buscan la información en el Internet, o simplemente, dejan pasar la mala conducta académica. En términos generales, el uso del Internet en el caso de adolescentes y jóvenes de la Unidad Educativa “Suscal” y del Colegio “Juncal”, el uso es variado, siendo utilizado para muchas cosas, aunque esencialmente para visitar páginas web (19% en adolescentes y 28% en jóvenes) y para revisar el e-mail (26% en adolescentes y 17% en jóvenes). En suma, es evidente que el Internet se ha convertido en recurso importante de la educación pero no ha sido llevado de buena manera, pues la mayoría de

estudiantes lo utiliza para el entretenimiento o para descargar trabajos directamente sin previa reflexión y muchas veces sin lectura alguna. Convertirse en aquel ser del que hablaba Sartori no estaría tan lejano si es que se continúa por la ruta trazada por la “generación interactiva” actual.

5.4.2.4 Comunicaciones por internet

Tabla 122

P32. ¿Te sueles comunicar por alguno de estos medios a través de internet?				
Opción	Grupo 2: 10-14 años		Grupo 3: 15-18 años	
	f	%	f	%
No contesta	2	10	4	19
Con chat	8	40	3	14
Con Messenger	0	0	4	19
Con las dos anteriores	1	5	2	10
Con ninguna de las anteriores	9	45	8	38
TOTAL	20	100	21	100

Autora: María Pichazaca

Fuente: Cuestionario 2 aplicado al grupo 2-3

Hace algunos años la vigencia del Messenger o los salones virtuales de chat eran habituales. Hoy en día ya no funciona como antes, por lo que apenas un 19% de jóvenes respondió que efectivamente se comunica mediante el Messenger. Es más común en la actualidad utilizar el chat que viene incluido en las mismas redes sociales, así lo comprueban el 40% de los adolescentes y cerca del 14% de los jóvenes.

5.4.2.6. Amigos virtuales

Tabla 123

P33. Mientras chateas o estás en el Messenger....				
Opción	Grupo 2: 10-14 años		Grupo 3: 15-18 años	
	f	%	f	%
No contesta	11	55	12	57
Siempre me muestro como soy	4	20	6	29
A veces finjo ser otra persona	4	20	1	5
Siempre finjo ser otra persona	1	5	2	10
TOTAL	20	100	21	100

Tabla 124

P34. Mientras chateas o estás en el Messenger ¿Usas webcam?				
Opción	Grupo 2: 10-14 años		Grupo 3: 15-18 años	
	f	%	f	%
No contesta	11	55	12	57
Nunca	8	40	4	19
A veces	1	5	5	24
Siempre	0	0	0	0
TOTAL	20	100	21	100

Tabla 125

P35. Mientras chateas o estás en el Messenger ¿Con quién sueles hablar?				
Opción	Grupo 2: 10-14 años		Grupo 3: 15-18 años	
	f	%	f	%
Con mis amigos	5	42	4	36
Con mi familia	2	17	5	45
Con amigos virtuales	5	42	2	18
TOTAL	12	100	11	100

Autora: María Pichazaca

Fuente: Cuestionario 2 aplicado al grupo 2-3

En cuanto al uso de Messenger y otros accesorios como cámaras Web cabe decir que lo que más preocuparía es el poco cuidado que tienen con el manejo de su privacidad, en especial en el caso de los adolescentes ya que un 42% dice que chatea en el Messenger para entablar conversaciones con amigos virtuales que muy probablemente no conozca, más aún cuando una buena cantidad de ellos, un 20%, dice mostrarse tal como es. En el caso de los jóvenes, la mayoría, el 45% chatea

con su familia y el 36% con sus amigos, aunque estos sí muestran su perfil mayoritariamente, un 57%, debido probablemente a que chatean con sus amigos y con la familia. En cuanto al uso de cámaras Web no existiría un problema grande puesto que es muy bajo el porcentaje que la utilizan, aunque cabe anotar que recién en este año se produjo un ascenso notable de herramientas como el Skype en el que se presentan charlas en las que es necesaria una cámara Web. El objetivo aquí no es alarmar a los padres de familia ni a las instituciones educativas de las que son parte los grupos de estudio, pero por lo menos se deben tomar en cuenta ciertas precauciones y principalmente cierto soporte y orientación para la correcta utilización.

5.4.2.6. Amigos virtuales

Tabla 126

P36. ¿Has conocido en persona a alguno de tus amigos virtuales?				
	Grupo 2: 10-14 años		Grupo 3: 15-18 años	
Opción	f	%	f	%
No contesta	11	55	12	57
No tengo ninguno	3	15	1	5
Tengo, pero no los conozco	1	5	5	24
Tengo y he conocido alguno	5	25	3	14
TOTAL	20	100	21	100

Autora: María Pichazaca

Fuente: Cuestionario 2 aplicado al grupo 2-3

Un 24% de los encuestados jóvenes del Colegio “Juncal” dice que tiene amigos del Internet pero no conoce a ninguno, en cambio un 14% dice que los tiene pero que sí los conoce. Algo parecido sucede en el caso de los adolescentes pues un 25% confiesa tener y haber conocido amigos por este medio. Las acciones al respecto por parte de las autoridades familiares y públicas deberían intervenir con el objetivo de prevenir posibles ataques a la intimidad de la población juvenil, en especial poniendo en práctica medidas preventivas puesto que nada asegura que en el futuro se presenten casos lamentables debido a la incursión de la juventud en la Web.

5.4.5.7. Uso del internet en juegos

Tabla 127

P37. ¿Sueles usar internet para jugar en red?				
	Grupo 2: 10-14 años		Grupo 3: 15-18 años	
Opción	Frecuencia	%	Frecuencia	%
No contesta	3	15	4	19
No	14	70	15	71
Si	3	15	2	10
TOTAL	20	100	21	100

Autora: María Pichazaca

Fuente: Cuestionario 2 aplicado al grupo 2-3

La tendencia predominante de otros lugares mantenerse a la moda en los juegos en general, no se aplica en este grupo objeto de estudio puesto que un 70% no juega en red en el grupo de adolescentes y un 71% en el caso de los jóvenes.

