



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

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

**“Generaciones interactivas, estudio en niños y jóvenes frente a las pantallas, realizado en las instituciones educativas: Centro Infantil Mundo Feliz, Ángel de la Guarda y colegio Sagrado Corazón de Jesús, de la ciudad de Tulcán provincia del Carchi en el año 2011”.**

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

MENCIÓN:

Lengua y Literatura

**AUTORA:**

Luz Dary Vásquez Restrepo

**DIRECTORA DEL PROYECTO DE INVESTIGACIÓN:**

Mgs. María Elvira Aguirre Burneo

**TUTOR DEL TRABAJO DE FIN DE CARRERA:**

Mgs. Henry Antonio Quezada Ochoa

**CENTRO UNIVERSITARIO TULCÁN**

**2011**

## **CERTIFICACIÓN**

**MG. HENRY QUEZADA**

**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, diciembre de 2011

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

Yo, LUZ DARY VÁSQUEZ RESTREPO, declaro ser autora del presente Trabajo de Fin de Carrera y eximo expresamente a la Universidad Técnica Particular de Loja y a sus representantes legales de posibles reclamos o acciones legales.

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

(f) \_\_\_\_\_

C.I.

**AUTORÍA:**

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

(f) \_\_\_\_\_

C.I.

## **DEDICATORIA**

A mi hijo Juan José, a él especialmente, por su paciencia, comprensión y amor. En sus cortos 11 años me ha enseñado a superar cada obstáculo de la manera más sorprendente, quien me prestó su tiempo que le pertenecía para terminar y me motivó siempre, es sin duda mi referencia para el presente y el para el futuro.

A mis sobrinos, Ismael y Juan Andrés, fueron inspiración para realizar esta tesis, con el fin de ayudarlos en el uso adecuado de las tecnologías.

A los que nunca dudaron que lograría este triunfo: a mis padres por su determinación y su incesante aliento en momentos de dificultad. Mis hermanas Adriana y Jenny por confiar en mis decisiones.

## **AGRADECIMIENTO**

A Dios creador del universo y dueño de mi vida por permitirme avanzar paso a paso en esta carrera.

A mis padres Raúl y Consuelo por alentarme día tras día para que sea una mejor persona y alcance mis metas.

A mi hijo Juan José porque fue mi motor y motivo para salir adelante y luchar cada día por superarme.

A mis hermanas y familia porque siempre estaban ahí para apoyarme y darme una palabra de aliento.

A mi tutor de Tesis Mg. Henry A. Quezada Ochoa por su asesoría y ayuda para sacar esta tesis adelante.

A mis amigos y compañeros porque de una u otra manera hicieron parte de este proceso.

## ÍNDICE

|   | Pág.      |
|---|-----------|
| Certificación .....   | ii        |
| Acta de Declaración y Cesión de Derechos .....  | iii       |
| Autoría .....   | iv        |
| Dedicatoria.....  | v         |
| Agradecimiento .....  | vi        |
| <br>  |           |
| <b>1. RESUMEN .....</b>   | <b>1</b>  |
| <b>2. INTRODUCCIÓN .....</b>  | <b>4</b>  |
| <br>  |           |
| <b>3. MARCO TEÓRICO .....</b>   | <b>10</b> |
| 3.1. CARACTERIZACIÓN SOCIODEMOGRÁFICA ECUATORIANA DEL ÁMBITO<br>ESCOLAR Y FAMILIAR .....                                      | 10        |
| 3.1.1. Entorno educativo, la comunidad educativa.....   | 10        |
| 3.1.2. La demanda de la educación en las TIC'S.....   | 14        |
| 3.2. NIÑOS Y ADOLESCENTES ANTE LAS PANTALLAS.....   | 24        |
| 3.2.1. Investigaciones sobre las pautas de consumo sobre las pantallas entre<br>los niños y adolescentes de 6 a 18 años ..... | 27        |
| 3.2.2. Los Riesgos que plantean las TIC'S .....   | 31        |
| 3.2.3. Las oportunidades que plantean las TIC'S .....   | 35        |
| 3.3. ESTUDIOS E INICIATIVAS SOBRE LA PROTECCIÓN DEL MENOR Y DEL<br>ADOLESCENTE EN EL ENTORNO DE LAS TIC'S .....               | 45        |
| 3.3.1. Iniciativas en el ámbito de la regulación.....   | 48        |
| 3.3.2. Iniciativas en el ámbito de la mediación familiar .....  | 53        |
| 3.3.3. Alfabetización en las TIC's (Iniciativa sobre media literacy).....   | 56        |
| <br>  |           |
| <b>4. METODOLOGÍA.....</b>  | <b>59</b> |
| 4.1. DISEÑO DE LA INVESTIGACIÓN .....   | 59        |
| 4.2. PARTICIPANTES DE LA INVESTIGACIÓN .....  | 60        |

|   |    |
|---|----|
| 4.3. TÉCNICAS E INSTRUMENTOS INVESTIGACIÓN..... | 63 |
| 4.3.1. Técnicas .....                           | 63 |
| 4.3.2. Instrumentos.....                        | 64 |
| 4.4. RECURSOS.....                              | 65 |
| 4.4.1. Humanos .....                            | 65 |
| 4.4.2. Institucionales.....                     | 65 |
| 4.4.3. Materiales.....                          | 66 |
| 4.4.4. Económicos.....                          | 66 |
| 4.5. PROCEDIMIENTO.....                         | 67 |

## **5. INTERPRETACIÓN, ANÁLISIS Y DISCUSIÓN DE RESULTADOS.. 68**

|   |    |
|---|----|
| 5.1. CARACTERIZACIÓN SOCIODEMOGRÁFICA .....   | 68 |
| 5.1.1. Contexto sociocultural y biológico del niño .....  | 68 |
| 5.1.2. Contexto sociocultural, familiar y biológico del adolescente.....  | 71 |
| 5.1.3. Contexto sociocultural, familiar (económico) y biológico del joven.....  | 73 |
| 5.2. REDES SOCIALES Y PANTALLAS.....  | 75 |
| 5.2.1. Uso de redes sociales relacionadas con la internet(facebook, twiter, hi5,<br>skype, e-mail, etc.) y pautas de consumo..... | 75 |
| 5.2.2. Uso de pantallas(televisión, celular, video juegos, computador) y pautas<br>de consumo .....                               | 79 |
| 5.2.3. Uso de las tecnologías e impacto positivo-negativo en el ámbito familiar y<br>escolar.....                                 | 81 |
| 5.3. REDES SOCIALES Y MEDIACIÓN FAMILIAR .....  | 82 |
| 5.3.1. Relación de las tecnologías con el entorno familiar .....  | 82 |
| 5.3.2. Pautasde consumo relacionadas con las tecnologías en el entorno<br>familiar .....  | 84 |
| 5.3.3. Tiempo dedicado a las tecnologíasen relación a la familia.....   | 86 |
| 5.3.4. Relación de “poder adquisitivo” de la tecnología en la familia.....  | 88 |
| 5.4. REDES SOCIALES Y ÁMBITO ESCOLAR.....   | 89 |
| 5.4.1. Conocimiento y relaciónde las tecnologías con el ámbito escolar y<br>familiar .....  | 89 |
| 5.4.2. Uso de las tecnologías en relación al ámbito escolar y familiar .....  | 90 |
| 5.4.3. Tiempo dedicado a las tecnologías en el ámbito escolar y familiar.....   | 91 |

|  |            |
|--|------------|
| 5.5. REDES SOCIALES, RIESGOS Y OPORTUNIDADES .....                             | 92         |
| 5.5.1. Regulación y uso de las tecnologías .....                               | 92         |
| 5.5.2. Mediación familiar en relación a la tecnología .....                    | 93         |
| 5.5.3. Acceso a las tecnologías en función del uso-utilidad.....               | 95         |
| 5.6. RELACIÓN DE LOS JÓVENES CON RESPECTO AL AMBIENTE FAMILIAR<br>(ILFAM)..... | 96         |
| <b>6. CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES .....</b>                                 | <b>97</b>  |
| 6.1. CONCLUSIONES .....  | 97         |
| 6.2. RECOMENDACIONES.....  | 98         |
| <b>7. BIBLIOGRAFÍA.....</b>  | <b>101</b> |
| <b>8. ANEXOS.....</b>  | <b>103</b> |

## 1. RESUMEN

El Ecuador tiene una de las poblaciones más diversas de América Latina, esta realidad incide en la educación, pues no todos reciben la educación de calidad que establece la Constitución de la República. Dado el alto nivel de desigualdad existente en nuestro país hay mucho por hacer para asegurar que todos los niños y niñas tengan las mismas oportunidades educativas incluyendo el acceso y uso adecuado de las nuevas tecnologías que permitan reducir en lugar de acrecentar las inequidades socioeconómicas existentes en el país.

En nuestra Patria por ejemplo, hasta hace poco no hubiéramos imaginado que las distancias se iban a reducir gracias: a los recursos tecnológicos, al comercio electrónico y a la globalización; dejando cambios en nuestro estilo y forma de vida. La velocidad del cambio en la información tecnológica y su difusión seguirá acelerándose.

Es por esto que los alcances de esta investigación están centrados en conocer el grado de uso de las tecnologías de la información y de la comunicación entre los niños y jóvenes de la ciudad de Tulcán, además cuál es su situación familiar, las pautas de consumo, aspectos de regulación y educación en el uso de los medios. Una Generación Interactiva que se les permita recibir comunicación, educación y entretenimiento través de internet, el celular, los videojuegos y la televisión; básicamente son las cuatro pantallas sobre las que se centra la investigación.

Se inicia la investigación con la búsqueda de las instituciones participantes para establecer un contacto con sus directivas y así lograr el ingreso a sus instalaciones educativas. Con una pequeña entrevista se indica el objetivo, propósitos y alcances de la investigación. Se ubican los paralelos con los respectivos inspectores y se aplican los cuestionarios con total responsabilidad y ética profesional lo que implica una aceptación por parte de los niños y jóvenes tulcaneños.

Se describen los datos recolectados y de esta forma se establece un análisis detallado de los resultados obtenidos para llegar a la presentación del informe final, con lo cual se deduce que tanto niños, adolescentes y jóvenes tienen acceso a las TIC's y más

bien son los padres quiénes poseen una brecha tecnológica. Además las comunicaciones padre-hijo se han acortado considerablemente puesto que hay una mayor interacción entre las partes a través de la tecnología móvil.

Es así que se llegan a conclusiones como la rápida propagación de la tecnología en nuestra vida cotidiana y más aun en el interior de los espacios familiares generando diversos cambios en las formas de organización y de su interacción, por lo que los padres deben mantenerse actualizados en el manejo y manipulación de las tecnologías y así puedan tener un mejor control del uso que sus hijos les dan a éstas.

Las tecnologías de la Información y la Comunicación encuentran en niños y adolescentes un terreno especialmente abonado para su rápida implantación, vivimos en un mundo en el que los jóvenes mantienen relaciones de todo tipo a través de las pantallas. Uno de los principales motivos de preocupación tanto para los educadores como para la familia, respecto a las relaciones que mantienen las y los adolescentes en las TIC'S son los comportamientos adictivos que pueden trastornar el desarrollo personal y social de los mismos.

Es necesario insistir que las TIC's cumplen un papel importante dentro del desarrollo de los niños y jóvenes y que deben tomar un impulso desde las políticas educativas, las acciones de formación para que este valioso recurso sea potenciado en muchos sectores de la sociedad, especialmente en la educación.

Las tecnologías surgen como una poderosa herramienta para desarrollar las situaciones reales de aprendizaje, es por esto que padres y educadores son un elemento clave en múltiples facetas sobre el consumo de pantallas que actualmente se tiene en los menores.

Las proyecciones esperadas con esta investigación están enfocadas en la toma de conciencia de los directivos de escuelas y colegios para realizar acciones formativas en el uso adecuado de las TIC's, impulsando el desarrollo de una acción social y cultural relevante y transformadora enfocada a facilitar el acceso a las TIC's desde una gestión innovadora integrada y global para mejorar la vida de niños y jóvenes de nuestra localidad, así como también los padres de los menores deben mantener una

actualización continua sobre las ventajas y riesgos del uso y manipulación tecnológica lo que les permite ser mediadores del manejo TIC.

Una educación en valores, los comportamientos y la prevención por parte de los padres y profesores toman un valor crucial para proteger a los menores y adolescentes del riesgo tecnológico que existe.

## 2. INTRODUCCIÓN

El presente estudio pretende ofrecer una reflexión sobre cuáles son los rasgos que identifican a las Generaciones Interactivas en Ecuador. El uso de las tecnologías como medios para el entretenimiento, lo que constituye un acercamiento para impulsar su uso entre un público ávido de divertirse, de llenar su tiempo de actividades de ocio. Además, como herramientas especialmente hábiles para la socialización, una de las necesidades básicas de los menores sobre todo a partir de la adolescencia.

Ahora que Ecuador vive un período de amplias realizaciones y cambios, pero, lo que es más importante de crecientes preocupaciones respecto a la educación, se puede comprobar a través de los diferentes debates suscitados por diversos e importantes sectores del país, sean estos los maestros, los estudiantes, las cámaras de producción, el Parlamento Nacional o los medios de comunicación.

Lo que es indudable que no se puede hablar de educación en el siglo XXI sin hacer referencia a las tecnologías de la información y la comunicación y las posibilidades que ofrecen a través de la comunicación mediada por ordenador y los entornos virtuales de información.

Es tiempo de descubrir que “las pantallas” se han multiplicado, el número de receptores en casa, los tipos de pantallas en el hogar (ordenadores, consolas para videojuegos, reproductores de contenidos audiovisuales, etc.), el número de horas de emisión en cada cadena e Internet han conseguido que innumerables contenidos audiovisuales estén disponibles en cualquier momento para cualquier usuario que los puede consumir como quiera y las veces que quiera.

