



UNIVERSIDAD TÉCNICA PARTICULAR DE LOJA

La Universidad Católica De Loja

MODALIDAD ABIERTA Y A DISTANCIA

ESCUELA DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN

“Generaciones Interactivas en Ecuador, Estudio realizado en las Instituciones Educativas, Escuela Juan Montalvo Y Túpac Yupanqui de la Parroquia de San Antonio y Colegio Victor Manuel Peñaherrera del Cantón Ibarra, Provincia de Imbabura, en el Año 2011”

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

AUTOR:

Robert Patricio Rivadeneira Yépez

MENCIÓN:

Ciencias Sociales

DIRECTOR DEL PROYECTO DE INVESTIGACIÓN:

Mg. María Elvira Aguirre Burneo.

TUTOR DEL TRABAJO DE FIN DE CARRERA:

Dr. Henry Antonio Quezada Ochoa.

CENTRO UNIVERSITARIO IBARRA

2011

CERTIFICACIÓN

Dr. Henry A. Quezada O.

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, noviembre del 2011

ACTA DE DECLARACIÓN Y CESIÓN DE DERECHOS

Yo, Robert Patricio Rivadeneira Yépez, declaro ser autor del presente Trabajo de Fin de Carrera y eximo expresamente a la Universidad Técnica Particular de Loja y a sus representantes legales de posibles reclamos o acciones legales.

Adicionalmente declaro conocer y aceptar la disposición del 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. 100170428-5

AUTORÍA

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

(f) _____
Robert Patricio Rivadeneira Yépez
C.I. 100170428-5

DEDICATORIA

Dedico esta tesis, a mis padres, a mi esposa e hijos quienes con su ayuda y comprensión, permitieron que este trabajo pueda ser realizado con empeño y perseverancia

AGRADECIMIENTO

Me gustaría agradecer primeramente a mis padres, por ser quienes me han motivado y orientado para concluir con mis estudios, a la Universidad Técnica Particular de Loja por brindarme la posibilidad de participar en este programa nacional de investigación, a mi tutor el Dr. Henry Quezada Ochoa y a mis compañeros con quienes compartí conocimientos y experiencias que me permitieron salir adelante en mi trabajo como investigador

ÍNDICE

Portada.....	i
Certificación.....	ii
Acta de cesión de derechos.....	iii
Autoría.....	iv
Dedicatoria.....	v
Agradecimiento.....	vi
Índice.....	vii
1. RESUMEN.....	1
2. INTRODUCCIÓN.....	3
3. MARCO TEÓRICO.....	6
3.1. Caracterización socio-demográfica ecuatoriana, del ámbito escolar y familiar.....	6
3.1.1. Entorno educativo, la comunidad educativa.....	9
3.1.2. La demanda de la educación en las TIC.....	17
3.2. Niños adolescentes ante las pantallas.....	27
3.2.1. Investigaciones sobre las pautas de consumo sobre las pantallas entre los niños niños y adolescentes de 6 a 18 años.....	27
3.2.2. Los riesgos que plantean las TIC's.....	30
3.2.3. Las oportunidades que plantean las TIC's.....	34
3.3. Estudios e iniciativas sobre la protección del menor y del adolescente en el entorno de las TIC's.....	36
3.3.1. Iniciativas en el ámbito de la regulación.....	38
3.3.2. Iniciativas en el ámbito de la meditación familiar.....	45

3.3.3. Alfabetización en las TIC´s (iniciativa sobre media literacy).....	46
4. METODOLOGÍA.....	49
4.1. Diseño de investigación.....	49
4.2. Participantes de la investigación.....	50
4.3. Técnicas e instrumentos de investigación.....	51
4.3.1. Técnicas.....	51
4.3.2. Instrumentos.....	51
4.4. Recursos.....	52
4.4.1. Humanos.....	52
4.4.2. Institucionales.....	53
4.4.3. Materiales.....	55
4.4.4. Económicos.....	55
4.5. Procedimiento.....	55
5. INTERPRETACIÓN, ANÁLISIS Y DISCUSIÓN DE LOS RESULTADOS	57
5.1. Caracterización socio demográfica.....	57
5.1.1. Contexto sociocultural y biológico del niño.....	57
5.1.2. Contexto sociocultural, familiar y biológico del adolescente.....	59
5.1.3. Contexto sociocultural, familiar (económico) y biológico del joven.....	59
5.2. Redes sociales y pantallas.....	65
5.2.1. Uso de redes sociales relacionadas con el internet (facebook,	

Twitter, hi 5, skype, e-mail, etc.) y pautas de consumo.....	65
5.2.2. Uso de pantallas (televisión, celular, video juegos, computador) y pautas de consumo.....	65
5.2.3. Uso de las tecnologías e impacto (positivo-negativo) en el ámbito familiar y escolar.....	65
5.3. Redes sociales y mediación familiar	74
5.3.1. Relación de las tecnologías con el entorno familiar.....	74
5.3.2. Pautas de consumo relacionadas con las tecnologías en el entorno familiar.....	74
5.3.3. Tiempo dedicado a las tecnologías en relación a la familia.....	75
5.3.4. Relación de “poder adquisitivo” de la tecnología.....	75
5.4. Redes sociales y ámbito escolar.....	83
5.4.1. Conocimiento y relación de las tecnologías con el ámbito escolar y familiar.....	83
5.4.2. Uso de las tecnologías en relación al ámbito escolar y familiar.....	83
5.4.3. Tiempo dedicado a las tecnologías en el ámbito escolar y familiar....	83
5.5. Redes sociales, riesgos y oportunidades.....	89
5.5.1. Regulación y uso de las tecnologías.....	89
5.5.2. Mediación familiar en relación a la tecnología.....	89
5.5.3. Acceso a las tecnologías en función del uso-utilidad.....	89
5.6. Relación de los jóvenes con respecto al ambiente familiar (ILFAM).....	95

6. CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES.....	98
6.1. Conclusiones.....	98
6.2. Recomendaciones.....	102
7. REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS.....	107
8. ANEXOS.....	109

1. RESUMEN

La presente investigación generaciones interactivas en Ecuador, escuela Juan Montalvo y Túpac Yupanqui de la parroquia de San Antonio y colegio Víctor Manuel Peñaherrera del cantón Ibarra, provincia de Imbabura, en el año 2011, constituye una investigación de macro interés sobre cómo están utilizando la tecnología los niños y adolescentes.

En los últimos años la tecnología de la informática, comunicación e información ha cobrado mucha importancia en la vida en general. En el ámbito de la educación, hay una clara visión de la importancia del uso de la tecnología para enriquecer el proceso de aprendizaje de los estudiantes. Sin embargo, pese a las buenas intenciones aún existe bastante desconocimiento sobre la forma adecuada y eficaz de aprovechar los recursos tecnológicos en la educación.

Las instituciones educativas y más aún las de la ciudad de Ibarra cuentan con tecnología informática e internet para todos los estudiantes. Sin embargo en nuestro país su uso no ha arrojado los resultados esperados y resta mucho camino por recorrer con miras a mejorar la calidad de la educación

El objetivo de la investigación es conocer el grado de uso de tecnologías de la información y de la comunicación entre los niños y jóvenes de instituciones educativas de la provincia de Imbabura, conocer la situación familiar de los niños y jóvenes investigados. Identificar las pautas de consumo relacionadas con el equipamiento en los hogares, el lugar de uso, el momento y la duración, conocer el riesgo y las oportunidades que se pueden derivar del uso de las tecnologías, indagar los aspectos de la regulación, mediación familiar y educación en el uso de los medios y la tecnología.

Para realizar la investigación se ha realizado un proceso: se ha ubicado instituciones educativas cercanas tanto rurales como urbanas.

Se llevaron a cabo entrevista con directivos para conseguir autorización para realizar la investigación con los estudiantes.

Aplicación de cuestionarios a niños y jóvenes en los establecimientos destinados a la investigación.

Para la operatividad de la investigación se realizó una serie de tareas:

Identificación del problema, elaboración de objetivos, investigación bibliográfica del marco teórico, determinación de la metodología de investigación, elaboración del diseño de la investigación, elaboración de la fundamentación teórica, aplicación de encuestas a estudiantes, análisis de la recolección de información por la vía empírica, elaboración de preliminares y del borrador del Informe final de la investigación, afinamiento del Informe final.

Se pudo conocer de manera concreta como la tecnología actual amplia y afecta el grado de conocimiento en múltiples dimensiones y categorías, que van desde el uso del móvil, el internet, redes sociales, pantallas, televisión, video juegos. Incluye los riesgos y límites que éstas presentan cuando no son utilizadas con responsabilidad ya sea en el ámbito familiar o escolar.

Cabe señalar también que la actual legislación ecuatoriana tiene muchos vacíos respecto a este tema siendo necesario por tanto que ésta se ponga a tono con los tiempos y con su desarrollo tecnológico ya sea incentivando o sancionando su uso y aplicación.

2. INTRODUCCIÓN

El presente proyecto de investigación sobre generaciones interactivas en el Ecuador (“estudio en niños y jóvenes frente a la pantalla”) realizado a instituciones educativas del cantón Ibarra, Provincia de Imbabura constituye una investigación cuyo objetivo es conocer en detalle el uso y la valoración de las nuevas tecnologías entre los niños y adolescentes

Las tecnologías de la información y la comunicación (TIC’s) agrupan los elementos y las técnicas utilizadas en el tratamiento y la transmisión de las informaciones, principalmente de informática, internet y telecomunicaciones.

El desarrollo de internet ha significado que la información esté ahora en muchos sitios. Antes la información estaba concentrada, la daban los padres, los maestros, los libros. La escuela y la universidad eran los ámbitos que concentraban el conocimiento.

El presente trabajo tiene como objetivo conocer el grado de uso de la tecnología de la información y de la comunicación entre los niños y jóvenes de nuestro país, conocer su situación familiar de los jóvenes investigados, identificar las pautas de consumo relacionadas con el equipamiento en los hogares, el lugar de uso, el momento y la duración, conocer los riesgos y oportunidades que se puedan derivar del uso de las tecnologías, indagar los aspectos de regulación, mediación familiar y educación en el uso de los medios y la tecnología.

Se han realizado muchas investigaciones desde hace varios años atrás a nivel latinoamericano y a nivel europeo, especialmente España, así como en nuestro país sobre el uso de la tecnología por parte de los niños y jóvenes, su utilización en la educación y los riesgos que implica su uso.

El estudio del público infantil y adolescente como usuario de medios de comunicación y tecnologías ha generado el interés de los investigadores desde las primeras décadas del siglo XX. Ya en la década de 1930 aparecieron en Estados Unidos los primeros estudios sobre los niños y su relación con la radio y el cine, denominados *Payen Fund Studies*. Durante la década de 1950 esta investigación se extenderá al nuevo medio predominante: la televisión.

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

Se han realizado investigaciones centradas en Internet donde se recabó información acerca de actitudes, hábitos, competencias y comportamientos respecto a esta herramienta, así como acerca de los principales riesgos a los que se ven enfrentados cuando navegan los adolescentes y jóvenes estudiantes; se hace hincapié en el papel mediador de los padres.

Una parte de los estudios que ofrecen información sobre el acceso y uso de estas tecnologías están impulsados por instituciones públicas. Sin embargo, a menudo, incluyen en su campo de estudio a la población adulta.

Se beneficiarán también con la investigación las instituciones en donde se realizaron las encuestas ya que contarán con información importante de los estudiantes referente a su vida familiar, como utilizan la tecnología, entre otros aspectos.

El presente trabajo también servirá como guía para otros estudiantes y demás personas que vayan a realizar investigaciones la utilización por parte de niños y jóvenes de la tecnología, ya que ésta se actualiza constantemente y surgen nuevas tecnologías y se necesitan hacer nuevas investigaciones de su uso.

La investigación ha sido factible de realizarse por cuanto se ha contado con los recursos humanos, económicos y materiales necesarios. Han colaborado las autoridades, docentes y estudiantes de las instituciones educativas donde se llevó a cabo el trabajo investigativo. También me ha motivado la realización de la misma el poder colaborar con la investigación que lleva a cabo la UTPL, que ha querido aportar con el estudio en el ámbito de las Generaciones Interactivas del Ecuador, para conocer cómo están utilizando la tecnología los niños y jóvenes de diferentes sectores o provincias del país, ya que el aporte de cada uno de los estudiantes de la UTPL constituye un valioso impulso a la macro investigación de la universidad. La misma también me servirá como requisito para obtener mi licenciatura y ser un profesional en educación

Se obtuvo datos importantes que permitió conocer la situación familiar de los niños y jóvenes encuestados, las pautas de consumo relacionadas con el equipamiento en los hogares, el uso, el momento y la duración. Se recopiló información sobre el riesgo y las oportunidades que pueden derivar del uso de las tecnologías, regulación, mediación familiar y educación en el uso de los medios y la tecnología.

La pregunta que ha servido de base para la presente investigación es: ¿Cómo utilizan y valoran los niños y adolescentes el uso de la pantalla y tecnología en las instituciones educativas del cantón Ibarra, Provincia de Imbabura.

3. MARCO TEÓRICO

3.1. CARACTERIZACIÓN SOCIO-DEMOGRÁFICA ECUATORIANA, DEL AMBITO ESCOLAR Y FAMILIAR

Ecuador tiene unos 14 millones de habitantes, lo que da una densidad demográfica sobre 47 h/km². Étnicamente es un país muy diverso. El 65% de la población es mestiza. Los amerindios, pertenecientes a diversas nacionalidades o agrupaciones indígenas, son el segundo grupo más numeroso, alrededor del 28%. Los blancos, en su mayoría criollos e inmigrantes europeos, son alrededor del 1,5%. Hay también minorías de libaneses, sirios, palestinos y jordanos, además de la mulata y negra (5,5%) concentrada principalmente en la costa: Esmeraldas, valle del Chota (provincia de Imbabura), y Guayaquil y Quito.

La población ecuatoriana es muy joven. El 35% de la población tiene menos de 15 años, el 61% entre 15 y 64 y sólo un 4% tiene más de 65 años. El crecimiento de la población es muy alto, en torno al 1,9% anual, y a pesar de que el saldo migratorio es del -0,52‰. La tasa de natalidad es muy alta (25‰), y la tasa de fecundidad de casi 3 hijos por mujer. La tasa de mortalidad es relativamente baja (5,3‰), pero la tasa de mortalidad infantil se dispara hasta el 32‰. Con todo ello la esperanza de vida al nacimiento asciende a unos 72 años. Es una población que no ha terminado la transición demográfica, pero que está claramente en la parte descendente del ciclo.

Ecuador es un país de población mayoritariamente urbana, sobre un 65% del total, lo que quiere decir que tiene un porcentaje de población rural mayor que en otros países vecinos.

La población ecuatoriana se encuentra irregularmente repartida. Hasta mediados del siglo XX la Sierra acogía a la mayor parte de la población, pero hoy en día la Costa tiene casi la mitad de los ecuatorianos. El Oriente, por el contrario, está menos poblado, un 3% del total, pero mantiene un porcentaje más alto que la Amazonía de otros países gracias a que cuenta con yacimientos de petróleo. Todo

ello debido a un proceso de migración interna que adquiere tintes de auténtico éxodo rural.

Las principales ciudades de Ecuador son:

- * Guayaquil, 1.952.029 h, provincia de Guayas
- * Quito, 1.399.814 h, provincia de Pichincha
- * Cuenca, 276.964 h, provincia de Azuay
- * Santo Domingo, 200.421 h, provincia de Pichincha
- * Machala, 198.123 h, provincia de El Oro
- * Manta, 183.166 h, provincia de Manabí
- * Portoviejo, 170.326 h, provincia de Manabí
- * Eloy Alfaro, 167.784 h, provincia de Guayas
- * Ambato, 154.369 h, provincia de Tungurahua
- * Riobamba, 124.478 h, provincia de Chimborazo
- * Quevedo, 119.436 h, provincia de Los Ríos
- * Loja, 117.796 h, provincia de Loja
- * Milagro, 110.093 h, provincia de Guayas

Guayaquil y su área metropolitana acoge alrededor de 3.000.000 de personas. Es el polo de concentración de las ciudades del sur de la costa, el motor económico del Ecuador y el puerto principal. El Distrito Metropolitano de Quito, la capital de la República, y su área de influencia cuenta con 2.000.000 de habitantes.

Las migraciones, la emigración, ha sido una de las constantes más llamativas de la población ecuatoriana. El movimiento ha sido desde los pueblos de la Sierra hasta las ciudades de la Costa y el Oriente, especialmente Guayaquil, Machala, Portoviejo, Esmeraldas y Manta. En la Sierra los principales destinos han sido Quito, Cuenca, Ambato, Loja, Ibarra y Riobamba.

Desde la década de 1990 se ha disparado la emigración exterior, con destinos principales en España, Italia y, en menor grado, Estados Unidos. La mayoría de los emigrantes pertenecen a las capas más pobres de la sociedad. Las remesas

de dinero que llegan a familias concretas son un factor de desarrollo de primer orden¹.

La tasa de desempleo afecta más a las mujeres que a los hombres, a pesar que estas representan el 40% de la población económicamente activa. En cuestiones de desigualdades de género, ellas ganan un 14% menos que los varones por cada hora de trabajo.*de la tasa de desempleo rural según grupos etarios.*

Económicamente, Ecuador es un país vulnerable a impactos externos: el hecho de que, los dos principales rubros que aportan al Producto Interno Bruto sean la exportaciones de petróleo y las remesas recibidas de emigrantes en el exterior, condiciona su estabilidad al comportamiento tanto del consumo internacional, en el caso del crudo, como de la demanda de mano de obra en el país de destino, en relación a las remesas.

En temas de salud, y referidas en concreto a la infancia, y sobre la base de datos de UNICEF, el retraso en el crecimiento debido a la desnutrición crónica afecta a un 25% de los niños y niñas menores de cinco años; 12.7% en áreas urbanas y 26.1% en las rurales”²

- **La educación en el Ecuador**

La situación de la educación en el Ecuador es dramática, caracterizada, entre otros, por los siguientes indicadores: persistencia del analfabetismo, bajo nivel de escolaridad, tasas de repetición y deserción escolares elevadas, mala calidad de la educación y deficiente infraestructura educativa y material didáctico.

¹ Geografía en la Guía 2000 – **Ecuador Población**

http://geografia.laguia2000.com/geografia_de_la_poblacion/ecuador_poblacion

² **Informe – Ecuador**

<http://www.oei.es/idie/informe-ecuador.pdf>. Pág. 23 - 24

Los esfuerzos que se realicen para revertir esta situación posibilitarán disponer de una población educada que pueda enfrentar adecuadamente los retos que impone el actual proceso de apertura y globalización de la economía.

Analfabetismo

El porcentaje de la población analfabeta de 15 años y más en el año 2001 asciende a 9%, inferior a los registrados en 1982 (16.5%) y 1990 (11.7%).

Sin embargo su reducción muestra serias inequidades, toda vez que los grupos pobres, indígenas, las mujeres y los habitantes del campo han sido los menos beneficiados y todavía enfrentan altas tasas de incidencia del analfabetismo.

En efecto, para el 2001 el área rural mantiene una alta tasa de analfabetismo más alta (15.5%) que la urbana (5.3%). Según sexo, en el área urbana el porcentaje de mujeres analfabetas (6%) es mayor que el de los hombres (4.5%), particular que se profundiza en el área rural: mujeres (18.1%) y hombres (12.8%).

De otra parte, el “analfabetismo funcional”, esto es, la condición de las personas que no pueden entender lo que leen, o que no se pueden dar a entender por escrito, o que no pueden realizar operaciones matemáticas elementales y que para propósitos de medición son aquellas personas que han asistido a la escuela primaria tres años o menos, alcanzó en el año 2001 el 21.3%.³

3.1.1. Entorno educativo, la comunidad educativa.

La familia constituye el primer ámbito educativo y se debe reflexionar sobre sus pautas educativas y tomar conciencia de su papel en la educación de sus hijos.

³ SIISE: Ponce, Juan: **Un perfil del analfabetismo en el Ecuador**: sus determinantes y su impacto en los ingresos laborales, Secretaría Técnica del Frente Social-SIISE, Quito, febrero 2003

La complejidad de la realidad actual se le escapa y esto repercute en la vida del niño, conllevando problemas escolares y familiares que surgen en la realidad diaria: desinterés, falta de motivación, dependencia, bajo rendimiento, fracaso escolar, violencia, etc., que no se pueden achacar a la sociedad en abstracto, a la familia, a la escuela o a los alumnos, de manera independiente. De ahí surge la necesidad de una formación específica en este nuevo campo de trabajo pedagógico, el familiar, para que cualquier intervención que se intente llevar a cabo tenga en cuenta la visión global de su contexto.

El niño comienza su trayectoria educativa en la familia que la escuela complementa. Por tanto, familia y escuela son dos contextos próximos en la experiencia diaria de los niños, que exige un esfuerzo común para crear espacios de comunicación y participación de forma que le den coherencia a esta experiencia cotidiana. La razón de este esfuerzo se justifica en sus finalidades educativas dirigidas al crecimiento biológico, psicológico, social, ético y moral del niño, en una palabra, al desarrollo integral de su personalidad.

De la coordinación y armonía entre familia y escuela va a depender el desarrollo de personalidades sanas y equilibradas, cuya conducta influirá en posteriores interacciones sociales y convivencia en grupo, que crearán un nuevo estilo de vida.

Los cambios de la sociedad actual deben encaminarla hacia una estructura participativa y de compromiso, de modo que cada uno de sus integrantes desempeñe su función, y tenga conciencia de su identidad individual como miembro de esa comunidad educativa.

La escuela se sitúa en el segundo espacio, de vital importancia, en la vida de los niños y niñas. Entre sus objetivos se encuentra: fomentar la participación, cooperación y colaboración entre los alumnos. En consecuencia, la puesta en práctica de los valores comunitarios y democráticos que se proponen en la familia y la escuela, formarían parte de las experiencias y vivencias de los alumnos,

desde los dos ámbitos en los que interactúa cada día, configurando su identidad y el concepto que de sí mismo van adquiriendo.

En una sociedad como la nuestra, la familia y la escuela han de tener claros sus papeles y fomentar la vida comunitaria, como fundamento de toda posterior experiencia social. La experiencia temprana en la familia de formas de comunicación basadas en el diálogo y el consenso sustentarán actitudes democráticas de participación, colaboración y cooperación. En consecuencia, este aprendizaje será reforzado en la escuela si pone en práctica actividades en las que los alumnos trabajen en equipo, utilicen la negociación para resolver sus conflictos y pongan en práctica los valores de la vida comunitaria, en los que se han iniciado en el hogar.