5.4.5.8. Preferencia en juegos

Tabla 128

P38. ¿A qué tipo de juegos en red has jugado últimamente?				
	Grupo 2: 10-14 años		Grupo 3: 15-18 años	
Opción	Frecuencia	%	Frecuencia	%
Juegos de comunidad virtual (TheSims, etcétera)	1	20	0	0
Juegos de carreras (Need for Speed, Death Race, ShangayStreet Racer, etcétera)	1	20	0	0
Juegos de estrategias y batalla (Teeken, Counter Strike, etcétera)	1	20	1	50
Juegos de Deporte (FIFA 2008, etcétera)	1	20	1	50
Juegos de rol (Virtual Galaxy, GuildWars, Solaris, etcétera)	1	20	0	0
TOTAL	5	100	2	100

Autora: María Pichazaca

Fuente: Cuestionario 2 aplicado al grupo 2-3

Aquellos que contestaron que poseen consolas, se atañen a las modas desde las que se forman las comunidades de juegos virtuales, en las que se puede observar principalmente juegos de estrategia y batalla. La mayoría presentan elementos violentos, como por ejemplo el 50% de los jóvenes juegan videojuegos de estrategia y batalla, mientras que el otro 50% lo hace con juegos de comunidad virtual que básicamente son para un jugador, virtualizando la vida real y dejando la interacción real de lado. Los juegos en su mayoría promueven la competencia, y a nuestro parecer, es la mejor actitud que desarrollan las consolas y los juegos virtuales, pero al mismo tiempo es lo más peligroso, ya que puede producir adicción.

5.4.5.9. Motivos para jugar en red

Tabla 129

P39. Si utilizas los juegos en red donde puedes jugar con otras personas a través de internet ¿Estás de acuerdo con algunas de la siguientes frases:				
Opción	Grupo 2: 10-14 años		Grupo 3: 15- 18 años	
	f	%	f	%
Juego en red con mi grupo de amigos	3	100	0	0
Jugar en red te permite	0	0	0	0
No estoy de acuerdo	0	0	2	100
TOTAL	3	100	2	100

Autora: María Pichazaca

Fuente: Cuestionario 2 aplicado al grupo 2-3

La totalidad de personas que juega en red lo realiza para mantenerse en contacto con los amigos. También se debe tomar en consideración que muchos de los juegos se encuentran precisamente en las redes sociales, y en el tiempo en el que es realizada esta encuesta todavía no se encontraban en boga.

5.4.5.10. Uso de redes sociales

Tabla 130

P40. ¿Sueles utilizar redes sociales, (Tuenti, Facebook, etcétera)?				
Opción	Grupo 2: 10-14 años		Grupo 3: 15-18 años	
	f	%	f	%
No contesta	2	10	4	19
No	7	35	14	67
Si	11	55	3	14
TOTAL	20	100	21	100

Tabla 131

P41. ¿Puedes indicarnos que redes sociales sueles utilizar?				
Opción	Grupo 2: 10-14 años		Grupo 3: 15-18 años	
	F	%	f	%
Facebook	9	60	3	60
Orkut	0	0	0	0
Hi5	2	13	1	20
Tuenti	0	0	0	0
MySpace	1	7	0	0
WindowsLiveSpace	1	7	0	0
LinkedIn	0	0	0	0
Sonico	0	0	0	0
Otras redes sociales	2	13	1	20
TOTAL	15	100	5	100

Autora: María Pichazaca

Fuente: Cuestionario 2 aplicado al grupo 2-3

En el cuadro se muestra que un 60% de los jóvenes y adolescentes que utilizan una red social, son parte de Facebook. Su introducción en el Ecuador se produjo posterior al auge de otras redes sociales tales como HI5 y MySpace que no tuvieron la suficiente penetración en la sociedad ecuatoriana posiblemente debido a que los servicios de consumo ofrecidos por Facebook tenía y tiene muchas más atracciones tales como juegos en línea, la innovación en la presentación de perfiles, mensajería instantánea no solo de mensajes sino de videos y música.

Comparando con la información del estudio de la Corporación Telefónica, encontramos que los datos son muy parecidos ya que Facebook es la red social que mayor participación poseen los jóvenes por lo que los datos del estudio estarían en concordancia con la realidad nacional:

En el caso de la investigación realizada, las redes sociales más populares entre los menores internautas se clasifican del siguiente modo: Facebook se sitúa en primer lugar con un 86% de usuarios entre todos los utilizan Internet y le sigue con bastante distancia Hi5 con un 52% de penetración; en tercer lugar se posiciona Windows Live Spaces -25%- seguida de MySpace y Sonico, ambas con un 17% y 16% respectivamente. El resto de opciones apenas supera el 10%, o se queda por debajo de esa cifra, salvo en el caso de "otras redes sociales". (Bringué & Sábada, 2011, pág. 57).

Existe además otro tipo de estructuras propias del manejo de los jóvenes de la red pues existen ciertas tendencias que deben ser tomadas en cuenta. Los jóvenes no pueden comportarse de cualquier forma al ingresar en estas redes sociales e inclusive los mismos administradores de estas páginas han colocado dispositivos de defensa tales como filtros de seguridad, formas de denunciar fotos, videos y mensajes que son considerados nocivos y que son retirados de la red inmediatamente. De esta manera, los usuarios juveniles aprenden conductas correctas:

A través de los nuevos medios, los chicos y chicas aprenden qué es lo aceptable e inaceptable en la orbe simbólica de su propio grupo social juvenil y su sexo y desde edades muy tempranas (por ejemplo cómo se debe proceder en el trato social en un chat o en un blog, o en la autopresentación de ser en Myspace, en Tuenti o en Facebook y qué no lo es).(Rubio Gil, 2010, pág. 207).

En síntesis, si bien es posible que las redes sociales sean parte de un superficial manejo y constituyan un peligro para la integridad de los chicos y chicas, también se transforma en sitios de aprendizaje donde la juventud logra estructurar modos de conducirse para formar parte de una comunidad virtual. Además cabría que se realice de manera urgente una revisión de la manera en la que la educación pueda ingresar en el mundo de las redes sociales para lograr mejor comunicación con los estudiantes. No es descabellado creer que en un futuro no muy lejano, los profesores sean capaces crear páginas de Facebook en la que coloquen videos, ayudas para consulta, material para posteriores discusiones en clase, o inclusive recordar a los estudiantes sobre futuros trabajos o pruebas.

5.4.5.11. Valoración personal en cuanto al uso de internet

Tabla 132

P51. Cuando utilizas Internet ¿cómo te consideras respecto a la gente que está a tu alrededor (familia, amigos profesores?				
	Grupo 2: 10-14 años		Grupo 3: 15-18 años	
Opción	f	%	f	%
No contesta	2	10	4	19
Un principiante	11	55	5	24
Tengo un nivel medio	7	35	12	57
Mi nivel es avanzado	0	0	0	0
Soy todo un experto	0	0	0	0
TOTAL	20	100	21	100

Autora: María Pichazaca

Fuente: Cuestionario 2 aplicado al grupo 2-3

La mayoría de adolescentes, un 55%, considera que es un principiante en relación con la gente alrededor, mientras que en el caso de los jóvenes, un porcentaje similar, un 57%, piensa que tiene un nivel medio. Por un lado, el desarrollo de las herramientas tecnológicas toma cierto tiempo por lo que es normal que se vean a sí mismos siguiendo ciertas etapas, pero por otra parte, es notable que a pesar de considerarse en esos niveles, muchas veces sean ellos los encargados de poner en contacto a las TIC's con las familias.