Entonces empieza la preocupación de los padres: ¿Qué consecuencias tendrá en la formación de sus hijos? ¿La gran cantidad de horas por día que pasan frente a las pantallas? ¿Puede la computadora cambiar el universo mental de los niños? ¿Promueven los videojuegos los comportamientos violentos o el aislamiento? ¿Se anulan las capacidades del pensamiento, el interés por la lectura o el gusto por los juegos compartidos?. En los albores del siglo XXI, las nuevas pantallas abren una

nueva revolución que, a diferencia de la anterior, discurre mucho más rápida. Ha atrapado al público joven desde el principio y ha generado dificultades y oportunidades desconocidas para la sociedad. Y la generación trasmisible se ve en la tesitura de decidir y actuar sobre una generación diferente que ha crecido en un contexto social, cultural y educativo muy distinto, y que, como medio interactivo, no es lineal y no responde a esquemas conocidos.

La investigación procura concebir desde la realidad constatable cuál es la relación de los menores con las TIC'S con el fin de poder ofrecer un diagnóstico que permita la puesta en marcha de soluciones concretas aplicables. Sin embargo, las nuevas tecnologías no sólo presentan múltiples posibilidades: también traen consigo un buen número de incertidumbres que es necesario despejar. Es preciso conocer la capacidad de acceso y los hábitos de consumo de estos medios por parte de la población, en nuestro caso, infantil y juvenil. También es grande el interés por saber qué peligros puede conllevar el uso de estas tecnologías; en múltiples ocasiones dicho interés está motivado por un deseo natural de crear medidas protectoras y reguladoras. Por otro lado, también ocupa un lugar importante el estudio de los beneficios que pueden reportar estos nuevos medios, por ejemplo, en el ámbito educativo.

Los estudios disponibles se enmarcan en un ámbito geográfico, temporal y sociodemográfico distinto, además de incluir distintas gamas de medios y tecnologías, se realizan investigaciones en el ámbito de los niños y adolescentes como consumidores de tecnologías y medios de comunicación, cuyo objetivo fundamental es desarrollar políticas de protección de los menores antes los peligros que les pueden brindar las TIC'S, estrategias de mediación, información comparativa entre países con relación a éstos y otros aspectos.

Podemos confirmar que los menores son consumidores de productos cada vez más diversos y en mayor cantidad la mayoría de las investigaciones disponibles señalan, dentro de las sociedades y las clases económicamente prósperas, el fenómeno de la ampliación, en cantidad y variedad de productos y servicios que son consumidos por los menores como consecuencia el ingreso de las TIC'S en las familias ha provocado diversos cambios en las pautas de interacción de sus miembros, su presencia ha tenido la cualidad de ser incesante y presente, lo cual trae consigo nuevos fenómenos

psicológicos y relacionales, que genera cambios en los roles familiares, espacios de comunicación, procesos de identificación y socialización.

Es evidente que la familia y la escuela vienen sobrellevando durante estas últimas décadas una serie de cambios que están influyendo en el modo en que se educan los niños y niñas de hoy. Pero quizá sea el entorno social, sobre todo en lo referente a los medios de comunicación, el que, para esta generación se ha modificado de una manera más intensa y un plazo más corto debido a la irrupción de las pantallas en la vida de menores.

El panorama actual nos sitúa en un entorno mediático sin precedentes. Las nuevas tecnologías abren un amplio abanico de posibilidades a múltiples agentes: las personas como usuarias individuales, las empresas e instituciones, las administraciones públicas, etc. Se puede afirmar que un uso con conocimiento y apropiado de las nuevas tecnologías facilita la vida de todos ellos.

También es grande el interés por saber, qué peligros puede conllevar el uso de estas tecnologías; en múltiples ocasiones dicho interés está motivado por un deseo natural de crear medidas protectoras y reguladoras. Por otro lado, también ocupa un lugar importante el estudio de los beneficios que pueden reportar estos nuevos medios, por ejemplo, en el ámbito educativo.

Profundizar en el contexto que rodea esta doble realidad, menores y TIC'S, es lo razonable de este estudio, se ahonda en un elemento de ayuda a entender más a fondo a los menores y aportar motivos para explicar sus comportamientos y actitudes frente a las tecnologías.

Esta investigación toma en cuenta la población estudiantil, lo que implica que se tiene en cuenta a los niños y jóvenes a menudo ignorados en las demás investigaciones. Se centra en un amplio abanico de medios y tecnologías: televisión, ordenadores e Internet, videojuegos y telefonía móvil. Y por último, no se limita a ofrecer información respecto al equipamiento tecnológico o el acceso, sino que en buena medida se ofrecen datos relativos a las actitudes y preferencias de niños y adolescentes, así como al papel que ejercen los agentes claves en sus vidas: la familia y la escuela.

Las exploraciones en torno a los jóvenes y los medios de comunicación han venido habitualmente marcadas por el afán de proteger al menor. Por eso, los riesgos y oportunidades de medios y tecnologías son comúnmente abordados en los estudios. Se puede afirmar que tanto los peligros como los beneficios de las tecnologías no son, por el momento una realidad extrema, a pesar de la notable preocupación por los riesgos tecnológicos para niños y adolescentes, ya que el carácter de la indagación tiene más carácter preventivo.

Se habla mucho del potencial de las tecnologías en múltiples ámbitos, aunque, por el momento, no parece que estas posibilidades se están explotando al máximo, en parte, a una falta de conocimientos o herramientas necesarias para ello, y cuya responsabilidad es, en gran medida de diversos agentes como organismos públicos, desarrolladores tecnológicos, instituciones educativas, etcétera.

El Ministerio de Telecomunicaciones junto a la Fundación Telefónica, han presentado el primer estudio en nuestro país sobre la relación de los niños y adolescentes ecuatorianos (entre 6 y 18 años) con las pantallas: televisión, Internet, videojuegos y celulares. Junto al Ministerio de Educación, busca innovar los procesos educativos a través de la correcta utilización de las TIC'S, por medio de programas sociales que contribuyan significativamente en la erradicación del analfabetismo digital, mediante la escolarización de calidad y en consecuencia fortalecer el uso positivo de la tecnología con políticas que fomenten el desarrollo de la sociedad y la protección de los menores en la red. La Universidad Técnica Particular de Loja, viene trabajando en varias líneas de investigación en el ámbito de la educación, además es interés de la misma institución 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.

La Generación Interactiva en Ecuador viven en hogares tecnológicamente más equipados que la media nacional. La computadora compite ya en nuestro país con la televisión en nivel de penetración: el 49% de los niños y niñas, entre 6 y 9 años, y el 54% de los 10 a 18 afirman que un su casa hay una computadora. (SIISE, revista Gestión, 2001).

Por la preocupación con las que el mundo adulto mira a la Generación Interactiva es que los menores puedan quedar subyugados, por las ventajas que la tecnología ofrece, y que esto les impida desarrollar una visión crítica capaz de ver lo positivo y lo negativo en nuestros medios. La rapidez con la que ocurre los cambios en la sociedad deja atrás a muchos individuos que no logran, por diversas circunstancias, seguir este ritmo; las brechas tecnológicas por supuesto se agudizan al tiempo que las demandas educativas aumentan, esta situación presenta retos constantes a las instituciones de formación para que mediante una actualización constante, mantener niveles competitivos y encarar con un mínimo de dignidad la creciente demanda.

Debemos reconocer las oportunidades que las TIC'S ofrecen, al tiempo que identificar los riesgos generales y personales que plantean. El apoyo de los padres y a los educadores en esta tarea debería ser total por parte de la sociedad, las empresas, las instituciones y las administraciones públicas. Pretender sobre todo, y con la ayuda de los datos, inquietarse como madres o padres y como futuros docentes sobre: el uso de las distintas pantallas, el tiempo que le dedican y el momento que eligen para hacerlo; el acompañamiento presencial, los contenidos o servicios que prefieren, la mediación educativa ejercida por la escuela.

A nivel personal: plantearme un desafío con muchas expectativas y riesgos para saber percibir muchas actitudes de los niños y adolescentes, en especial aquellos que están a mi alrededor, con el uso de herramientas tecnológicas, encaminadas a generar un cambio positivo, motivando y dotando de significado el aprendizaje de mi familia y estudiantes.

Con el ánimo de recoger las principales líneas de fuerza que se desprenden de este estudio, para que sirvan como guía de trabajos posteriores. A la vez se reflexiona sobre cuáles son los rasgos que identifican a la Generación Interactiva se puede compartir el conocimiento adquirido con todos los agentes educativos implicados: niños, padres, docentes, académicos, investigadores, empresas y la sociedad en general. Cuando se conoce la situación familiar de los niños y jóvenes investigados se puede brindar ayuda a los padres y madres de familia para mejorar la calidad de la educación en el país.

Se reflexiona acerca de la influencia de las TIC'S en el desarrollo de la personalidad, intentando realizar desde la perspectiva de entender las TIC'S como un fenómeno cultural, asumiendo con ello que no son "ni buenas ni malas" en si mismas: es la forma como se usan lo que determina las consecuencias en el plano social e individual., formas que están a su vez culturalmente determinadas pues dependen de cómo se concibe el mundo, las relaciones humanas, las relaciones de producción, los valores y presunciones que orientan y regulan la actividad.

Se requiere reconocer a la Tecnología como habilitadora y fuerza de cambio en las instituciones educativas, ya que tiene el potencial de impulsar el diseño de ambientes interactivos que permiten fomentar el aprendizaje activo en los participantes, pues estos no sólo resuelven un determinado problema, sino que también participan en la visualización de nuevos retos y oportunidades de forma colaborativa. (Rohrer Murphy, 1999).

En el mundo actual del cual no se excluye la ciudad de Tulcán se tiene que en las familias de los niños y jóvenes investigados tanto la madre como el padre realizan actividades laborales, lo que ha hecho que este grupo encuentre en las TIC`S un mundo virtual que se apodera del tiempo que le pertenecía a su familia o a realizar actividades tradicionales de recreación.En base a ello el poder adquisitivo de estas familias ha ido en aumento por lo que el equipamiento tecnológico en los hogares está disponible sobre todo en lo referente a computadores y televisores, su uso generalmente se realiza de manera solitaria, lo que ocasiona tanto en niños, adolescentes y jóvenes la libertad de acceso a cierta información no debida.

Claro está que las TIC'S al estar disponibles generan oportunidades como ahorro de tiempo de consultas, disminuir las brechas físicas de comunicación, crear nuevos vínculos con sus pares etc. Pero esto ha derivado ciertos riesgos como descuido en sus tareas escolares, incremento de gastos derivados con la tecnología, cambios de actitudes y conductas, aislamiento familiar entre otros y debido a la brecha tecnológica entre hijos y padres, éstos no están preparados debidamente para afrontar este reto, por lo que tanto escuelas y hogares deben mantener constante actualización de las TIC'S para que tengan una mejor visión del uso que los menores le pueden dar a las tecnologías.

### **3. MARCO TEÓRICO**

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

##### **3.1.1. Entorno educativo, la comunidad educativa**

El Ecuador vive un período de amplias realizaciones y cambios, pero, lo que es más importante de crecientes preocupaciones respecto de la educación. Esto puede comprobarse fácilmente en los debates suscitados por diversos e importantes sectores del país, sean estos los maestros, los estudiantes, las cámaras de la producción, el Parlamento Nacional o los medios de comunicación. Todo ello contribuye a fortalecer los programas que ejecuta el Gobierno Nacional y aporte a una definición de las orientaciones para la acción del futuro (Hurtado, 1994). La educación no es solo un derecho humano, sino una condición básica para cualquier proceso de desarrollo.

En la actualidad se reconoce la importancia de la Educación en nuestro país para promover el bienestar y la reducción de las desigualdades sociales, es así que desde 1960 se han hecho intentos por expandir la cobertura educativa especialmente para los todos los ecuatorianos que dependen de la capacidad económica y de oportunidades para tener acceso a la educación. Los sectores que mayores posibilidades de educarse han tenido, son los urbanos, no así la población rural, en especial la indígena han estado desfavorecidas por la cobertura educativa. Al filo del milenio, la sociedad ecuatoriana ha sufrido cambios. La lucha de los pueblos indígenas, por su reconocimiento como nacionalidades dentro de un Ecuador único pero diverso, ha promovido el cambio de las concepciones de una nación mestiza única. Nos hace reflexionar que la “globalización” no es una realidad neutra e irreversible, sino un fenómeno en el que se ensancha el intercambio, la comunicación y el acceso del conocimiento pero también se acentúan las desigualdades y peligran identidades.

El Ecuador tiene una de las poblaciones más diversas de América Latina. Cuenta con 13 nacionalidades indígenas, un porcentaje importante de afroecuatorianos, divisiones entre lo urbano y lo rural y una tendencia marcada de pertinencia regional (Lola Vázquez Napoleón Saltos G., 2005) Esta realidad incide en la enseñanza, pues no todos reciben la formación de calidad que establece la Constitución de la República. Dado el alto nivel de desigualdad existente en el Ecuador, hay mucho por hacer para asegurar que todos los niños y niñas tengan las mismas oportunidades educativas, que permitan reducir en lugar de acrecentar las inequidades socioeconómicas existentes en el país.

Las diferencias geográficas entre la Amazonía, la Sierra, la Costa y las Islas Galápagos, han creado un fuerte sentido de pertenencia regional. Por lo general, una región no sólo comparte características geográficas sino también tradiciones, redes económicas y culturas políticas. La Costa es la región más poblada, con casi la mitad de los habitantes del país. La Sierra se halla en segundo lugar con el 45% de habitantes. Durante toda la historia de nuestro país, el hecho regional ha sido determinante en la vida del Ecuador. Un proceso de larga duración ha desembocado en la actual estructura regionalizada del país. “Este es un valor de nuestra identidad y no debe ser vista desde los prejuicios sino desde el valor de la riqueza de la diversidad”. (Izquierdo, 2004) En este sentido una de las primeras características que debería tener la educación ecuatoriana es recoger, mantener y respetar la diversidad cultural, sin embargo, las políticas educativas de los distintos gobiernos no han tomado en cuenta esta realidad y han impuesto un sistema escolar uniforme, rígido , desconociendo las particularidades que cada grupo humano tiene. Entonces el aparato educativo pretende crear solo una forma, una concepción de vida y valores (Lola Vázquez Napoleón Saltos G., 2005).