En definitiva, es esencial que padres y profesores se pongan de acuerdo sobre cómo hacer efectiva la participación de la familia en la escuela, para que sus relaciones sean de ayuda mutua y hacer frente a los desafíos que les presenta este mundo en cambio, lo que va a repercutir de forma positiva en la educación de los niños y va dar coherencia a sus experiencias⁴.

Familia y Escuela son un marco referencial imprescindible para la incorporación de un nuevo ser humano a la sociedad; pero, este marco se encuentra a merced de los avatares impuestos por transformaciones diversas que han de asumir ambas instituciones si quieren responder a su tarea educativa y socializadora.

Los cambios de la sociedad actual son rápidos y profundos, los sujetos no están preparados para adaptarse a ellos en los diversos niveles: biológico, psicológico y social. La complejidad, cada vez mayor, que la caracteriza, demanda una nueva visión educadora de la familia y la escuela, lo que exige su compromiso para trabajar unidas en un proyecto común.

El objetivo principal de esta aportación es crear un espacio de reflexión sobre la necesidad de tomar conciencia de la importancia de la formación en Educación Familiar para ayudar a:

⁴Familia y Escuela ante un mundo de cambio.

http://www.unrc.edu.ar/publicar/cde/05/Aguilar_Ramos.htm

a. Los profesionales de la educación y a los padres a mejorar las relaciones Escuela-Familia como una medida de calidad de la enseñanza y prevención del fracaso escolar.

b. Los padres a tomar conciencia de su papel en la educación de sus hijos para responder a las nuevas necesidades educativas que presentan.

También, se considera que una intervención para la educación del futuro debe estar enmarcada en un enfoque interactivo, ecológico y comunitario para responder a las necesidades afectivas, cognitivas y sociales de todos los implicados⁵.

La función educativa es tarea en primer lugar de las familias y en segundo lugar del centro escolar. Aunque los objetivos de formación son comunes a profesorado y padres y madres, no siempre la colaboración es fácil. Lo que es normal o bueno en el funcionamiento de las Escuelas Infantiles o en los Centros de Primaria, en ocasiones deja de serlo en los Centros de Secundaria. La existencia de una comunidad educativa en términos legales no garantiza la existencia de una comunidad real y ésta es una de las condiciones para conseguir un clima de relaciones que permita la vivencia de una cultura crítica. Paradójicamente es éste uno de los aspectos más ignorados e incluso obstaculizados en la cultura de la escuela pública. La condición funcional de los y las docentes del sistema público, el sistema de traslado y la historia de la propia escuela pública en nada favorecen la creación de una comunidad de aprendizaje.

Una comunidad educativa democrática debe implicar al conjunto de sus integrantes en las decisiones más importantes. La confrontación de opiniones, la discrepancia razonada y el respeto a la diferencia suponen un proceso de aprendizaje y de maduración esencial para quienes se están formando.

⁵ Familia, Escuela y Sociedad

<http://html.rincondelvago.com/familia-escuela-y-sociedad.html>

La importancia de la educación para una sociedad debería ser tanta que supusiese un compromiso de todas las personas e instituciones en la tarea educativa y de aprendizaje. Es la Escuela una institución demasiado importante como para dejarla sólo en manos del profesorado.

Una educación de calidad, reclamada por todo el mundo, requiere igualmente la participación y el concurso de todos y todas. El compromiso por la calidad no se debe medir por las declaraciones más o menos ampulosas e insistentes de autoridades, profesorado, organizaciones empresariales o sindicales, sino por la disponibilidad, por el compromiso y por los recursos que se dedican a la misma.

Es necesario avanzar cada vez más en proyectos y programas que se preocupen de instruir y formar a toda la ciudadanía y que a la vez pueden ser aprovechados desde los centros escolares. Uno muestra de este tipo de iniciativas son las Ciudades Educadoras.

Deben poner las ciudades sus recursos al servicio de las escuelas para que niños/as y adolescentes del municipio puedan conocer la historia del lugar, los diferentes elementos que son necesarios para que una comunidad humana funcione. Aunque no es suficiente con la observación y la comprensión de lo que significa la maquinaria urbana y municipal, estas Ciudades Educadoras deberían avanzar en las formas de participación de sus ciudadanos/as más pequeños/as en aquellos asuntos y problemas que les afectan⁶.

En el sistema educativo nacional existe una larga tradición en las escuelas de entablar proyectos con la comunidad desde diferentes perspectivas. Es así que se establecieron diferentes modalidades de vinculación que han sido importantes y han contribuido a generar formas creativas que colaboraron tanto en el quehacer educativo de la escuela como en mejoras en la vida de la comunidad.

⁶ La Educación y su Entorno a la Comunidad Educativa. **Autor: Fidel Sevilla**

http://www.nodo50.org/igualdadydiversidad/9_ent-co.htm

Una de las modalidades que podemos reconocer es aquella que piensa a la escuela y a su cultura como un elemento externo a la comunidad.

La función de la escuela es socializar según los valores de la sociedad. Desde esta perspectiva, la escuela es la transmisora de una única cultura legítima. La escuela se "coloca" por encima de los problemas sociales de la comunidad que la rodea y a la vez la integra, creyendo que esta negación "le permite" seguir formando a los niños.

En esta modalidad la escuela se propone generar algunas actividades de extensión hacia la comunidad sin la participación de la misma. En este tipo de vínculo al no tomar en cuenta las condiciones sociales de los alumnos a la hora de aprender no siempre la relación redundará en un beneficio educativo.

Es importante, notar el esfuerzo de muchas escuelas por seguir formando y enseñando en el marco de esta modalidad con una actitud de preservación hacia los fundamentos de la escuela pública. Una frase que reflejaría esta modalidad sería "cuando cierro las puertas de la escuela no me importa nada lo que ocurre afuera o de donde vienen los niños solo es importante enseñar".

"En otros casos la comunidad prima sobre la escuela; en esta perspectiva, la escuela pierde su especificidad y su sentido político y social en función de incluir problemática de la comunidad en la que está inserta.

La escuela se ve invadida permanentemente por las dificultades de la comunidad perdiendo espacios la tarea de enseñar y de aprender. Es necesario rescatar el esfuerzo de directores, docentes, no docentes y padres que luchan por revertir situaciones sociales sumamente dolorosas por las que atraviesan sus alumnos aunque resignando el espacio educativo.

Resulta interesante considerar las experiencias que se vienen desarrollando en las que se establece un vínculo solidario entre escuela y comunidad. Desde esta perspectiva, la escuela difunde la práctica de la solidaridad a través de la participación de los estudiantes, docentes e instituciones en actividades colaborativas a partir de la detección de una necesidad en la comunidad.

Por último observamos la relación que se establece a partir de la transferencia de un conocimiento producido en la escuela hacia la comunidad como una de las modalidades de la relación escuela y comunidad. En esta perspectiva incluimos a todos aquellos avances tecnológicos producidos en las escuelas que se aplican en la comunidad y traen como consecuencia una mejora en la calidad de vida de los habitantes escuelas de alternancia agraria. Si. Ejemplos de este vínculo serían las bien podrían ser incluidas en la modalidad anteriormente mencionada, se diferencia de la misma por que el propio proyecto de la escuela está fundado sobre la base de este vínculo que le da sentido. La escuela tiene sentido en tanto la comunidad necesita para su producción los saberes adquiridos en ella.

Se ha desarrollado en esta breve síntesis sólo algunas de las modalidades posibles de vinculación entre la escuela y su comunidad sabiendo que existen múltiples experiencias que exceden al recorte realizado. Es necesario recuperarlos conceptos centrales de cada modalidad para poder construir una propuesta que posibilite avanzar en la tarea educativa en el difícil contexto social, cultural, económico y político por el que atraviesa nuestro país.

Durante muchos años el sistema educativo ha tomado el concepto de "comunidad educativa" incluyendo en este a los docentes, padres de familia y alumnos, dando lugar a un corte entre el afuera y el adentro de la escuela.

Cuando pensamos en una nueva modalidad de vínculo es que partimos de la hipótesis, de que en los nuevos escenarios sociales generados especialmente a partir de la década de los 90, especialmente en los barrios de los actores más

empobrecidos, nuevos actores sociales han tomado un rol protagónico en la comunidad y por lo tanto deben ser incluidos como parte de la denominada comunidad educativa o de aprendizaje⁷.

Es necesario destacar la importancia de la necesidad educativa de fomentar la cooperación entre las familias y los centros escolares, al mismo tiempo que resaltamos los múltiples efectos positivos que conlleva tanto para los alumnos como para los padres, profesores, el centro escolar y por supuesto la comunidad en la que éste se asienta. La participación de los padres en la vida escolar parece tener repercusiones tales como una mayor autoestima de los niños, un mejor rendimiento escolar, mejores relaciones padres-hijos y actitudes más positivas de los padres hacia la escuela. Los efectos se repercuten incluso en los mismos maestros, ya que los padres consideran que los más competentes son aquellos que trabajan con la familia.

Consideramos necesario, hacer constar que para facilitar la presentación de los resultados con la intención de hacerla más esclarecedora, hemos elaborado cuatro secciones de responsabilidades que podrían asumir y/o compartir padres y profesores:

- a)** Transmisión de normas, valores, costumbres, etc.
- b)** El desarrollo de habilidades sociales de autonomía; en las que se le enseñarían al niño actividades y estrategias para que aprenda a ser independiente, valerse por sí mismo; aprenda habilidades relacionadas con el aseo, comida, vestido; etc. Y habilidades de interacción: expresión de emociones, autoafirmación, habilidades sociales-verbales.

⁷ Maestría en Educación Básica

<http://inclusionintegracionescolar.blogspot.com>

Los educadores, por su parte, piensan que la escuela tendría una mayor responsabilidad en la transmisión de conocimientos más académicos, como cuando se trata de ciencias sociales y naturales, humanidades, lenguaje escrito y matemáticas. La transmisión de estos contenidos precisa de una formación y conocimientos del que no disponen la mayoría de las familias, sobre todo a medida que avanza la escolaridad.

Por otro lado, muchos son los expertos que defienden que la educación en valores y actitudes es, fundamentalmente y naturalmente, función de los progenitores, destacando que si bien la escuela puede participar de forma complementaria, nunca podrá desarrollar esta tarea por sí sola. La familia es, en este aspecto de la formación, un agente esencial e insustituible y se estima que los padres ceden cada vez mayores parcelas de responsabilidad a la escuela; pero, aún así la familia siempre se reservó todas aquellas cuestiones relativas a la afectividad, comportamiento, normas básicas de convivencia y transmisión de valores⁸.

La familia es el núcleo de la educación, en ella aprendemos conductas que observamos en nuestros padres y algunas veces sus discusiones o problemas de otro tipo nos afectan debido a que nuestra autoestima también depende del ambiente familiar en el que nos encontramos y los estímulos que se nos otorgan en él, las heridas emocionales pueden repercutir en nosotros aunque las heridas no las recibamos directamente nosotros.

3.1.2. La demanda de la educación en las TIC.

Después de la invención de la escritura, los primeros pasos hacia una sociedad de la información estuvieron marcados por el telégrafo eléctrico, después el teléfono y la radiotelefonía, la televisión e internet accesible gracias a los proveedores. La telefonía móvil y el GPS han asociado la imagen al texto y a la palabra «sin cables», internet y la televisión son accesibles en el teléfono móvil que es también una máquina de hacer fotos.

⁸ Responsabilidades educativas que se atribuyen familia y escuela en el ámbito educativo. **Ordóñez Sierra**, Universidad de Sevilla. <http://www.romsur.com/educa/responsabilidades/htm>

El acercamiento de la informática y de las telecomunicaciones, en el último decenio del siglo XX se ha beneficiado de la miniaturización de los componentes, permitiendo producir aparatos «multifunciones» a precios accesibles, desde los años 2000⁹.

Las tecnologías de la información y de la comunicación (TIC) son una parte omnipresente y dominante de la vida moderna. Hablamos, tuiteamos y escribimos mensajes de texto en nuestros teléfonos móviles; trabajamos, compramos y nos entretenemos en Internet; y aguardamos expectantes las novedades, ya sean de *hardware* o *software*, que surgirán de las mentes innovadoras de los ingenieros y diseñadores de todo el mundo.

La tecnología también estimula la competencia. No hay duda alguna de que las TIC, como el vapor y la electricidad en su momento, son una fuerza fundamental en el cambio global. Los recientes avances en las Tecnologías de la Información y de la Comunicación han conducido a mejoras en los niveles de vida y provocado cambios sociales y culturales en todo el mundo. Identifica igualmente las formas en que las políticas gubernamentales, las estrategias empresariales y el comportamiento de los consumidores facilitan o limitan el pleno desarrollo de estas tecnologías.

Si bien Un mundo conectado no puede dar respuesta a todas las cuestiones que surgen acerca del impacto de las TIC sobre la sociedad y la economía global, sí creemos que las investigaciones contenidas en este libro ayudarán a desbrozar el camino hacia unas mejores mediciones, un análisis más extenso, unas recomendaciones para la acción con mayor fundamento y, en última instancia, unas políticas más eficaces para realizar el increíble potencial que la tecnología encarna para la mejora del ser humano¹⁰.

⁹ Tic2

<http://www.slidshare.net/dfgr41/tics2-7246373>

¹⁰ Tics in the world

<http://clareperla.blogspot.es/>

Desde hace varias décadas se comenzó a especular sobre el impacto que la revolución en las TIC podría tener en la educación, en todos sus niveles. Esa especulación, y los múltiples ensayos que la siguieron, se han convertido en los últimos años, especialmente a partir del desarrollo de la Web, en un gran movimiento que está transformando la educación en muchos lugares del mundo desarrollado.

Las TIC han llegado a ser uno de los pilares básicos de la sociedad y hoy es necesario proporcionar al ciudadano una educación que tenga que cuenta esta realidad. Las posibilidades educativas de las TIC han de ser consideradas en dos aspectos: su conocimiento y su uso.

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

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

El segundo aspecto, aunque también muy estrechamente relacionado con el primero, es más técnico. Se deben usar las TIC para aprender y para enseñar. Es decir el aprendizaje de cualquier materia o habilidad se puede facilitar mediante las TIC y, en particular, mediante Internet, aplicando las técnicas adecuadas. Este segundo aspecto tiene que ver muy ajustadamente con la informática educativa.

No es fácil practicar una enseñanza de las TIC que resuelva todos los problemas que se presentan, pero hay que tratar de desarrollar sistemas de enseñanza que relacionen los distintos aspectos de la Informática y de la transmisión de

información, siendo al mismo tiempo lo más constructivos que sea posible desde el punto de vista metodológico.

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

Las discusiones que se han venido manteniendo por los distintos grupos de trabajo interesados en el tema se enfocaron en dos posiciones. Una consiste en incluir asignaturas de Informática en los planes de estudio y la segunda en modificar las materias convencionales teniendo en cuenta la presencia de las TIC. Actualmente se piensa que ambas posturas han de ser tomadas en consideración y no se contraponen.

De cualquier forma, es fundamental para introducir la informática en la escuela, la sensibilización e iniciación de los profesores a la informática, sobre todo cuando se quiere introducir por áreas (como contenido curricular y como medio didáctico). Por lo tanto, los programas dirigidos a la formación de los profesores en el uso educativo de las Nuevas Tecnologías de la Información y Comunicación deben proponerse como objetivos:

- Contribuir a la actualización del Sistema Educativo que una sociedad fuertemente influida por las nuevas tecnologías demanda.
- Facilitar a los profesores la adquisición de bases teóricas y destrezas operativas que les permitan integrar, en su práctica docente, los medios didácticos en general y los basados en nuevas tecnologías en particular.

- Adquirir una visión global sobre la integración de las nuevas tecnologías en el currículum, analizando las modificaciones que sufren sus diferentes elementos: contenidos, metodología, evaluación, etc.
- Capacitar a los profesores para reflexionar sobre su propia práctica, evaluando el papel y la contribución de estos medios al proceso de enseñanza-aprendizaje.

Finalmente, se considera que hay que buscar las oportunidades de ayuda o de mejora en la Educación explorando las posibilidades educativas de las TIC sobre el terreno; es decir, en todos los entornos y circunstancias que la realidad presenta¹¹.

Las tecnologías de la información y la comunicación no son ninguna panacea ni fórmula mágica, pero pueden mejorar la vida de todos los habitantes del planeta. Se disponen de herramientas para llegar a los Objetivos de Desarrollo del Milenio, de instrumentos que harán avanzar la causa de la libertad y la democracia, y de los medios necesarios para propagar los conocimientos y facilitar la comprensión mutua" (*Kofi Annan, Secretario general de la Organización de las Naciones Unidas, discurso inaugural de la primera fase de la WSIS, Ginebra 2003*)

Las TIC conforman el conjunto de recursos necesarios para manipular la información y particularmente los ordenadores, programas informáticos y redes necesarias para convertirla, almacenarla, administrarla, transmitirla y encontrarla. Entre Las principales están:

- **Video-conferencia**

Es muy utilizado actualmente en educación, en capacitaciones, talleres educativos, entre otras usando este recurso, puede hacer el método de la enseñanza, más eficaz, más sencillo, y los alumnos tendrán un aprendizaje más significativo.

¹¹ María Eugenia las Tics en la educación.

<http://educatics.blogspot.com/>

- **Internet y banda ancha**

La banda ancha originariamente hacía referencia a la capacidad de acceso a internet superior a los de un acceso analógico. El internet de banda ancha es actualmente muy utilizado en la mayoría de las instituciones educativas por los estudiantes para acceder a la información. Es uno de los servicios estrella de la Sociedad de la Información, proporcionado para los llamados motores de búsqueda, como Google o Yahoo,

- **Chats**

Este medio es muy útil para dar tutorías en tiempo real, puede ser también para debatir algún tema.

- **El e-learning**

Enseñar y aprender con ordenadores. La formación a distancia: de la enseñanza por correspondencia al e-learning, en el contexto de la educación superior.

- **Redes de televisión**

Actualmente hay cuatro tecnologías para la distribución de contenidos de televisión, incluyendo las versiones analógicas y las digitales:

La televisión terrestre, que es el método tradicional de librar la señal de difusión de TV, por ondas de radio transmitida por el espacio abierto. En este apartado estaría la TDT.

La televisión por satélite, libra la señal vía satélite.

La televisión por cable es una forma de provenir la señal de televisión directamente a los televisores por cable coaxial. La televisión por internet traduce los contenidos en un formato que puede ser transportado por redes IP, por eso también es conocida como Televisión IP.

Las redes de televisión que ofrecen programación en abierto se encuentran en un proceso de transición hacia una tecnología digital (TDT). Esta nueva tecnología supone una mejora en la calidad de imagen, a la vez que permite nuevos servicios interactivos para ser utilizados por estudiantes y docentes.

- **Pc o computadora portátil**

La Pc o portátil es una herramienta muy utilizada en el ámbito educativo. Son utilizadas por los docentes y estudiantes para realizar tareas de las asignaturas, consultas, así como para funciones de almacenamiento de información, música y vídeo en formatos digitales

- **Entornos Virtuales.**

Los entornos virtuales permiten que crear debates, discutir un tema en específico, Esto ayuda en la participación de aquellos alumnos que no lo hacen en una clase presencial

- **Correo electrónico**

Es una de las actividades más frecuentes en los hogares con acceso a internet. El correo electrónico y los mensajes de texto del móvil han modificado las formas de interactuar con amigos. A través de este medio, los profesores pueden enviar y recibir las tareas de los alumnos, es un medio práctico y fácil de usar

- **Redes sociales o comunidades virtuales**

Han aparecido desde hace pocos años un conjunto de servicios que permiten la creación de comunidades virtuales, unidas por intereses comunes. Sus bases tecnológicas están basadas en la consolidación de aplicaciones de uso común en un único lugar. Permite intercambiar información a los estudiantes y docentes con otras personas en cualquier lugar de la tierra.

En el momento actual se propone los siguientes escenarios educativos:

- Escenarios para el estudio (telepupitre, teleescuela siempre abierta, a la que se puede acceder desde casa o la escuela.
- Escenarios para la docencia (aulas o campus virtuales, teletutor.
- Escenarios para la interrelación (equivalentes a los pasillos, rincones, teatros, cines; por ejemplo, se trata de enseñar al alumnado a diseñar su imagen digital, a moverse, a dirigirse a otras personas..., lo que es tan importante como lo académico).
- Escenarios para el juego y el entretenimiento como "patios electrónicos"

Hay la necesidad de generar espacios educativos específicos aunque pensamos que la existencia de escenarios específicamente educativos no puede eliminar la conexión con el resto de escenarios: dado que defendemos una educación no volcada hacia sí misma, tampoco "lo virtual" debe constituir un campo aparte.

Dentro de las funciones de las TIC´s tenemos

FUNCIONES EDUCATIVAS DE LAS TIC Y LOS "MASS MEDIA"	
FUNCIONES	INSTRUMENTOS
- Medio de expresión y creación multimedia , para escribir, dibujar, realizar presentaciones multimedia, elaborar páginas web..	- Procesadores de textos, editores de imagen y vídeo, editores de sonido, programas de presentaciones, editores de páginas web - Lenguajes de autor para crear materiales didácticos interactivos. - Cámara fotográfica, vídeo. - Sistemas de edición video gráfica, digital y analógica.
- Canal de comunicación , que facilita la comunicación interpersonal, el intercambio de ideas y materiales y el trabajo colaborativo.	- Correo electrónico, chat, videoconferencias, listas de discusión, fórums...
- Instrumento de productividad para el proceso	- Hojas de cálculo, gestores de bases de datos...

<p>de la información: crear bases de datos, preparar informes, realizar cálculos...</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Lenguajes de programación. - Programas para el tratamiento digital de la imagen y el sonido.
<p>- Fuente abierta de información y de recursos (lúdicos, formativos, profesionales...). En el caso de Internet hay “buscadores” especializados para ayudarnos a localizar la información que buscamos.</p>	<ul style="list-style-type: none"> - CD-ROM, vídeos DVD, páginas web de interés educativo en Internet... - Prensa, radio, televisión
<p>- Instrumento cognitivo que puede apoyar determinados procesos mentales de los estudiantes asumiendo aspectos de una tarea: memoria que le proporciona datos para comparar diversos puntos de vista, simulador donde probar hipótesis, entorno social para colaborar con otros, proveedor de herramientas que facilitan la articulación y representación de conocimientos...</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Todos los instrumentos anteriores considerados desde esta perspectiva, como instrumentos de apoyo a los procesos cognitivos del estudiante - Generador de mapas conceptuales
<p>- Instrumento para la gestión administrativa y tutorial</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Programas específicos para la gestión de centros y seguimiento de tutorías. - Web del centro con formularios para facilitar la realización de trámites on-line
<p>- Herramienta para la orientación, el diagnóstico y la rehabilitación de estudiantes.</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Programas específicos de orientación, diagnóstico y rehabilitación - Webs específicos de información para la orientación escolar y profesional.
<p>- Medio didáctico y para la evaluación: informa, ejercita habilidades, hace preguntas, guía el aprendizaje, motiva, evalúa...</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Materiales didácticos multimedia (soporte disco o en Internet). - Simulaciones. - Programas educativos de radio, vídeo y televisión. - Materiales didácticos en la prensa.