5.4.6. Tiempo dedicado a las tecnologías en el ámbito escolar y familiar

Tabla 133

¿Cuánto tiempo utilizas diariamente internet?								
P24. Lunes a Viernes					P25. Sábado y Domingo			
Grupo 2: 10-14 años			Grupo 3: 15-18 años		Grupo 2: 10-14 años		Grupo 3: 15-18 años	
Opción	f	%	f.	%	f	%	f.	%
No contesta	2	10	4	19	2	10	5	24
Menos de una hora	9	45	11	52	0	0	0	0
Entre una y dos horas	3	15	4	19	1	5	6	29
Más de dos horas	4	20	2	10	2	10	4	19
Nada	0	0	0	0	12	60	5	24
No lo sé	2	10	0	0	3	15	1	5
TOTAL	20	100	21	100	20	100	21	100

Autora: María Pichazaca

Fuente: Cuestionario 2 aplicado al grupo 2-3

En términos generales, un 52% de los estudiantes encuestados del Colegio “Juncal” pasa alrededor de unos 30 minutos y una hora en el Internet, mientras que un 19% dice que pasa más o menos una o dos horas. En el caso de los jóvenes del Colegio “Suscal”, un 15% pasa entre una y dos horas. Los jóvenes lo usan mucho más debido a que realizan distintas actividades por lo que necesitan investigar para tareas, ponerse al día en redes sociales, entre otras cosas, mientras que los adolescentes no están totalmente inmersos en dicho mundo.

El 60% de los adolescentes dice que no se dedica a realizar estas actividades durante el fin de semana mientras que el 29% de los jóvenes dice dedicarle un tiempo parecido al que le dedica entre semana, es decir, alrededor de dos horas.

Por otra parte es importante que la pérdida de espacio para la integración familiar se compense de alguna manera, buscando aquellos intereses comunes antes que sea muy tarde y lleguen a considerarse completos extraños dentro de cuatro paredes compartidas, en las que la única forma de comunicarse es el celular.

5.4.6.2. Tiempo dedicado al uso de la TV diariamente y los fines de semana

Tabla 134

¿Cuánto tiempo utilizas la televisión en casa?								
P103. Lunes a Viernes					P104. Sábado y Domingo			
Grupo 2: 10-14 años			Grupo 3: 15-18 años		Grupo 2: 10-14 años		Grupo 3: 15-18 años	
Opción	f	%	f.	%	f	%	f.	%
No contesta	2	10	2	10	2	10	2	10
Menos de una hora	4	20	6	29	1	5	3	14
Entre una hora y dos	8	40	5	24	5	25	7	33
Más de dos horas	4	20	7	33	8	40	7	33
No lo se	1	5	1	5	2	10	1	5
Nada	1	5	0	0	2	10	1	5
TOTAL	20	100	21	100	20	100	21	100

Autora: María Pichazaca

Fuente: Cuestionario 2 aplicado al grupo 2-3

5.5. Redes sociales riesgos y oportunidades

5.5.1. Regulación y uso de las tecnologías

Realmente los riesgos que se pueden llegar a tener en base a los contenidos del Internet y las otras tecnologías son muy variados, y los datos concuerdan con el informe de la Corporación Telefónica, es decir, que existen ciertas tendencias que indicarían que todavía falta trabajo que hacer en el ámbito de la regulación de las TIC's con el objetivo de que se proteja a los adolescentes y jóvenes en las áreas de contenido así como su integridad emocional.

Tabla 135

Señala cuándo de acuerdo estás con la siguientes frases:												
Internet es útil, ahorra tiempo y facilita la comunicación					Internet puede hacer que alguien se enganche				Internet puede hacer que me aíse de mis amigos y familiares			
G2:			G3:		G2:		G3:		G2:		G3:	
Opción	F	%	F	%	F	%	F	%	F	%	F	%
No contesta	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
Nada	1	5	1	5	4	20	4	19	7	35	8	38
Poco	6	30	8	38	9	45	11	52	9	45	6	29
Bastante	7	35	9	43	4	20	4	19	1	5	6	29
Mucho	6	30	3	14	3	15	2	10	3	15	1	5
TOTAL	20	100	21	100	20	100	21	100	20	100	21	100

Autora: María Pichazaca

Fuente: Cuestionario 2 aplicado al grupo 2-3

Para un gran porcentaje (75% entre los que respondieron que mucho y bastante) de adolescentes el Internet sirve es útil y ahorra considerable tiempo, lo mismo consideran los jóvenes (57% entre los que respondieron bastante y mucho). En cuanto a las demás respuestas, no parece existir una tendencia a que la población de la investigación consiga novio o novia por este medio así como que se

logren aislar, exceptuando el caso de un 29% que respondió afirmativamente en el caso de los jóvenes.

Tabla 136

P115. ¿Estás de acuerdo con alguna de las siguientes frases?				
	Grupo 2: 10-14 años		Grupo 3: 15-18 años	
Opción	Frecuencia	%	Frecuencia	%
Veo más tele de la que debería	1	5	7	21
Me gusta ver la tele acompañado/a que solo/a	8	38	6	18
Alguna vez he visto programas que mis padres no me dejan ver	4	19	5	15
Me aburre la televisión	0	0	1	3
Elijo el programa antes de encender la televisión	2	10	3	9
Me encanta hacer zapping	1	5	1	3
Suelo enviar SMS para votar en concursos	0	0	1	3
Suelo enviar SMS a la TV para que aparezcan en pantalla.	0	0	1	3
Lo primero que hago al llegar a la casa es encender la televisión	1	5	3	9
No estoy de acuerdo con ninguna.	4	19	5	15
TOTAL	21	100	33	100

Autora: María Pichazaca

Fuente: Cuestionario 2 aplicado al grupo 2-3

Las afirmaciones con respecto a la televisión claman que se debería poner más atención en cuanto a la compañía ya que existe un buen porcentaje,

especialmente en el caso de los adolescentes (38%) que prefieren ver la televisión acompañados.

Los padres deberían aprovechar esta situación para lograr vínculos comunicativos con ellos que vayan más allá del control y la supervisión, de lo contrario se da el caso del 19% de los mismos adolescentes que afirman haber visto alguna vez algún programa que sus padres comúnmente no les permiten ver.