La educación ecuatoriana atraviesa una seria crisis, se manifiesta en la falta de infraestructura, maestros mal remunerados y falta de compromiso social. A los niños y jóvenes no se les plantea alternativas, el Estado escoge por ellos y lo hace con patrones culturales que procura comportamientos competitivos, individualista y de élite, y olvida prácticas como la solidaridad, lo colectivo y el respeto a la diversidad. Las estadísticas muestran un sistema educativo que no funciona, en donde los gobernantes, autoridades educativas, maestros y sociedad deben aunar esfuerzos

para superar la enseñanza, dejando de lado prácticas populistas y paternalistas, posiciones dogmáticas y sectarias que impiden tener un Proyecto Educativo Nacional del Carácter Sistémico. No puede estar al margen de la realidad del país, en una sociedad en crisis económica, política, social la educación es solamente el reflejo de ella: por lo tanto, tiene mucho que ver con las condiciones de vida, de trabajo, de seguridad, de pobreza que afecta a la mayoría de los hogares ecuatorianos.

***Algunos indicadores que presenta la educación en el Ecuador:***

Persistencia del 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%). La población indígena rural es la más afectada por el analfabetismo: el 43% no sabe leer y escribir. La falta de destrezas básicas afecta de manera dramática a las mujeres indígenas: más de la mitad de ellas 53% no sabían leer ni escribir; esta proporción es aún mayor entre aquellas que no hablan castellano (Lola Vázquez Napoleón Saltos G., 2005).

Altos índices de deserción: en el ciclo primario en el área urbana, es del 11% y en el área rural del 53%. Los índices de repitencia son alarmantes en el nivel primario los alumnos requieren un promedio de 7.7 años para concluir la escuela, lo que le representa al Estado un gasto extra del 28% (Noni, Educación y desarrollo, ponencia de la Primera Jornada Parlamentaria, 1993).

Fuera de las escuela y colegios: más de la mitad de la población en edad correspondiente no asiste a la secundario, siendo fundamental el hecho de que el “Sistema Educativo ecuatoriano tiene que hacer un gran esfuerzo para universalizar el acceso a la educación y lograr que los niños y niñas completen la secundaria. A nivel superior la situación es más crítica, ya que su tasa de matriculación fue de apenas de 11.9%.

Niveles de aprendizaje: la mala calidad de la educación en el país se refleja en los bajos logros académicos que muestran una tendencia al deterioro. Las calificaciones promedio alcanzadas en las pruebas APRENDO, en tercer nivel de Lenguaje y comunicación y Matemáticas, disminuyeron de 10.43 y 9.33 en 1996 a 9.45 y 8.48 en

el 2000, respectivamente. (Lola Vázquez Napoleón Saltos G., 2005). Aspecto que resulta fundamental toda vez que “sin los conocimientos fundamentales, los niños seguramente fracasarán en niveles superiores de instrucción y, por lo tanto, no se puede esperar un mejoramiento de su calidad de vida. Los resultados de dichas pruebas para el 2000, evidencian mayores deficiencias tanto en las áreas rurales como en las escuelas fiscales: Lenguaje y Comunicación (10.95 particular, 9.84 fiscal y 7.53 rural).

La región tiene 2.5 años de retraso educativo respecto a la media mundial, que se encuentra en 6.5 años. Alcanza apenas los niveles educativos que los “asiáticos” tenían en 1970.

Actualmente el 69% de la matrícula está atendida por la educación pública; el 26.5% por la educación particular, ya sea laica o religiosa. El 4% por la educación fiscomisional y al 0.5% por la municipal.

La falta de presupuesto constituye un factor importante que incide en la calidad de la educación. La Constitución dispone que el 30% del Presupuesto se dedique a la educación. Sin embargo, los fondos dedicados a este sector no son suficientes en el presupuesto del 2005, se destine apenas el 13.60%.

En las ciudades 4 de cada 10 personas mayores de edad había concluido sus estudios. Por el contrario, cuatro veces menos habitantes del campo lo había logrado, es decir, tan solo uno de cada 10 terminó el colegio. En la población rural los grupos indígenas con los más rezagados, en particular las mujeres. Sólo cuatro de cada 100 hombres y menos de tres de cada 100 mujeres habían terminado la enseñanza secundaria. (SIISE, revista Gestión, 2001).

El nivel superior es el que más restricciones ofrece para el acceso de la población de menores recursos, en especial a la del campo indígena y al de los sectores urbanos marginales. La crisis económica y social también ha afectado a las universidades, debió a varias razones, entre ellas; el estancamiento en la producción de conocimientos; el retroceso en las metodologías y la pedagogía, la falta de investigación, la ruptura con la sociedad, sobrecarga de estudiantes en determinadas carreras y, el ahogamiento económico por la falta de presupuesto.

El informe Social del Ecuador publicado por Instituto Latinoamericano de Investigaciones Sociales (ILDIS) señala: "En los últimos 25 años podría explicarse la pobreza semiestructural de América Latina por la insuficiente educación que recibieron los jóvenes que ingresaron al mercado de trabajo, hay una fuerte correlación entre el grado de educación y el nivel de desarrollo de un país; el aumento del ingreso tiende a ser mayor ante mejoramientos del nivel de educación.

En el Ecuador se han impulsado varias iniciativas de políticas públicas tendientes a mejorar el sistema educativo, desde modificaciones a la normativa vigente hasta los cambios en los currículos aplicados. En la mayoría de los casos no han producido los efectos esperados debido a la falta de propuestas complementarias en el tema de financiamiento. En consecuencia, tanto la cantidad como la calidad de la inversión educativa deben revisarse, a fin de garantizar que todos niños, niñas y jóvenes, independientemente de su situación social, económica y cultural, puedan tener acceso a una educación de calidad.

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

Hablar de las "tecnologías de la Información y la Comunicación" implica el abordaje de diferentes herramientas computacionales e informáticas que la sociedad del conocimiento nos facilita para enriquecer y dinamizar los procesos de la enseñanza y el aprendizaje en el ámbito educativo. Con esta incorporación se plantean nuevos desafíos y exigencias, a la vez que subyacen expectativas para saber comprender y utilizar estas como un medio encaminado a generar un aprendizaje significativo en cada estudiante.

Por eso, como señala el Ministerio de Educación Nacional, con la incorporación de las TIC'S en la aulas se genera una serie de cambios, entre las cuales, está el de replantear la misma práctica docente. Cada docente deberá estar en capacidad de responderse a sí mismo: ¿Qué es lo que enseña?, ¿Para qué lo enseña? ¿Cómo es la forma de enseñar?, ¿En qué herramientas o medios apoya la enseñanza que imparte?

De igual manera, con la incorporación de las TIC'S, se replantea la manera de cómo los estudiantes asumen su proceso de aprendizaje con vistas a la adquisición del

conocimiento. Con el uso de estas, el estudiante ya no es aquel sujeto pasivo del proceso, dedicado a almacenar y memorizar información. El nuevo rol que asume es el de ser constructor de su propio conocimiento, favoreciendo así la autonomía, la autodisciplina y el trabajo colaborativo entre docente-estudiante y estudiante-estudiante. Las TIC'S lejos de ser una simple cuestión de moda son un medio innovador en las formas como se genera y transmite el conocimiento, motivando y dotando de significado el aprendizaje de los estudiantes.

### ***Las TIC's y su implementación en el sistema educativo ecuatoriano***

La necesidad de incorporar las TIC'S en las políticas educativas ha estado presente en diferentes acuerdos de carácter mundial, nacional y regional. Entre estos cabe destacar: Jomtien (1990), Salamanca (1994), reunión Cumbre por las Américas (2000), Cochabamba (2001) También en el informe presentado por la Comisión Internacional sobre la educación para el siglo XXI a al UNESCO, presidido por Jacques Delors denominado: la educación encierra un tesoro, se nos dice que “los sistemas educativos deben responder a los múltiples retos que le lanza la sociedad de la información, en función siempre de un enriquecimiento continuo de los conocimientos y del ejercicio de una ciudadanía adaptada a las exigencias de nuestra época”<sup>1</sup>.

Ya en el marco ecuatoriano, hay una apuesta permanente en su sistema educativo por enfrentar de manera eficaz y competitiva los desafíos que el mundo de hoy, globalmente conectado presenta a la educación. El plan decenal responde de manera muy concreta a estos desafíos a través de la propuesta de implementación y apropiación de las nuevas tecnologías de la información y la comunicación como herramientas enriquecedoras del aprendizaje por parte del estudiante, mediadoras en los procesos pedagógicos, garantes de los avances científicos y culturales que propician un desarrollo humano y la participación activa de éstos en la sociedad del conocimiento.

---

<sup>1</sup> UNESCO. La educación encierra un tesoro. (En línea). Disponible en: [http://unesco.org/education/pdf/DELORS\\_S.PDF](http://unesco.org/education/pdf/DELORS_S.PDF)(Consulta: 7oct., 2009)

La implementación de estas nuevas tecnologías de la información y la comunicación TIC'S son cada vez más notorias en el ámbito educativo y son definidas como: Herramientas computacionales e informáticas que procesan, almacenan, sintetizan, recuperan y presentan información representada de la más variada forma. Es un conjunto de herramientas, soportes y canales para el tratamiento y acceso a la información. Constituyen nuevos soportes y canales para dar forma, registrar, almacenar y difundir contenidos informacionales. Algunos ejemplos de estas tecnologías son la pizarra digital (ordenador personal más proyector multimedia), los blogs, el podcast, y, por supuesto, la web y los wikis.

Para todo tipo de aplicaciones educativas, las TIC'S son medios y no fines. Del mismo modo, la tecnología es utilizada tanto para acercar al aprendiz al mundo, como el mundo al aprendiz. Y es que se debe tener en cuenta que la finalidad de las TIC'S es generar grupos de un interés común para aprender, mejorar las experiencias de interacción entre ellos para consolidar el aprendizaje y que lo hagan con las TIC'S como medio de coordinación.<sup>2</sup>

La educación tal como es está sometida a diferentes cambios, permitiendo así el surgimiento de nuevas experiencias en todo el proceso de enseñanza-aprendizaje, estas se ven reflejadas en el hecho de la innovación pedagógica, la creación de nuevos diseños metodológicos, el romper con una serie de paradigmas tradicionales ya establecidos, entre otros. Bien se sabe que estamos ante lo que se ha denominado en la actualidad Sociedad del conocimiento, la cual se caracteriza por vivir con apertura al futuro, ya que es una sociedad del aprendizaje en continua formación, que le garantiza el contar con conocimientos y competencias actualizadas para afrontar cualquier desafío que se le presente.

Al incorporar las TIC'S se plantea un fuerte y serio reto a la realidad educativa, y el de crear un nuevo entorno educativo, en el cual el portador del conocimiento y del saber ya no solamente del docente, sino que surge de la necesidad apremiante de

---

<sup>2</sup> DEFINICIÓN DE TIC. (En línea). Disponible en: [http://diplomado.constructivista.googlepages.com/Que\\_SonLasTIC.pdf](http://diplomado.constructivista.googlepages.com/Que_SonLasTIC.pdf) (consulta: 12 de junio del 2011)

concientizar al estudiante de su propio aprendizaje (autoaprendizaje). Implementando las TIC'S en todo el proceso educativo se pasará de un modelo de enseñanza unidireccional en el cual toda la fuerza del sistema educativo recae sobre el docente, a un modelo más participativo y flexible donde el estudiante de manera directa tiene la oportunidad de construir desde diferentes ángulos y escenarios su ruta de conocimiento.

No se trata pues de que el estudiante sea un acumulador o repetidor de conocimiento sino un crítico de la información, para lo que se hace necesario que aprenda a buscar, obtener, procesar y comunicar información y convertirla en conocimiento en donde el estudiante se deberá valer de sus habilidades para iniciarse en el aprendizaje y continuar aprendiendo de manera cada vez más eficaz y autónoma, de acuerdo con sus necesidades y objetivos. Se pretende obtener unos mejores aprendizajes fortaleciendo la actividad cognitiva de los estudiantes.

Como se encuentra delineado en la XXII Semana Monográfica de la Educación<sup>3</sup> celebrada en España, con la vinculación e inserción de las nuevas tecnologías de la información y comunicación en el ámbito educativo se va perfilando un nuevo panorama caracterizado por la necesidad de una constante actualización en el conocimiento y las habilidades por parte de los estudiantes como sujetos activos de su propio proceso educativo, lo que suele denominarse aprendizaje a lo largo de la vida; se presta mayor importancia en las estrategias cognitivas sobre el de los contenidos mismos, es decir, los estudiantes deben aprender a aprender; surge un nuevo concepto de alfabetización extendido a nuevos horizontes y dado como concepto complejo y variable desde las diferentes perspectivas históricas.

En definitiva, la importancia de las TIC'S radica en su indiscutible potencial para generar propuestas atractivas y motivadoras que integren de manera efectiva al mundo de los conocimientos con la realidad que rodea a los estudiantes. Y para que

---

<sup>3</sup> XXII SEMANA MONOGRÁFICA DE LA EDUCACIÓN. Las tecnologías de la información y la comunicación (TIC) en la educación: retos y posibilidades. (En línea). Disponible en: [http://www.fundacionsantillana.com/upload/ficheros/200906/xxii\\_semana\\_monografica.pdf](http://www.fundacionsantillana.com/upload/ficheros/200906/xxii_semana_monografica.pdf) (consulta:17 julio.2011)

se de una productiva utilización de las TIC'S en el aula, las instituciones educativas deben estar capacitados para reflexionar, planificar y poner en práctica experiencias innovadoras en los procesos de enseñanza-aprendizaje, es decir, generar cambios en las estrategias utilizadas por los docentes, y en los sistemas de comunicación y distribución de los materiales de aprendizaje.

La implementación de las TIC'S en la realidad educativa puede emplearse desde diferentes posturas:

-Considerar las nuevas tecnologías como objeto de aprendizaje en si mismo. Permite que los alumnos se familiaricen con el ordenador y adquieran las competencias necesarias para hacer del mismo un instrumento útil a lo largo de los estudios, en el mundo del trabajo o en la formación continua cuando sean adultos.