- Instrumento para la evaluación , que proporciona: corrección rápida y feedback inmediato, reducción de tiempos y costes, posibilidad de seguir el "rastreo" del alumno, uso en cualquier ordenador (si es on-line)...	- Programas y páginas web interactivas para evaluar conocimientos y habilidades
- Soporte de nuevos escenarios formativos	- Entornos virtuales de enseñanza
- Medio lúdico y para el desarrollo cognitivo.	- Videojuegos - Prensa, radio, televisión...

12

Los usos de las TIC no paran de crecer y de extenderse, sobre todo en los países ricos, con el riesgo de acentuar localmente la Brecha digital,^[4] y social y la diferencia entre generaciones. Desde la agricultura de precisión y la gestión del bosque, a la monitorización global del medio ambiente planetario o de la biodiversidad, a la democracia participativa (*TIC al servicio del desarrollo sostenible*) pasando por el comercio, la telemedicina, la información, la gestión de múltiples bases de datos, la bolsa, la robótica y los usos militares, sin olvidar la ayuda a los discapacitados (ciegos que usan sintetizadores vocales avanzados), los TIC tienden a tomar un lugar creciente en la vida humana y el funcionamiento de las sociedades¹³.

El desarrollo de internet ha significado que la información esté ahora en muchos sitios, hay más acceso a la información. También se ha agilizado el contacto entre personas, y también entre los que hacen negocios. No hace falta moverse para cerrar negocios en diferentes ciudades del mundo o para realizar transacciones en cualquier lugar con un sencillo clic.

¹² Impacto de la Tic en el Mundo Educativo. Función y Limitación de la Tic en educación.

Peré Marqués Graells, 2000

¹³ TIC, Colegio y Liceo "El Clemente"

http://ticclemente.blogspot.com/2011/05/que_son_las_tic.html

Hasta muchos políticos tienen su blog o vídeos en YouTube, dejando claro que las TIC en cuarenta años -especialmente los últimos diez años han modificado todos los aspectos de la vida.

En parte, estas nuevas tecnologías son inmateriales, ya que la materia principal es la información; permiten la interconexión y la interactividad; son instantáneas; tienen elevados parámetros de imagen y sonido. Al mismo tiempo las nuevas tecnologías suponen la aparición de nuevos códigos y lenguajes, la especialización progresiva de los contenidos sobre la base de la cuota de pantalla (rompiendo la cultura de masas) y dando lugar a la realización de actividades inimaginables en poco tiempo.

El advenimiento de internet y principalmente del Web como medio de comunicación de las masas y el éxito de los blogs, de wikis o de tecnologías Peer-to-peer confiere a los TIC una dimensión social¹⁴.

3.2. NIÑOS Y ADOLESCENTES ANTE LAS PANTALLAS.

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

El estudio del público infantil y adolescente como usuario de medios de comunicación y tecnologías ha generado el interés de los investigadores desde las primeras décadas del siglo XX. Ya en la década de 1930 aparecieron en Estados Unidos los primeros estudios sobre los niños y su relación con la radio y el cine, denominados *Payen FundStudies*. Durante la década de 1950, esta investigación se extenderá al nuevo medio predominante: la televisión.

¹⁴Tecnologías de la Información y Comunicación Wikipedia

http://es.wikipedia.org/wiki/tecnologias_de_la_informacion_y_la_comunicacion

Esta pantalla, todavía considerada por muchos el medio «rey», abarca hoy día el interés de múltiples investigaciones, aunque cola proliferación durante la década de 1990 de las denominadas «tecnologías de la información y de la comunicación» (TIC) el panorama investigador actual presta atención a un número de medios y tecnologías nunca antes visto.

Desde finales del siglo pasado la oferta mediática tecnológica de la que disponen niños y adolescentes se ha ido enriqueciendo: a los medios considerados «tradicionales», como pueden ser la televisión, la radio y las revistas, hay que añadirles nuevas tecnologías como los videojuegos, los ordenadores, Internet y los teléfonos móviles. Estas tecnologías ofrecen al usuario múltiples posibilidades, si son empleadas adecuadamente, pueden reportar múltiples beneficios. Sin embargo, no podemos cerrar los ojos ante el hecho de que las nuevas tecnologías nos enfrentan a diversos peligros y, en ocasiones, su uso puede tener consecuencias negativas tanto para quienes las utilizan, como para otras personas.

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

La situación descrita anteriormente hace que el público infantil y adolescente requiera una atención especial: habitualmente nos referimos a menores de edad, personas que están bajo la tutela de sus padres, en proceso de desarrollo y que precisando una especial protección y guía. En las vidas de estos jóvenes desempeñan un papel decisivos u entorno familiar y escolar, los dos principales ámbitos en los que se desenvuelven. Por tanto, padres y educadores son un elemento clave en múltiples facetas de la vida de niños y adolescentes, y una de estas facetas es su consumo de pantallas.

Este ámbito se torna complejo porque, en ocasiones, puede haber diferencias notables entre los jóvenes y sus padres o educadores, en cuanto a su uso y dominio de las TIC¹⁵.

Investigaciones realizadas centrados en Internet donde se ha se recabó información acerca de actitudes, hábitos, competencias y comportamientos respecto a esta herramienta, así como acerca de los principales riesgos a los que se ven enfrentados cuando navegan y se hace hincapié en el papel mediador de los padres, una parte de los estudios que ofrecen información sobre el acceso y uso de estas tecnologías están impulsados por instituciones públicas.

Sin embargo, a menudo, tienen la misma laguna: incluyen en su campo de estudio a la población adulta y también a la adolescente, pero raramente se incluye a grupos de menor edad, y mucho menos comunes centrarse en ellos de forma exclusiva.

Algunas de estas investigaciones que se han venido realizando en el campo de las TIC, aunque podemos encontrar algunas investigaciones especialmente referidas al público infantil y adolescente que analiza el equipamiento tecnológico de los hogares en función de la presencia o no de niños en los mismos.

También presenta información sobre los hábitos de consumo de diversas pantallas (televisión, telefonía móvil, Internet, etcétera) tanto parparte de los niños (a partir de los 10 años) como desusa progenitores. La conclusión fundamental que presenta el informe es la correlación positiva éntrela presencia de niños en los hogares y el mejor equipamiento tecnológico de los mismos.

Conviene subrayar que la mayoría de estos estudios están centrados en el grupo de jóvenes de mayoría: habitualmente, desde los 15 hasta los 29años, como es el caso de uno de sus sondeos más recientes, *Uso de TIC, ocio y tiempo libre*, presentado en 2007. A pesarse esta carencia, también podemos encontrar la Generación Interactiva en España tecnologías: televisión, ordenadores e Internet, videojuegos y telefonía móvil. Y, por último, no delimita a ofrecer información respecto al equipamiento tecnológico o el acceso, sino que en buena medida se

¹⁵ Generación Interactiva en España

<http://www.planetadelibros.com/pdf/492856.pdf> Pág. 15

ofrecen datos relativos a las actitudes preferencias de niños y adolescentes, así como al papel que ejercen dos agentes clave en sus vidas: la familia y la escuela.

Recapitulando, queda claro que existe un número notable de investigaciones enfocadas en las pautas de consumo de medios, tanto nacionales como internacionales. Dichas investigaciones, sin embargo, abarcan distintos grupos de la población infantil y juvenil, así como un diferente abanico de tecnologías, lo que hace que en ocasiones haya una falta de evidencia si se quiere hacer un análisis comparativo geográfico respecto a determinados aspectos de dicho consumo.

No obstante, es posible identificar cierto interés común por una serie de variables, que, a menudo, son consideradas en estas investigaciones, y que trataremos de explicar a continuación. En primer lugar, la cuestión del género es un elemento omnipresente en la investigación. Las diferencias entre chicos y chicas a la hora de consumir medios y tecnologías quedan demostradas: no sólo se extienden al mero acceso y uso (tecnologías preferidas, tiempo de uso, etcétera), sino también a sus habilidades, sus percepciones y sus actitudes. En consecuencia, también parece haber diferencias significativas en cuanto a su exposición diversos riesgos o a su aprovechamiento de las distintas oportunidades que las tecnologías les ofrecen¹⁶.

3.2.2. Los riesgos que plantean las TIC's.

A la hora de analizar los riesgos que plantean la utilización de las Tics, son el foco de interés para diversas investigaciones. Algunas están centradas en analizar el contenido un determinado medio, como puede ser la programación televisiva dirigida al público infantil y su conveniencia. Otros están más enfocados en la imagen que se transmite en los medios cerca de los jóvenes o en los valores que transmite la publicidad dirigida a este público.

¹⁶ Generación Interactiva en España

<http://www.planetadelibros.com/pdf/492856.pdf> Pág. 15-20

Sin embargo, cabe destacar por encima de otras cuestiones dos tipos de contenido que aparecen con frecuencia en la investigación: la violencia y el sexo.

En cuanto a la violencia, numerosos estudios analizan su presencia en diversas pantallas. Preocupado modo especial el efecto que la representación de la violencia puede tener sobre los jóvenes espectadores o usuarios. No obstante, a ahora de medir dicho efecto, será necesario tener en consideración una serie de factores. En segundo lugar, habrá que tener en cuenta los contextos en los que se dé dicha violencia: no es lo mismo la violencia gratuita que aquella que viene, en cierto sentido, justificada por una determinada situación¹⁷.

El desarrollo de internet ha significado que la información esté ahora en muchos sitios. Antes la información estaba concentrada, la daban los padres, los maestros, los libros. La escuela y la universidad eran los ámbitos que concentraban el conocimiento. Hoy se han roto estas barreras y con internet hay más acceso a la información. El principal problema, es la calidad de esta información¹⁸.

Las críticas fundamentales al uso de la tecnología en ambientes educativos están referidas a los videojuegos y a Internet. Sobre los primeros se apunta que alrededor del 98% se sustentan en alguna forma de violencia, con la correspondiente incidencia en la personalidad, en particular en la conducta de los sujetos, especialmente cuando se trata de niños y adolescentes.

Se argumenta también que pueden generar cierto tipo de "costumbre" a su carácter lúdico y procedimental, con la amenaza de que con ello los aprendices rechacen en alguna medida el uso de otras formas de organización de la actividad docente, y que por su carácter algorítmico favorecen el desarrollo del pensamiento convergente, pero minimizan el valor del pensamiento divergente.

¹⁷ Generación Interactiva en España

<http://www.planetadelibros.com/pdf/492856.pdf> Pág. 22

¹⁸ Tecnologías de la Información y la Comunicación

http://es.wikipedia.org/wiki/tecnologías_de_la_información_y_la_comunicación

Otro elemento negativo que se asocia al uso de estos medios es que generan "fragilidad perceptiva". Como consecuencia del uso de materiales que se caracterizan por la sobreabundancia de estímulos externos (videojuegos, ambientes interactivos, etc.) puede aparecer en el aprendiz dificultad para "pensar en ausencia de ese tipo de flujo de estimulación", lo que se expresa con frecuencia por parte de los maestros, quienes aluden que los niños que usan mucho este tipo de medios no son igualmente eficientes cuando utilizan otros, como, por ejemplo los textos, comentando que cuando trabajan con ellos "se aburren"¹⁹.

En ocasiones los aprendices, y también algunos profesores, convierten el uso de las TIC en un fin en sí mismo, siendo incapaces de entenderlas como medio para lograr otros objetivos. Todavía no se ha logrado (excepción hecha de algunas experiencias educativas interesantes) armonizar las TIC en la educación, de manera que no queden subutilizadas, pero que tampoco se sobrevalore su alcance.

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

Resulta oportuno aclarar, que no existe consenso en la comunidad científica en cuanto a las patologías "emergentes" asociadas a las TIC. Si bien existen algunos intentos para su diagnóstico y tratamiento, aún no se encuentran aceptadas, e incluso persiste la controversia con respecto a su existencia, pues no pocos

¹⁹ Los Niños y la Tecnología-Emergencias

http://www.emergencias.com.ar/notisalud/notas/losniños_y_la_tecnología.aspx

consideran que no existen patologías nuevas vinculadas al fenómeno tecnológico, sino nuevas manifestaciones de patologías conocidas, como la ludopatía u otras adicciones²⁰.

Entre las principales desventajas podemos encontrar:

Desde la perspectiva del aprendizaje

- Distracciones.
- Dispersión.
- Pérdida de tiempo.
- Informaciones no fiables.
- Aprendizajes incompletos y superficiales.
- Visión parcial de la realidad.

Para los estudiantes

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

Para los profesores

- Estrés.
- Desarrollo de estrategias de mínimo esfuerzo.

²⁰ TIC

<http://www.slideshare.net/emiguell/777/tic-1949365>

- Desfases respecto a otras actividades.
- Problemas de mantenimiento de los ordenadores.
- Supeditación a los sistemas informáticos.
- Exigen una mayor dedicación.
- Necesidad de actualizar equipos y programas²¹.

3.2.3. Las oportunidades que plantean las TIC's

El potencial educativo de los medios y las tecnologías es, tal vez, una de las oportunidades que suscitan mayor interés. Buena prueba de ello son los múltiples grupos investigaciones nacionales e internacionales sobre las TIC's. Actualmente son ampliamente utilizadas en las instituciones educativas las tecnologías como herramienta en el aula. Destacan las posibilidades que tienen para el desarrollo cognitivo del niño. Algunos investigadores aseguran, por ejemplo, que el videojuego ayuda a desarrollar la inteligencia espacial, la coordinación ojo-mano, la capacidad de atención visual ya creatividad, aunque, como explica, no se puede hablar de resultados concluyentes por el momento²².

En la educación se ha incorporado ampliamente el uso de las TIC; esta es una de las áreas de actividad del sujeto que resultan de mayor impacto para la formación de su personalidad, por cuanto es ese el objeto mismo de la educación. Por tanto, de la forma como se usen las TIC en esta área dependerá, en buena medida, no sólo las habilidades que las personas adquieran para la interacción con estos medios, sino la idea que se formen de qué son, cuál es su alcance, y cómo deben utilizarse, así como la influencia en el desarrollo armónico o no de la personalidad.

²¹ Ventajas y Desventajas de las Tics
<http://edithlupaca.wordpress.com/>

²² Generación Interactiva en España
<http://www.planetadelibros.com/pdf/492856.pdf> Pag.24

Son numerosas las reflexiones de alcance psicopedagógico sobre la introducción de las TIC en el proceso de educación, y más allá de las sugerencias didácticas que se dan al respecto, referiremos los criterios valorativos sobre estos medios:

Las TIC, especialmente Internet, facilita el intercambio científico (permite consultar y mostrar experiencias de trabajo), facilita la comunicación, la búsqueda de materiales mediante el uso de buscadores que conectan con facilidad a base de datos especializadas, a la par se convierten en valiosas herramientas para la colaboración y el intercambio a través de variantes de comunicación como, por ejemplo: chat, foros, mensajería electrónica, etc. Otras facilidades de las TIC al igual influyen en la educación y formación, como es el caso del uso de la computadora y los videojuegos como medios de enseñanza que permiten:

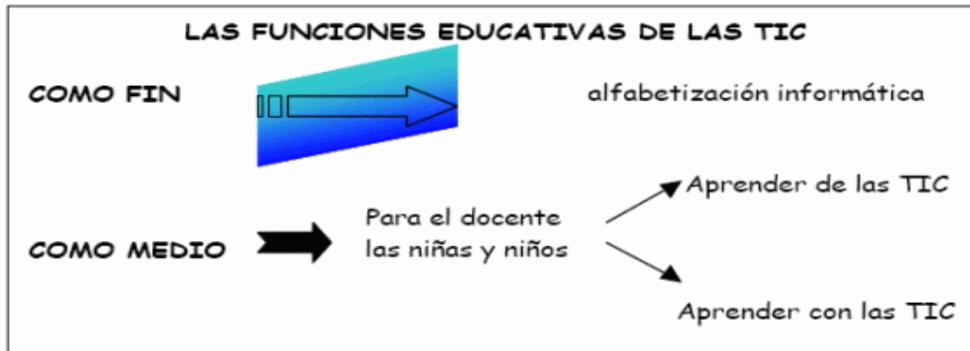
- a)** Que los sujetos utilicen la exploración directa como modo de aprendizaje, y con ello sean aprendices más activos.
- b)** El fomento de la "conectividad global", pues permiten que entren en contacto sujetos de diversos lugares, incluso de culturas diferentes, promoviendo el intercambio intercultural en el aprendizaje.
- c)** El uso de aulas y laboratorio virtuales, promoviendo el acceso a la realización de prácticas no siempre posibles en condiciones reales.

Las actividades que pueden realizarse por medio de las TIC en la educación resultan, por lo general motivantes para los aprendices por su carácter lúdico, por el uso de recursos visuales (colores y figuras tridimensionales) y auditivos, entre otras ventajas. Y en el caso de los videojuegos, éstos favorecen el desarrollo de habilidades motoras, la toma de decisiones y el trabajo con aspectos procedimentales por el carácter algorítmico con que son concebidos.

Permiten, además, abarcar contenidos interdisciplinarios, favoreciendo perspectivas integradoras en el aprendizaje. En el caso de las computadoras, éstas sirven como soporte para la ejercitación y la sistematización de contenidos (entrenamiento del aprendizaje memorístico), pueden ser medio

para el aprendizaje heurístico, al ser utilizadas como medio para la investigación²³.

Las TIC's y sus posibilidades educativas.



- Internet como fuente general de información
- El correo electrónico como medio de comunicación
- El procesador de texto como herramienta de aprendizaje.
- El aprendizaje colaborativo en comunidades virtuales.
- Elaboración de presentaciones multimedia.
- Aplicaciones educativas y materiales digitales usados por el alumnado.
- Programas para la creación de materiales educativos²⁴.

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

La investigación en torno a los menores como consumidores de diversos medios de comunicación y tecnologías ha venido tradicionalmente impulsada común ánimo protector. Así ocurrió con la radio y la televisión a mediados del siglo

²³ Influencia de las Tic en el desarrollo de la personalidad
http://www.psicologia_cientifica.com

²⁴ El Uso Educativo de las Tic
http://jei.pangea.org/edu/f/tic_uso_edu.htm

pasado, y durante la primera década del siglo XXI encontramos una situación similar en los casos de Internet y la telefonía móvil, entre otros.

Son múltiples los agentes que, de una forma u otra, están implicados en la protección del menor ante los peligros que les enfrentan diversas pantallas. En un primer nivel están la familia (especialmente los padres) y los profesores. En un segundo nivel nos encontramos con los propios medios de comunicación, los desarrolladores tecnológicos y las autoridades públicas. Como señala el investigador Carlsson, la inferioridad de condiciones del menor ante los medios de comunicación exige la implicación de todos en su protección.

Por lo tanto, podemos afirmar que se trata de una cuestión de interés general. Como se explicará a lo largo de este apartado, existen tres elementos clave que inciden de un modo especialmente relevante en la protección del menor en este ámbito: la regulación, la mediación familiar y la educación para los medios o *medialiteracy*. La regulación se refiere al conjunto de leyes y normas establecidas por diversas instituciones, tanto públicas como privadas, de forma externa e interna y en los ámbitos local, nacional e internacional.

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

La mediación familiar, especialmente la ejercida por los padres, es el segundo pilar a tener en cuenta en la protección del menor. Los padres juegan un papel decisivo en el desarrollo humano de sus hijos, dentro del cual también se incluye su faceta como consumidores de medios y tecnologías. El caso de las TIC presenta además ciertas particularidades ya que, en ocasiones, niños y adolescentes tienen un conocimiento superior que el de sus progenitores a la hora de utilizarlos esto puede dificultar la tarea de mediación.

Lo expuesto anteriormente nos lleva al tercer elemento clave en la protección del menor en el ámbito de los medios y las tecnologías: la importancia de la educación en su uso apropiado dirigida por padres y profesores, además de a niños y

adolescentes. Dicha educación debe llevar a un conocimiento profundo de los medios y tecnologías, concepto que en el ámbito anglosajón es comúnmente denominado *media litera* y que, aunque no tiene una traducción precisa al castellano, podría definirse como la «alfabetización en los medios»²⁵.

3.3.1 Iniciativas en el ámbito de la regulación

La regulación se refiere al conjunto de leyes y normas establecidas por diversas instituciones, tanto públicas como privadas, de forma externa e interna y en los ámbitos local, nacional e internacional. Además de la regulación propiamente, también es común hablar de dos conceptos: la autorregulación y la corregulación. La mediación familiar, especialmente la ejercida por los padres, es el segundo pilar a tener en cuenta en la protección del menor. Los padres juegan un papel decisivo en el desarrollo humano de sus hijos, dentro del cual también se incluye su faceta como consumidores de medios y tecnologías.

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

Lo expuesto anteriormente nos lleva al tercer elemento clave en la protección del menor en el ámbito de los medios y las tecnologías: la importancia de la educación en su uso apropiado dirigida por padres y profesores, además de a niños y adolescentes.

Dicha educación debe llevar a un conocimiento profundo de los medios y tecnologías, concepto que en el ámbito anglosajón es comúnmente denominado *media litera* y que aunque no tiene una traducción precisa al castellano, podría definirse como la «alfabetización en los medios». La regulación es un ámbito en el que se trabaja intensamente en la actualidad, y hacia el cual reorientan algunas de las investigaciones más recientes. La autorregulación es el control que los medios

²⁵ Generación Interactiva en España

<http://www.planetadelibros.com/pdf/492856.pdf> Pág. 27

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

La corregulación es un sistema que combina la regulación gubernamental y la no gubernamental, de tal modo que la última se acopla a la primera de forma. Respecto a la corregulación, puede resultar de especial interés la investigación realizada por el Hans-Bredow Institut.

Dicho estudio se centraba en la existencia de medidas correguladoras en Estados miembros de la Unión Europea, además de Australia, Canadá, Suráfrica y Malasia. El objetivo era medir su eficacia, así como las trabas que existían para implementar estos sistemas, de acuerdo con la legislación europea. El estudio incluía un amplio abanico de medios (prensa, programación televisiva, servicios online, móviles, cine y juegos interactivos) y llegó a dos conclusiones fundamentales. La primera indica que los sistemas de corregulación suelen atenerse a dos objetivos concretos: la protección del menor y la protección del consumidor ante la publicidad.