Tabla 137

P98. Si tus padres supieran de qué van los videojuegos con los que juegas ¿Te dejarían jugar con ellos?				
	Grupo 2: 10-14 años		Grupo 3: 15-18 años	
Opción	f	%	f	%
No contesta	15	75	16	76
Si con todos	1	5	0	0
Con algunos sí, con otros no	0	0	3	14
No me dejarían jugar con casi ninguno	4	20	2	10
TOTAL	20	100	21	100

Autora: María Pichazaca

Fuente: Cuestionario 2 aplicado al grupo 2-3

De los que respondieron a la pregunta sobre si es que los padres permitirían a sus hijos jugar con los videojuegos si es que supieran sus contenidos, la gran mayoría respondió que no les dejarían o que en algunos casos sí y en otros. Es común ver padres de familia que al enterarse lo que hacen sus hijos decidan tomar cartas en el asunto mediante la prohibición o la punición, no habría excepción en este asunto tampoco como en el caso de la televisión y el mismo Internet.

Tabla 138

P112. ¿Qué tipo de contenidos de televisión prefieres?				
	Grupo 2: 10-14 años		Grupo 3: 15-18 años	
Opción	f	%	f	%
Películas	14	29	12	24
Dibujos animados	4	8	4	8
Deportes	5	10	10	20
Series	0	0	2	4
Concursos	2	4	2	4
Documentales	3	6	3	6
Noticias	10	21	12	24
Programas del corazón	8	17	4	8
Reality shows (Gran hermano, Supervivientes, Operación Triunfo, etcétera.)	2	4	1	2
TOTAL	48	100	50	100

Autora: María Pichazaca

Fuente: Cuestionario 2 aplicado al grupo 2-3

Los contenidos de la televisión se encuentran en discusión en la actualidad puesto que se ha puesto énfasis en la franjas de programación que protegen a distintas edades, aunque no se ha tomado en cuenta otra programación como el caso de las telenovelas y los mismos contenidos de las noticias, pese a que se ha progresado en la legislación respectiva. La mayoría de población, 29% en adolescentes y un 24% de los jóvenes, han catalogado que lo que más disfrutan de ver en la televisión es películas, y también un buen porcentaje, 21% en adolescentes y 24% en jóvenes, ven noticias lo que es un buen indicador si es que se necesita saber sobre si es una población informada.

Tabla 139

P69. ¿Sueles recibir mensajes o llamadas de noche cuando ya estás en la cama?				
Opción	Grupo 2: 10-14 años		Grupo 3: 15-18 años	
	f	%	f	%
No	12	60	7	33
Nunca	0	0	0	0
Algunos	7	35	11	52
Casi todos los días	1	5	2	10
Todos los días	0	0	1	5
TOTAL	20	100	21	100

Tabla 140

P70. ¿Estás de acuerdo con alguno de las siguientes frases?				
Opción	Grupo 2: 10-14 años		Grupo 3: 15-18 años	
	f	%	f	%
He utilizado el móvil para enviar mensajes, fotos o vídeos ofensivos	0	0	1	12,5
Alguna vez me han perjudicado con un mensaje, foto o vídeo a través del	0	0	0	0
Conozco a alguna persona que está enganchando al	0	0	1	12,5
He recibido mensajes obscenos o de personas	0	0	1	12,5
No estoy de acuerdo con	1	100	5	62,5
TOTAL	1	100	8	100

Autora: María Pichazaca
 Fuente: Cuestionario 2 aplicado al grupo 2-3

Un 25% de los jóvenes Colegio Nocturno Intercultural Bilingüe “Juncal”, dijo que ha utilizado el celular para enviar mensajes, fotos o videos ofensivos contra alguien o ha recibido mensajes obscenos o de personas desconocidas, lo que sugiere que muchas veces el uso del celular sirve para ofender con la diferencia de que se lo puede llegar a hacer en el más completo anonimato. Se puede también ver el lado contrario y esperar que existan personas inescrupulosas o con turbias intenciones que consigan de alguna manera el número de los chicos o chicas y se comuniquen con ellos para hacer daño. Además un 35% de los adolescentes y un 52% de los jóvenes reciben llamadas algunos días cuando ya están en la cama, probablemente producto de su interacción social con sus pares.

El hecho de que los padres poco o nada participen en guiar adecuadamente a los chicos y chicas en el uso de las TIC's y que las madres ni siquiera entren en ese mundo resulta poco alentador. No obstante, es posible optimizar otro tipo de entradas que son más sencillas y que no necesariamente implican el profundo

involucramiento en las actividades de los niños y jóvenes. Se pueden establecer, por ejemplo, horarios en los que se puedan utilizar las TIC's con supervisión adulta, buscar pactos para que otras actividades estén en el medio del uso de los TIC's para evitar adicciones, es decir, buscar deportes o manualidades, encontrar puntos en común para que los padres se transformen de cierta forma en "alumnos" de sus hijos en el aprendizaje de las tecnologías para de esta forma compartir tiempo juntos, y otras herramientas alternativas. Hay que recordar, sin embargo, que,

Los expertos coinciden en que, por encima de la censura y la vigilancia siempre imperfecta que ofrecen algunos programas informáticos, las mejores armas para proteger a los niños en la Red son la educación y la información. Sin embargo, persiste la contradicción de que el computador e Internet son, con frecuencia, terreno donde son los padres los que reciben instrucciones de sus hijos.(Iriarte Díazgranados, 2007, pág. 219).

A pesar de todo esto, la coincidencia es total respecto a que las TIC's son un elemento irremplazable en la vida de la juventud actual. No es posible luchar contra eso y más bien se debe comenzar a simpatizar con la tecnología para mejorar la protección a los niños y jóvenes en la relación familiar. Siendo así, se pueden realizar las siguientes recomendaciones al respecto:

- a. Aportar una formación continua en el ámbito de la formación familiar que permita a los progenitores un conocimiento profundo y actualizado de las pantallas que utilizan los menores, su funcionamiento y su novedad.
- b. Ofrecer a las familias herramientas y marcos de actuación prácticos que les permitan aplicar los principios educativos familiares al ámbito de las pantallas.
- c. Diseñar acciones que sitúen el uso de las pantallas en los hogares como elemento de cohesión de sus miembros.(Bringué & Sábada, 2011, pág. 263).

El enfoque de Sartori sobre el "Homo Videns" debe tomarse como principal elemento a evitar en el proceso de alfabetización de las TIC's y de la misma manera debe ser la familia la encargada de completar ciertos conceptos que faciliten la guía de los niños y jóvenes, más aún en el grupo de estudio seleccionado en el que las

estadísticas todavía no son tan determinantes y es posible analizar la posibilidad de un trabajo consensuado y significativo.

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

1. Aspectos Generales:

1.1 Edad: Los encuestados corresponden a las edades comprendidas entre 11 y 18 años, siendo:

4 de 11-12 años;

3 de 14-15 años

3 de 17-18 años

1.2 Sexo: los encuestados participantes son 6 de sexo (M) y 4 de sexo femenino.

1.3. Lugar donde vive con su familia:

Referente a esta pregunta los encuestados respondieron que los 10 viven en la provincia de Cañar, cantones Cañar y Suscal.