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

-Pero donde las nuevas tecnologías encuentran su verdadero sitio en la enseñanza es como apoyo al aprendizaje. Las tecnologías así entendidas se hayan pedagógicamente integradas en el proceso de aprendizaje, tienen su sitio en el aula, responden a unas necesidades de formación más proactivas y son empleadas de forma cotidiana. La integración pedagógica de las tecnologías difiere de la formación en las tecnologías y se enmarca en una perspectiva de formación continua y de evolución personal y profesional como un saber aprender<sup>4</sup>

Las TIC'S, se han convertido en una herramienta que permite dinamizar el aprendizaje y mejorar la misma calidad de la enseñanza, pues siempre se está en ese proceso de

---

<sup>4</sup> GÓMEZ, José Ramón. El uso de las TIC en educación. (En línea). Disponible en: <http://boj.pntic.mec.es/jgomez46/ticedu.htm> (Consulta: 22 julio. 2011)

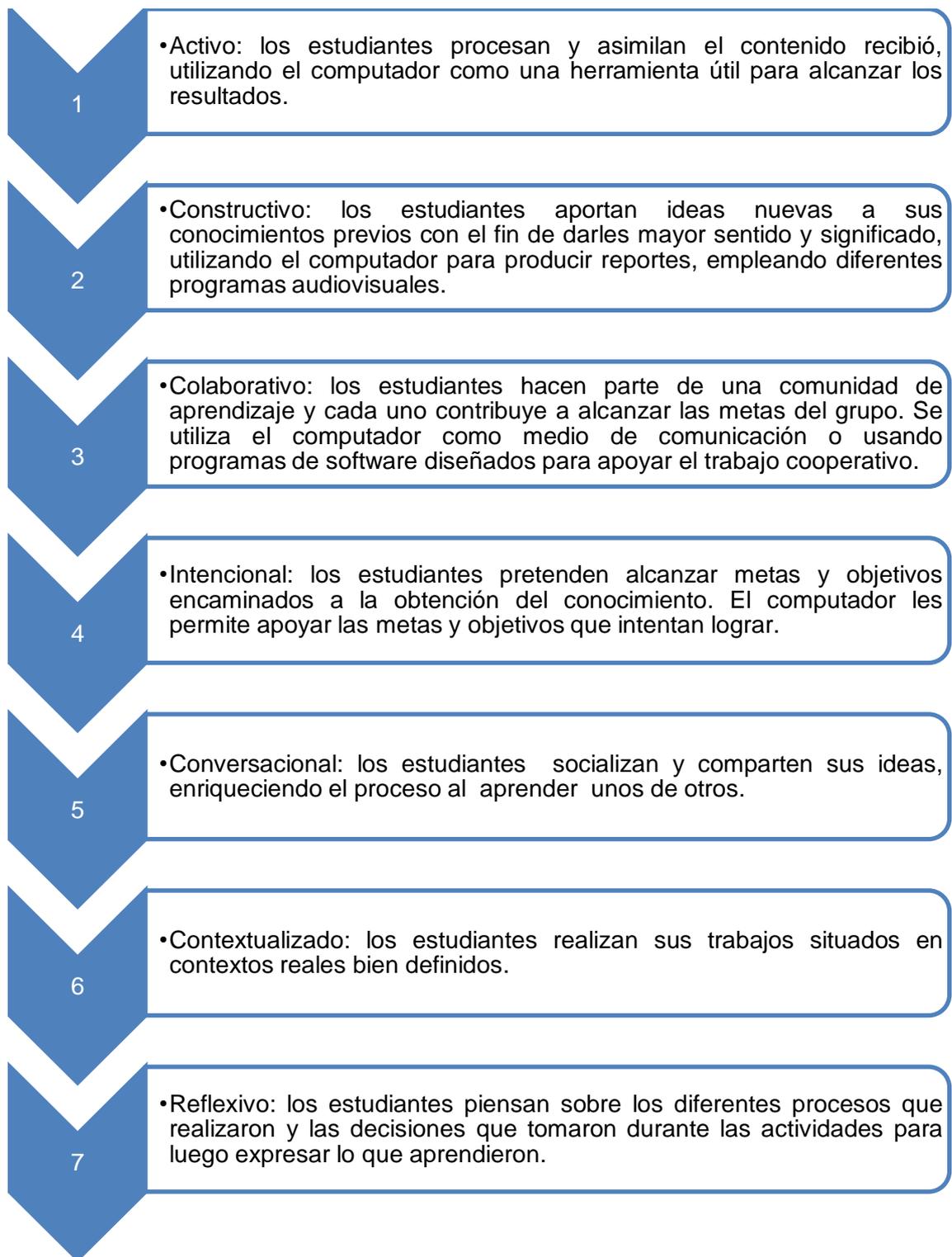
formación y educación continua. Estas no se erigen como la gran panacea y la salvación de una problemática educativa, ni mucho menos pretende ser un simple “esnobismo” o cuestión de moda, es ante todo una necesidad intrínseca del proceso de enseñanza-aprendizaje conforme a una realidad existente en la actualidad.

A partir del uso e implementación de estas, se pretende generar contextos y situaciones más favorables en donde se facilite los procesos de aprendizaje, para que realmente la enseñanza y su discurso sean enriquecidos con imágenes, audio, videos. Si al modelo de enseñanza tradicional se le agrega las TIC'S como recurso pedagógico, generará dinamismo e interactividad, lo cual implicará trabajar con estudiantes más motivados, receptivos y capacitados para afrontar los retos de la educación.

Las experiencias de enseñanza-aprendizaje a través de las tecnologías no se dan en un sitio determinado como se está acostumbrado en el sistema tradicional, sino que se abren otros espacios para el desarrollo e integración de estas.

Para construir un ambiente propicio para el aprendizaje, lo primero que se tiene que cambiar es la manera misma de concebir la dinámica de la enseñanza y el aprendizaje, es decir, romper con un esquema tradicional donde el docente habla y el estudiante copia. Será más factible que esta integración ocurra en un ambiente encaminado al aprendizaje en donde el docente actúe más como guía, facilitador y diseñador de procesos de aprendizaje en los estudiantes y en la elaboración de su propio conocimiento.

Un aporte significativo en este campo se puede encontrar en la reflexión asumida por el docente de la Escuela de Ciencias de la Información y Aprendizaje de Tecnologías en la Universidad de Missouri, David Jonassen, creador del método conocido como Entornos de Aprendizaje Constructivista (EAC), según él, este ambiente para el aprendizaje debe reunir siete características específicas que son:



Fuente: Universidad de Missouri, David Jonassen

Autor: Investigador

Con estas características señaladas queda muy en claro que el proceso de aprendizaje mediado por las TIC'S se orienta a la generación y posterior desarrollo de habilidades y capacidades que le permitan al estudiante asumir la construcción de su propio conocimiento. El énfasis radica en la manera de cómo el estudiante asimila esa serie de conocimientos y de cómo el docente, a partir de la implementación de las TIC'S enriquece su modelo de enseñanza y construye contextos o escenarios diferentes donde se garantice el aprendizaje significativo y autónomo de los estudiantes.

El sistema como tal, no puede ser considerado solamente por sus reglamentos y políticas, son más bien, como el conjunto de todos sus actores y todas las posibles formas en que conviven estos agentes. Por tal razón, el sistema no puede avanzar, si desconoce la forma en que se desarrollan los acontecimientos en los que se involucran todos los participantes.

La globalización y la incorporación de las tecnologías digitales en la mayoría de las actividades que realiza el ser humano y la multiculturalidad, son algunas razones de transformaciones que está viviendo la educación. Hoy no puede hablarse de educación en el siglo XXI sin hacer referencia a las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC'S) y las posibilidades que ofrecen a través de la comunicación mediada por ordenador y los entornos virtuales de formación. Los estudiantes están pasando de ser un agente pasivo en su aprendizaje a un agente activo, donde, a través de estas tecnologías, están rodeados de mucha información; así estos deben desarrollar capacidades para encontrar, resumir y comprender la información correcta (Amar, 2000).

Aparecen nuevos ambientes de aprendizaje que no parece que vayan a sustituir a las aulas tradicionales, pero que vienen a complementarlas y a diversificar la oferta educativa. Los avances que en el terreno de las telecomunicaciones se están dando en nuestros días, están abriendo nuevas perspectivas a los conceptos de espacio y tiempo que hasta ahora se manejaban en la enseñanza. Esta emergente sociedad de la información impulsada por un vertiginoso avance científico en un marco socioeconómico neoliberal-globalizador y sustentado por el uso generalizado de las potentes y versátiles tecnologías de la información y la comunicación conlleva cambios

que alcanzan todos los ámbitos de la actividad humana. Sus efectos se manifiestan de manera muy especial en las actividades del mundo educativo, donde todo debe ser revisado desde la razón de ser de la escuela y demás instituciones formativas, hasta la formación básica que precisamos las personas, la forma de enseñar y de aprender, las infraestructura y los medios que utilizamos para ello.

Las TIC'S están directamente relacionadas con la electrónica, la informática y las telecomunicaciones, lo cual le permite detectar, generar, modificar, reproducir, almacenar y transmitir elementos de información mediante pequeñas señales eléctricas a velocidades casi instantáneas (Graells, 2002). No cabe duda de que las tecnologías de la información y la comunicación desempeñan un papel determinante en la transformación de todos los sectores de la sociedad, y las estructuras laborales y la economía hacia un nuevo modelo de sociedad, así autores desde disciplinas de conocimiento diversas se han referido a los términos "Sociedad de la información" "Sociedad del conocimiento" "Nueva economía" "economía basada en el conocimiento" para referirse a los cambios producidos en los últimos años en concomitancia con el avance de la tecnología de la información y la comunicación.

Sociedad de la información: es aquella en la que la información y el conocimiento tiene un lugar privilegiado en la sociedad y en la cultura, de esta se desprenden apreciaciones laxas en las cuales la creación, distribución y manipulación de la información forman parte importante de las actividades culturales y económicas.

*Sociedad del conocimiento*: se refiere a la apropiación crítica y selectiva de la información protagonizada por ciudadanos que saben qué quieren, y cómo aprovechan la información, y por ende saben que pueden y deben prescindir. Para la UNESCO<sup>5</sup> el concepto pluralista de sociedad del conocimiento va más allá de la sociedad de la información ya que apunta a transformaciones sociales, culturales y económicas en apoyo al desarrollo sustentable. Los pilares de las sociedades del conocimiento son el acceso a la información para todos, la libertad de expresión y la diversidad lingüística. (Drucker, 1969).

---

<sup>5</sup> Hacia las sociedades del conocimiento UNESCO Coord. Günther Cyranek (2005)  
<http://unesdoc.unesco.org/images/00141908.s.pdf>

*Nueva economía*: término que fue acuñado a finales de los años 90 para describir la evolución económica en los Estados Unidos y otros países desarrollados de una economía basada principalmente en la fabricación y la industria, a una economía basada en el conocimiento, debido en parte a los nuevos progresos en tecnología y en parte a los nuevos progresos en tecnología y en parte a la globalización económica. (Kelly, 1999). Posee tres rasgos fundamentales: -se centra en la información y el conocimiento como bases de la producción, la productividad y la competitividad.-Es una economía global, la producción y gestión de bienes y servicios se organiza a nivel planetario.-Internet es el sistema de organización en la Nueva Economía.

*Economía basada en el conocimiento*: es un concepto de economía que ya no basa sus fuentes de producción de bienes o servicios en las materias primas y mano de obra, por el contrario, se piensa al conocimiento como la principal fuente de la dinámica económica gracias a los beneficios de las tecnologías de información y comunicación (Peitzner, 2005).

La posibilidad de incorporar diferentes tipos de tecnología en las situaciones de enseñanza y aprendizaje ha provocado reacciones diversas. Desde aquellos que suponen que su introducción va a disminuir mágicamente todas las carencias y dificultades del sistema educativo ecuatoriano hasta aquellos que “demonizan” los recursos tecnológicos, suponiendo que estos pueden afectar el vínculo entre docentes y estudiantes. La gama de voces, incluso contradictoras es amplísima. Pero han sido más las predicciones y las prevenciones que el análisis sistemático de los verdaderos efectos de la incorporación de la tecnología en el aula. Es por ello que se debe analizar críticamente las experiencias pedagógicas en la que se utilizan los nuevos soportes tecnológicos. Así, la tecnología surge como una poderosa herramienta, fértil para potenciar las situaciones de aprendizaje, la vinculación entre los docentes y el fortalecimiento de las escuelas, siempre que esté al servicio de un claro proyecto educativo. La descripción de programas informáticos que posibiliten nuevas formas de indagación científica, la formación de comunidades virtuales, la utilización de internet, deben tener un denominador común, una concepción de aprendizaje que esté basado en proyectos y en situaciones reales de los estudiantes ecuatorianos, a fin de prepararlos para el presente y futuro, para reflejar los procesos y las herramientas que se utilizan en el ámbito laboral y académico, hoy en profunda transformación. Se

adquieran las destrezas y los conocimientos complejos que los preparen para la sociedad del siglo XXI.

De todos los elementos que integran las TIC'S, sin lugar a dudas el más poderoso y revolucionario es Internet, que nos abre las puertas de una nueva era, que nos permite desarrollar nuevas actividades, muchas de ellas enriquecedoras para nuestra personalidad y forma de vida. Constituye una fuente de recursos de información y conocimientos, compartidos a escala mundial, es también la vía de comunicación que permite establecer la cooperación y colaboración entre gran número de comunidades y grupos de interés por temas específicos, distribuidos por todo el planeta.

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

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

“Las tecnologías de la Información y la Comunicación encuentran en niños y adolescentes un terreno especialmente abonado para su rápida implantación. (Xavier Bringué y Charo Sábada, 2008). Vivimos pues, en un mundo en el que niños, adolescentes y jóvenes mantienen relaciones de todo tipo a través de las pantallas. Esta nueva situación hace que surjan nuevos retos desde el punto de vista de la investigación. Uno de los principales retos, será analizar las pautas de consumo, uso y valoración de esta peculiar audiencia en lo relativo a las pantallas.

En cualquier país confluyen ciertas circunstancias que fijan de un modo u otro el consumo cultural de los medios de comunicación, y por consiguiente de pantallas. Para llegar a entender el caso de Ecuador es necesario hacer una breve aproximación a su actividad económica, a su población y a su realidad educativa. Dicho de otro modo, se trata de esbozar la influencia de estos aspectos en el consumo cultural de los niños y adolescentes ecuatorianos y, por lo tanto, en el uso que dicho público hacen de las mencionadas pantallas. En una primera aproximación a la vertiente económica de Ecuador se puede señalar que la situación actual de globalización obliga a nuestro país a insertarse por sí misma en un proceso de implementación de políticas neoliberales. Esto juntado al problema de la deuda externa han provocado la reducción en los servicios sociales, causando sufrimiento a los pobres en la sociedad, además de la privatización de empresas públicas, que están generando consecuencias impredecibles para la mayoría de ecuatorianos. Este modelo de desarrollo está polarizando a los ricos y a los pobres. Un tres por ciento de la población económicamente activa (PEA) toma el 43.7% de la producción nacional bruta, mientras el 53.8% de la PEA recibe ingresos que representan el 10.5% de la riqueza.