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

El asunto de la corregulación pone de relieve la existencia de múltiples agentes que están implicados en la regulación de los medios y tecnologías en aras de proteger al menor. Aunque medios más longevos como la televisión requieren y, de hecho, están legislados, son las nuevas tecnologías, y de modo especial Internet, las que presentan un contexto en el que caben múltiples usos antes nunca vistos y, en consecuencia, diferentes riesgos. Por este motivo, algunos de los estudios centrados en el consumo de tecnologías por parte del público infantil y

adolescente tienen como objetivo último desarrollar un marco legislativo que proteja al menor.

A pesar de la importancia de desarrollar un marco legislativo en este ámbito, en los últimos años se oyen cada vez más voces que abogan por la necesidad de desarrollar un sistema regulador en el que no sólo tengan un papel decisivo los organismos gubernamentales, sino también otros agentes sociales. Hace unas décadas la protección del menor ante los medios se discutía en términos de regulación gubernamental y prohibiciones.

Hoy, por el contrario, nos encontramos ante un panorama distinto motivado por una serie de factores. En primer lugar, se ha producido una desregulación y dispersión de la autoridad de forma vertical (proliferan las instituciones supranacionales) y horizontal (aparecen diversos actores no estatales). Dicha situación, junto con la globalización en la que nos vemos inmersos y el rápido desarrollo de las telecomunicaciones, ha llevado a que cada vez se considere más importante la responsabilidad de los padres y otros agentes.

Tipos de gobierno de los medios

EXTERNO Leyes Fuerzas y relaciones del mercado

Reglas y normas

Grupos de presión

Opinión pública y criticismo

INTERNO Alta dirección Profesionalidad

Control financiero Cultura de organización

Autorregulación Normas éticas²⁶

En el Ecuador **con** respecto de las políticas públicas de TIC y para entender su orientación política-jurídica se recoge un análisis pormenorizado de la legislación operante, lo cual sería inviable para la extensión y recursos que condicionan este diagnóstico pues, existe una gran cantidad de instrumentos jurídicos vigentes que

²⁶ CABALLERO Jorge, Niños y adolescentes ante las pantallas, iniciativas en el ámbito de la regulación

<http://www.planetadelibros.com/pdf/492856.pdf> Pág. 27-29

de forma directa o indirecta condicionan las pautas de conducta jurídica para la formulación e implementación de estas políticas.

Para ilustrar este último punto es preciso señalar que existen al menos 5 Leyes, 10 Instrumentos o Acuerdos Internacionales, 31 Reglamentos, y un sin número de Decretos Ejecutivos y Resoluciones del CONATEL, que tienen fuerza jurídica vinculante, y por lo tanto afectan directa o indirectamente las condiciones en que eventualmente pueden ejecutarse las políticas públicas de TIC.

A continuación ofrecemos un listado de los principales instrumentos jurídicos vigentes que regulan el sector de las telecomunicaciones.

Leyes:

1. Constitución Política del Ecuador
2. Ley Especial de Telecomunicaciones
3. Ley de Radiodifusión y Televisión
4. Ley de Comercio Electrónico.
5. Ley de Creación del Fondo de Solidaridad.

Pautas respecto de la relación entre las políticas públicas y las regulaciones.

- a) Las leyes y regulaciones en general y específicamente en materia de TIC norman las condiciones en que los bienes y servicios públicos y privados son ofertados y usados por las personas.
- b) Las leyes y regulaciones, por regla general, condicionan la actuación de los actores públicos, sociales y empresariales al momento de formular e implementar sus propuestas de políticas públicas, en tanto constituyen límites para evitar el uso abusivo y/o arbitrario del poder y los recursos públicos. Es decir que en teoría no se pueden realizar políticas públicas que sean contrarias a la ley; sin embargo sabemos que en la realidad esto si puede suceder.
- c) A veces las políticas públicas son la forma en que los decisores públicos hacen efectivo un mandato legal, pero también es posible implementar políticas

públicas que no respondan a un conjunto de disposiciones legales sino a las demandas, necesidades, problemas, intereses o expectativas de los diferentes actores políticos, económicos y sociales que intervienen.

- d) En ciertas ocasiones la formulación de una política pública puede incluir la creación o reforma de ciertas leyes para ser implementadas con respaldo legal, pero en otras ocasiones es suficiente con comprobar que la política pública no es contraria a las leyes vigentes para que sea considerada legítima y pueda ser implementada sin bloqueos legales.
- e) La creación o reformas de las leyes también pueden ser un asunto público y por lo tanto se puede usar la metodología de incidencia en políticas públicas para conseguir que una propuesta legislativa sea aceptada.

Las agendas públicas y su legitimidad

Existe una multiplicidad de agendas públicas que pueden ir desde aquellas que se constituyen en las instancias de gobierno municipal hasta las que se establecen para una mancomunidad de países e incluso de un continente. Sin embargo, para efectos de nuestro análisis nos referimos a dos: la agenda sistemática o constitucional que comprende el conjunto de prioridades fijadas en la CONSTITUCIÓN DE LA REPÚBLICA como las finalidades supremas del Estado y para cuyo cumplimiento debe servir el poder público en todas sus manifestaciones; y, la agenda de gobierno constituida por el conjunto de asuntos, que los gobernantes han seleccionado y ordenado como objetos de su acción y, más propiamente, como objetos sobre los que han decidido que deben actuar o han considerado que tienen que actuar.

Sobre el enfoque de la legislación ecuatoriana en materia de TIC

Teniendo en cuenta las precisiones conceptuales que hemos señalado en el acápite anterior, consideramos que los derechos constitucionales que deberían servir de sustento jurídico para el desarrollo de leyes y regulaciones en materia de TIC son fundamentalmente tres:

- El derecho a la libertad de opinión y de expresión del pensamiento en todas sus formas, a través de cualquier medio de comunicación (Art. 23. Numeral 9)
- El derecho a la comunicación y a fundar medios de comunicación social y a acceder en igualdad de condiciones, a frecuencias de radio y televisión (Art. 23, numeral 10)
- El derecho de acceder a fuentes de información; a buscar, recibir, conocer y difundir información (Art..81)

En efecto son estos los derechos que deberían desarrollarse en la legislación sobre TIC, bajo el entendido de que las TIC son los medio o las herramientas que pueden hacer accesibles los bienes y servicios para que las personas disfruten de los derechos que la Constitución de la República reconoce con carácter universal para todas las personas.

Sin embargo, estos derechos han sido concebidos en la legislación secundaria como libertades negativas, es decir como un conjunto de potestades que tienen los sujetos para actuar libremente desde sus propias capacidades y recursos, y frente a los cuales el Estado solo asume dos obligaciones. La primera abstenerse de violar la libertad de actuación que estos derechos implican; y, segundo, crear los mecanismos jurídicos administrativos que sirvan para procesar los conflictos jurídicos que se produzcan por la actuación de los particulares o de agentes del propio Estado y que tengan como consecuencia violar estos derechos o poner en riesgo su ejercicio.

Es decir que el Estado no asume la responsabilidad jurídica de crear las condiciones jurídicas, sociales y económicas a para que las personas independientemente de su capacidad de pago puedan acceder a los bienes y servicios, entre los cuales está el acceso a las TIC, para que las personas puedan ejercer sus derechos constitucionales relacionados con la comunicación. Lo cual si hace en el caso de otros derechos como por ejemplo el derecho a elegir y ser elegido, para cuyo ejercicio a más de abstenerse de violar este derecho y de crear mecanismos jurídicos para procesar los posibles conflictos, el Estado destina un conjunto de recursos financieros, personas y tecnologías para asegurarse de que

todas las personas en el Ecuador tengan la posibilidad real de sufragar en las elecciones, es decir para garantizar en los hechos que todas las personas mayores de 18 años tengan acceso a disfrutar del derecho a elegir independientemente de su capacidad o cualquier condición o requisito.

En este contexto la opción del Estado ecuatoriano para regular jurídicamente las TIC ha sido considerar a éstas, y consecuentemente a los bienes y servicios que ellas implican, mercancías tecnológicas. Estas mercancías pueden ser producidas, ofertadas y consumidas por aquellas personas que tengan la capacidad y los recursos para tales efectos en el marco de las libertades de empresas y contratación, que también garantiza la Constitución de la República.

Así pues lo que caracteriza en enfoque de regulación jurídica en materia de TIC en el Ecuador es la concepción de que las relaciones jurídicas que se producen entre las personas, y entre éstas y el Estado, son fundamentalmente originadas en hechos comerciales y tecnológicos, frente a los cuales se establecen leyes para reglar las condiciones de la provisión de los servicios y los derechos de los consumidores de tales servicios, en el marco de la libre competencia; es decir con predominio de la racionalidad de mercado desde la cual las personas dejan de ser sujetos de derecho (gentes que merecen el acceso universal al derecho) para convertirse en clientes o, en el mejor de los casos, en usuarios con los derechos o garantías propios de los consumidores, siempre y cuando puedan pagar por los servicios de TIC.

EL Estado garantiza el derecho al secreto y a la privacidad del contenido de las telecomunicaciones. Queda prohibido interceptar, interferir, publicar o divulgar sin consentimiento previo de las partes la información cursada mediante los servicios de telecomunicaciones, bajo las sanciones previstas en la ley para la violación de correspondencia. Los operadores de redes y proveedores de servicios deberán adoptar las medidas necesarias, técnicas y económicamente aceptables, para garantizar la inviolabilidad de las telecomunicaciones.

El Estado determinará, a través del reglamento de la presente ley, los mecanismos para que los derechos de los usuarios sean garantizados y satisfechos, incluyendo las modalidades para la solución de los reclamos, mediante procedimientos arbitrales o de mediación, sin perjuicio de lo establecido en la Ley de Defensa del Consumidor y el Usuario²⁷.

3.3.2. Iniciativas en el ámbito de la mediación familiar.

La familia, y de un modo particular los padres, desempeña un papel decisivo de intermediación y protección del menor consumidor de pantallas. Como señalábamos en páginas anteriores, las nuevas tecnologías presentan ciertas particularidades, ya que es frecuente encontrarse con situaciones en las que niños y adolescentes superan a sus padres en el manejo de las mismas.

La aparición de posibles dificultades para los padres la hora de mediar en el uso que sus hijos hacen de las nuevas tecnologías convierte la cuestión en algo de especial interés. Sin embargo, si nos remontamos mediados del siglo pasado, ya es posible encontrar investigaciones en este ámbito.

Algunos estudiosos consideran a los padres un factor decisivo, mediante el control y ejemplo que podían ejercer, sobre los efectos que la televisión podía tener en niños y adolescentes. Se debe mediar el consumo de televisión: el tiempo y el contenido. Una de las conclusiones era que, los padres parecían demostrar gran preocupación y control respecto al horario en el que sus hijos veían la televisión (el momento de irse a dormir, de hacer los deberes, etcétera), mientras que su inquietud parecía ser menor respecto a otros asuntos como el contenido al que estaba expuesto el menor.

El interés por estos asuntos y otros tantos relacionados con la mediación parental se extiende hasta nuestros días. Los padres deben establecer estrategias de

²⁷ Diagnóstico de las Políticas de Tic en el Ecuador

http://www.conectividad.org/archivo/libros/flacso/diagnostico_tic.pdf Pág. 73-85

control sobre sus hijos cuando estos últimos utilizan diversas pantallas. Aunque los datos varían de un estudio a otro, podemos afirmar que hay dos cuestiones que preocupan especialmente a los padres y que son el eje fundamental de la mediación: el tiempo de uso y los contenidos.

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

En cuanto a los contenidos, también parece fundamental controlar que los menores no accedan aquéllos que puedan ser nocivos, así como educarles y ayudarles a interpretarlos de forma adecuada²⁸

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

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

El término más comúnmente empleado en el ámbito anglosajón para referirse a este concepto de educación es el de *media literacy*, para el que no encontramos una traducción precisa al castellano: educación para los medios, educación para la comunicación, alfabetización en los medios de comunicación» son sólo algunos ejemplos de las distintas formas de acuñar esta práctica. Dejando la cuestión terminológica de un lado, lo que realmente interesa es saber a qué nos estamos refiriendo al hablar de *media literacy*.

²⁸ Generación Interactiva en España

<http://www.planetadelibros.com/pdf/492856.pdf> Pág. 29-30

Existen múltiples definiciones, aunque la utilizada por Aufderheide (1992) resulta sencilla y clara: se trata de «la habilidad de una persona para acceder, analizar, evaluar y producir medios impresos y electrónicos». El concepto hace referencia a un amplio abanico de medios y tecnologías: desde un periódico a Internet, pasando por la televisión y la radio.

Hoy en día existe cierta ambigüedad en torno a distintas herramientas y el modo de definir las: ¿es Internet una tecnología o un medio de comunicación? En este sentido, puede resultar de interés lo expuesto por García Matilla (2004), quien asegura: «la acelerada conversión al mundo digital nos obliga a unificar criterios acerca de lo que consideramos alfabetización. Ya no podemos limitarnos sólo al audiovisual.

Se debe hablar de una alfabetización audiovisual y multimedia estrechamente vinculada con los nuevos territorios de la convergencia digital». Por esta razón el término «educación para la comunicación» en lugar de «educación para los medios», que en este contexto podría resultar más restrictivo. «educar para la comunicación exige educar en el derecho que todos tenemos a recibir una información veraz que no se vea sesgada y manipulada a conveniencia de un determinado Estado, Gobierno, institución o grupo de poder económico, religioso, político, etc.».

El objetivo de la *media literacy*, por tanto, es «favorecer la creación de una conciencia crítica y, por consiguiente, de una mayor competencia entre los usuarios de los medios de comunicación electrónicos e impresos. Dicha conciencia crítica hace uso de un medio o tecnología menos vulnerable ante posibles consecuencias negativas. Por eso, la educación para la comunicación puede entenderse como una medida preventiva y de protección aunque es, sin duda, un ámbito más amplio y con entidad propia que va más allá de esta función. En el panorama investigador la *media literacy* es un tema recurrente pero, lo que es más importante, muy a menudo se trata de uno de los fines a los que están encaminados los diferentes estudios.

A escala internacional podemos destacar, entre otros, el trabajo llevado a cabo por Buckingham & Domaille (2003). Éste consistió en una revisión de la educación en los medios que se llevaba a cabo en las escuelas de 52 países. Mediante el envío de un cuestionario a 72 expertos en la materia, los autores exploraron tres áreas específicas: 1) la educación mediática en la escuela; 2) la implicación de la industria de los medios o de organismos reguladores en la educación mediática, y 3) el proceso de desarrollo de este ámbito (incluyendo necesidades por cubrir, existencia de obstáculos, perspectivas de futuro, etcétera).

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

En el ámbito europeo también encontramos diversas iniciativas sobre la *media literacy*. Pueden servir como ejemplo dos proyectos realizados en los últimos años: Educaunet y Mediapro. El primero, realizado entre 2002 y 2004, quería infundir una actitud crítica entre los jóvenes a la hora de utilizar una herramienta específica como es Internet. El segundo, llevado a cabo entre 2005 y 2006, perseguía como objetivo fundamental aportar una serie de recomendaciones para educara los jóvenes de 12 a 18 años en las prácticas seguras de las TIC.

En España también podemos encontrar varios grupos de investigación centrados de un modo especial en la educación para la comunicación o los medios. Algunos de ellos ponen el énfasis en el uso de medios y tecnologías como herramienta educativa²⁹.

²⁹ Generación Interactiva en España

<http://www.planetadelibros.com/pdf/492856.pdf> Pág. 31-32

4. METODOLOGIA

4.1. DISEÑO DE LA INVESTIGACIÓN

La presente investigación es mixta, puesto que recolecta, analiza y relaciona datos cuantitativos y cualitativos, permite conocer el uso de las pantallas en niños, adolescentes y jóvenes de 6 a 18 años en la Escuela TUPAC Yupanqui, Escuela Juan Montalvo de la parroquia de San Antonio y Colegio Nacional Víctor Manuel Peñaherrera del cantón Ibarra.

Los métodos de investigación utilizados son:

- **DESCRIPTIVO.-** Este método permite observar aspectos básicos, sobre todo cuando los niños desconocían ciertos términos de la encuesta, dificultando en cierta manera su comprensión, para lo cual se dio lectura a cada pregunta para que sea mejor comprendida por los estudiantes.

Los adolescentes y jóvenes no tuvieron ninguna dificultad en comprender y responder las preguntas del cuestionario.

- **ANALITICO.-** Permitió identificar clasificar y descubrir datos e información, los mismos que ayudaron para clasificar, resumir y tabular diversos elementos constitutivos del presente estudio.

- **SINTÉTICO.-** Este método permitió ir desde aspectos generales a particulares, establece juicios de valor, abstracción y conceptualización acerca del tema de investigación.

- **INDUCCIÓN Y DEDUCCIÓN.-** Estos métodos ayudaron a generalizar lógicamente los datos obtenidos.

- **HERMENEÚTICO.-** Permitió definir con claridad la interpretación bibliográfica, sobre todo en diversos elementos de lo teórico conceptual, ayudó también para consolidar la información de los diversos autores y de las páginas web visitadas para conocer acerca de las tecnologías de la información y la comunicación.
- **ESTADÍSTICO.-** Este método ayudó en la organización de las tablas estadísticas, con la información obtenida de los instrumentos de investigación, es decir de las encuestas a niños, adolescentes y jóvenes. Este método permitió comprender mejor los datos e información obtenidos.

4.2. PARTICIPANTES DE LA INVESTIGACIÓN

De las instituciones educativas donde aplique las encuestas dos de ellas se encuentran en la parroquia de San Antonio de Ibarra, una en la cabecera parroquial y otra en el barrio Los Soles, la tercera institución se encuentra ubicada en la ciudad de Ibarra, urbanización La Victoria.

La Escuela Tupa Yupanqui, está ubicada en el barrio Los Soles de la parroquia de San Antonio de Ibarra, los alumnos son de clase popular, sus padres realizan actividades como: artesanía, agricultura, comercio, construcción. Gran parte de los habitantes de este barrio provienen de otras provincias, sobre todo del Carchi. Los niños y niñas encuestados son 17, siendo el total de estudiantes de la escuela 150 niños.

La Escuela Juan Montalvo es una institución educativa ubicada en la cabecera parroquial de San Antonio de Ibarra, los estudiantes son de clase popular. Generalmente a esta escuela asisten los niños y adolescentes de los diversos barrios de la parroquia, los ingresos económicos de sus padres provienen de la artesanía, agricultura, comercio, construcción, etc. Los estudiantes encuestados son de noveno. Esta escuela tiene en total 380 estudiantes, es una escuela de amplia trayectoria en la parroquia por ser una de las primeras instituciones educativas en la parroquia.

El Colegio Nacional Víctor Manuel Peñaherrera está ubicado en el cantón Ibarra, urbanización La Victoria, los estudiantes de esta institución provienen de lugares periféricos a la ciudad, inclusive de parroquias como Caránqui y La Esperanza. Los padres de familia realizan actividades relacionadas al ámbito profesional, oficios, agricultura, artesanía, etc. Son de clase media y popular, los encuestados son de primero de bachillerato en total son 30 de los cuales se aplicó la encuesta a 24 estudiantes. El total de estudiantes del colegio son 430, las especialidades del establecimiento son: Sociales, Turismo y Físico.

El total de estudiantes encuestados entre las tres instituciones educativas es de 45 niños, adolescentes y jóvenes.

4.3. TÉCNICAS E INSTRUMENTOS DE INVESTIGACIÓN

4.3.1. Técnicas.

En la presente investigación se utilizó la encuesta personalizada, la misma que permitió obtener la información y datos de niños, adolescentes y jóvenes de las instituciones educativas.

La entrevista facilitó sobre todo para informar a los directores de las instituciones para que estos conozcan los objetivos de la investigación para obtener el permiso correspondiente y aplicar las encuestas.

Asimismo el Cuestionario permitió obtener la información correspondiente para cumplir con los objetivos planteados.

4.3.2. Instrumentos.

En el presente estudio, se utilizaron los siguientes cuestionarios:

Cuestionario para niños de 6 a 9 años.

Cuestionario para niños y adolescentes 10 a 18 años.

Cuestionario para niños y adolescentes elaborado por el Instituto Latinoamericano de la familia. (ILFAM)

4.4. RECURSOS

Los recursos que permitieron facilitar el presente estudio tenemos:

Humanos, Institucionales, Materiales y Económicos.

4.4.1. Humanos

Para la presente investigación se detalla a continuación los recursos humanos utilizados en las diferentes etapas del presente estudio.

- Directora del proyecto de Investigación Mg. María Elvira Aguirre.
- Tutor del Trabajo de Fin de Carrera Dr. Henry Quezada Ochoa
- Director Escuela Túpac Yupanqui
- Director Escuela Juan Montalvo
- Rector Colegio Nacional Víctor Manuel Peñaherrera
- 17 niños Escuela Túpac Yupanqui
- 4 adolescentes Escuela Juan Montalvo
- 24 jóvenes Colegio Víctor Manuel Peñaherrera

4.4.2. Institucionales

Escuela Túpac Yupanqui



En ésta Institución se aplicó la encuesta a cuarto primaria

Escuela Juan Montalvo



En ésta Institución se aplicó la encuesta a estudiantes de 9° Año.

Colegio Nacional Víctor Manuel Peñaherrera



En ésta Institución se aplicó la encuesta a estudiantes de 1° de Bachillerato

Instituciones:

A los establecimientos educativos mencionados, se suma el aporte institucional de:

- Universidad Técnica Particular de Loja
- Centro Asociado Ibarra UTPL

4.4.3. Materiales

Para el desarrollo del presente estudio se utilizó los siguientes materiales:

- Libros, periódicos, revistas
- Internet, páginas web
- Computadora, teléfono
- Encuestas
- Documentos editados por la UTPL
- Cámara fotográfica
- Hojas, esferos, lápices, borrador, etc.

4.4.4. Económicos

Consciente de que el presente trabajo de investigación servirá para mi superación personal y profesional no escatimé en destinar los recursos económicos necesarios, ya sea para anillados, copias encuestas, impresión de borradores, flash memori, internet, etc.

4.5. Procedimiento

El presente trabajo de investigación planteado por la UTPL, inició con la primera asesoría presencial en la matriz de la Universidad, por parte de la Mg. María Elvira Aguirre.

Para aplicar las encuestas con las tres instituciones educativas me entreviste con los directivos de la institución, haciéndoles conocer sobre los objetivos de la

investigación, entregándoles por tanto el pedido a cada institución. Una vez que se me autorizó fui a cada grado o curso para dialogar con los profesores que se encontraban en ese momento, asimismo solicite su colaboración para que los estudiantes llenen los cuestionarios respectivos. En lo que respecta al colegio tuve la ayuda del Sr. Inspector de la institución el mismo que me dio todas las facilidades para hacer mi trabajo como investigador.

En la Escuela Túpac Yupanqui tuve la colaboración de parte del Sr. Director, al momento de aplicar el cuestionario de lectura pregunta a pregunta con la finalidad de que los niños comprendan de mejor manera la terminología y den una respuesta clara a cada interrogante.