1.4 Tipo de institución educativa donde estudia:

Respondieron de la siguiente manera:

8 estudia en institución Fiscal

2 estudian en institución Particular religiosa

2. ASPECTOS FAMILIARES.

2.1. ¿Con quién vives?

Loa encuestados respondieron de la siguiente manera:

3 con la mamá y hermanos

2 con Papá y mamá

5 con Papá, mamá y hermanos

2.2. Según tu opinión ¿cómo está conformada la familia ideal?

La mayoría respondió:

10 respondieron que con padre, madre e hijos

2.3 ¿Cómo valoras tu relación familiar?

Cuestiones	Categorías:					Total encuestados
	5 Excelente	4 Muy Buena	3 Buena	2 Regular	1 Mala	
1.Relación de pareja (padre/madre)	6	2	1	1		10
2.Relación padre e hijos	4	3	3			10
3.Relación entre hermanos	6	4				10
4.Relación madre e hijos	8	2				10
5.Relación entre hijos y abuelos	4	4	2			10
6.Relación con otros familiares	3	6	1			10

Para los encuestados las relaciones familiares son excelentes en su mayoría dando prioridad a la relación entre madre e hijos (8), lo que podemos anotar que los niños y adolescentes tienen un apego especial a la madre desde temprana edad con respecto a toda la demás familia.

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

Cuestiones	Categorías:					
	5 Siempre	4 Casi Siempre	3 Muchas veces	2 Pocas veces	1 Nunca	Total encuestados
1.Ver televisión	7	2	1			10
2.Uso del internet	4			1	4	9
3.Actividades deportivas	3		2	5		10
4.Paseos familiares				8	2	10
5.Labores del hogar	5	1	3			9
6.Visita a familiares				8	2	10
7.Labor social				7	3	10
8.Labor pastoral				9	1	10
9.Fiestas familiares	2	2		4		8

Para los encuestados ver la televisión está entre sus prioridades principales (7), la televisión está entre una de las pantallas de mayor consumo en el mundo entero, no sólo los pequeños y adolescentes disfrutan sus tiempos libres frente a una pantalla sino también lo hacen los mayores especialmente los fines de semana dejando de lado otras actividades también muy importantes como las labores del hogar (5), las fiestas familiares (2), etc.

2.5. ¿Qué factores afectan tu estabilidad familiar?

Cuestiones	Categorías:					
	5 Siempre	4 Casi siempre	3 Muchas veces	2 Pocas veces	1 Nunca	
A. Factor económico						
1.Desempleo		2		2	6	10
2.Pobreza				1	9	10
3.Remuneración baja		3		3	4	10
B. Factor social:						
1.Inseguridad				2	8	10
2.Falta de atención en salud y educación				1	9	10
3. Problemas comunitarios	1			2	7	10
4.Migración		4		2	4	10
C: Factor intrafamiliar:						

1.Violencia familiar(física)					10	10
2.Violencia familiar(Psicológica)					10	10
3.Alcoholismo				1	9	10
4.Drogradicción					10	10
5.Infidelidad					10	10
6.Embarazos en la adolescencia					10	10

Lo que más les afecta a los encuestados en cuanto a su estabilidad familiar son los factores de migración (4), y la remuneración baja(3) datos que los podemos observar especialmente en zonas urbanas fronterizas ya que en los años '90 en la provincia de Loja hubo bastante migración de personas al exterior quedando de esta manera familias separadas por la necesidad de un empleo y por mejorar su situación económica razón por la cual mucha gente de zonas rurales emigro a las urbes más cercanas en busca de empleo pero hasta la actualidad sus ingresos económicos no son suficientes como para mantener una familia con todos los aspectos básicos y necesarios que se merecen.

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

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

Para los encuestados todos los valores en su mayoría son de gran importancia para la vivencia familiar y la armonía del hogar, por lo tanto creen que una familia se logra con el trabajo diario de estos valores y la responsabilidad de saber mantenerlos.

2.7. Respecto al aborto qué opinión tienes:

Los encuestados en número de 10 respondieron: **“En ningún caso se debe aplicar”**.

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

Respondieron de la siguiente manera:

- 3 referente a Familia y educación en valores
- 3 encuestados en el tema Relación padres e hijos
- 4 encuestados en los temas Familia y educación en valores, relación padres e hijos y dificultades en la adolescencia.

Los encuestados a través de este cuestionario nos dan una idea de cómo está conformada la estructura familiar en sus hogares, a través de estos datos que nos brindaron nos podemos dar cuenta que en muchos hogares falta la atención de los padres para con sus hijos, ya sea por falta de migración o por falta de tiempo, también nos damos cuenta que la televisión sigue reinando y siendo prioridad en los hogares de nuestro Cantón, que la familia ideal tanto para niños como para adolescentes está conformada por padre madre e hijos, y que la base para una buena vivencia familiar son los valores que tenemos que practicar más en los hogares; en cuanto al aborto todos están de acuerdo que en ningún caso se lo debe aplicar, así como desearían escuchar charlas acerca de la familia, en un mundo de avance tecnológico nos estamos alejando cada vez más de la familia es por ello que todos debemos contribuir para que nuestros niños no se sientan solos, sino, dedicarles más el tiempo, ocuparnos más de las cosas que hacen y la única manera de hacerlo es mejorando nosotros mismos y educando mejor a nuestros hijos.

6. CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

6.1. CONCLUSIONES

- Se ha logrado determinar el uso que los jóvenes del cantón Suscal y Cañar brindan a las TICs, especialmente a las pantallas.
- Las generaciones anteriores a la de los que hoy en día estudian en secundaria, no estaban involucradas en el uso directo de las TICs. Prácticamente, el 81% de los entrevistados señaló que utiliza el Internet tenga o no tenga en su casa.
- Las redes sociales son parte de un superficial manejo y constituyen un peligro para la integridad de los jóvenes, sin embargo al aprovechar sus potencialidades se puede convertir en sitios de aprendizaje donde la juventud logra estructurar modos de conducirse para formar parte de una comunidad virtual.
- Existen profesores que no se encuentran de acuerdo al proceso de alfabetización de las TIC's que se pretende por lo que no ayudan a los estudiantes a guiar el uso de las tecnologías de forma adecuada.
- La familia es la encargada de completar ciertos conceptos que faciliten la guía de los niños y jóvenes, más aún en el grupo de estudio seleccionado en el que las estadísticas todavía no son tan determinantes y es posible analizar la posibilidad de un trabajo consensuado y significativo donde, sin embargo, poco o nada se sabe del aporte por parte de los padres de familia.