Niños y adolescentes se han ido enriqueciendo de los medios considerados “tradicionales” como pueden ser la televisión, la radio y las revistas, hay que añadirles nuevas tecnologías como los videojuegos, los ordenadores, internet y los teléfonos móviles. Estas tecnologías ofrecen al usuario múltiples posibilidades y, si son empleadas adecuadamente pueden reportar muchos 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. 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 tipos 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. La situación hace que el público infantil y adolescente requiera una atención especial; habitualmente nos referimos a menores de edad, personas que están bajo la protección de sus padres, en proceso de desarrollo y que precisan de una especial protección y guía. En las vidas de estos jóvenes desempeñan un papel

decisivo su entorno familiar y escolar, los dos principales ámbitos en los que se desenvuelve. Por tanto padres y educadores son un elemento clave, en múltiples facetas de la vida de niños y adolescentes y una de estas facetas es su consumo de pantallas. Este ámbito se torna complejo porque, en ocasiones, puede haber diferencias notables entre los jóvenes y sus padres o educadores, en cuanto a su uso y dominio de las TIC'S.

### ***Nativos Digitales, inmigrantes digitales:***

Un nuevo paradigma para la enseñanza y el aprendizaje en el siglo 21, los estudiantes de hoy están creciendo en un mundo digital, estos “nativos digitales” (Prensky, 2001) aprenden de maneras nuevas y diferentes, han crecido, se han desarrollado y han adquirido todo su bagaje sociocultural y cognitivo en un vínculo más que estrecho con internet y las tecnologías en general: teléfonos celulares, videojuegos, televisión, etc. Por contraposición los Inmigrantes digitales son aquellos que se han adaptado a la tecnología y hablan su idioma pero con “un cierto acento”. Estos inmigrantes son fruto de un proceso de migración digital que supone un acercamiento hacia un entorno altamente tecnificado, creado por las TIC'S. Se trata de personas entre 35 y 55 años que no son nativos digitales y han tenido que adaptarse a una sociedad cada vez más tecnificada. Entre ambas generaciones las diferencias pueden ser importantes, por ejemplo, en relación con la circulación de la información las nuevas generaciones la comparten y distribuyen, en contraposición a los inmigrantes que tienden a guardarla en secreto; y a la hora de procesar esa información unos lo hacen de manera que resulta caótica, a los ojos de quienes no son sus pares, por la velocidad, la toma precipitada de decisiones, el trabajo en simultáneo y la atención dedicada en paralelo a más de una tarea, mientras que los otros mantienen una actitud más reflexiva y trabajan por lo tanto, necesariamente más despacio.

Por lo que los educadores necesitan nuevos enfoques para que el aprendizaje sea real y relevante para los estudiantes de hoy. Marc Prensky, quien acuña el término “nativos digitales” y “los inmigrantes digitales”, presenta un modelo de asociación intuitiva pero muy innovadora y probada en el campo que suscita el siglo 21, el aprendizaje del estudiante a través de la tecnología.

Los niños y adolescentes son sujetos en desarrollo, que siempre encontrarán información sobre aquello que desean conocer, ya que, al momento de recibirla, súbitamente la comparan con sus referentes inmediatos, los cuales les indicarán la forma en que deben procesarla y manejarla, si es de utilidad, si es de verdad, etcétera, por ello se recomienda que desde temprana edad se les inculquen los conocimientos suficientes con la finalidad de que ellos puedan manifestar una respuesta crítica ante los estímulos mediáticos, después de haber formulado en juicio crítico y estén preparados psicológicamente para cualquier eventualidad además de proporcionarles la confianza y libertad de hablar con su padres sobre aquello que les inquieta, sin temor a su reacción.

“Los padres pueden alimentar los criterios de credibilidad sobre las conductas, eventos y personas que aparecen y se pueden atender en los medios. Consiguen también analizar qué fenómenos y cosas son reales o no, discutir sobre el consumo personal de los productos mediáticos, y el aprovechamiento del tiempo libre y de ocio en actividades recreativas y lúdicas necesarias para todo individuo” (Serna, 2002). 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.

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

A la hora de analizar los riesgos, los contenidos son el foco de interés para diversas investigaciones. Algunos están centrados en analizar el contenido de un determinado medio, como puede ser la programación televisiva (incluyendo publicidad). Otros están más enfocados en la imagen que se transmite en los medios acerca de los jóvenes o en los valores que transmite la publicidad dirigida a este público. Sin embargo cabe destacar por encima de otras cuestiones dos tipos de contenido que aparecen con frecuencia en la investigación: la violencia y el sexo.

En cuanto a la violencia numerosos estudios analizan su presencia en diversas pantallas. Preocupa de modo especial el efecto que la representación de la violencia

puede tener sobre los jóvenes espectadores o usuarios. No obstante a la hora de medir dicho efecto será necesario tener en consideración una serie de factores. En primer lugar la naturaleza del medio del que hablamos; en segundo lugar, habrá que tener en cuenta los contextos en los que se dé dicha violencia: no es lo mismo la violencia gratuita que aquella que viene, en cierto sentido, justificada por una determinada situación. Así, encontramos trabajos centrados en la violencia en televisión (Ellen A. Wartella N. Jennigs, 2000) o en los videojuegos, como los de (Cecilia Von Feilitzen y Ulla Carlson, 2000).

El internet se ha convertido en un elemento indispensable para la existencia de la gente en el mundo contemporáneo, y los niños no están excluidos. Debido a la disponibilidad de acceso a internet en todas partes, en las escuelas y las bibliotecas, los niños participan cada vez más en esta nueva tecnología. El internet tiene una característica “espada de doble filo” para los niños: ofrecer muchas oportunidades para el aprendizaje., beneficios significativos tales como acceso a la investigación, la socialización, entretenimiento y una herramienta de comunicación con las familias, pero también connota aspectos negativos como la violencia, la pornografía, sitios cargados de odio, el aislamiento, los depredadores y la comercialización (Red, 2003).

Hay una creciente preocupación de los educadores, psicólogos y padres de familia sobre los efectos negativos del uso del internet en el plano físico (por ejemplo, síndrome de fatiga) cognitiva ( por ejemplo, la incapacidad para discriminar entre lo real y el mundo cibernético) y el desarrollo social (por ejemplo, confusión de identidad de los niños, entre los cuales en detrimento del desarrollo social (daño a los niños, habilidades y la paciencia para llevar a cabo es necesario las relaciones sociales en el mundo real) es un esencial problema. (Marcos, 1999).

Una de las preocupaciones más graves en materia de desarrollo social de los niños, consiste en la proliferación y el fácil acceso de contenido negativo en internet, tales como la pornografía, la violencia, la incitación al odio, el juego, la sollicitación sexual, y así sucesivamente.

La sociedad se apega a la tecnología; es inevitable, debe prepararse para los cambios y las nuevas tecnologías, se convierten en causa eficiente para ello y trascienden a la

opinión pública como un valor positivo, sin que ninguna voz, divergente sea capaz de poner en entredicho las promesas miríficas en que vienen envueltas.

Los jóvenes e internet (Mariano Sánchez Martínez José Ignacio Aguaded Gómez, 2004) es el resultado de la investigación internacional llevada a cabo durante dos años por profesores e investigadores de Canadá, España, Francia, Bélgica, Suiza, Portugal e Italia, a partir del estudio previo dirigido por Jacques Piette de la Universidad de Sherbrooke en Quebec, ha servido para que los países participantes analizaran de forma global los niveles de uso y representación de internet en jóvenes de 12 a 17 años. El uso de internet es un reto para jóvenes, siendo a base de ensayos y errores como realizan su aprendizaje. Para ellos, se trata más de un medio de comunicación que les proporciona la oportunidad de relacionarse, divertirse... y que en poco tiempo, se convierte en una rutina consolidada en los usuarios más aventajados.

(Mariano Sánchez Martínez José Ignacio Aguaded Gómez, 2004). Se cuestionan acerca del papel de los profesionales de la educación en la formación de los jóvenes usuarios de internet. Desde la perspectiva de este interesante informe acerca del proyecto de investigación internacional "los jóvenes e internet" la educación tiene un papel muy importante en la capacitación para el uso de la red. Este campo nos da la oportunidad de reflexionar acerca de los usos, representaciones y apropiaciones de Internet en los jóvenes, abriendo posibles vías para otros análisis en los que se pueda profundizar en los eventos que esta tecnología depara.

Podemos encontrar algunos análisis de contenidos que buscan plasmar la realidad de un medio y de lo que a través de él se ofrece y representa. Trabajos que se centran de forma especial en la programación infantil "televisiva de España", incluida la publicidad, los autores realizan un estudio empírico y un análisis de contenidos de la programación de las distintas cadenas de ámbito nacional español. Orientan su trabajo a conocer cuestiones como si los programas son vistos por el grupo de edad al que se dirigen, si los niños ven programas destinados a adultos, el papel que juegan las figuras masculina y femenina en ellos o si hay un exceso de carga publicitaria.

También encontramos trabajos centrados en la imagen que se representa de la juventud a través de los medios (Cecilia Von Feilitzen y Ulla Carlson, 2000) o en los

valores que transmite la publicidad a los jóvenes. No obstante, si hay un tema de destacada recurrencia en la investigación reciente sobre la materia, es que tiene que ver con los riesgos que presentan las tecnologías y que son de varios tipos: de contenido, de contacto, de privacidad, comerciales y para la salud. De todos ellos, los que más han centrado la atención de los investigadores son los riesgos de contenido, con una especial referencia a la violencia y al sexo.

En cuanto a la violencia, existen numerosos estudios centrados en su presencia en distintos medios, y en su influencia sobre las conductas agresivas de este público. Cuando hablamos de violencia, resulta necesario considerar una serie de premisas antes de realizar cualquier tipo de valoración. En primer lugar, hay que tener en cuenta la naturaleza del medio con el que nos enfrentamos. No es lo mismo la violencia en la TV, de la que el menor es mero receptor pasivo, que la violencia en un videojuego, en el que el joven participa activamente y que puede tener altas dosis de realismo. Además también influirá la existencia de algún tipo de mediación (fundamentalmente familiar) en el momento de consumir violencia, que puede ayudar al joven a interpretar lo que ve de una manera adecuada. Por lo tanto, la violencia se puede dar en circunstancias muy diversas que harán que sus efectos, si es que los hay, no tengan por qué ser iguales.

En la revisión bibliográfica de (Ellen A. Wartella N. Jennigs, 2000) también se aborda la cuestión de la violencia, se trata de un repaso de la investigación de la última década del siglo XX sobre la relación de los niños con las nuevas tecnologías, en ella se abordan temas habituales como el consumo de estos medios, el desarrollo social o el aprendizaje. También se habla de contenidos violentos y agresivos en dichos medios y de las consecuencias perjudiciales que pueden tener sobre la conducta de los niños. Los autores consideran el videojuego como el medio mas potente en este aspecto, aunque también citan otros como la televisión. Además de la violencia otro aspecto que ha centrado el interés de numerosos autores a la hora de abordar los efectos de los medios, es el de los contenidos sexuales. El sexo ha estado presente de forma predominante en la televisión, aunque ahora internet es una ventana mucho más directa a un sin fin de contenidos sexuales, pederastas y pornográficos. Dada la situación descrita, es natural que exista un notable interés por conocer los efectos de estos contenidos en los jóvenes menores de edad. Aunque se ha afirmado

comúnmente que la investigación en este sentido es escasa, sí parecen entreverse algunas consecuencias.

Además de la violencia y el sexo, contenidos predominantes en la investigación, estos autores hablan de otro tipo de contenidos que pueden tener efectos nocivos sobre los jóvenes. Así en primer lugar hablan de las drogas, dentro de las que se incluye el tabaco o el alcohol, también preocupa todo lo relacionado con la alimentación y los desórdenes alimenticios (anorexia, bulimia...) directamente vinculados a los cánones de belleza que se transmiten a través de los medios de comunicación de hoy en día.

### **3.2.2. Los Riesgos que plantean las TIC'S**

De acuerdo a un estudio presentado por Elena Martín de la Universidad Autónoma de Madrid, el impacto de las TIC'S en el aprendizaje es difícil de medir en el corto plazo, especialmente porque este impacto es de naturaleza cualitativa.

Algunos de los riesgos: incrementar las brechas entre países desarrollados y subdesarrollados, y dentro de ellos, entre minorías privilegiadas y mayorías marginadas de sus oportunidades y beneficios. Institucionalizar en forma "transparente" sofisticados mecanismos de vigilancia, control social y manipulación comercial o política.

Exacerbar el individualismo y la particularización, pudiendo resultar más un elemento de la alienación que un recurso liberador.

Brecha digital: la tecnología de la información debe estar disponible para todos los sectores de la sociedad y grupos de poder, sin embargo la brecha digital en hogares y escuelas existirá a lo largo del tiempo. Esto no debemos perderlo de vista en ningún momento, ya que la realidad es que no todos los estudiantes tienen computadores o acceso al internet en sus hogares.

Brecha Generacional Tecnológica: Los estudiantes tienen más habilidades en el manejo de las herramientas de aprendizaje, y acceso a fuentes de conocimiento que

sus educadores, padres o tutores. Es necesaria la capacitación y actualización del cuerpo docente-administrativo, y la participación activa de padres y tutores.

Exceso de información: los estudiantes tienen a su disposición cantidades copiosas de información, pero no siempre la calidad de la misma es buena y su confiabilidad no es garantizada. Se debe pasar de un modelo de búsqueda de información o filtrar la información, validarla, analizarla, procesarla y crear el producto deseado para considerarla una verdadera investigación. Los educadores deben evaluar el tratamiento de la información y su asimilación y comprensión, más que el volumen y vistosidad del material presentado por el estudiante.