En la Escuela Juan Montalvo, tuve el apoyo decidido del Sr. Rector, cada notar que los adolescentes conocen mejor ciertos términos que se utiliza en la tecnología, respondiendo por tanto sin ningún contratiempo y sin mayores explicaciones.

Igualmente en el Colegio Víctor Manuel Peñaherrera, tanto las autoridades como los alumnos respondieron de la mejor manera, en el curso aplicado es alumno mi hijo por lo que se facilito realmente la investigación.

Con la información en la mano, la tabulación se la efectuó a través de las plantillas proporcionadas por la universidad, obteniéndose tablas y gráficos que fueron de gran ayuda para interpretar, analizar y discusión de los resultados, el mismo que fue largo por cuanto requiere de pensamiento y aporte critico, sobre todo al momento de relacionar con el marco teórico. Asimismo lo anterior determinó en el obtener claramente las conclusiones y recomendaciones a ser consideradas en los diversos ámbitos.

5. INTERPRETACIÓN, ANÁLISIS Y DISCUSIÓN DE RESULTADOS

5.1. Caracterización socio demográfica

5.1.1. Contexto socio cultural y biológico del niño

Tabla 1

Información General del niño

P1 Curso	P2 Edad	P3 Sexo	P4 Personas con quienes vives	P5 Act. Después cenar
4º primario	9 años o más	M = 5 (29.4%) F = 12 (70.58%)	Mamá: 17 (23.2%) Papá: 17 (23.2%) Otros: 14 (19.1%)	Navegar: 5 (29.4%) Hablar familia: 5 (29.4%) Leer, estudiar: 4 (23%)

Fuente: Cuestionario para niños.

Autor: Investigador.

De los niños encuestados en la Escuela Túpac Yupanqui de la parroquia de San Antonio de Ibarra, la totalidad de éstos están en 4º de primaria, los mismos que tienen nueve años o más, 5 son estudiantes varones y 12 mujeres, el 100% manifiesta vivir con su padre y madre. Siendo notorio también que viven con otros familiares ya sea con hermanos o abuelos. Es importante hacer notar que en éste grado la mayoría de estudiantes son mujeres, se debe a que los niños son ocupados por sus padres en actividades agrícolas, artesanales o en construcción.

Navegar en internet 29.4% y hablar con la familia 29.4% constituyen las actividades más predominantes después de cenar.

En la actualidad las actividades propias del trabajo hace que tengamos poco tiempo para estar en familia sobre todo por los horarios a los que estamos

acostumbrados, igualmente los niños por la noche después de hacer sus tareas prefieren dormir para levantarse temprano a otra jornada educativa en la escuela.

Tabla 2

Ordenador e internet en casa.

P6 Ordenador en casa	P7 Dónde está el ordenador	P8 Conexión internet casa
Si: 9 (52.9%)	No contesta: 8 (47%) Habitación: 4 (23.5%)	No contesta: 7(41%) Si: 6(35%)

Fuente: Cuestionario para niños.

Autor: Investigador.

El 52.9% de los niños y niñas manifiesta tener un ordenador en casa, si bien un 47% no contesta esta interrogante, se puede conocer que un 23% tiene el ordenador en su habitación. En lo referente a la conexión a internet el 35% dice tenerlo, mientras que el 41% no contesta. Una de las principales características de la generación interactiva es que en términos generales tienen un acceso al equipamiento tecnológico por encima de la media del resto de la población, esta realidad supone para los menores la aparición de una nueva forma de invertir el tiempo, les ayuda sobre todo a tener un mayor acceso a la información, comunicación, entretenimiento y son excelentes instrumentos para organizar y controlar sus tareas de colegio.

Tabla 3

Uso de Internet y teléfono móvil

P11	P12	P13	P14
Dónde usas el internet	Cuando utilizan el internet con quien estás	Utilizas teléfono móvil	Como conseguiste el teléfono móvil.
Casa: 6 (30%)	Hermanos: 6 (20.6%)	Mío: 8 (47%)	Regalo: 7 (41 %)
Colegio: 5 (25%)	Profesor: 6 (20.6%)	Otras personas:	Me dieron mis
Casa familiar: 5 (25%)	Familiares: 5 (17%)	7 (41%)	padres: 7 (41%)

Fuente: Cuestionario para niños.

Autor: Investigador.

Cuando preguntamos a los niños acerca del internet, tenemos los siguientes datos. El 30% utiliza en su casa, el 25% utiliza en la escuela y otro 25% en casa de algún familiar. La presencia de niños en los hogares presiona fuertemente no solamente en el adquirir la tecnología, sino también se acelera tener conexión a la red en casa. Ya que para ellos es una actividad domestica, sin desmerecer la variedad amplia de lugares donde se puede acceder a internet.

Cuando utilizan internet el 20.6% de ellos lo hace acompañado generalmente de sus hermanos, el 20.6% lo hace con el profesor, seguramente en clases de computación o por alguna tares de la escuela. Así mismo el 17% manifiesta que utiliza el internet en compañía de familiares. El uso del internet pasó de ser una actividad individual a un asunto social.

El uso del celular se traduce en los siguientes datos: El 47% tiene su propio celular también utilizan otros que puede ser prestado por un familiar u otras personas. El celular se ha convertido en el símbolo de esta generación interactiva por ser digital, personal y multifuncional, constituye un bien tecnológico de primera necesidad.

El teléfono móvil lo consiguieron: por un regalo 41% o porque sus padres le dieron 41% .Los padres de familia adquieren para sus hijos los celulares con la finalidad

de tener una comunicación permanente con ellos y de esta manera tener un cierto control, sin embargo el celular es también una moda de nuestros hijos, con este artefacto pueden efectuar una infinidad de funciones ya sea comunicarse ,enviar mensajes, jugar, etc.

5.1.2. Contexto sociocultural, familiar y biológico del adolescente

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

Tabla 4

Información general del adolescente

P1 Curso	P2 Edad	P3 Sexo	P4 Personas con quien vives	P5 Prof. Padre	P6 Prof. Madre
9º : 4(100%)	13 años : 2 (50%) 14 años : 2 (50%)	M : 2 (50%) F : 2 (50%)	Mamá: 3 (75%) Papá: 1 (25%)	Oficio: 3 (75%)	Hogar: 2 (50%) Oficio: 2 (50%)

Fuente: Cuestionario para adolescentes.

Autor: Investigador.

En lo referente al contexto socio cultural, familiar y biológico del adolescente del cuestionario aplicado al noveno año de educación básica de la escuela Juan Montalvo, el 100% de los estudiantes están en noveno año, el 50% tiene 13 años y el otro 50% tiene 14 años de los cuales 50% varones y 50% mujeres el 75% vive con su mama y papa y el 25% con papa.

La mayoría de los estudiantes encuestados en la Escuela Juan Montalvo provienen de los diferentes barrios de la parroquia de San Antonio de Ibarra , los

mismos que son de clase media y baja. Sus padres ejercen actividades relacionadas con la artesanía, agricultura, construcción, comercio, empleados públicos o privados, etc. El 75% de los encuestados manifiestan que el trabajo o profesión de su padre es un oficio, mientras que el de la madre el 50% manifiesta que trabaja en el hogar y el 50% restante dicen que trabaja en un oficio. Generalmente la madre trabaja ayudando en las actividades del esposo, combinando con las actividades propias del hogar y la familia.

Tabla 4

Información general del joven

P1 Curso	P2 Edad	P3 Sexo	P4 Personas con quien vives	P5 Prof. Padre	P6 Prof. Madre
1º Bachillerato: 24 (100%)	15 años: 14 (58%) 16 años: 5 (20%)	M: 17 (70.8%) F: 7 (29.16%)	Madre: 20 (29%) Padre: 17 (25%) Otros: 14%	Oficio: 8 (33.3 %) Hogar: 3 (12.5%) Otro: 4 (16.6%)	Hogar: 16 (66%) Otro: 4 (16.6%)

Fuente: Cuestionario para jóvenes.

Autor: Investigador.

En esta tabla se establece que el 100% de los estudiantes están en primero de bachillerato, de estos el 58% tiene 15 años y el 20% tiene 16 años, siendo notorio que el 70.8% son hombres y el 29% son mujeres, al preguntar con quien vive manifiestan con su madre 29% con su padre 25%, viven también ya sean con sus

hermanos otros familiares o abuelos. En lo referente a la profesión del padre el 33% trabaja en diversos oficios, y la madre como es ya una regla general trabaja en el hogar. Un alto porcentaje de los estudiantes encuestados no solamente provienen del sector urbano de la ciudad de Ibarra, sino también de parroquias rurales como La Esperanza, San Antonio de Ibarra, etc. La profesión del padre está relacionada con actividades de albañilería, carpintería, agricultura, mecánica, etc. Así como actividades de tipo técnico y universitario.

Tabla 5

Teléfono Móvil, quién paga y gasto mensual

Cuest.	P54 Móvil propio	P55 A qué edad primer móvil	P56 Como conseguiste tu primer móvil
1	No: 2 (50%) Si: 2 (50%)	No contesta: 3 (75%) 13 años: 1 (25%)	No contesta: 2 (50%) Compra: 1 (25%) Regalado: 1 (25%)
2	Si: 16 (66%)	No contesta: 7 (29%) 11 años: 7 (29%) 9 años: 3 (12.5%)	Me compraron: 5 (20%) Compré yo: 6 (25%)

Fuente: Cuestionario para adolescentes,(1) jóvenes (2)

Autor: Investigador.

Tabla 5 (Continuación)

Teléfono Móvil, quién paga y gasto mensual

Cuest.	P57 Qué tipo de teléfono tienes	P58 Quién paga gasto móvil	P59 Tipo pago teléfono	P60 Gasto mensual en móvil
1	Nuevo: 1 (25%) Segunda: 1 (25%)	Yo: 1 (25%) Padres: 1 (25%)	No contesta: 2 (50%) Tarjeta: 1 (25%)	No contesta: 2 (50%) 5 o menos: 1 (25%)
2	Nuevo: 12 (50%) Segunda mano: 5 (20.8%)	Yo: 9 (37.5%) Padres: 6 (25%)	Tarjeta: 7 (29%) No sabe: 7 (29%) No contesta: 6 (25%)	5 o menos :7 (29%) No contesta: 7 (29%) No sabe: 5 (20%)

Fuente: Cuestionario para adolescentes,(1) jóvenes (2)

Autor: Investigador.

En esta tabla entre el 50 y 66% de los estudiantes adolescentes y jóvenes manifiestan tener un celular propio, a qué edad tuvieron su primer celular, el 29% dice que tuvo a los 11 años y el 25% de los adolescentes a los 13 años.

Como consiguieron su celular los porcentajes mayores lo tienen comprado y 25% se compraron 25% regalo 25% de estos, en los adolescentes el 25% es nuevo y el 50% de los jóvenes su teléfono es nuevo. El pago por el celular va a cargo suyo en 25% a 37.5% y por los padres un 25%

El pago del teléfono va por tarjeta en 29% de los jóvenes y 25% adolescentes el gasto de celular por mes va entre 5 o menos dólares 25% al 29% entre adolescentes y jóvenes.

El celular o móvil es un dispositivo ampliamente difundido en la tecnología siendo el que más rápidamente ha alcanzado un porcentaje significativo en su uso.

Según el MINTEL, el 80.1% de los hogares ecuatorianos posee un celular, así mismo según datos de la SUPERTEL a diciembre del 2010 habría en el país 15.11 millones de celulares. El uso del celular plantea una transformación importante en diversos sentidos, especialmente en el de la comunicación, en poder acceder a nuevos contenidos ya sea en el hogar, en el colegio, en cualquier lugar. El celular constituye una herramienta veloz para incorporar diversas novedades que multiplican el uso de esta pequeña pantalla, la más utilizada por adolescentes y jóvenes en Ibarra.

Tabla 6
Cosas en casa y como consigues tu dinero

Cuest.	P91 Como consigues tus juegos	P101 Donde está la Tv en tu casa	P115 Lista de cosas en casa	P116 Como consigues tu dinero	P117 Frase con la que estás de acuerdo
1		Habitación padres: 2 (33%) Sala: 2 (33%)	DVD Equipo de música Teléfono fijo Disco duro USB	Pido y me dan: 2 (33.3%) Hago trabajo en casa: 2 (33.3%)	Tengo menos dinero: 3 (75%)
2	Descarga 4 (50%)	Habitación: 16 (30%) Habitación padres: 13 (24.5%)	DVD Equipo de música Cámara Impresora Teléfono fijo Disco Duro	Pido y me dan: 12 (41%) Hago trabajo en casa: 7 (24%)	Suficiente para necesidades: 14 (58%)

Fuente: Cuestionario para adolescentes,(1) jóvenes (2)

Autor: Investigador.

El 50% de los jóvenes aficionados a los videojuegos los obtienen mediante descargas.

En lo referente al lugar donde se encuentra la Tv en casa los adolescente y jóvenes manifiestan el siguiente orden: habitación padres entre 24.5% al 33% en la habitación 30% y la sala 33%. La televisión tiene una alta presencia y notoriedad en los hogares, ya que esta sigue siendo parte de toda la familia.

La lista de cosas en casa va en el siguiente orden: DVD, equipo de música, cámara, teléfono fijo, disco duro, etc. Con la presencia de jóvenes en el hogar tenemos una presión para adquirir nuevas y mejores tecnologías en los diferentes ámbitos ya sea para mejorar nuestra comunicación, información y entretenimiento.

Como consiguen dinero los adolescentes y jóvenes: pido y me dan 33% adolescentes y 41% jóvenes; hacen algún tipo de trabajo en casa 33% adolescentes 24% jóvenes. El 75% de los adolescentes tienen menos dinero del que necesitan y los jóvenes el 58% tienen lo suficiente para sus necesidades.

5.2. Redes Sociales y pantallas

5.2.1. Uso de redes sociales relacionadas con la internet (facebook, Twiter, hi5, Skype, e-mail, etc) y pautas de consumo.

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

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

Tabla 7, 8 y 9

Uso del internet, aparatos para jugar y televisores en casa

P9 Tengas o no internet en casa lo utilizas	P10 Para que usas el internet	P19 Que aparatos tienes	P22 Televisores en casa donde están
Si: 13 (76%)	Descargas: 10 (45%) Pag. Web: 5 (22%)	Ninguna: 7 (33%) Play 2: 4 (19%) Play 3: 4 (19%)	Mi habitación: 12 (41%) Habitación padres: 8 (27%)

Fuente: Cuestionario para niños.

Autor: Investigador.

- El 76% de los niños y niñas utiliza el internet ya sea para descargar el 45% para visitar las páginas web y el 22% para sus tareas escolares. El internet ocupa cada vez más un lugar en el tiempo y preferencia de los menores. El internet les ayuda en su trabajo escolar, pero sobre todo les brinda la posibilidad de conectarse con sus iguales a través de las páginas sociales o con todo lo que les interesa sobre todo para descargar música y películas.
- Los aparatos para jugar el 33% dice no tener mientras que el 19% tiene play 2 y el 19% play 3. Estos son los aparatos más difundidos y conocidos para jugar entre los niños. Los mismos que les ayudan a desarrollar ciertas capacidades mentales, pero también mal utilizados estos aparatos puede generarles cierta adicción a los juegos.
- El televisor es seguramente el medio tecnológico mas difundido en los hogares, si el 41% de los menores dice tenerlo en su habitación, mientras que el 27% lo tiene en la habitación de los padres. Esta pantalla provee de entretenimiento y momentos de ocio para toda la familia en ella podemos ver programas educativos, películas, noticias, deportes, dibujos animados, etc.

Las tecnologías de la información y la comunicación (TIC's) son incuestionables realidades de nuestra cultura tecnológica con la que debemos convivir, amplían nuestras capacidades físicas y mentales. En la actualidad no sería posible imaginar nuestras vidas sin las existencia de las TIC's, estas han acortado distancias; han permitido que los seres humanos nos comuniquemos sin ningún problema, claro dependiendo del uso que nosotros le demos a ellas ya sea de manera positiva o negativa.

Tabla 10
Como consigues tu dinero

P25 Como consigues tu dinero	P26 Frases con las que estás de acuerdo
Algún trabajo en casa: 7 (22%) Pido y me dan: 6 (19%) Cumpleaños: 6 (19%)	Tengo suficiente para mis necesidades: 14 (82%)

Fuente: Cuestionario para niños.

Autor: Investigador.

A la hora de preguntar como consiguen su dinero el 22% realizan algún trabajo o actividad en casa o 19% pido y me dan lo que necesito, la frase con la que el 82% está de acuerdo tengo suficiente para sus necesidades. Los estudiantes encuestados de esta escuela conociendo que provienen de hogares de una economía baja, sus padres en casa generalmente les hacen trabajar en alguna actividad para de esta manera recompensarlos con algún dinero, pero también tenemos que estos dependen en alto grado del apoyo de sus padres sobre todo en la educación y formación de sus hijos, alimentación, vivienda, salud, etc.

Tabla 11

Si tuvieras que elegir con que te quedarías

P27 Con que te quedarías	P28 Con que te quedarías	P29 Con que te quedarías	P30 Con que te quedarías	P31 Con que te quedarías
Internet: 10 (58%) TV: 6 (35%)	Internet: 6 (35%) Móvil: 9 (52%)	Video juegos: 10 (58%) TV: 7 (41%)	Móvil: 11 (64.7%) TV: 6 (35%)	Móvil: 11 (64.7%) Video juegos: 6 (35%)

Fuente: Cuestionario para niños.

Autor: Investigador.

Quando se trata de elegir entre diversas opciones: las respuestas claras y muchas de ellas contundentes, las señalo a continuación: entre el internet y la tv el 58% va por internet, entre el internet y el móvil van por el móvil el 52% entre videojuegos y tv el 58% por los videojuegos, entre el móvil y la tv el 64.7% dice el móvil, entre el móvil y los videojuegos el 64% va por el primero, los menores prefieren el internet y el teléfono celular.

El uso de las diferentes pantallas por parte de los menores pone en evidencia, que estos son quienes incorporan más rápidamente a sus vidas la tecnología, hecho que ocurre de manera natural y los convierte en auténticos nativos digitales, este proceso de incorporación, de acceso y uso de la tecnología tiende a ser utilizada desde temprana edad.

Tabla 12

**Actividad después de cenar, horas estudio, ordenadores
e internet para deberes**

Cuest .	P7 Act. Después de cenar	P8 Que lees	P9 Cuántas horas al día estudias entre semana
1	Hablar en familia: 3 (75%)	Libros, revistas, comics: 3 (75%)	1 a 2: 2 (50%) Más de 3: 2 (50%)
2	Leer, navegar: 7 (29%) Leer, estudiar, dormir: 5 (20,8%) Hablar familia: 5 (20,8%)	Libros, revistas, comics: 10 (41.6%) Lecturas en el colegio: 8 (33.3%)	1 a 2 horas: 9(37.5%) 2 a 3 horas: 6 (25%)

Fuente: Cuestionario para adolescentes (1) jóvenes (2)

Autor: Investigador.

Tabla 12(Continuación)

Actividad después de cenar, horas estudio, ordenadores e internet para deberes

Cuest.	P10 Cuántas horas estudias fin de semana	P14 Usas el ordenador o el internet para tus deberes	P15 Para tus deberes que herramientas utilizas
1	2 a 3 horas: 2 (50%) Más de 3 horas: 1 (50%)	Si: 4 (100%)	Microsoft Word, Excel, Power Point: 4 (80%)
2	1 a 2 horas: 8 (33.36%) 30 minutos, 1 hora: 7 (29%)	Si: 19 (79%)	Internet: 18 (62%) Microsoft Word, Excel, Power Point: 9 (31%)

Fuente: Cuestionario para adolescentes (1) jóvenes (2)

Autor: Investigador.

La actividad después de cenar se traduce en los siguientes datos: hablar en familia 75% en los adolescentes y leer y navegar 29% de los jóvenes constituyen los porcentajes más altos, otros en 20.8% dicen dormir. En lo referente a la lectura los adolescentes y jóvenes prefieren los libros o revistas de comics en 75% y 41% respectivamente o también las lecturas relacionadas con el colegio el 33.3%.

Las horas que los adolescentes y jóvenes dedican para estudiar deberes y tareas del colegio el promedio están entre una y dos horas al día. Llegado el fin de semana optan entre dos o tres horas por estudiar esto en adolescentes y en los jóvenes de una a dos horas.

Al preguntar sobre el uso del computador e internet en los deberes es el 100% de los adolescentes dice utilizarlo y el 79% de los jóvenes lo utiliza. Siendo por tanto medios muy difundidos entre niños adolescentes y jóvenes al momento de realizar sus tareas de colegio. Así mismo las herramientas que más se utilizan son Word,

Excel, power point y el internet que son de gran utilidad en sus labores diarias del colegio.

La generación estudiantil se caracteriza por tener acceso a múltiples dispositivos tecnológicos que son de origen digital, los mismos que por su fácil interactividad, generan un nuevo tipo de usuario que lejos de una audiencia pasiva o limitada en sus posibilidades a una mera elección, se convierte en autentico protagonista de la llamada sociedad de la información. Niños y adolescentes son claros exponentes de este nuevo usuario, habituado a controlar el flujo de información a la que accede.

Tabla 13

Uso del móvil, con quién me comunico

Cuest.	P61 El móvil te sirve para	P62 Con que personas más te comunicas con el móvil
1	Hablar: 2 (100%)	Padre Madre Hermanos Familiares Amigos
2	Hablar: 15 (14.5%) Mensajes: 13 (12.6%) Música: 10 (9.7%) Jugar: 9 (8.7%)	Padre Madre Novia

Fuente: Cuestionario para adolescentes (1) jóvenes (2)

Autor: Investigador.

El celular es un bien tecnológico muy versátil permite múltiple usos y aplicaciones ya sea para comunicarnos, mensajear o también para escuchar música o jugar. Esta pequeña pantalla permite comunicarnos según esta tabla con padre, madre,

hermanos, amigos, con la novia, etc. Permitiendo por tanto interactuar y socializar en todos los ámbitos.