- Debido a la falta de servicios de comunicación en Suscal y Cañar los jóvenes no se involucran completamente en el proceso de formación con las nuevas Tecnologías de la Información y la Comunicación.

6.2. RECOMENDACIONES

- Se debe hacer un seguimiento continuo al uso que los jóvenes del cantón Suscal y Cañar brindan a las TICs, especialmente a las pantallas.
- Se deben crear programas de capacitación a padres de familia para desarrollar habilidades y destrezas en el uso del Internet tenga o no tenga en su casa.
- Se debe educar a padres de familia y docentes en el uso de las redes sociales a fin de aprovechar sus potencialidades y apoyar a la juventud para estructurar modos de conducirse para formar parte de una comunidad virtual.
- Se recomienda una campaña de concienciación a los profesores que no se encuentran de acuerdo al proceso de alfabetización de las TICs para apoyarse en estas tecnologías a fin de guiar el uso de forma adecuada en los jóvenes.
- Se debe analizar la posibilidad de un trabajo consensuado y significativo donde entre actores educativos para llegar a acuerdos comunes sobre el manejo de las TICs.
- Se exhorta al plantel gestionar los recursos adecuados para disponer de internet y equipos de fácil acceso tanto para docentes como para estudiantes.

7. Referencias Bibliográficas

Deborah Taylor Tate. *Defensora Internacional de las Cuestiones sobre Seguridad de las TIC para la Infancia*. (08 de Mayo de 2011). Recuperado el 1 de Agosto de 2011, de Unión Internacional de Telecomunicaciones:
<http://www.itu.int/itu-news/manager/display.asp?lang=es&year=2009&issue=05&ipage=11&ext=html>

Aldea Muñoz, S. (2004). La influencia de la nueva televisión en las emociones y en la educación de los niños. *Revista de Psiquiatría del Niño y del Adolescente*, 145-159.

Aznar Díaz, I., Cáceres Reche, M., & Hinojo Lucena, F. (2005). *El impacto de las TIC's en la sociedad del milenio: nuevas exigencias de los sistemas educativos ante la alfabetización tecnológica*. Recuperado el 2011, de www.etic@.net

Barros, A. (3 de Diciembre de 2008). *Generación Interactiva: Niños y adolescentes frente a las pantallas*. Recuperado el Julio, de <http://www.alejandrobarrros.com/content/view/330088/Generacion-Interactiva-Ninos-y-adolescentes-frente-a-las-pantallas.html>

Bringué, X., & Sábada, C. (2011). *La generación interactiva en Ecuador. Niños y adolescentes frente a las pantallas*. Fundación Telefónica.

Cabrero, J. (2007). Las necesidades de las TIC en el ámbito educativo: oportunidades, riesgos y necesidades. *Tecnología y Comunicación Educativas Año 21, No. 45*, 5-19.

Carrier y Asoc. (2006). *Los adolescentes y el celular*. Recuperado el 2011, de www.carrieryasoc.com

Constitución Política del Ecuador. (2008). Montecristi: Asamblea Constituyente del Ecuador.

Daily Mail. (2 de Febrero de 2011). GB:alarma el tiempo que pasan los niños frente a las pantallas.

EFE. (Lunes de Abril de 2011). Un 25% de los niños abren el acceso a sus perfiles.

García Canclini, N. (2004). *Diferentes, desiguales y desconectados. Mapas de la interculturalidad*. Argentina: Editorial Gedisa S.A.

Hernández Prado, M. d., Solano Fernández, I., & Sánchez Romero, E. (2007). *Comunidad educativa: familia, escuela y TIC*. Recuperado el 16 de Julio de 2011, de http://www.educared.org/global/congresoiv/docs/COMUNICACIONES/Comunidad%20educativa/ComunidadEducativa_Comunicacion.pdf

Iriarte Díazgranados, F. (2007). Los niños y las familias frente a las Tecnologías de la Información y las Comunicaciones (tics). *Psicología desde el Caribe*, 208-224.

Lizarazo, N. (2008). *Situación presente de la educación de personas jóvenes y adultas en Ecuador*. México: Centro de Cooperación Regional para la Educación de Adultos en América Latina y El Caribe.

Rubio Gil, Á. (2010). Generación digital: patrones de consumo de Internet, cultura juvenil y cambio social. *Revista de Estudios de Juventud*, 201-221.

Sartori, G. (1999). *Homo Videns. La Sociedad Teledirigida*. Florencia: Taurus.

Therborn, G. (2007). Familia en el mundo. Historia y futuro en el umbral del siglo XXI. En I. Arriagada, *Familia y políticas públicas en América Latina* (págs. 31-59). Santiago de Chile: Naciones Unidas.

8. ANEXOS

8.1. Instrumentos utilizados

Anexo # 1: Carta de ingreso a Instituciones educativas



UNIVERSIDAD TÉCNICA PARTICULAR DE LOJA
La Universidad Católica de Loja



MODALIDAD DE EDUCACIÓN ABIERTA Y A DISTANCIA

ESCUELA DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN

Loja, 16 de mayo de 2011

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

De mi consideración:

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

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

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

Es importante indicar que la U.T.P.L. 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,


Mg. María Elvira Aguirre Burneo.

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



Anexo # 2: CUESTIONARIO PARA NIÑOS de 6 a 9 años

Cuestionario 1º - 4º Primaria

1. ¿A qué curso vas?

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

2. ¿Cuántos años tienes?

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

3. Sexo

- Masculino
- Femenino

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

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

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

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

6. ¿Tienes ordenador en casa?

- No (pasa a la pregunta 9)
- Sí

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

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

8. ¿Hay conexión a Internet en tu casa?

- No
- Sí

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

- No (pasa a la pregunta 13)
- Sí

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

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

- Para utilizar redes sociales (Facebook, Tuenti...)

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

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

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

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

13. ¿Utilizas algún teléfono celular?

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

14. ¿Cómo conseguiste el teléfono móvil?

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

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

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

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

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

17. ¿Juegas con videojuegos o juegos de ordenador?

- No (pasa a la pregunta 21)
- Sí

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

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

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

- PlayStation 2
- PlayStation 3
- XBox 360
- Wii

- PSP
- Nintendo DS
- Game Boy
- Ninguna de las anteriores

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

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

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

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

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

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

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

- Solo
- Mi padre
- Mi madre

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

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

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

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

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

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

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

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

- Internet
- Televisión
- No lo sé

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

- Internet
- Teléfono móvil
- No lo sé

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

- Videojuegos
- Televisión
- No lo sé

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

- Teléfono móvil
- Televisión
- No lo sé

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

- Teléfono móvil
- Videojuegos
- No lo sé

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

1. ¿En qué curso estás?