Facilidad para el plagio y el fraude: los alumnos tienen acceso a numerosas fuentes de trabajos, investigativos ya realizados con excelente presentación. El hecho de que un alumno entregue un trabajo que parezca o que sea excelente no significa que haya realizado una labor excelente o aprendido algo.

Alineación: el contacto con un medio donde los contenidos y fuentes dominantes de información sean ajenos a nuestro propio entorno cultural y realidad, puede contribuir al traspaso de concepciones, preferencias, mentalidad y enfoques que van en detrimento de la supervivencia de nuestra cultura, minimizando su importancia por su ausencia en el medio virtual a la percepción del individuo y limitando su habilidad para responder adecuadamente al entorno real en el que vive y contribuir a las necesidades e intereses de su sociedad y comunidad. El compartir un medio de información y comunicación dominado por unos pocos grupos puede generar una falsa sensación de democracia y pluralidad. Cuando en realidad el medio puede estar reproduciendo relaciones de dominación existentes en la sociedad.

El rezago de nuestros países en materia de tecnología, puede producir que en aras de un rápido avance en la implementación de proyectos de tecnología se adopten modelos y metodologías que son ajenos a nuestra realidad, en particular a la realidad de los estudiantes, instituciones y el entorno. (DUART, 2000)

Los posibles problemas que pueden causar el uso inadecuado de las TIC'S de acuerdo con autores como Kraut y otros, Sádaba y Bringué (2003), advierten que

pueden producir aislamiento o agudizar fenómenos como la soledad y la depresión; mientras que Gil menciona cuatro aspectos que pueden tener efectos negativos: adicción, aislamiento, contenidos perversos y violencia. Por otro lado Naval y Sádaba señalan tres efectos negativos: pérdida de la privacidad, fomento del consumo y adicción. Por su parte Castells señala la identidad en los entornos virtuales.

Uno de los principales motivos de preocupación, tanto para los educadores como para la familia, respecto a las relaciones que mantienen las y los adolescentes en las TIC'S es la posibilidad de que aparezcan comportamientos adictivos que pueden trastornar el desarrollo personal y social en las y los adolescentes. Los medios de comunicación son los primeros en enfatizar estos casos que, aunque existen, no se generalizan.

A juzgar por el volumen de las publicaciones médicas que se le consagran, la adicción a internet es un asunto serio y para alguno terrible. El riesgo está en responsabilizar con antelación a las TIC'S de una capacidad de producir adicción sin relacionarla de manera directa con la madurez personal y el carácter del usuario. En el estudio de Gil y otros se pone de manifiesto que tanto las y los adolescentes como sus familias son conscientes de que el riesgo existe. Pero también consideran que hay personas que son más propensas que otras, al igual que lo son para generar otro tipo de adicciones. Por lo cual, es recomendable hablar de su uso inadecuado e inmoderado de las TIC'S más que de una adicción generalizada. Según Adés y Lejoyeux existen dos elementos esenciales de los trastornos adictivos: la falta de control y la dependencia.

Por falta de control se entiende que la persona pierde el mando sobre la actividad y sigue con ella a pesar de las consecuencias negativas que supone (aislamiento, problemas de salud, pérdida de amigos y amigas)

Mientras se habla de dependencia se puede hacer referencia sobre un deseo moderado o sobre una obsesión intensa, debido a la cual se puede llegar a la abstinencia si no se practica, esto va asociado en la falta de interés por otro tipo de actividades que anteriormente parecían placenteras. Se puede decir que lo que define la conducta adictiva no es la frecuencia con que ésta se realiza, sino que la pérdida de control de la persona, así como el establecimiento de una relación de dependencia.

En el caso de las TIC'S, la presencia de publicidad dirigida a los adolescentes se realiza de forma más implícita que los medios convencionales, aunque su existencia y efectividad no se puede negar. Es fácil acceder a este segmento de la población a través del teléfono móvil, páginas web, correos electrónicos, etc. Esta situación ha revelado la existencia de dos problemas: la posibilidad de las empresas de violar, a través de la comunicación comercial, el derecho a la privacidad; y la aparición de prácticas publicitarias engañosas.

A través de las TIC'S se dan juegos de rol, que permiten la construcción de la identidad como base de la interacción online de las y los adolescentes. Estos también pueden inventar roles en la vida real que no tienen gracias al anonimato que ofrecen las TIC'S. No obstante, puede conducir a los jóvenes a tener vidas paralelas, una en online y otra en offline, al construir distintas identidades que tal vez en algunos casos puede tener efectos perjudiciales.

La doble personalidad en muchos casos convierte a los jóvenes en adictos a las TIC'S como medio de comunicación y conocimiento lo hacen de diferentes perfiles sociales, no todos llegan a aprovechar estas ventajas de enseñanza o si algunos lo hacen pues también desarrollan paralelamente personalidades imaginarias, viven en la utopía de dar a conocer algo que viven en la imaginación, cuando diferentes impresiones a quienes interactúan con lo imaginario o irreal.

Abandono de la lectura/escritura: dado que las TIC'S son una fuente de información donde podemos hábilmente encontrar lo que buscamos, y además de poder redactar texto sin necesidad de preocuparnos por la ortografía y otros detalles gramaticales, con estas ventajas dejamos de lado lo que mejor aprendimos desde pequeños. La lectura de un libro o la escritura de un texto cada vez son menos utilizados por profesionales de diferentes áreas, este efecto está abarcando todo tipo de redacciones, llegando a usarlo incluso desde el teléfono móvil y más aun simplemente dictando un texto donde ya tenemos un intérprete electrónico que hace todo el trabajo.

Este hecho lleva a que ya desde las últimas generaciones de estudiantes se les inculca la cultura informática, ahora ya vemos laboratorios computacionales con conexión a Internet en muchos establecimiento educativos, lo que causa que desde

temprana edad los estudiantes estén capacitados con las tecnologías de comunicación, dejando de lado la tradicional manera de escribir a puño y letra como también leer un buen libro o una revista.

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

#### ***Enfocados al aprendizaje***

La inquietud que se aborda con respecto al uso de las TIC'S desde el aprendizaje, precisa la necesidad de reconocer la efectividad en la aparición y renovación de la información, teniendo en cuenta que los entornos digitales, transforman los sistemas de memoria, los modos de transmisión y las experiencias de percepción para imaginar nuevas lógicas y razonamientos.

Con el uso de las tecnologías digitales en procesos de comunicación, deviene culturalmente el concepto de ciberespacio: desplazamiento de los modelos de realidad que propone un conjunto de coordenadas en donde la experiencia no está dirigida por una sola lógica y en donde están en juego en múltiples cartografías, la construcción y el uso de la información. En esta perspectiva se articulan interacciones que disuelven socialmente los conocidos sistemas de ordenamiento comunitario, la confluencia ordenadora del diálogo y se abren espacios para confrontar la noción de unidad como comunidad de sentido en múltiples lógicas, en donde la alteridad juega la misma importancia que la identidad y la discusión genera movimientos para comprender la participación en nuevas racionalidades sociales, "El hecho...de que las memorias dinámicas, estén objetivadas en los documentos digitales o programas disponibles sobre la red...hace que puedan ser compartidas entre un gran número de individuos y acrecentar, por lo tanto, el potencial de inteligencia colectiva de los grupos humanos".<sup>6</sup> El uso de las TIC'S genera entonces, un ambiente de participaciones que en palabras de Pierre Levy, -Inteligencia colectiva- articulan entornos sociales que validan y dan sentido al conocimiento que un grupo humano considera necesario para la vida; es

---

<sup>6</sup>LÉVY, Pierre. Cibercultura: La cultura de la sociedad digital. Barcelona: Anthropos Editorial. 2007.p.133

decir, se disuelve el concepto de significación epistemológica de un instrumento de conocimiento.

Para generar lecturas de modos de aprendizaje en la experiencia del ciberespacio, es necesario transitar cartografías que combinan modelos de efectividad en la información. La noción de colectividad que articula inteligencia, tiene sus modos de expresión en imágenes que generan acciones de inferencia y abducción. De manera crítica se precisa la construcción de plataformas que asuman estrategias de formación, en las cuales se vinculan experiencias del mundo que cuestionan el papel inductivo del aprendizaje.

El fenómeno contemporáneo de la Web introduce cambios en el registro social de la comunicación. Por lo tanto obliga a generar nuevas reflexiones sobre el potencial de la educación para transformar la sociedad. La aparición y disolución contante de espacios Web confronta el sentido de espacios de colaboración, la dimensión organizacional de saberes en diferentes comunidades y la carga cultural que genera la distribución de información en soportes de amplio contenido. La unidad de sentido se fragmenta constantemente y la comunicación debe preguntarse por su cometido social cuando la interferencia de la transmisión se da en: comunidades fotográficas que comparten expresiones pero no informaciones con comunidades musicales, cuando la reflexión enciclopédica compite con los wikis, cuando la optimización de sistemas administrados de contenidos, debe articular el sentido de usuario y cuando la clasificación que jerarquiza conocimientos debe ceder importancia a interrogantes para reordenar según múltiples unidades de sentido. Esto sólo por mencionar algunas estrategias de ordenamiento social de la información que ya nos entregan indicios de la ampliación del registro de la comunicación y por lo tanto del sentido de la educación.

Con estas posibilidades, la transacción del conocimiento, las diferentes metodologías de aplicación en el uso de tecnologías, el flujo frenético de la información, cambian los datos que confluyen en la educación y la formación.

La individualidad que el ciberespacio vincula, permite personalizar la información compartida, almacenada y distribuida, aquí el usuario tiene la opción de transitar más ampliamente por la información y recorrer sus múltiples sentidos en propuestas que

vinculan la interactividad, los hipertextos, los sistemas multimediales y las simulaciones, procesos que activan el tránsito del conocimiento y modifican los modos de percepción.

### ***Trabajo colaborativo***

La propuesta de las TIC'S implementada en la educación enriquece contextos de participación colaborativa, donde el uso de información proveniente de soportes audiovisuales, textuales, fotográficos, permiten ser usados para interactuar cooperativamente en discusiones, comunidades de interés, consumidores a través de: wikis, contenidos que abordan conceptos e ideas individuales creados para la Web que permiten ser modificados o ampliados colectivamente. Blogs, espacios web que permiten ordenar de forma personal y cronológica imágenes, videos, textos y sonidos en la red, incluso generando espacios de diálogo a través de comentarios, encuestas y enlaces que vinculan discusiones a comunidades semejantes. Comunidades fotográficas, páginas Web que alojan masivamente imágenes nombradas para ser comentadas, etiquetadas y compartidas por otros usuarios y miembros de la comunidad, como es el caso de Flickr. Comunidades audiovisuales, páginas Web que administran videos que pueden ser comentados y compartidos de manera individual y colectiva. Como ejemplo están las plataformas Youtube, Dailymotion, entre otras.

Las posibilidades que estas herramientas amplían en los procesos de participación comunitaria, permiten vincular tecnológicamente diferentes puntos geográficos a la red, poner en diálogo varios usuarios con intereses comunes, actuar de manera recíproca en la búsqueda del propio aprendizaje. El trabajo colaborativo supone una ruptura con el concepto tradicional de la enseñanza, éste busca concretar experiencias de cambio de escenario, disposición de los materiales en la representación del tiempo y el espacio y cuestionar indirectamente los ritmos y canales de comunicación, porque requiere del uso de objetos digitales que almacenados en grandes bancos de información, configuran el soporte de contenido pedagógico digital.

El trabajo colaborativo se define en la participación colectiva de grupos de trabajo que en torno a un interés común, por lo general normativo dialogan sobre: condiciones de

las acciones a ejecutar, beneficio de conocimiento colectivo, intercambio de información para complementar conocimientos y saberes necesarios en las partes. Las estructuras de flujo de trabajo colaborativo, permite construir procesos cíclicos del saber, es decir, que una inquietud o un interrogante planteado en un campo puede generar desarrollos conceptuales en su intercambio y sin embargo retornar como inquietud o como interrogante en otro grupo o en otro campo del conocimiento. En consecuencia, producto de las discusiones y de las intervenciones, se generan espacios de reflexión que pueden llegar a constituirse en objetos digitales de conocimiento, debido a la capacidad de memoria que el ordenador posee para guardar las temáticas de discusión, los cuales pueden ser reutilizados para apoyar o continuar el trabajo colaborativo como antecedente o para alimentar bancos de respuestas.

El desarrollo que ha tenido el proceso de trabajo colaborativo ha llevado a la implementación de estructuras de participación, que hoy con gran éxito incorpora en toda su diversidad de manifestaciones el portafolio de la Web. En cada uno de ellos subyace una modalidad diferente de construcción colectiva del conocimiento en donde comunidades alrededor de intereses comerciales, académicos, políticos, científicos, artísticos y hasta de temas banales, se concentran de manera significativa en soportes tecnológicos que dinamizan la comunicación entre grupos de interés, para generar finalmente colectivos de opinión y escritura en campos donde se generan representaciones del conocimiento que no dependen necesariamente del respaldo del libro.

La Revolución Educativa propone transformar el sistema educativo ecuatoriano en cuanto a magnitud y pertinencia mediante estrategias que amplíen la cobertura con criterios de equidad, para mejorar la calidad del sistema educativo y aumenten la eficiencia y productividad del sector.

El uso de las Nuevas Tecnologías de Información y Comunicaciones (NTIC'S) en la educación es un pasaporte para acceder y hacer posible la sociedad del conocimiento en un mundo globalmente conectado. Mediante la generación de espacios virtuales, las nuevas tecnologías de la información, articuladas a la educación, facilitan la integración de diversos grupos culturales y expanden sus desarrollos y adelantos en las diversas áreas del conocimiento.

Las nuevas tecnologías permiten favorecer el desarrollo de algunas destrezas y habilidades, difíciles de lograr con los medios tradicionales. En concreto, aquellas habilidades que permiten buscar, seleccionar, organizar y manejar nueva información; la autonomía en el proceso de aprender; actitudes necesarias para un buen aprendizaje como el autoconcepto y la autoestima, la motivación interna, la disposición a aceptar y comprender múltiples puntos de vista; el respeto por el otro y sus opiniones, etc.