Tabla 14

Video juego y tiempo utilizado para jugar

Cuest.	P70 Video juegos, juegos ordenador	P71 Que consola tienes	P72 Juegos de play station 2	P74 Juegos de play station 3	P84 Juegos con gameboy
1	No: 3 (75%) Si: 1 (25%)			Si: 1(25%)	
2	Si: 13 (54%)	Play 2: 8 (44%) Gameboy: 3 (16%)	Si: 11 (45%)	Si: 3(12%)	Si: 5(20%)

Fuente: Cuestionario para adolescentes (1), jóvenes (2)

Autor: Investigador

Tabla 14 (Continuación)

Cuest.	P86 Juegas con el ordenador	P88 De lunes a Viernes tiempo que utilizan en videojuegos	P89 Sábado-Domingo Tiempo en video juegos	P90 Juegos Pirateados
1	No contesta: 3 (75%) No: 1(25%)			
2	No contesta: 11 (45%) Si: 10 (41%)	No contesta: 9(37.5%) 1 a 2 horas: 7(29%) Nada: 5 (20%)	No contesta: 9(37.5%) 1 a 2 horas: 6(25%) Nada: 4 (16%)	No contesta: 11(45.8%) Ninguno: 7 (29%) Si: 6 (25%)

Fuente: Cuestionario para adolescentes (1), jóvenes (2)

Autor: Investigador

En los establecimientos de educación donde se aplico las encuestas sobre los videojuegos y juegos de ordenador tenemos los siguientes datos, en los adolescentes el 75% no lo tiene y el 54% de los jóvenes en contraste si lo tienen. Que consola tienen: en adolescentes ninguna mientras que el 44% de los jóvenes tiene el play 2 el 45% de los jóvenes tiene el play 2 y en menor porcentaje el play 3, así mismo el gameboy el 20% de los jóvenes.

Juegas con el ordenador: el 75% de los adolescentes no contesta, al igual que los jóvenes el 45%, es importante notar que estos últimos si tienen juegos en el ordenador en 41%.

En la pregunta 88, 89, 90 únicamente tenemos respuesta de los jóvenes quienes dicen que utilizan entre una a dos horas (29%) para jugar de lunes a viernes, los sábados y domingos una o dos horas (25%). Sobre los juegos pirateados el 25% dice tenerlos. Son los jóvenes quienes están más dotados de estos artefactos para jugar, que por su alta influencia vienen a constituirse en artefactos domésticos, así mismo los juegos en ordenador tienen un alto consumo. Generalmente estos juegos son fáciles de conseguir ya sea en tiendas especializadas o también se los puede conseguir mediante descargas.

Tabla 15

Televisores en casa

Cuest.	P100 Televisores en casa
1	3 tv: 2 (50%) 2 tv: 1 (25%)
2	2tv: 6 (25%) 3tv: 6 (25%) Más de3 Tv.: 5 (20%)

Fuente: Cuestionario para adolescentes (1), jóvenes (2)

Autor: Investigador

La tv es un medio muy difundido en todos los hogares de los estudiantes encuestados, entre dos a tres televisores es el promedio por hogar se encuentra ubicado en cada habitación.

Tabla16

De cada pareja de cosas que te gusta más.

Cuest.	P118	P119	P120	P121	P122
1	Internet: 2 (50%) Tv: 1 (25%)	Internet: 3 (75%) Móvil: 0	Internet: 3 (75%) Video juegos : 0	Videojuegos: 0 Tv: 3 (75%)	Móvil: 1 (25%) Tv: 3 (75%)
2	Internet 15 (62.5%) Tv: 4 (16%)	Internet: 16 (66.6%) Móvil : 5(20.8%)	Internet : 11 (45%) Videojuegos 7 (29%)	Videojuegos: 8 (33.3%) Tv: 10 (41.6%)	Móvil: 13 (54%) Tv: 6 (25%)

Fuente: Cuestionario para adolescentes (1), jóvenes (2)

Autor: Investigador

Tabla 16 (Continuación)

Cuest.	P123	P124	P125	P126
1	Móvil: 0 Mp3,4/Ipod: 2 (50%)	Móvil: 2 (50%) Videojuegos: 0	Wii: 2 (50%) Play 3: 1 (25%)	PSP: 0 Nintendo DS : 0 No lo sé: 4 (100%)
2	Móvil: 11 (45%) Mp3,4/Ipod: 8 (33.3%)	Móvil: 8 (33.3%) Videojuegos: 8 (33.3%)	Wii: 3 (12.5%) Play 3 : 7 (29%) No lo sé : 14 (58%)	PSP : 1 (4%) Nintendo DS: 5 (20.8%) No lo sé: 17 (70.8%)

Fuente: Cuestionario para adolescentes (1), jóvenes (2)

Autor: Investigador

De cada pareja de cosas que te gustaría más:

Internet y tv el 50% en adolescentes y el 65.5% jóvenes prefieren el internet.

Internet y móvil: el 75% en adolescente y 65% jóvenes va por el internet.

Internet y videojuegos: El 75% adolescentes prefieren el internet, el 45% de jóvenes va por el internet.

Videojuegos y tv: en los adolescentes el 75% y en los jóvenes 41.6% prefieren la tv.

Entre móvil y tv: en los adolescentes el 75% prefiere la tv, los jóvenes prefieren el móvil en 54% de ellos.

Móvil y Mp3, Mp4/ Ipod: el 50% adolescentes prefieren el Mp3, el 45% de los jóvenes prefiere el móvil.

Móvil y videojuegos: el 50% de los adolescentes prefiere el móvil, los jóvenes prefieren tanto el móvil como los videojuegos en 33.3%.

Wii, play3: adolescentes prefieren Wii en 50%, el 58% de jóvenes dicen no saber cual.

Entre el PSP y nintendo DS : adolescentes 100% dice no saber, al igual que los jóvenes el 70.8%. Internet, tv, móvil: Ocupan la preferencia de los encuestados son medios tecnológicos muy difundidos entre los jóvenes.

5.3. Redes Sociales y mediación familiar

5.3.1. Relación de las tecnologías con el entorno familiar

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

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

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

Tabla 17

Videojuegos, aparatos jugar

P17 Videojuegos	P18 Con que aparatos juegas
Si: 16 (94%)	Ordenador: 9 (37.5%) Play 3: 7 (29%) Play 2: 6 (25%)

Fuente: Cuestionario para niños.

Autor: Investigador.

En lo referente a los videojuegos los niños en 94% de ellos los prefieren sobre todo porque tienen acceso a los computadores de casa en un porcentaje de 37.5%.

Tabla 18

Televisor en casa

P21 Televisor que funciona en casa	P23 Cuando ves tv, con quien estas
Dos: 8 (47%) Uno: 5 (29%)	Hermano: 12 (28%) Mama: 11 (26%) Padre: 9 (21%)

Fuente: Cuestionario para niños.

Autor: Investigador.

Siendo el televisor el medio de más aceptación entre los hogares ecuatorianos los niños manifiestan que son dos los televisores que funcionan en 47% de los encuestados. Así mismo el televisor es compartido en familia sobre todo entre hermanos y padres, el 28% de los niños prefieren ver televisión con sus hermanos.

Tabla 19
Recibes ayuda en tus tareas

Cuest.	P11 Tienes ayuda En las tareas	P12 Que ayuda Recibes	P13 En qué lugar Haces tus tareas
1	Si: 3 (75%) Hermanos		Habitación: 2 (50%) Habitación, hermano o sala: 2 (50%)
2	No: 17 (70%)		Habitación: 19 (79%)

Fuente: Cuestionario para adolescentes (1), jóvenes (2)

Autor: Investigador

El 75% de los adolescente tienen ayuda al momento de hacer las tareas por parte de sus hermanos, mientras que el 70% de los jóvenes no tienen ninguna ayuda, se debe a que a mas edad tienen mayor independencia y autonomía en sus actividades de colegio, la mitad de los adolescentes 50% hacen las tareas en su habitación, al igual que los jóvenes en 79% hacen sus deberes de colegio en su habitación.

Los menores son quienes reciben más ayuda para hacer sus tareas, asimismo mientras van creciendo los jóvenes van adquiriendo cierta autonomía y por tanto hacen solos sus tareas de colegio, se sumergen de esta manera en sus propias actividades generando lo que hoy se conoce como la cultura del dormitorio.

Tabla 20

Ordenador e internet en casa

Cuest.	P18 Ordenador en casa	P19 Donde está el ordenador	P20 Tienes Internet	P22 Tengas o no internet en casa, lo utilizas
1	Si: 2 (50%)	Mi habitación: 2 (50%)	Si: 3 (75%)	Si: 3 (75%)
2	Si: 11 (45%)	Mi habitación: 9 (37.5%)	Si: 9 (37.5%)	Si: 17 (70.8%)

Fuente: Cuestionario para adolescentes (1), jóvenes (2)

Autor: Investigador

Entre el 50% en adolescentes y 45% jóvenes dicen tener su computador en casa, entre el 37.5% y 50% lo tienen en la habitación. Asimismo el 75% de los adolescentes tienen internet en casa. El uso del computador por parte de los estudiantes sobre todo de los que tienen internet da cuenta de que se ha creado una cultura de la habitación donde los jóvenes se sumergen para hacer sus

tareas, chatear o visitar páginas web, lo que ha generado hábitos y formas de expresión nuevas.

Tengan o no internet en casa entre el 70.8% jóvenes y 75% adolescentes lo utilizan, sobre todo para comunicarse, chatear, para las tareas de colegio, etc. Esta era del internet a permitido ampliar el grado de acceso al conocimiento y a la información.

Tabla 21

Uso de internet y control de padres

Cuest.	P28 Desde que utiliza internet a que le has quitado tiempo	P44 Estás de acuerdo con las siguientes situaciones	P45 Discutes con tus padres por usar el internet	P46 Porqué motivos
1	A nada: 2(40%) Familia: 1(20%) Amigos: 1(20%)	Con ninguna: 2(50%) Puedo poner cualquier foto o video: 1(25%) No hay problema: 1(25%)	Si: 2(50%) No: 2(50%)	Por el tiempo: 2(100%)
2	Estudio: Lectura: Familia:	Con ninguna: 8(26.6%) Puedo poner cualquier foto o video en internet: 5(16%) Es divertido hablar con desconocidos: 5(16%)	No: 15 (62,5%) Si: 6 (25%)	Por el tiempo pasa conectado: 4(57%)

Fuente: Cuestionario para adolescentes (1), jóvenes (2)

Autor: Investigador

Tabla 21 (continuación)

Uso de internet y control de padres

Cuest.	P47 Premian o castigan por internet	P48 Que hacen los padres cuando estás en internet	P49 En internet según padres qué no puedes hacer
1	No: 3(75%)	Preguntan qué hago: 3(75%)	Dar información: 2(50%) Chatear: 1 (25%)
2	No: 18(75%)	Preguntan qué hago: 12(46%) Echan un vistazo: 7 (26%)	Dar información: 6(26%) Comprar: 5(21%) No prohíben nada: 6(26%)

Fuente: Cuestionario para adolescentes (1), jóvenes (2)

Autor: Investigador

Desde que utilizas internet a que le has quitado tiempo: mientras un porcentaje considerable 40% en adolescentes manifiesta a nada, otros datos indican que los estudiantes si le han quitado tiempo a otras actividades sobre todo a la familia, estudio, lectura, a los amigos, etc.

Un pequeño porcentaje está de acuerdo con poner cualquier foto o video en internet, o que es divertido relacionarse con desconocidos. El 50% de los adolescentes, no está de acuerdo con estas frases y el 26.6% de los jóvenes.

La mayoría entre el 50% y el 62.5% no tiene problema con sus padres cuando utiliza internet, de estos los que si tienen problemas, la mayoría dijeron por el tiempo que pasan en internet, entre el 57% y el 100% de jóvenes y adolescentes.

El 75% dicen que sus padres no los castigan por el uso del internet, tanto en adolescentes como en jóvenes los padres si están pendientes de los hijos cuando estos están en internet ya que el 75% en adolescentes y 46% en jóvenes los

padres les preguntan qué es lo que hacen, mientras que un 26% miran o dan un vistazo a ver lo que hacen.

Lo que prohíben los padres a los hijos cuando están en internet es el no dar información 50% adolescentes y 26% en los jóvenes, comprar 21% y no prohíben nada en 26%.

Los datos permiten ver que los padres de familia si tienen un grado de control cuando sus hijos están en internet, sobre todo por ciertos riesgos que pueden tener cuando navegan en internet solos, el mal uso de esta tecnología puede determinar muchas amenazas ya que el adolescente no tiene una conciencia clara de ciertas situaciones que le pueden afectar.

Tabla 22

A que le has quitado tiempo al ver video juegos

Cuest.	P98 A que le has quitado tiempo al ver video juegos
1	Estudios: 1(100%)
2	Estudios: 7(28%) Lectura: 7(28%)

Fuente: Cuestionario para adolescentes (1), jóvenes (2)

Autor: Investigador

Tanto los adolescentes como los jóvenes manifiestan que por estar en los video juegos le han quitado tiempo a los estudios, a la lectura y a otras actividades

propias del colegio. Muchas veces los jóvenes que van al internet a realizar tareas del colegio, pero éstos van únicamente a utilizar los video juegos, descuidando por tanto sus estudios. En muchas ocasiones se vuelve un problema por la adicción que pueda darse a los video juegos.

Tabla 23

La televisión, control de padres en su uso

Cuest.	P104 Donde ves la Tv.	P105 Con quién ves la Tv.	P106 Cuando ves la Tv. Qué actividad haces	P107 Discutes con tus padres por la Tv.
1	Habitación: 2(50%) Sala: 1(25%)	Hermano: 3 (50%) Madre: 2 (33%)	Estudiar, deberes, colegio: 4 (80%)	Si: 3 (75%)
2	Habitación: 14 (46%) Sala: 9 (30%)	Solo: 18 (35%) Hermano: 11 (21%)	Comer: 13 (28%) Estudiar, deberes, colegio: 12 (26%)	No: 17 (70%) Si: 6 (25%)

Fuente: Cuestionario para adolescentes (1), jóvenes (2)

Autor: Investigador

Tabla 23 (Continuación)

La televisión, control de padres en su uso

Cuest.	P108 Porqué motivos	P109 Castigan o premian por Tv.	P110 Quién decide que mirar en la tv.	P112 Hay programas que tus padres no te dejan ver	P113 De qué tipo
1	Por tiempo que pasa viendo: 2 (66.6%)	No: 2 (50 %) Si: 2 (50%)	Yo mismo: 2 (50%) Mis hermanos: 2 (50%)	Programas que no dejan ver: 3 (75%)	Programa del corazón: 2(66.6%)
2		No: 19 (79%)	Yo mismo: 11 (45.8%) Entre todos: 6 (25%)	Dejan ver todo: 13 (54%)	

Fuente: Cuestionario para adolescentes (1), jóvenes (2)

Autor: Investigador

Entre el 46% y el 50% ven la televisión en su propia habitación y en menor porcentaje 30% en la sala. Ven la tv solo en 35%, con hermanos 50% o con los padres 33%. Nuestra generación de jóvenes es muy activa, cuando ven la tv. Pueden hacer otras actividades como estudiar, deberes del colegio, incluso comer en 28% de los jóvenes.

Mientras el 75% en adolescentes discuten con sus padres por la tv, el 70% de jóvenes dicen no discutir.

Al preguntar quién decide que mirar en la tv contestan yo mismo en 50% adolescentes y 45.8% jóvenes, pueden decidir también entre todos en 25%. El

75% de los adolescentes dicen que hay programas que sus padres no les dejan ver, mientras que el 54% de los jóvenes dicen que les dejan ver todos los programas, el 66% de los adolescentes dicen que no le dejan ver novelas.

Considero que es importante controlar el tiempo y los contenidos en la televisión ya que pueden pasar horas viendo tv. Y descuidar sus tareas; es importante controlar lo que miran en la tv ya que muchos programas exponen violencia, sexo, etc. , es decir influyen negativamente en la vida de nuestros hijos , deformando su forma de ser, pensar y actuar.

5.4. Redes Sociales y ámbito escolar

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

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

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

Tabla 24
Horas y uso del internet

Cuest.	P16 Según tus notas que asignaturas aprobaste	P17 Profesor que usa internet para explicar materia	P23 Horas internet Lunes a Viernes	P24 Horas internet Sábado a Domingo
1	Todas: 3 (75%)	Algunos: 3(75%)	1 hora: 2 (50%) 1 a 2 horas: 2 (50%)	1 a 2 horas: 1 (25%) Más de 2 horas: 1 (25%)
2	Todas: 10 (41%) Mate: 7 (29%)	Ninguno: 21 (87.5%)	Menos de 1 hora: 7 (29%) 1 a 2 horas: 5 (20%)	1 a 2 horas: 11 (45%) Más de 2 horas: 5 (20%)

Fuente: Cuestionario para adolescentes (1), jóvenes (2)

Autor: Investigado

Tabla 24 (Continuación)

Horas y uso del internet

Cuest.	P25 En qué lugar usas internet	P26 Con quién estás cuando usas internet	P27 Quién te enseñó a navegar en internet
1	Colegio: 3 (50%) Lugar público: 2 (33.3%)	Solo: 2 (50%) Amigos: 1 (25%)	Profesor: 4 (66.6%)
2	Lugar público: 8 (28%) Ciber: 6 (21%)	Solo: 15 (40.5%) Amigos: 11 (29%)	Aprendido solo: 11 (55%) Profesor: 5 (25%)

Fuente: Cuestionario para adolescentes (1), jóvenes (2)

Autor: Investigador

Tabla 24 (Continuación)

Horas y uso del internet

Cuest.	P29 Para qué usas internet	P30 Cuando visitas web qué consultas
1	Para programas Word y Excel Compartir videos fotos	Música Software e informática Educativos
2	E-mail Descargar música o películas Pág. Web.	Música Juegos

Fuente: Cuestionario para adolescentes (1), jóvenes (2)

Autor: Investigador

Los estudiantes según sus notas aprobaron en 75% todas las asignaturas, mientras el 41% de jóvenes aprobaron todas y en 29% matemáticas, algunos de los profesores utilizaron internet, mientras que el 87.5% de los jóvenes manifestaron que ninguno utiliza internet para sus clases. Las horas que utilizan en internet de lunes a viernes está entre 29% y 50% una hora, al fin de semana utilizan una a dos horas entre el 25% al 45%, siendo evidente que al fin de semana se incrementa el número de horas por la disponibilidad de más tiempo, un 20% dice utilizar más de dos horas para el internet. El internet lo utilizan en diferentes lugares saber: 50% colegio y 33.3% en lugar público, esto en los adolescentes, mientras que en los jóvenes el 28% en lugar público y el 21% en el ciber.

Cuando están en el internet van solos o también con amigos, muchos aprendieron a manejar internet con sus profesores, el 55% de los jóvenes aprendieron solos. Utilizan Internet para programas Word, Excel, para e mail, descargar música, películas o visitar páginas web. Cuando visitan las web consultan juegos, música, software e informática, contenidos de carácter educativo.

Como vemos en los jóvenes encuestados, realmente es un porcentaje mínimo de profesores que utilizan el internet para dar clases, debemos entender que más allá de los riesgos que pueda tener, el internet es un medio muy eficaz para el profesor sobre todo por que accede a la información y conocimiento actualizado, el mismo que permite al estudiante abrir nuevos horizontes en su pensamiento y en su formación profesional.

Ya sea en casa como en los internet públicos éste permite acceder de forma sencilla a una amplia gama de conocimientos que de ser aprovechados positivamente permitirá tener jóvenes críticos y pensantes, esto a la vez se reflejará en ser mejores personas que son generadoras del bienestar para la familia y por ende de la sociedad en general.

Tabla 25

Comunicación por internet

Cuest.	P31 Medios para comunicarte en internet	P32 Mientras chateo	P34 Con quien hablas mientras chateas	P35 Conoces algunos de tus amigos virtuales
1	Chat Messenger	Me muestro como soy: 3 (75%)	Amigos: 2(66.6%) Amigos virtuales: 1 (33.3%)	No tengo ninguno: 2 (50%) Tengo pero no conozco: 1 (25%)
2	Chat Messenger	Me muestro como soy: 14 (58%)	Amigos: 14 (53.8%) Familia: 8 (30%)	No tengo ninguno: 7 (29%) Tengo y he conocido alguno: 6 (25%)

Fuente: Cuestionario para adolescentes (1), jóvenes (2)

Autor: Investigador

Los medios que mayor difusión tienen en internet a la hora de comunicarse es: chat, Messenger, mientras chatean los jóvenes manifiestan una actitud sincera mostrándose como son en internet, mientras chatean los adolescentes hablan con sus amigos en 66.6% y el 53.8% de los jóvenes igualmente hablan con sus amigos y sus familiares.

Conoces alguno de tus amigos virtuales, el 50% de los adolescentes dice no conocerlos, el 29% jóvenes no tiene ninguno, siendo notorio en los jóvenes quienes reconocen tener y haber conocido alguno en 25% de ellos.

La influencia del internet y de las páginas sociales a determinado una nueva forma de ver las relaciones interpersonales, los jóvenes se comunican con personas que no las conocen, mostrándose inclusive tal como son, dando lugar con esto a ser vulnerables frente a personas que no necesariamente tienen buenas intenciones. Sin embargo el chat, el Messenger son muy utilizados por los jóvenes quienes tienen una conciencia relativa de su uso.

Tabla 26

Juegos en red

Cuest.	P36 Usas internet para jugar en red
1	No: 2 (50%) Si: 2 (50%)
2	Si: 12 (50%)

Tabla 27

Redes Sociales

Cuest.	P40 Que redes sociales utilizas
1	Facebook Hi5 Myspace Otras
2	Facebook Hi5 Otras

Fuente: Cuestionario para adolescentes (1), jóvenes (2)

Autor: Investigador

- El 50% de los adolescentes que usa el internet para jugar en red, mientras que el 50% manifiesta que no, en los jóvenes el 50% utiliza los juegos en red. Estos últimos son los que mejor están dotados en diversas tecnologías sobre todo en los juegos.

- Las redes sociales de mayor difusión entre los jóvenes son: facebook, hi5.myspace, otras. Estas redes sociales realmente han revolucionado las comunicaciones y las relaciones entre los jóvenes, han roto muchos paradigmas de cómo vemos el mundo de hoy.
- Las relaciones entre las personas ha pasado de ser de interpersonales a virtuales, esto sin duda genera algunos inconvenientes, sobre todo cuando no sabemos con certeza las intenciones de otras personas, porque no las conocemos. Pero a la vez amplia nuestras posibilidades de conocer a mucha gente en cualquier parte del mundo, rompiendo barreras de nacionalidad, distancia o diferencia de cualesquier tipo.

Tabla 28

Página Web

Cuest.	P41	P50
	Has hecho un a página Web.	Cuando utiliza internet te consideras
1	No: 3 (75%)	Principiante: 3 (75%)
2	No: 14 (58%)	Nivel medio: 13 (54%)

Fuente: Cuestionario para adolescentes (1), jóvenes (2)

Autor: Investigador

El 75% de los adolescentes y el 58% de los jóvenes dicen no haber hecho una página web, al usar el internet el 75% de los adolescentes se consideran principiantes y el 54% de los jóvenes se consideran de un nivel medio.