1. 6to. de Educación Básica
2. 7mo. de Educación Básica
3. 8vo. de Educación Básica
4. 9no. de Educación Básica
5. 10mo. de Educación Básica
6. 1ero. de Bachillerato
7. 2do. de Bachillerato
8. 1ro. De formación profesional de grado medio
9. 2do. De formación profesional de grado medio

2. ¿Cuántos años tienes?

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

3. Sexo

1. Masculino
2. Femenino

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

1. Mi padre

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

5. ¿Cuál es la profesión de tu padre?

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

6. ¿Cuál es la profesión de tu madre?

1. Está desempleada
2. Es jubilada
3. Trabaja en el hogar
4. Desempeña un oficio (trabaja en una fábrica, en mantenimiento, carpintera, agricultora, mecánica, personal de seguridad, etcétera.)
5. realiza un trabajo técnico (técnico en computación, secretaria, diseñadora, fotógrafa, chef de cocina, cajera de banco, enfermera, comercial, militar, etc.)

6. Realiza un trabajo de nivel universitario (abogada, arquitecta, ingeniera, dentista, farmacéutica, profesora, psicóloga, médico, etc.)

7. No lo sé/otro

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

1. Irme a mi habitación a leer, navegar, jugar o escuchar música solo

2. navegar, jugar, ver la tele con mi familia

3. Leer, estudiar, irme a dormir

4. Hablar con mi familia

8. ¿Qué lees?

1. Nada

2. Sólo las lecturas obligatorias del colegio

3. Otras lecturas: libros, revistas o comics

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

1. Nada

2. 30 minutos

3. Entre 30 minutos y una hora

4. Entre una y dos horas

5. Entre dos y tres horas

6. Más de tres horas

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

1. Nada

2. 30 minutos

3. Entre 30 minutos y una hora

4. Entre una y dos horas

5. Entre dos y tres horas

6. Más de tres horas

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

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

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

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

14 Cuando haces la tarea en casa ¿en qué lugar la haces habitualmente?

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

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

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

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

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

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

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

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

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

19. ¿Tienes ordenador en casa?

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

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

1. En mi habitación
2. En la habitación de un hermano/a
3. En la habitación de mis padres
4. En la sala de estar
5. En un cuarto de trabajo, estudio o similar
6. Es portátil

21. ¿Tienes internet en tu casa?

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

1. Nunca
2. A veces
3. Siempre

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

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

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

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

37. ¿Sueles usar internet para jugar en red?

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

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

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

39. .Si utilizas los juegos en red donde puedes jugar con otras personas a través del Internet ¿Estás de acuerdo con algunas de la siguientes frases? (Es posible más de una respuesta)

1. Juego en red con mi grupo de amigos

2. Jugar en red te permite hacer amigos
3. No estoy de acuerdo con ninguna

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

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

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

1. Facebook
2. Orkut
3. Hi5
4. Tuenti
5. MySpace
6. Windows Live Space
7. LinkedIn
8. Sónico
9. Otras redes sociales

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

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

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

1. Deportes
2. Software e informática
3. Programación de televisión
4. Noticias
5. Educativos
6. Culturales
7. Juegos

8. Música
9. Humor
10. Concursos
11. Adultos
12. Historia personal

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

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

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

1. Me pongo nervioso o me enfado cuando no puedo o no me dejan navegar
2. Creo que puedo poner cualquier foto/video mía en internet
3. Creo que puedo poner cualquier foto/video de mis amigos o familiares en internet
4. No hay ningún problema porque desconocidos sepan sobre mis aficiones o vida personal
5. No me 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

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

1. No (pase a la pregunta 47)

2. Si

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

1. Por el tiempo que paso conectado/a

2. Por el momento del día en que me conecto

3. Por lo que hago mientras estoy conectado/a

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

1. No

2. Si

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

1. Me preguntan qué hago

2. Echan un vistazo

3. Me ayudan, se sientan conmigo

4. Están en la misma habitación

5. Comprueban después por dónde he navegado

6. Miran mi correo electrónico

7. Hacemos algo juntos: compras, organizar viajes, escribir a la familia, etc.

8. Me recomienda sitios para navegar o cómo acceder a Internet

9. No hace nada

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

1. Comprar algo

2. Chatear o usar el Messenger

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

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

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

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

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

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

1. Nada
2. Poco

3. Bastante

4. Mucho

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

1. Nada

2. Poco

3. Bastante

4. Mucho

55. ¿Tienes móvil propio?

1. No (pasa a la pregunta 70?)

2. Sí

3. No, pero uso el de otras personas.

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

1. A los 8 años o menos

2. A los 9 años

3. A los 10 años

4. A los 11 años

5. A los 12 años

6. A los 13 años

7. A los 14 años

8. A los 15 años

9. Con más de 15 años

57. ¿Cómo conseguiste tu primer teléfono móvil?

1. Me lo compraron mis padres sin pedirlo

2. Me lo compraron mis padres porque se lo pedí

3. Me los compraron otros familiares

4. Me lo compré yo mismo

5. Fue un regalo de cumpleaños, Navidad, comunión...

6. Lo heredé de otra persona

58. ¿Qué tipo de teléfono tienes actualmente?

1. Comprado nuevo

2. De segunda mano

59. ¿Quién paga habitualmente el gasto del móvil?

1. Yo mismo

2. Mis padres

3. Otros

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

1. Es de tarjeta

2. Es de contrato

3. No lo sé

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

1. No lo sé

2. 5 dólares o menos

3. Entre 5 a 10 dólares

4. Entre 10 y 20 dólares

5. Entre 20 y 30 dólares

6. Más de 30 dólares

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

1. Hablar

2. Enviar mensajes

3. Chatear

4. Navegar por Internet

5. Jugar

6. Como reloj o como despertador
7. Ver fotos y /o vídeos
8. Hacer fotos
9. Grabar vídeos
10. Como agenda
11. Como calculadora
12. Escuchar música o la radio
13. Ver la televisión
14. Descargar (fotos, juegos, fondos, tonos, etc.)

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

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

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

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

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

1. No (pasa a la pregunta 66)
2. Sí

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

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

3. Por el gasto que hago

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

1. No

2. Sí

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

1. Cuando estoy en clase

2. Cuando estoy estudiando

3. Cuando estoy con la familia, comiendo, viendo la Tele, etcétera.

4. Cuando estoy durmiendo

5. No lo apago nunca

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

1. Nunca

2. Algunos días

3. Casi todos los días

4. Todos los días

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

1. He utilizado el móvil para enviar mensajes, fotos o vídeos ofensivos contra alguien

2. Alguna vez me han perjudicado con un mensaje, foto o vídeo a través del teléfono móvil.

3. Conozco a alguna persona que está enganchando al móvil.

4. He recibido mensajes obscenos o de personas desconocidas.

5. No estoy de acuerdo con ninguna

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

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

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

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

73. ¿Juegas con la PlayStation 2?