Con el uso de las TIC en los procesos de aula, se elevan los niveles de apropiación del conocimiento por parte de docentes y estudiantes, pues estas herramientas traen elementos muy atractivos que motivan y retan a las personas a conseguir más información en la red. Los alumnos están muy motivados al utilizar los recursos y la motivación (el querer) es uno de los motores de aprendizaje, ya que incita a la actividad y al pensamiento. Por otro lado, la motivación hace que los estudiantes dediquen más tiempo a trabajar y, por tanto, es probable que aprenda más.

Surge, de esta manera, el concepto de Redes de Aprendizaje, que se torna estratégico para materializar la integración de diversos grupos culturales, tal y como lo expresa la siguiente cita:

“En suma, las redes de aprendizaje son grupos de personas que usan redes para aprender de forma conjunta, en el lugar, el momento y al ritmo que les resulte más oportuno y apropiado para su tarea. El uso de redes informáticas en la educación (...) introduce nuevas opciones para transformar las relaciones y los resultados de la enseñanza y el aprendizaje. El uso de estas redes está generando reacciones entusiastas por parte de los educadores y alumnos, que descubren que las tecnologías de redes pueden mejorar las formas tradicionales de enseñanza y aprendizaje así como inaugurar oportunidades novedosas para la comunicación, la colaboración y la producción de conocimientos”<sup>7</sup>.

---

<sup>7</sup> HARASIM, Linda et al. Redes de aprendizaje. Guía para la enseñanza y el aprendizaje en red. Barcelona: Gedisa, 2000. p. 24

Se puede proponer la idea de que las redes de aprendizaje son un acto de participación, ya que siempre el ser humano ha generado comunidades que acumulan y comparten su aprendizaje colectivo en prácticas comunitarias donde realmente el conocimiento no solamente es entendido como una construcción social e histórica, sino eminentemente participativa e interactiva. Esto quiere decir que no solo nace de los grupos sino sobre todo del intercambio y participación interactiva de los grupos de aprendizaje, que no siempre es un mismo marco espacial y temporal:

“...Gracias a la red los estudiantes aprenden sobre otras culturas, estilos de vida y perspectivas y cuál era su lugar dentro de la comunidad global. (...) Aprovechan las nuevas redes de comunicación para incorporar foros de discusión y proyectos relacionados con acontecimientos presentes, investigación y actividades científicas, problemas medioambientales y cuestiones sociales, políticas, económicas y culturales”<sup>8</sup>

El beneficio principal de las redes de aprendizaje en la educación se fundamenta en la cooperación interactiva como pilar central de proceso de aprendizaje. La responsabilidad compartida es un elemento clave, ya que todos los miembros de la comunidad son partícipes en el proceso de aprendizaje como acto participativo. El conocimiento se entiende como dinámicamente construido y generado:

“El aprendizaje activo es una de las principales ventajas de las redes de aprendizaje. La “asistencia” a una red de aprendizaje permite y al mismo tiempo requiere la aportación activa...la participación activa...es un compromiso social y cognitivo. La participación se basa en hacer aportaciones, responder a los compañeros y compartir ideas...La participación activa refuerza el aprendizaje. Poner por escrito ideas o información requiere un esfuerzo intelectual y generalmente ayuda a la comprensión y a la retención. (...) Hacer comentarios requiere que el alumno de forma coherente a sus ideas y reflexiones...La interacción activa el procesamiento intelectual y la reflexión sobre la idea.”<sup>9</sup>

---

<sup>8</sup> Ibíd., p. 29

<sup>9</sup> Ibíd., p. 50

El aprendizaje activo va de la mano del aprendizaje colaborativo, el cual es una de las mayores ventajas de las redes de aprendizaje.

“Los alumnos de redes de aprendizaje no solamente son responsables de su propia educación sino también de ayudar a la de los demás. Tienen que: -Leer y responder a comentarios de compañeros y no solamente prestar atención a lo que dice el profesor.-Concentrarse en las cuestiones que aparecen. Cuando se lee algo, pensar: “¿Qué sé yo de este tema? “ “¿Qué pienso de se punto de vista?” Luego tomar apuntes sobre la cuestión, buscar información adicional relevante si es necesario y escribir la respuesta. –Considerar todos los mensajes que se reciben como estímulos posibles para contribuir a una conversación. Relacionar conceptos de las lecturas o ejemplos de la experiencia práctica para ilustrar o apoyar ideas.

Una de las ventajas principales de las redes de aprendizaje es la oportunidad que ofrecen a los estudiantes para trabajar de forma conjunta. El aprendizaje en colaboración significa que los alumnos están expuestos a una amplia gama de puntos de vista y que los miembros del grupo pueden suplementar la perspectiva de uno señalando omisiones o errores lógicos.”<sup>10</sup>

Otra ventaja es el desarrollo de habilidades de búsqueda y selección de información. El gran volumen de información disponible en bibliotecas, páginas, artículos, entre otros, y sobre todo Internet, exige la puesta en práctica de técnicas que ayuden a la localización de la información que se necesita y a su valoración:

“El uso de servicios en red, bases de datos (comerciales y no comerciales) y bibliotecas para acceder a la información sobre materias concretas es un recurso muy valioso dentro de las redes de aprendizaje. El alumno lleva a cabo una búsqueda en red sobre una cuestión determinada, accede a la información y la guarda en un archivo para usarla más tarde. El acceso a bases de datos es importante para complementar las bibliotecas de información y materiales disponibles (...) Internet proporciona

---

<sup>10</sup> Ibíd. p. 322

millares de bases de datos de libre acceso que los estudiantes pueden usar para acceder a información sobre un área en particular.”<sup>11</sup>

Hay otro aspecto, más genérico, y tiene que ver con un cambio sustancial en los roles que juegan alumno y profesor en el proceso. El alumno se vuelve gestor de su propio aprendizaje, el profesor se convierte en facilitador, colaborador y orientador del proceso. Un cambio de esta naturaleza en el ambiente de aprendizaje es estructural, afecta notablemente el clima escolar y posibilita formas de trabajo probadas, que favorecen la construcción de conocimiento y la práctica de habilidades y destrezas deseables. Pero, a la vez, esta esperanza es al que más depende de una inserción de las tecnologías en el ambiente de aprendizaje con sentido pedagógico; y parece ser que el mayor peligro para que esto suceda está en la asimilación de los nuevos medios a prácticas pedagógicas tradicionales.

En la acción, el maestro es un movilizador de procesos y debe buscar recursos y apoyos variados, de tal forma que se vuelvan dinámicos los procesos de aprendizaje; es en ese quehacer donde se generan nuevas inquietudes. La pregunta esencial es cómo retar permanentemente a los estudiantes en este proceso.

También se logra una mayor comunicación entre profesores y alumnos. Los canales de comunicación que proporciona Internet (correo electrónico, foros, chat...) facilitan el contacto entre los alumnos y con los profesores. De esta manera es más fácil preguntar dudas en el momento en que surgen, compartir ideas, intercambiar recursos, debatir.

Pensar informáticamente supone operaciones mentales distintas y por lo tanto una propuesta pedagógica específica. No se puede pensar que el poder de la tecnología por sí solo va a conseguir que los viejos procesos funcionen mejor. Su uso debe servir para que las organizaciones sean capaces de romper los viejos moldes y creen nuevas formas de trabajo y funcionamiento. El programa debe ser cómo usar las tecnologías para hacer las cosas que todavía no podemos hacer y no sólo como poder usarlas para mejorar aquellas que ya hacemos.

---

<sup>11</sup> *Ibíd.* p. 57

Podemos hablar de que las TIC'S pueden suponer un salto mayor si se explotan sus potencialidades de forma más profunda, imaginativa y coherente, de acuerdo con las posibilidades que permiten. Posibilidades de crear entornos multimedia de comunicación, utilizar entornos de comunicación sincrónicos y asincrónicos y poder de esta forma superar las limitaciones espacio temporales que la comunicación presencial introduce, deslocalizar la información de los contextos cercanos, facilitar que los alumnos se conviertan en constructores de información, construir entornos no lineales sino hipertextuales de información donde el estudiante en función de sus intereses construya su recorrido, propiciar la interactividad entre los usuarios del sistema, actualizar de forma inmediata la información o favorecer la creación de entornos colaborativos para el aprendizaje.

(Graells, Comunicación educativa y nuevas tecnologías, 2002) Por su parte sintetiza en los siguientes datos lo que pueden considerarse ventajas:

- Acceso a mucha información: proporciona direcciones a muchas búsquedas de todo tipo: lúdica, noticias, formativas, profesionales, etc.
- Fuente de recursos educativos: de todo tipo (unidades didácticas, ejercicios interactivos, información) además resulta fácil la captura de los textos y los elementos multimedia que pueden utilizarse para la realización de múltiples trabajos.
- Acceso a canales de comunicación e intercambio: algunas páginas web permiten acceder a chats y foros diversos que pueden tener interés formativo para las distintas asignaturas.
- Interés, motivación: la variedad y riqueza de la información disponible en Internet, la navegación libre por sus páginas, su carácter multimedia...son factores que resultan motivadores para los estudiantes.
- Interacción continua: actividad intelectual, los estudiantes están permanentemente activos al navegar por Internet buscando información y mantienen un alto grado de implicación en el trabajo.

- Desarrollo de la Iniciativa: la libertad de movimientos al buscar, consultar y seleccionar información en Internet propicia el desarrollo de su disposición.
- Alto grado de interdisciplinariedad; las tareas educativas realizadas a partir de la búsqueda y consulta de información permiten obtener un alto grado de interdisciplinariedad debido a la gran cantidad y variedad de información disponible y a su fácil acceso a través de los enlaces hipertextuales y buscadores.
- Actividades cooperativas: el uso de Internet como fuente de información propicia el trabajo en grupo y el cultivo de actitudes sociales, el intercambio de ideas, la cooperación y el desarrollo de la personalidad.

Las TIC'S dinamizan cambios que involucran al conjunto de la vida social a escala planetaria. Sin embargo, más allá de los promisorios discursos que interpelan a hombres y mujeres del globo como "consumidores y usuarios de un mundo tecnológico, la integración de las TIC'S en los distintos países, regiones geográficas y grupos sociales no se da de manera uniforme. Los procesos de inserción resultan complejos, muchas veces duales y no alcanzan a toda la población por igual. Es necesario reconocer por un lado, que la expansión de los medios masivos y las tecnologías digitales potencian la producción, circulación, almacenamiento y recepción de mensajes diversos a gran distancia y escala. Pero, por otro, al motorizar desigualdades en el acceso de la información y al conocimiento, agrandan las diferencias económicas, sociales y culturales existentes. La llamada "brecha digital" es dinámica e involucra aspectos vinculados a la inequidad en el acceso a infraestructura soportes o conectividad en las posibilidades de interacción y en las potencialidades de apropiación significativa por parte de los usuarios.

Las TIC'S intervienen tanto en la producción de bienes y servicios como en los procesos de socialización. Su importancia reside en el poder para mediar en la formación de opiniones, valores, expectativas sociales, modos de sentir, pensar y actuar sobre el mundo. Así en una sociedad donde los grupos sociales se encuentran cada vez más fragmentados las tecnologías de la información y la comunicación son canales de circulación de representaciones e ideas en torno a las cuales la población

segmentada puede encontrar puntos de contacto y conexión. Desde esta perspectiva, las TIC tienen una función cultural central: construir el conocimiento que los sujetos tienen sobre la sociedad que habitan. Pero se trata de una construcción selectiva atravesada por la saturación de información, por un lado, y por otro, por la presencia de los medios masivos de comunicación con concentración en la producción de contenidos y una fuerte impronta de la lógica de mercado.

“El salto tecnológico que permite digitalizar la información y que alienta la hipótesis de que en los últimos treinta años se está produciendo una revolución informacional, se sustenta a la vez en el proyecto de la convergencia de soportes, lógicas industriales, culturas organizacionales, mercados y reglamentaciones de las principales industrias relacionadas con la producción, tratamiento, procesamiento a almacenamiento y distribución de información. La convergencia es uno de los principales conceptos que merecen esclarecerse por tratarse de una suma de procesos que afectan la médula de la sociedad de información” (Becerra, 2003)

De esta manera, “el salto tecnológico” es un medio que nos introduce a la globalización, manteniéndonos con contacto con el mundo entero, conociendo otras culturas, socializando con distintas personas, compartiendo experiencias, eliminando barreras espacio-temporales, simplificando el trabajo de muchas personas, por la velocidad como llega la información a un determinado punto sin necesidad de estar en un lugar físico como lo hacen hoy en día las universidades. Transforman sustancialmente formas y tiempos de interacción entre docentes y estudiantes, que puede tener lugar tanto de forma sincrónica como asincrónica. Este hecho favorece e incrementa los flujos de información y la colaboración entre ellos más allá de los límites físicos y académicos de la universidad a la que pertenecen.

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

Para empezar, quienes somos responsables de la educación, la información y la capacitación; debemos familiarizarnos con los usos que niños, niñas y adolescentes hacen las TIC'S, dialogan con ellos sobre estas modalidades y hacerles saber las posibles consecuencias. El rol de orientación, protección y cuidado de los adultos es

primordial para garantizar su derecho a no sufrir violencia de ningún tipo. Esto debe complementarse con otro tipo de estrategias que incluyan: filtros que impidan el acceso a contenidos no deseados en las computadoras, ubicación de la máquina en un lugar transitado y consensuar con los chicos y las chicas la pautas de uso responsable. Además de exigir la implementación de políticas públicas de prevención y de sanción de nuevos delitos que utilizan las TIC'S como medios. ¿Y los medios? También están interpellando en esta tarea, a través, de su responsabilidad de informar a la población sobre los riesgos presentes en la interacción con las pantallas, pero sin alarmismos ni estigmatizaciones de los más jóvenes. Poniendo el foco en la prevención y el cuidado de las víctimas y denunciando a los que cometen delitos a través de estas tecnologías, pero también remarcando los usos creativos y positivos que les dan las nuevas generaciones a los recursos tecnológicos, comprendiendo la lógica de uso de las TIC'S que ellos manejan.

Crear condiciones necesarias para la confianza en el uso de los medios electrónicos a través de medidas para garantizar la seguridad de los sistemas, los datos, las comunicaciones y los servicios electrónicos, que permitan el ejercicio del derecho y el cumplimiento de deberes a través de estos medios, fundamentando la confianza en que los sistemas de información prestarán sus servicios y custodiarán la información de acuerdo con sus especificaciones funcionales, sin interrupciones o modificaciones fuera de control y sin que la información puede llegar al conocimiento de personas no autorizadas.