Muy pocos jóvenes han creado una página web, sin embargo el internet lo utilizan para otras muchas aplicaciones ya sea para información, comunicación, entretenimiento, en los estudios, etc. Muchos estudiantes son verdaderos maestros en el manejo de esta tecnología que va desde un nivel medio a un nivel alto.

Tabla 29

Horas en la TV

Cuest.	P102	P103
	Lunes a Viernes horas que ves TV.	Sábado Domingo horas que ves TV.
1	Más dos horas: 2 (50%)	Más de dos horas: 2 (50%)
2	Menos una hora: 8 (33.3%)	Menos de una hora: 8 (33.3%)
	Una a 2 horas: 8 (33.3%)	Más de dos horas: 7 (29%)

Fuente: Cuestionario para adolescentes (1), jóvenes (2)

Autor: Investigador

De lunes a viernes el 50% de los adolescentes ven la tv más de dos horas al día y el 33.3% de jóvenes ven entre una a dos horas.

El sábado y domingo el 50% de los adolescentes ven más de dos horas, mientras que en los jóvenes en 33.3% dicen ver menos de una hora, a escaso menor porcentaje se encuentra el 29% que manifiesta ver más de dos horas.

La tv es sin lugar a dudas la tecnología más difundida sobre todo por su carácter familiar, todos se reúnen para ver algún programa, película, noticias, etc. Es y seguirá siendo una pantalla de alta influencia en todos los hogares.

5.5. Redes Sociales, riesgos y oportunidades

5.5.1. Regulación y uso de las tecnologías

5.5.2. Mediación familiar en relación a la tecnología

5.5.3. Acceso a las tecnologías en función del uso-utilidad

Tabla 30

Con el móvil con quién te comunicas

P15 Con el móvil sueles	P16 Con quién te comunicas (móvil)
Jugar: 13 (41%) Hablar: 8 (25%)	Mamá: 10 (28%) Papá: 9 (25%) Familiares: 7 (20%)

Fuente: Cuestionario para niños

Autor: Investigador

Los niños manifiestan que con el móvil, el 41% juega y el 25% habla o se comunica con mamá, papá o con familiares.

El celular entre los niños hasta cierto punto es una moda todos quieren tener uno, por sus video juegos, por su cámara de foto, etc. Pero también es eficaz cuando nos comunicamos con nuestros familiares, es un bien tecnológico de gran consumo.

Tabla 31

Con quién juegas

P20
Hermanos: 11 (28.9%)
Madre: 7 (18%)
Amigos: 7 (18%)

Fuente: Cuestionario para niños

Autor: Investigador

Cuando los niños están jugando lo hacen generalmente con sus hermanos, con su madre y con los amigos, de todas maneras siempre es importante controlar sus juegos sobre todo que no tengan juegos que muestren violencia.

Tabla 32

Cosas que tienes en casa

P24
DVD: 13 (21%)
Equipo música: 10 (16%)
Cámara fotos: 9 (15%)
Tv Cable: 4 (6%)

Fuente: Cuestionario para niños

Autor: Investigador

Entre los artefactos que mayor difusión tienen tenemos los siguientes: DVD 21%, equipo de música 16%, cámara de fotos 15%, tv por cable 6%. En la actualidad estos artefactos son de tipo doméstico, son realidades con las cuáles debemos convivir, siendo i parte de un cierto bienestar familiar.

Tabla 33

Internet es útil

Cuest.	P51 Internet es útil, ahorra tiempo y facilita comunicación	P52 Internet puede hacer que alguien me enganche	P53 Internet puede hacer que me aisle de mis amigos y familias
1	Poco: 3 (75%)	Poco: 4 (100%)	Poco: 3 (75%)
2	Bastante: 11 (45%) Poco: 6 (25%)	Poco: 8 (33.3%) Bastante: 5 (20.8%)	Nada: 10 (41.6%) Poco: 6 (25%)

Fuente: Cuestionario para adolescentes (1), jóvenes (2)

Autor: Investigador

Internet es útil, ahorra tiempo y facilita la comunicación, el 75% de los adolescentes dicen poco y bastante los jóvenes en 45%. Los jóvenes no consideran que el internet los aisle de sus amigos, el 75% de los adolescentes dice que poco y nada el 41.6% de los jóvenes.

El internet es un medio que ha permitido ampliar nuestros horizontes, básicamente en la información y comunicación, ha facilitado las relaciones entre familiares y amigos.

Tabla 34

Control padres uso del móvil

Cuest.	P63 Dos semanas sin móvil	P64 Discutes con padres por el móvil	P65 Por que motivo	P66 Castigan o preman por móvil
1	No pasa nada: 2(50%)	Si: 1 (25%) No: 1 (25%)	Por gasto: 1 (100%)	No: 2 (50%)
2	No pasa nada: 15 (62.5%)	No: 13 (54%)		No: 16 (66.6%)

Fuente: Cuestionario para adolescentes (1), jóvenes (2)

Autor: Investigado

Tabla 34 (Continuación)

Control padres uso del móvil

Cuest	P67 Cuando apagas el móvil	P68 Recibes llamadas o msm cuando estás en casa	P69 Frase con la que estás de acuerdo
1	Cuando estoy en clase: 2(100%)		Móvil para enviar msm, fotos o videos ofensivos: 1 (50%)
2	Cuando estoy en clase: 13(59%)	Algunos días: 13 (56%)	No estoy de acuerdo con ninguna: 13 (54%)

Fuente: Cuestionario para adolescentes (1), jóvenes (2)

Autor: Investigador

Al preguntar qué pasaría si se quedarían dos semanas sin el móvil, estos manifiestan no pasa nada entre el 50% y 62.55. Asimismo el 54% de los jóvenes dice no tener problemas con sus padres por el uso del móvil, el 25% de los

adolescentes manifiestan si tener discusiones con sus padres por el celular, las discusiones son por el gasto que ocasiona. Entre el 50% y el 66.6% dicen que sus padres ni los premian ni los castigan por el uso del celular. El móvil generalmente lo apagan cuando están en clase, en muchos establecimientos incluso les retienen el celular cuando los estudiantes son sorprendidos en clase con estas pantallas. El 56% de los jóvenes reciben llamadas cuando están en casa, no están de acuerdo con ninguna de las frases el 54%.

Si bien el celular facilita la comunicación, el hecho de tener uno de estos dispositivos tecnológicos, no quiere decir que dependamos totalmente de el. Sin embargo el celular tiene un carácter multifuncional sobre todo por qué el celular es un reloj, despertador, agenda, calculadora, es decir nos ayuda en nuestra organización personal.

Tabla 35

Control padres en los video juegos

Cuest.	P92 Con quién juegas	P93 Discutes padres por video juegos	P94 Porque motivos	P95 Premian o castigan video juegos
1	Hermanos: 1 (100%)	No contesta: 3 (75%)		No contesta: 3 (75%)
2	Amigos: 8 (44%) Solo: 5 (27%)	No contesta: 11 (45%) Si: 5 (20%)	Por tiempo paso jugando: 2 (40%) Tipo de juego: 2 (40%)	No: 12 (50%)

Fuente: Cuestionario para adolescentes (1), jóvenes (2)

Autor: Investigador

Tabla 35 (Continuación)

Control padres en los video juegos

Cuest.	P96 Padres saben de tus video juegos	P97 Padres conocen tus video juegos te dejan jugar	P99 Estás de acuerdo con alguna de las siguientes frases
1	No contesta: 3 (75%)	No contesta: 3 (75%)	No estoy de acuerdo con ninguna: 1 (100%)
2	No contesta: 10 (41%) Si: 6 (25%)	No contesta: 11 (45.8%) Si con todos: 7 (29%)	Video juegos pueden volverme violento: 4 (28%) Video juego permiten hacer cosas que no puedo hacer en la vida real: 4 (28%) No estoy de acuerdo con ninguna: 4 (28%)

Fuente: Cuestionario para adolescentes (1), jóvenes (2)

Autor: Investigador

Los adolescentes y jóvenes juegan con sus hermanos, con amigos y también solos. El 20% de los jóvenes admiten tener problemas con los padres por los video juegos, de los que admiten tener problemas por esta causa el 40% es por el tiempo que pasan jugando o por el tipo de juego en 40%. Al preguntar si les premian o castigan por los video juegos el 75% de los adolescentes no responde, el 50% de los jóvenes dicen que no les castigan ni les premian por los video juegos. Si tus padres conocen de tus video juegos solo el 25% contesta que si conocen, mientras que el 75% no responde.

Los jóvenes admiten que los video juegos pueden volverlos violentos en 28%o también que pueden hacer cosas que no pueden hacer en la vida real en 28% y también el 28% que no está de acuerdo con ninguna de estas frases.

Generalmente los problemas que tienen los jóvenes con sus padres por los video juegos es por el tiempo que pasan en estos, descuidando sus deberes y lecciones del colegio, por jugar no estudian y presentan bajas calificaciones. Los padres

conocemos poco del tipo de video juego que nuestros hijos tienen, es importante conocerlos para advertirles sobre sus riesgos.

Tabla 36

Tipos de contenido en la televisión

Cuest.	P111 Que contenidos ves en TV.	P114 Estás de acuerdo con las frases
1	Películas: 2 (25%) Documentales: 2 (25%)	No estoy de acuerdo con ninguna: 3 (75%)
2	Películas: 19 (29%) Deportes: 11 (16%) Series: 7 (10.7%) Noticias: 7 (10.7%)	No estoy de acuerdo con ninguna: 11 (35%) Veo más de lo que debería: 5 (16%) Veo Tv acompañado: 4 (12%)

Fuente: Cuestionario para adolescentes (1), jóvenes (2)

Autor: Investigador

Los estudiantes encuestados acerca de los contenidos que miran en la televisión en orden de importancia tenemos: películas entre 25% y 29%, documentales 25%, deporte 16%, series, noticias, etc.

El 75% de los adolescentes dice no estar de acuerdo con ninguna de las frases propuestas al igual que el 35% de los jóvenes, el 16% ve tv más de lo que debería, finalmente el 12% ve la tv acompañado.

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

Aspectos Generales

de la encuesta realizada a los jóvenes estudiantes el 20 % tienen entre 10 y 12 años, 30 % entre 13 y 15 años y 50% entre 16 y 18 años. Todos los estudiantes jóvenes encuestados son de la provincia de Imbabura, cantón Ibarra, Parroquia San Antonio. El 30 % estudian en instituciones educativas particulares y el 70% en instituciones educativas fiscales.

El 60 % son mujeres (femenino) y el 40 % hombres (masculino)

Aspectos Familiares

El 95 % de los encuestados viven con el padre y la madre y solamente el 5 % vive solo o con otros familiares.

Con respecto a la pregunta de opinión de cómo creen que estaría conformada la familia ideal el 90% de los encuestados responde la que está conformada por padre, madre e hijo.

En cuanto a cómo valoran su relación familiar un 30 % opinan que es muy buena, 50 % que buena, un 10 % regular y un 10% opinan que mala.

En lo referente a cómo emplean el tiempo libre en familia un: un 20% se dedica casi siempre a realizar actividades como: ver televisión y hacer actividades deportivas; 40% de los encuestados dedica su tiempo libre a realizar muchas veces las siguientes actividades: uso del internet, actividades deportivas, visitas a familiares y a labor social; el 40% pocas veces realiza paseos familiares labores de hogar, labor pastoral y fiestas familiares.

Así mismo refiriéndonos a que factores consideran que más afecta a la estabilidad familiar laboral están: en primer lugar en relación al factor intrafamiliar: opinan que siempre la inestabilidad familiar se debe por la violencia familiar física y psicológica. En relación al factor económico muchas veces se produce inestabilidad laboral debido a la remuneración baja, la inseguridad, la migración y pocas veces por el desempleo, la pobreza, falta de atención en salud educación y migración.

Con respecto a cuales deben ser los valores prioritarios en orden de importancia en vivencia familiar opinan que casi siempre la honestidad, el amor, el respeto; muchas veces la responsabilidad, la comunicación, la solidaridad, la fidelidad, la amistad y la tolerancia.

La opinión que tienen sobre el aborto el 70 % consideran que en ningún caso se lo debería aplicar y el 30% que se lo debería aplicar en caso violaciones y o que la vida de la madre este en riesgo.

Temas concretos referentes a la familia en los cuales les gustaría recibir orientación opinan que en: familia, educación, valores; relación padre e hijo.

Se puede concluir una vez realizado el análisis de las respuestas de la encuesta realizadas a estudiantes jóvenes respecto al ambiente familiar se puede mencionar que la gran mayoría jóvenes encuestados viven con sus padres y muy pocos con otros familiares u otras personas.

Los cambios de la sociedad actual deben encaminarla hacia una estructura participativa y de compromiso, de modo que cada uno de sus integrantes desempeñe su función, y tenga conciencia de su identidad individual como miembro de esa comunidad educativa.

Debido a la situación económica de los hogares la mayoría de los encuestados se encuentran estudiando en instituciones fiscales y pocos en instituciones particulares por el costo que este tipo de educación implica, tendencia que se repiten otros países subdesarrollados o en vías de desarrollo en Latinoamérica.

Estas tendencias observadas nos orientan a pensar que, como se discutió arriba, las transformaciones en los órdenes económico, cultural y político a que ha dado pie la integración mundial de la acumulación de capital, han originado tensiones entre las formas familiares y las funciones asociadas a ellas, y la sociedad como un todo; que se expresan como una contradicción, esto es, como fuerzas encontradas por las que, por una parte, las condiciones materiales existentes parecen favorecer la desintegración de la familia nuclear, pero las formas familiares que se perfilan para atender las funciones que ésta cumple, por otra, no son consecuentes con las funciones que las familias deben llenar para alcanzar las necesidades históricas de las gentes.

La mejor fórmula familia-institucionalidad, proponemos nosotros, será la que mejor logre crear los valores de cooperación, de respeto y de igualdad en el ser humano. Y la política social, por tanto, como acción del Estado que busca la integración social, debe contribuir a atender los núcleos familiares existentes para que cumplan con las funciones de socialización, de formación ciudadana, de formación humana que la “sociedad”, como ente general, el sistema institucional y los arreglos familiares existentes como entes especiales, no pueden desempeñar.

La familia constituye el primer ámbito educativo y se debe reflexionar sobre sus pautas educativas y tomar conciencia de su papel en la educación de los hijos. De la coordinación y armonía entre familia y escuela y la correcta utilización de la tecnología va a depender el desarrollo de personalidades sanas y equilibradas.

6. CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

6.1. CONCLUSIONES

A lo largo de esta investigación en niños y adolescentes nos hemos aproximado a la imagen que los datos de la encuesta ofrecen sobre cómo son, qué hacen y qué piensan los menores ecuatorianos sobre las tecnologías de la información y de la comunicación y su relación con ellas. De este modo se puede definir los rasgos que identifican a la Generación Interactiva investigada.

- Contamos con hogares mas equipados tecnológicamente, la presencia de niños y adolescentes en el hogar es una variable vinculada directamente con la mayor amplitud de la tecnología en los hogares.
EL uso de las diferentes pantallas por parte de los menores pone en evidencia, que éstos son quienes incorporan más rápidamente a sus vidas la tecnología, hecho que ocurre de manera natural y los convierte en auténticos nativos digitales. Este proceso de incorporación, de acceso y uso de la tecnología tiende, a ser utilizada desde temprana edad, el 52% de los niños tienen computador en casa, el 35% internet, 47% celular y entre el 50% y 66% celular entre adolescentes y jóvenes.
- La elevada influencia del celular como la variedad de funciones que cumple, hace que este se configure como la pantalla del presente y del futuro entre esta generación. El celular les permite comunicarse, acceder a contenidos, entretenerse, crear y también es muy útil en tareas de organización personal. También para consumir contenidos, especialmente música, fotos o vídeos El teléfono es una herramienta para el ocio: lo utiliza para jugar; les facilita crear sus propios contenidos. Y el carácter más funcional del celular lo presenta como un dispositivo útil, que ayuda a la organización: el celular es un reloj, un despertador, una agenda electrónica o una calculadora La versatilidad de esta pequeña pantalla hace que se convierta en un dispositivo cada vez más imprescindible y que en términos de preferencia gane a la televisión y a los videojuegos.

- Tanto el informe como el análisis de los datos nos presentan una generación equipada por encima de la media nacional y que hace un uso cada vez más intensivo de las pantallas a las que tienen acceso. Pero está claro que estas tecnologías pueden suponer una puerta a la entrada de algunos problemas, o fomentar determinadas conductas de riesgo que puedan ponerles en peligro. Los menores ecuatorianos parecen conscientes de la existencia de estos riesgos aunque de manera desigual. Al mismo tiempo que parecen prudentes a la hora de valorar la tecnología, también confiesan tener pautas de conducta que pueden ser peligrosas. Los menores usuarios de Internet le otorgan la consideración de bastante o muy útil porque facilita la comunicación y ahorra tiempo.
- Los hogares con niños muestran la capacidad de actuar como palanca de impulso en la inclusión digital, tanto la comunicación, sensibilización, y formación, y nuevas tecnologías, están siendo ampliamente aceptadas en la medida que el menor las demande para su desarrollo.
- Los estudiantes encuestados por un lado, son autodidactas en la incorporación de Internet en sus vidas, afirma haber aprendido a manejar este medio sin ningún tipo de ayuda. Por otro, se generaliza la “cultura del dormitorio” como uno de los rasgos fuertes de los niños y jóvenes investigados. Pese a que en algunas ocasiones esta autonomía está fomentada por los adultos, lo cierto es que su preferencia de consumo de medios y pantallas es claramente social: prefiere jugar acompañado que solo, un alto porcentaje gusta ver la televisión en compañía de otros, aunque eso suponga alcanzar un consenso sobre la elección de los contenidos.
- En el estudio realizado se ha podido verificar el alcance de la familia en el ámbito escolar, en lo referente a la relación de los menores con las diversas

pantallas, los mismos que proporcionan datos valiosos. 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 siendo referente educativo en el ámbito escolar.

- Las instituciones educativas realizan esfuerzos importantes para incorporar una amplia gama de oportunidades que brinda la tecnología a sus fines. Este esfuerzo puede medirse desde los planes gubernamentales para dotar a los centros educativos de tecnología y a sus profesores de formación para incorporarla a sus tareas. Los equipos docentes con creatividad y flexibilidad han afrontado las dificultades al equipar centros educativos, formar profesores o cambiar sistemas y formas de trabajo personal y colectivo para conseguir integrar las tecnologías en las aulas. Este cambio tiene consecuencias positivas, siendo el momento de plantearse nuevos objetivos en el que la escuela sea un exponente claro del correcto uso de las pantallas.
- Debemos entender que es importante el replantear la limitación que se pueda dar a los menores en el uso de las pantallas, esto implicaría alejarlos de sus amigos, tareas escolares, etc. Así mismo se puede reconocer las oportunidades y riesgos que plantean las TIC, desde la óptica de los padres, alumnos y educadores.

6.2. RECOMENDACIONES

- La influencia de la tecnología en su día a día va de mano de los padres, a quienes hay que formar en las ventajas y los riesgos que su uso puede conllevar, se debe por tanto diseñar e implementar un plan formativo dirigido a padres de familia, la que puede tener como consecuencia una

mejor y adecuada conciencia de estos, sobre cómo afecta la tecnología a la vida de sus hijos y por ende se establece una mejor relación entre ellos.

- La exploración científica del impacto del celular en la vida de los menores y, más en concreto, en su vida personal, familiar, social y escolar. Se trata de definir con precisión los hechos que desencadenan ciertos desenlaces, tanto en el ámbito de los riesgos como en el de las oportunidades, con el fin de diseñar acciones formativas con base en este conocimiento sólido.

Dada la afinidad de los menores ecuatorianos con las pantallas, parece lógico constatar que son conscientes de algunos de los riesgos que su uso entraña, el celular se convierte en la pantalla en la que confluyen los principales riesgos, por delante de Internet. El porcentaje de menores que declaran haberlo usado para molestar a alguien es claramente superior.

Teniendo en cuenta esta peculiaridad, merecería la pena pensar y desarrollar campañas de concienciación sobre el uso responsable y seguro del celular, dirigidas tanto a los padres como a los menores.

- Los padres deben establecer estrategias de control sobre sus hijos cuando estos últimos utilizan diversas pantallas.
- Atender desde el punto de vista educativo esta forma de uso de las pantallas por parte de los menores. Se trata de desarrollar en ellos capacidades digitales críticas que les permitan distinguir qué, cuándo y cómo es óptimo utilizarlas como medio para atender sus necesidades.
- Explorar a fondo los rasgos de autonomía e independencia de niños y jóvenes al utilizar la tecnología, definiendo por tanto sus consecuencias positivas y negativas.

La necesidad de formar a los menores para que estos aprendan a establecer un equilibrio entre la autonomía y el aislamiento.

- Aportar una formación continua en el ámbito de la formación familiar que permita a los padres de familia un conocimiento profundo y actualizado de las pantallas que utilizan los menores, su funcionamiento y su novedad.
- Poner en marcha acciones formativas adaptadas a los primeros años de educación básica, que promueva el uso crítico de la tecnología y el desarrollo de competencias digitales en los ámbitos del aprendizaje y las relaciones sociales y familiares. Diseñar planes didácticos que permitan el aprovechamiento máximo de la tecnología como herramienta de aprendizaje.
- Tanto el estado ecuatoriano como las instituciones educativas en particular deben definir una legislación clara que permita definir el uso adecuado y correcto de las diversas tecnologías aplicadas a la educación. Así mismo crear los mecanismos jurídicos que permitan regular y proteger a los menores y adolescentes.

7. REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

1. Geografía en la Guía 2000 – Ecuador Población
http://geografia.laguia2000.com/geografia_de_la_poblacion/ecuador_poblacion
2. Informe – Ecuador
<http://www.oei.es/idie/informe-ecuador.pdf>.
3. SIISE: Ponce, Juan: Un perfil del analfabetismo en el Ecuador: sus determinantes y su impacto en los ingresos laborales, Secretaría Técnica del Frente Social-SIISE, Quito, febrero 2003
4. Familia y Escuela ante un mundo de cambio.
http://www.unrc.edu.ar/publicar/cde/05/Aguilar_Ramos.htm
5. Familia, Escuela y Sociedad
<http://html.rincondelvago.com/familia-escuela-y-sociedad.html>
6. La Educación y su Entorno a la Comunidad Educativa. Autor: Fidel Sevilla
http://www.nodo50.org/igualdadydiversidad/9_ent-co.htm
7. Maestría en Educación Básica
<http://inclusionintegracionescolar.blogspot.com>
8. Responsabilidades educativas que se atribuyen familia y escuela en el ámbito educativo. Ordóñez Sierra, Universidad de Sevilla.
<http://www.romsur.com/educa/responsabilidades/htm>
9. Tic2
<http://www.slidshare.net/dfgr41/tics2-7246373>
10. Tics in the world
<http://clareperla.blogspot.es/>
11. María Eugenia las Tics en la educación.
<http://educatics.blogspot.com/>
12. Impacto de la Tic en el Mundo Educativo . Función y Limitación de la Tic en educación. Dr. Peré Marqués Graells, 2000
13. TIC, Colegio y Liceo “El Clemente”
http://ticclemente.blogspot.com/2011/05/que_son_las_tic.html
14. Tecnologías de la Información y Comunicación Wikipedia

- http://es.wikipedia.org/wiki/tecnologias_de_la_informacion_y_la_comunicacion
- 15. Generación Interactiva en España**
<http://www.planetadelibros.com/pdf/492856.pdf>
 - 16. Los Niños y la Tecnología-Emergencias**
http://www.emergencias.com.ar/notisalud/notas/losniños_y_la_tecnología.aspx
 - 17. TIC**
<http://www.slideshare.net/emiguell/777/tic-1949365>
 - 18. Ventajas y Desventajas de las Tics**
<http://edithlupaca.wordpress.com/>
 - 19. Influencia de las Tic en el desarrollo de la personalidad**
http://www.psicologia_cientifica.com
 - 20. El Uso Educativo de las Tic**
http://jei.pangea.org/edu/f/tic_uso_edu.htm
 - 21. CABALLERO Jorge, Niños y adolescentes ante las pantallas, iniciativas en el ámbito de la regulación**
<http://www.planetadelibros.com/pdf/492856.pdf>
 - 22. Diagnóstico de las Políticas de Tic en el Ecuador**
http://www.conectividad.org/archivo/libros/flacso/diagnóstico_tic.pdf

8. ANEXOS

Anexo 1

CARTA INGRESO A LOS CENTROS EDUCATIVOS



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.-

Escuela TUPAC YUPANQUI

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 Patricio Rivadeneira....., egresado (a) de la Escuela de Ciencias de la Educación de la Universidad Técnica Particular de Loja, para que pueda realizar dicha investigación en la institución a su cargo.

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

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

Atentamente,

MARIA ELTRA AGUIRRE BURNEO

Mg. María-Eltra Aguirre Burneo.

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



Patricio Rivadeneira



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.-

Escuela JUAN MONTALVO

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 Patricio Rivadeneira....., egresado (a) de la Escuela de Ciencias de la Educación de la Universidad Técnica Particular de Loja, para que pueda realizar dicha investigación en la institución a su cargo.

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

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

Atentamente,



MARIA ELENA AGUIRRE DE CARRERA
Mg. María Elena Aguirre Burneo.

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






MODALIDAD DE EDUCACIÓN ABIERTA Y A DISTANCIA

ESCUELA DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN

Loja, 16 de mayo de 2011

Señor (a) **COLEGIO NACIONAL VICTOR MANUEL PEÑA HERRERA**
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 Patricio Rivadeneira....., egresado (a) de la Escuela de Ciencias de la Educación de la Universidad Técnica Particular de Loja, para que pueda realizar dicha investigación en la institución a su cargo.

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

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

Atentamente,

MARIA ELENA AGUIRRE BURNEO
 Mg. María Elena Aguirre Burneo.
DIRECTORA DE LA ESCUELA DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN
UNIVERSIDAD TÉCNICA PARTICULAR DE LOJA



Al Sr. Insp. General
 Remite y factura de
 ingreso por Inmuebles
 FF.MM.
 A.H.
 R. Aguirre Burneo

Anexo 2

INSTRUMENTOS APLICADOS

Cuestionario 1º - 4º Primaria

1. ¿A qué curso vas?

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

2. ¿Cuántos años tienes?

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

3. Sexo

- Masculino
- Femenino

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

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

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

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

6. ¿Tienes ordenador en casa?

- No (pasa a la pregunta 9)
- Sí

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

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

8. ¿Hay conexión a Internet en tu casa?

- No
- Sí

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

- No (pasa a la pregunta 13)
- Sí

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

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

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

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

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

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

13. ¿Utilizas algún teléfono móvil?

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

14. ¿Cómo conseguiste el teléfono móvil?

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

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

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

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

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

17. ¿Juegas con videojuegos o juegos de ordenador?

- No (pasa a la pregunta 21)
- Sí

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

- Internet
- Televisión
- No lo sé

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

- Internet
- Teléfono móvil
- No lo sé

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

- Videojuegos
- Televisión
- No lo sé

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

- Teléfono móvil
- Televisión
- No lo sé

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

- Teléfono móvil
- Videojuegos
- No lo sé

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

1. ¿En qué curso estás?

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

2. ¿Cuántos años tienes?

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

3. Sexo

1. Masculino
2. Femenino

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

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

5. ¿Cuál es la profesión de tu padre?

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

6. ¿Cuál es la profesión de tu madre?

1. Está desempleada
2. Es jubilada

3. Trabaja en el hogar
 4. Desempeña un oficio (trabaja en una fábrica, en mantenimiento, carpintera, agricultora, mecánica, personal de seguridad, etcétera.)
 5. realiza un trabajo técnico (técnico en computación, secretaria, diseñadora, fotógrafa, chef de cocina, cajera de banco, enfermera, comercial, militar, etc.)
 6. Realiza un trabajo de nivel universitario (abogada, arquitecta, ingeniera, dentista, farmacéutica, profesora, psicóloga, médico, etc.)
 7. No lo sé/otro
- 7. ¿Qué es lo que más te gustaría hacer hoy después de cenar?**
1. Irme a mi habitación a leer, navegar, jugar o escuchar música solo
 2. navegar, jugar, ver la tele con mi familia
 3. Leer, estudiar, irme a dormir
 4. Hablar con mi familia
- 8. ¿Qué lees?**
1. Nada
 2. Sólo las lecturas obligatorias del colegio
 3. Otras lecturas: libros, revistas o comics
- 9. ¿Cuántas horas al día estudias o haces la tarea entre semana?**
1. Nada
 2. 30 minutos
 3. Entre 30 minutos y una hora
 4. Entre una y dos horas
 5. Entre dos y tres horas
 6. Más de tres horas
- 10. ¿Cuántas horas al día estudias o haces la tarea los fines de semana?**
1. Nada
 2. 30 minutos
 3. Entre 30 minutos y una hora
 4. Entre una y dos horas
 5. Entre dos y tres horas
 6. Más de tres horas
- 11. ¿Tienes algún tipo de ayuda a la hora de hacer la tarea?**
1. No (pasa a la pregunta 13)
 2. Si
- 12. ¿Qué ayudas recibes a la hora de hacer la tarea? (es posible mas de una respuesta)**
1. Voy a una academia
 2. Tengo un profesor particular
 3. Me ayudan mis hermanos/as
 4. Me ayuda mi padre
 5. Me ayuda mi madre
- 13. Cuando haces la tarea en casa ¿en qué lugar la haces habitualmente?**
1. En mi habitación
 2. En la habitación de un hermano/a
 3. En una sala de estudio
 4. En la sala de estar
 5. En la cocina
- 14. ¿Te ayudas del ordenador o internet para realizar los deberes o estudiar?**
1. No (pasa a la pregunta 16)

2. Si

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

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

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

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

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

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

18. ¿Tienes ordenador en casa?

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

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

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

20. ¿Tienes internet en tu casa?

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

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

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

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

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

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

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

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

1. Entre una y dos horas

2. Más de dos horas
 3. Nada
 4. No lo sé
- 25. ¿En qué lugar sueles usar internet (para navegar, chat, e-mail)? (Es posible más de una respuesta)**
1. En mi casa
 2. En el colegio
 3. En un ciber
 4. En un lugar público (biblioteca, centros de actividades, etc.)
 5. En casa de un amigo
 6. En casa de un familiar
- 26. La mayoría de las veces que utilizas internet sueles estar... (Es posible más de una respuesta)**
1. Sólo
 2. Con amigos
 3. Con hermanos
 4. Con mi padre
 5. Con mi madre
 6. Con mi novio/a
 7. Con un profesor/a
- 27. ¿Quién te ha enseñado a manejar internet? (es posible más de una respuesta)**
1. Nadie, he aprendido yo solo
 2. Algún hermano/a
 3. Mi novio/a
 4. Algún amigo
 5. Mi padre
 6. Mi madre
 7. Algún profesor/a del colegio
- 28. ¿A qué le has quitado tiempo desde utilizas internet? (Es posible más de una respuesta)**
1. Familia
 2. Amigos/as
 3. Estudios
 4. Deporte
 5. Lectura
 6. Televisión
 7. Videojuegos
 8. Hablar por teléfono
 9. A nada
- 29. ¿Para qué sueles usar internet? (Es posible más de una respuesta)**
1. Para visitar páginas web
 2. Envío de SMS
 3. Compartir videos, fotos. Presentaciones, etcétera (Youtube, Flickr, SlideShare, Scribd)
 4. Para usar el correo electrónica (e-mail)
 5. Televisión digital
 6. Radio digital
 7. Para usar programas (Word, Excel)
 8. Para descargar música, películas o programas
 9. Comprar o vender (Ebay, Segundamano.es, etcétera)
 10. Foros o listas de correo

11. Blogs
 12. Fotologs
 13. Hablar por teléfono (tipo Skype o MSM)
- 30. Cuando visitas páginas web, ¿cuáles de los siguientes contenidos acostumbras a consultar? (Es posible más de una respuesta)**
1. Deportes
 2. Software e informática
 3. Programación de televisión
 4. Noticias
 5. Educativos
 6. Culturales
 7. Juegos
 8. Música
 9. Humor
 10. Concursos
 11. Adultos
- 31. ¿Te sueles comunicar por alguno de estos medios a través de internet?**
1. Con chat
 2. Con Messenger
 3. Con las dos anteriores
 4. Con ninguna de las anteriores (pasa a la pregunta 36)
- 32. Mientras chateas o estás en el Messenger...**
1. Siempre me muestro como soy
 2. A veces finjo ser otra persona
 3. Siempre finjo ser otra persona
- 33. Mientras chateas o estás en el Messenger ¿usas webcam?**
1. Nunca
 2. A veces
 3. Siempre
- 34. Mientras chateas o estás en el Messenger ¿con quién sueles hablar? (es posible más de una respuesta)**
1. Con mis amigos
 2. Con mi familia
 3. Con amigos virtuales
- 35. ¿Has conocido en persona a alguno de tus amigos virtuales?**
1. No tengo ninguno
 2. Tengo, pero no los conozco
 3. Tengo y he conocido alguno
- 36. ¿Sueles usar internet para jugar en red?**
1. No (pase a la pregunta 39)
 2. Si
- 37. ¿A qué tipo de juegos en red has jugado últimamente? (es posible más de una respuesta)**
1. Juegos de comunidad virtual (The Sims, etcétera)
 2. Juegos de carreras (Need for Speed, Death Race, Shangay Street Racer, etcétera)
 3. Juegos de estrategias y batalla (Teeken, Counter Strike, etcétera)
 4. Juegos de Deporte (FIFA 2008, etcétera)
 5. Juegos de mesa y cartas (póquer, parchís, Trivial, Pictionary, etcétera)

6. Casinos (Casino Mónaco, Casino Tropez)
 7. Juegos de rol (Virtual Galaxy, Guild Wars, Solaris, etcétera)
 8. A ninguno
- 38. Si utilizas los juegos en red donde puedes jugar con otras personas a través del Internet ¿Estás de acuerdo con algunas de 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
- 39. ¿Sueles utilizar redes sociales, (Tuenti, Facebook, etcétera)?**
1. No (pase a la pregunta 41)
 2. Si
- 40. ¿Puedes indicarnos qué redes sociales sueles utilizar? (Es posible mas de una respuesta)**
1. Facebook
 2. Orkut
 3. Hi5
 4. Tuenti
 5. MySpace
 6. WindowsLiveSpace
 7. LinkedIn
 8. Sonico
 9. Otras redes sociales
- 41. ¿Has hecho alguna página web o algún blog?**
1. No (pasar a la pregunta 44)
 2. Si
- 42. ¿Con qué contenido? (Es posible mas de una respuesta)**
1. Deportes
 2. Software e informática
 3. Programación de televisión
 4. Noticias
 5. Educativos
 6. Culturales
 7. Juegos
 8. Música
 9. Humor
 10. Concursos
 11. Adultos
 12. Historia personal
- 43. ¿Qué es lo que te parece más útil de tener una web o blog propia? (Es posible mas de una respuesta)**
1. Expresar mi opinión
 2. Compartir información con conocidos
 3. Darme a conocer y hacer amigos
 4. Escribir sobre lo que me gusta
 5. Me sirve de desahogo
 6. Ser útil para otros interesados en el tema
 7. Poder contar a todo el mundo lo que no puedes contar en persona
- 44. ¿Estás de acuerdo con alguna de las siguientes situaciones? (Es posible mas de una respuesta)**
1. Me pongo nervioso o me enfado cuando no puedo o no me dejan navegar

2. Creo que puedo poner cualquier foto/video mía en internet
3. Creo que puedo poner cualquier foto/video de mis amigos o familiares en internet
4. No hay ningún problema porque desconocidos sepan sobre mis aficiones o vida personal
5. No me importaría agregar a desconocidos a mi Messenger
6. Es divertido hablar con desconocidos a través de internet
7. He utilizado internet para perjudicar a alguien (envío de fotos, videos, comentarios, etc.)
8. Alguien me ha perjudicado a través de internet (envío de fotos, videos, comentarios, etc.)
9. No estoy de acuerdo con ninguna

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

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

46. ¿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

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

1. No
2. Si

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

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

49. 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

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

1. Un principiante
 2. Tengo un nivel medio
 3. Mi nivel es avanzado
 4. Soy todo un experto
- 51. Señala cuándo de acuerdo estás con la siguiente frase: “Internet es útil, ahorra tiempo y facilita la comunicación”**
1. Nada
 2. Poco
 3. Bastante
 4. Mucho
- 52. Señala cuánto de acuerdo estás con la siguiente frase: “Internet puede hacer que alguien se enganche”**
1. Nada
 2. Poco
 3. Bastante
 4. Mucho
- 53. Señala cuánto de acuerdo estás con la siguiente frase: “Internet puede hacer que me aisle de mis amigos y familiares”.**
1. Nada
 2. Poco
 3. Bastante
 4. Mucho
- 54. ¿Tienes móvil propio?**
1. No (pasa a la pregunta 70?)
 2. Sí
 3. No, pero uso el de otras personas.
- 55. ¿A qué edad tuviste tu primer teléfono móvil?**
1. A los 8 años o menos
 2. A los 9 años
 3. A los 10 años
 4. A los 11 años
 5. A los 12 años
 6. A los 13 años
 7. A los 14 años
 8. A los 15 años
 9. Con más de 15 años
- 56. ¿Cómo conseguiste tu primer teléfono móvil?**
1. Me lo compraron mis padres sin pedirlo
 2. Me lo compraron mis padres porque se lo pedí
 3. Me los compraron otros familiares
 4. Me lo compré yo mismo
 5. Fue un regalo de cumpleaños, Navidad, comunión...
 6. Lo heredé de otra persona
- 57. ¿Qué tipo de teléfono tienes actualmente?**
1. Comprado nuevo
 2. De segunda mano
- 58. ¿Quién paga habitualmente el gasto del móvil?**
1. Yo mismo
 2. Mis padres
 3. Otros
- 59. ¿Qué tipo de medio de pago tienes para el teléfono?**

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

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

1. No lo sé
2. 5 dólares o menos
3. Entre 5 a 10 dólares
4. Entre 10 y 20 dólares
5. Entre 20 y 30 dólares
6. Más de 30 dólares

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

1. Hablar
2. Enviar mensajes
3. Chatear
4. Navegar por Internet
5. Jugar
6. Como reloj o como despertador
7. Ver fotos y /o vídeos
8. Hacer fotos
9. Grabar vídeos
10. Como agenda
11. Como calculadora
12. Escuchar música o la radio
13. Ver la televisión
14. Descargar (fotos, juegos, fondos, tonos, etc.)

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

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

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

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

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

1. No (pasa a la pregunta 66)
2. Sí

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

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

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

1. No
2. Sí

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

1. Cuando estoy en clase
2. Cuando estoy estudiando

3. Cuando estoy con la familia, comiendo, viendo la Tele, etcétera.
 4. Cuando estoy durmiendo
 5. No lo apago nunca
- 68. ¿Sueles recibir mensajes o llamadas de noche cuando ya estás en la cama?**
1. Nunca
 2. Algunos días
 3. Casi todos los días
 4. Todos los días
- 69. ¿Estás de acuerdo con alguna de las siguientes frases? (es posible más de una respuesta)**
1. He utilizado el móvil para enviar mensajes, fotos o vídeos ofensivos contra alguien
 2. Alguna vez me han perjudicado con un mensaje, foto o vídeo a través del teléfono móvil.
 3. Conozco a alguna persona que está enganchando al móvil.
 4. He recibido mensajes obscenos o de personas desconocidas.
 5. No estoy de acuerdo con ninguna
- 70. Habitualmente ¿sueles jugar con videojuegos o juegos de ordenador?**
1. No (pasa a la pregunta 100)
 2. Si
- 71. De la siguiente lista, selecciona la consola que tengas (Es posible más de una respuesta).**
1. PlayStation 2
 2. PlayStation 3
 3. XBox 360
 4. Wii
 5. PSP
 6. Nintendo DS
 7. Game Boy
 8. No tengo ninguna
- 72. ¿Juegas con la Playstation 2?**
1. No (pasa a la pregunta 74)
 2. Sí
- 73. Playstation 2 ¿Tienes alguno de estos juegos? (es posibles más de una respuesta).**
1. Pro Evolution Soccer 2008
 2. Fifa 08
 3. Need of speed: Pro Street
 4. Pro Evolution Soccer 2009
 5. Fifa 09
 6. Grand Theft Auto: San Andreas Platinum
 7. God of War II Platinum
 8. Los Simpson: el videojuego
 9. Singstar: canciones Disney
 10. Ninguno
- 74. ¿Juegas con la Playstation 3?**
1. No (pasa a la pregunta 76)
 1. Si
- 75. Playstation 3 ¿Tienes alguno de estos juegos? (es posibles más de una respuesta).**
1. Pro Evolution Soccer 2009

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

76. ¿Juegas con la XBox 3600?

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

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

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

78. ¿Juegas con Nintendo Wii?

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

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

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

80. ¿Juegas con la PSP?

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

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

1. Pro evolution Soccer 2008
2. FIFA 08
3. Grand Theft Auto: Vice City Stories Platinumium
4. Tekken: Dark Resurrection Platinumium
5. WWE Smackdown! vs Raw 2008

6. Final Fantasy VII: Crisis Core
7. FIFA 09
8. Los Simpsons – el videojuego
9. God of war: Chains of Olympus
10. Buzz! Concurso de bolsillo
11. Ninguno

82. ¿Juegas con la Nintendo DS?

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

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

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

84. ¿Juegas con los Gameboy?

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

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

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

86. ¿Juegas con el ordenador?

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

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

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

11. Ninguno

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

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

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

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

90. ¿Tienes juegos pirateados?

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

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

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

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

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

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

1. No (pasa a la pregunta 95)
2. Sí

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

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

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

1. No
2. Si

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

1. No
2. Si
3. No lo sé

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

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

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

1. Familia
2. Amigos/as
3. Estudios

4. Deporte
5. Lectura
6. Televisión
7. Hablar por teléfono
8. A nada

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

1. Solo
2. Con mi padre
3. Con mi madre

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

8. Programas del corazón
 9. Reality Shows
- 114. ¿Estás de acuerdo con alguna de las siguientes frases?(Es posible más de una respuesta)**
1. Veo más tele de la que debería
 2. Me gusta ver la tele acompañado/a que solo/a
 4. Alguna vez he visto programas que mis padres no me dejan ver
 5. Me aburre la televisión
 6. Elijo el programa antes de encender la televisión
 7. Me encanta hacer zapping
 8. Suelo enviar SMS para votar en concursos
 9. Suelo enviar SMS a la TV para que aparezcan en pantalla.
 10. Lo primero que hago al llegar a la casa es encender la televisión
 11. No estoy de acuerdo con ninguna.
- 115. ¿De la siguiente lista de cosas selecciona todas aquellas que tengas en casa?**
1. Ordenador portátil
 2. Impresora
 3. Scanner
 4. Webcam
 5. USB o disco duro externo
 6. Mp3/ Mp4/iPod
 7. Cámara de fotos digital
 8. Cámara de video digital
 9. Televisión de pago (Digital o por cable Digital Plus, ONO, Imagenio, etc.)
 10. Equipo de música
 11. Teléfono fijo
 12. DVD
 13. Disco duro multimedia (para bajar películas y verlas en la televisión)
 14. Ninguna de estas tengo otras.
- 116. ¿Cómo consigues tu propio dinero? (Es posible seleccionar más de una respuesta)**
1. Paga semanal
 2. Cuando necesito algo pido y me dan
 3. En tu cumpleaños, fiestas, Navidad o días especiales.
 4. Hago algún trabajo en casa.
 5. Hago algún trabajo fuera de casa
 6. No me dan dinero
- 117. ¿Con cuál de estas frases estás de acuerdo?**
1. Tengo más dinero del que necesito
 2. Tengo el dinero suficiente para mis necesidades
 3. Tengo menos dinero del que necesito
- 118. De cada pareja de cosas que te presentamos a continuación ¿qué te gusta más?**
1. Internet
 2. Televisión
 3. No lo se
- 119. De cada pareja de cosas que te presentamos a continuación ¿qué te gusta más?**
1. Internet
 2. Teléfono móvil

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



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

Dirigido a estudiantes: jóvenes de 10 a 18 años.

INSTRUCCIONES:

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

I. ASPECTOS GENERALES:

1.1 Edad:

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

1.2 Sexo: M () F ()

1.3 Lugar donde usted vive con su familia:

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

1.3 Tipo de institución educativa donde estudia:

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

2 ASPECTOS FAMILIARES

2.1 ¿Con quién vives?

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

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

1. Padre y madre. ()
2. Padre, madre e hijo. ()
3. Padre e hijo. ()
4. Madre e hijo. ()



5. Otro especifique: _____

2.3 ¿Cómo valoras tu relación familiar?

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

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

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

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

2.5 ¿Qué factores afectan tu estabilidad familiar?

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					

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

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

2.7 Respecto al aborto que opinión tienes:

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

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

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

GRACIAS POR TU COLABORACIÓN

Anexo 3
FOTOGRAFÍAS DE INSTITUCIONES EDUCATIVAS



Patio e instalaciones de la Escuela "Túpac Yupanqui"



Profesora, niños y niñas antes de aplicar la encuesta



Fachada de la Escuela "Juan Montalvo"



Director de la Escuela "Juan Montalvo" (derecha)



Mural Colegio Nacional "V́ctor Manuel Peñaherrera"



Estudiantes aplicando encuesta