1. No (pasa a la pregunta 74)
2. Sí

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

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

10. Ninguno

75. ¿Juegas con la PlayStation 3?

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

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

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

77. ¿Juegas con la XBox 3600?

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

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

1. Grand Theft Auto IV
2. Gears of war classics
3. Halo 3
4. Pro Evolution Soccer 2009

5. FIFA 08
6. Call of duty: modern warfare
7. Assassin's creed
8. Lost Odyssey
9. Soul Calibur IV
10. Ninja Gaiden II
11. Ninguno

79. ¿Juegas con Nintendo Wii?

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

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

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

81. ¿Juegas con la PSP?

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

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

1. Pro evolution Soccer 2008
2. FIFA 08
3. Grand Theft Auto: Vice City Stories 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

83. ¿Juegas con la Nintendo DS?

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

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

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

11. Ninguno

85. ¿Juegas con los Gameboy?

1. No (pasa a la pregunta 86)

2. Si

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

1. Super Mario Bros

2. Boktai: The Sun Is Your Hand

3. PoKémon Yellow

4. Final Fantasy Tactics Advance

5. Legend of Zelda: DX

6. Mario Tennis

7. Dragon Ball Z

8. Asterix y Olbelix

9. Los Sims toman la calle

10. Pokémon Esmeralda

11. Ninguno

87. ¿Juegas con el ordenador?

1. No (pasa a la pregunta 88)

2. Si

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

1. Los Sims 2 y sus hobbies

2. Los Sims megaluxe

3. World of Warcraft

4. World of Warcraft - the Burning Crusade

5. Los Sims: cocina baña-accesorios

6. Call of Duty: Modern Warfare
7. Activa tu mente
8. Sacred 2: Fallen Angel
9. Brain Trainer 2
10. World of Warcraft- Battle Chest
11. Ninguno

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

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

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

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

91. ¿Tienes juegos pirateados?

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

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

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

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

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

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

1. No (pasa a la pregunta 95)
2. Sí

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

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

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

1. No
2. Si

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

1. No
2. Si
3. No lo sé

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

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

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

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

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

1. Estoy enganchado/a algún juego, o conozco a alguna persona que, en cuanto llega a casa, no para de jugar.
2. Los videos juegos pueden volverme violento. Es mucho más divertido jugar acompañado/a que solo/a
3. Los videos juegos me permiten hacer cosas que no puedo hacer en la vida real
4. No estoy de acuerdo con ninguna.

101. ¿Cuántos televisores que funciones hay en tu casa?

1. Ninguno (pasa a la pregunta 115)
2. 1
3. 2
4. 3
5. Más de tres 3

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

1. En mi habitación

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

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

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

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

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

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

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

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

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

107. ¿Realizas alguna de estas actividades mientras ves la tele?(Es posible más de una respuesta).

1. Estudiar o hacer la tarea del colegio
2. Comer
3. Navegar por internet
4. Hablar por teléfono
5. Leer
6. Dormir
7. Charlar con mi familia
8. Jugar

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

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

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

1. Por el tiempo que paso viendo la tele
2. Por el momento del día en el veo la tele.
3. Por los programas que veo

110. ¿Te castigan o premian con la tele?

1. No

2. Si

111. Cuando ves la televisión en familia ¿quién decide qué programa mirar?

1. Yo mismo
2. Mis hermanos/as
3. Mi padre
4. Mi madre
5. Entre todos, lo negociamos

112. ¿Qué tipo de contenidos de televisión prefieres? (Es posible más de una respuesta)

1. Películas
2. Dibujos animados
3. Deportes
4. Series
5. Concursos
6. Documentales
7. Noticias
8. Programas del corazón
9. Reality shows

113. ¿Hay algún programa que tus padres no te dejen ver?

1. Me dejan ver todos los programas (Pasar a la pregunta 114)
2. Si hay programas que no me dejan ver

114. ¿De qué tipo? (Es posible más de una respuesta)

1. Películas
2. Dibujos animados
3. Deportes
4. Series
5. Concursos

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

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

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

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

1. Ordenador portátil
2. Impresora
3. Scanner
4. Webcam
5. USB o disco duro externo
6. Mp3/ Mp4/iPod
7. Cámara de fotos digital
8. Cámara de video digital

9. Televisión de pago (Digital o por cable Digital Plus, ONO, Imagenio, etc.)
10. Equipo de música
11. Teléfono fijo
12. DVD
13. Disco duro multimedia (para bajar películas y verlas en la televisión)
14. Ninguna de estas tengo otras.

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

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

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

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

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

1. Internet
2. Televisión
3. No lo se

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

1. Internet
2. Teléfono móvil

3. No lo se

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

1. Internet

2. Video juegos

3. No lo se

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

1. Video juegos

2. Televisión

3. No lo se

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

1. Teléfono móvil

2. Televisión

3. No lo se

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

1. Teléfono móvil

2. Mp3/ Mp4/ iPod

3. No lo se

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

1. Teléfono móvil

2. Video juegos

3. No lo se

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

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

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

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

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

Cuestionario sobre familia

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

Dirigido a estudiantes: jóvenes de 10 a 18 años.

Instrucciones:

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

I. ASPECTOS GENERALES:

I.1 Edad:

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

1.2 Sexo: M () F ()

1.3 Lugar donde usted vive con su familia:

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

1.4 Tipo de institución educativa donde estudia:

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

II. ASPECTOS FAMILIARES II.1 ¿Con quién vives?

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

II.2 Según tu opinión ¿cómo está conformada la familia ideal?

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

II.3 ¿Cómo valoras tu relación familiar?

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

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

II.4 ¿Cómo se emplea el tiempo libre en tu familia?

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

II.5 ¿Qué factores afectan tu estabilidad familiar?

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

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

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

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

II.7 Respecto al aborto que opinión tienes:

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

II.8 ¿En qué temas concretos referentes a la familia, te gustaría recibir orientación?

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

GRACIAS POR TU COLABORACIÓN

8.2. Fotos

Foto 1. ALUMNOS 4to. EGB. CECIB RUMIÑAHUI- QUILLOAC.



Foto 2. ALUMNA 4to. EGB. CECIB RUMIÑAHUI- QUILLOAC.



Foto 3. ALUMNOS 5to. PRIMARIA ESCUELA FISCAL INTERCULTURAL BILINGÜE UEIB - SUSCAL



Foto 4. ALUMNOS 5to. PRIMARIA ESCUELA FISCAL INTERCULTURAL BILINGÜE UEIB - SUSCAL



Foto 5. ALUMNOS 5to. PRIMARIA COLEGIO NOCTURNO FISCAL INTERCULTURAL BILINGÜE JUNCAL