Establecimiento de parámetros y procesos de evaluación para otorgar a empresas e instituciones un sello de calidad por su especial respeto y protección hacia los menores en el ámbito de las tecnologías.

Promoción de iniciativas de todo tipo que supongan una mayor protección del menor frente a contenidos ilícitos, abusos o conductas delictivas en su utilización de las TIC.

- Acciones formativas en colegios.
- Creación de materiales didácticos.
- Organización de reuniones y sesiones de capacitación.
- Cursos presenciales y online para formadores, padres, voluntarios.

- **Hotline:** su objetivo es facilitar un canal de denuncia telefónico o vía web para reportar contenidos ilegales, principalmente pornografía, abusos sexuales, incitación a la violencia, racismo, actitudes antisociales, mobbing y otros tipos de abusos a través de la tecnología.

Hepline; su objetivo consiste en poner a disposición de padres, docentes, etc., un canal de comunicación en el que se pueda obtener asesoramiento y consultar temas relacionados con los menores y los peligros que se derivan de la utilización de las TIC'S.

Impulsar el desarrollo de una acción social y cultura relevante y transformadora, enfocada a facilitar el acceso al conocimiento desde una gestión innovadora, integrada y global para mejorar la vida de las personas.

La educación en valores, los comportamientos y la prevención por parte de los padres, tutores, toman un valor crucial para proteger a los menores y adolescentes en el entorno de las TIC'S. Todo ello se llevará a cabo evitando caer en las prohibiciones y/o actitudes restrictivas, ya que, actualmente el acceso a los medios tecnológicos es prácticamente ilimitado para nuestros jóvenes.

***Uso seguro y responsable de las TIC'S, el rol de los adultos y las instituciones sociales:***

La sociedad de Conocimiento que presenciamos, implica nuevas formas de educación, de comportamiento, de relaciones y de desarrollo humano. Ésta demanda cambios en los sistemas educativos de forma que estos se tornen más flexibles y accesibles, menos costosos y a los que han de poderse incorporar los ciudadanos en cualquier momento de su vida.

La promoción del uso responsable de las TIC'S es un compromiso de los diversos actores involucrados en hacer efectivos los derechos de niños, niñas y adolescentes en el mundo "real" así como en el virtual. El estado es el primer garante de estos derechos y también les corresponde asumir un papel inexcusable a las familias, a la

escuela, a las organizaciones de la sociedad civil y a las empresas, especialmente a las del sector tecnológico, y a los medios de comunicación también.

La prevención debe darse en varios niveles y que los adultos tenemos el desafío de “favorecer” la formación de jóvenes críticos, con conciencia de lo que está bien y lo que está mal, de lo que significa la tolerancia, el respeto, la noción de privacidad para que también los intercambios mediados por tecnologías quedan enmarcadas en estos aprendizajes. (Romero, 2003)

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

Varios programas encaminados a regular el uso de los medios y nuevas tecnologías de la información y comunicación, pretenden que la tecnología se use como una herramienta para generar ambientes de aprendizaje más lúdicos y más colaborativos, que motiven a los estudiantes a concebir el aprendizaje más allá del aula de clase e incentiven su interés y curiosidad por la investigación (D.C., 2005). La meta es lograr que el estudiante sienta la necesidad del conocimiento y que éste tenga mayor correspondencia con su vida práctica, para que el aprendizaje sea realmente significativo. Crear condiciones necesarias para la confianza en el uso de los medios electrónicos, a través de medidas para garantizar la seguridad de los sistemas, los datos, las comunicaciones y los servicios electrónicos, que permita el ejercicio de derecho y el cumplimiento de deberes a través de estos medios fundamentando la confianza en que los sistemas de información prestarán sus servicios y custodiarán la información de acuerdo con sus especificaciones funcionales, sin interrupciones o modificaciones fuera de control y sin que la información pueda llegar a conocimiento de personas no autorizadas.

Necesidad de reflexionar, revisar y reestructurar los paradigmas que hasta la fecha no han servido para entender a nuestro entorno social y educativo, pues definitivamente hemos entrado en un nuevo contexto paradigmático que transforma en muchos casos de manera radical la forma de ser, actuar y pensar de las persona, teniendo como consecuencia también otros el rechazo al cambio motivado por la incomprensión, incertidumbre y desconocimiento de estas TIC'S.

El proyecto del Ministerio de Educación Nacional, en el marco de la Revolución Educativa 2002-2006, desarrolló el Programa Nacional de Medios y Nuevas Tecnologías de la Información y la Comunicación de Colombia y que representa un modelo a seguir en nuestro país para investigar tres grandes componentes: Nuevas tecnologías, Televisión, Bibliotecas y libros. El primer componente busca generalizar el uso de la tecnología y la Internet en las escuelas con el fin de impactar los aprendizajes de los estudiantes.

El segundo componente del proyecto es el que se basa en uso de la televisión en la educación. Se pretende convertir la televisión en instrumento para mejorar la calidad de la educación y en herramienta para desarrollar las competencias de los niños y jóvenes.

El tercer componente, tiene como propósito el fomento de la lectura y el uso de libros y las bibliotecas para el desarrollo de competencias. Se ha trabajado con el Ministerio de Cultura en el Plan Nacional de Lectura y Bibliotecas, y con Fundalectura y el Centro Regional para el Fomento del Libro y la Lectura en América Latina y el Caribe.

Dado que nuestro interés es brindar elementos para regulación de las TIC'S es necesario desglosar las líneas de acción del primer componente del programa en mención, llamado Nuevas Tecnologías.

### ***Mejoramiento de la infraestructura tecnológica***

Tiene como propósito fortalecer la infraestructura con la dotación de computadores y la conectividad en las instituciones educativas, en especial de las que están ubicadas en las regiones más apartadas del país. Esto se logra gracias al trabajo conjunto de los Ministerio de Educación y comunicaciones.

### ***Desarrollo de contenidos de calidad***

Este segundo eje trabaja sobre dos líneas de acción: el fomento de actividades generación de conocimiento y divulgación de experiencias significativas; donde es

posible generar conocimientos y compartir herramientas y contenidos educativos con actores de la comunidad educativa a nivel nacional e internacional.

Disponer de herramientas como la biblioteca digital, la videoteca y distintos software educativos; los maestros cuentan con instrumentos para planear sus clases, con un espacio sin barreras de tiempo para dar a conocer sus proyectos pedagógicos y con una vitrina de formación para acceder a cursos gratuitos. Los estudiantes pueden encontrar ayudas en línea para hacer sus tareas o los trabajos de la universidad y colaborar en proyectos sobre diversos temas con estudiantes del país y de Latinoamérica.

Destinar un escritorio especial para los rectores donde, entre otras herramientas, pueden tener acceso a elementos de apoyo para realizar planes de mejoramiento en las instituciones y analizar los resultados de las pruebas de evaluación de calidad, igualmente, se debe abrir un espacio destinado a los investigadores, donde dispondrán de bases de datos actualizadas y reseñas de documentos y estudios de interés. Para los padres de familia, se debe crear consultorios de orientación para apoyar a sus hijos y acompañarlos a mejorar el uso de las tecnologías.

Buscar la capacitación y formación de los docentes; la promoción del Observatorio de Tecnologías de la Información y la Comunicación en educación; y la expansión y continuidad de las Academias Regionales de Tecnologías de Información y Comunicación, las cuales permitirán a los docentes de educación básica fortalecer sus conocimientos y habilidades pedagógicas para incorporar las TIC en la prácticas de aula.

Más medios: proyecto de innovación en educación y medios de comunicación.

La existencia de la infraestructura actual en el colegio permite que los estudiantes y maestros utilicen los medios informáticos como herramientas superando expectativas, por ello se pasó de usar las TIC'S solo como una herramienta en el aula, a integrar el currículo al uso y enseñanza de los medios de comunicación.

Los medios de comunicación como herramientas pedagógicas son elementos promotores de aprendizajes significativos y de estimulación de procesos en las

diferentes áreas del desarrollo; desempeñan un rol importante en la socialización del individuo a lo largo de su vida y facilitan algunos aspectos en el desarrollo del lenguaje.

La crítica de medios cumple en este sentido un papel importante en el reconocimiento de los roles sociales en donde el maestro no puede abstraerse de su condición de medio en la producción de valores y visiones del mundo. Pensar en la comunicación y el desarrollo de las competencias desde el uso de los medios, enriquece las posibilidades educativas y obliga a pensar la escuela desde ángulos más flexibles, abiertos y articulados a las dinámicas sociales, una tarea que no es nada fácil, especialmente si se tiene una visión objetiva de las instituciones, donde existen carencias de diversas índoles, que pueden representar obstáculos frente a este objetivo: “no obstante, las dificultades pueden ser a la vez motivo para que todos aquellos maestros y maestras investigadores comprometidos con su labor pedagógica y social, se atrevan a asumir el reto”. (Gómez, 1988)

### ***La enseñanza y el aprendizaje en el futuro***

No hay duda de que los niños y adolescentes tienen un acercamiento menos prejuicioso y que se vinculan con las nuevas tecnologías con mayor soltura. El punto nodal, como en todo proceso educativo, es entender qué valor le puede agregar la escuela a esta relación, es decir, que puede aportar a quienes en muchos casos, de hecho, ya utilizan estos recursos. “Cada día queda más claro que no es el manejo de los recursos lo que la escuela debe enseñar sino su utilización inteligente” (Dede, 2000). Lo importante no es enseñar a usar Internet, entendiendo esta como enseñar a navegar, sino para qué consultar en Internet, cuándo, para hacer qué cosas que no podríamos hacer de otro modo. En definitiva, se trata de ampliar el marco de las posibles experiencias de aprendizaje.

Si hacemos un buen uso de la tecnología ¿Cuál será el desempeño “típico” que podemos esperar de parte de los alumnos?

Para que la innovación tenga éxito, es imprescindible elevar nuestro punto de mira y emplear mejores medios de evaluar el progreso alcanzado. La innovación educativa a

gran escala nunca será fácil, pero puede hacerse menos difícil si vamos más allá de nuestros supuestos implícitos acerca del aprendizaje, la tecnología, la igualdad, la escolaridad y la sociedad. Si hay un equilibrio con la inversión en currículos, evaluaciones y docentes idóneos, dentro y fuera de la escuela, podremos preparar bien a los niños para los tremendos desafíos del siglo XXI.

¿De qué manera la tecnología educacional puede fomentar la igualdad en vez de aumentar las diferencias existentes, entre “ricos y “pobres”?

Es cierto que los nuevos medios de comunicación, como la televisión por cable, están bajando de precio, y que en casi todas las casas hay juegos de video, televisores y videograbadoras, ¿pero no es indudable que los ricos siempre van a tener más y mejores equipos que los pobres, lo que desvirtúa las ventajas del aprendizaje con tecnología y aumenta la desigualdad? Desde una perspectiva histórica las tecnologías informáticas innovadoras al principio agrandan las desigualdades existentes, porque el acceso inicial a las ventajas comparativas que brindan está restringido a los pocos que pueden afrontar su elevado costo. Pero a medida que los nuevos medios van madurando bajan de precio y son ampliamente adoptados, el efecto final de la tecnología de información es hacer más igualitaria a la sociedad.

Por ejemplo, el mundo del servicio telefónico universal es más igualitario de lo que era e mundo de los mensajes y las oficinas de telégrafos. El desafío para las políticas educativas actuales es reducir al mínimo el período en el que se agranda la brecha entre ricos y pobres, de modo que los nuevos medios tengan rápidamente un uso maduro y un acceso universal que promuevan una mayor igualdad.

En la actualidad, casi todos los intentos de la sociedad por reducir las desigualdades que podrían crear las nuevas tecnologías educativas, se centran en el acceso y el uso práctico de esos medios. En algunas escuelas se hacen esfuerzos adicionales para aumentar la cantidad de computadoras y sistemas de comunicación disponibles. También se imparten clases especiales a los docentes y alumnos de las escuelas pobres, para asegurar de que sepan emplear herramientas de información tales como los buscadores de web. A fin de compensar la mayor cantidad de medios tecnológicos presentes en los hogares de las zonas prósperas, muchos piensan que la mejor

estrategia es proporcionarles tecnología adicional a los docentes y alumnos de las áreas de bajo nivel socioeconómico, para “nivelar la carga” (Coley, Cradler y Engel, 1997).

Fomentar la igualdad, implica brindar las mismas posibilidades: adecuar las tecnologías de información para posibilitar que los individuos con necesidades especiales alcancen sus objetivos.

Es imprescindible trabajar cooperativamente con las poblaciones carenciadas para elaborar contenidos y servicios adecuados a sus necesidades y destinados a promover sus intereses. De otra manera mejorar el acceso y el uso práctico de los medios no bastará para lograr el avance de todos los alumnos que es esencialmente para la prosperidad del país en el siglo XXI.

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

La incorporación de las TIC'S al interior de los espacios familiares genera diversos cambios en las formas de organización que éstas históricamente han presentado. Las dinámicas familiares presentan características diferenciadas de las que hasta hace cuantas décadas atrás eran consideradas propias del ámbito familiar en nuestra cultura.

Las TIC'S han generado cambios positivos en las relaciones intrafamiliares, uniendo a los miembros e incluyendo contactos con miembros no presentes en la estructura inmediata de la familia, también se reconoce el carácter marginal de las TIC'S, específicamente Internet, en la realidad familiar que inducirá a pensar en un efecto no muy significativo en nuestra realidad sociocultural.

El ingreso de las TIC'S en las familias ha provocado diversos cambios en las pautas de interacción de sus miembros, su presencia ha tenido la cualidad de ser incesante e hiperpresente, lo cual trae consigo nuevos fenómenos psicológicos y relacionales, que genere cambios en los roles familiares, estructuras jerárquicas, espacios de comunicación, procesos de identificación y socialización. (Palacios, 2001).

La excesiva cantidad de tiempo invertido en la utilización de las TIC'S por parte de los miembros familiares, sumado a la falta de diálogos críticos en torno a los contenidos mediáticos y a la incapacidad de los padres y miembros familiares en general en torno a l tema de los usos y restricciones de las TIC'S han contribuido a hacer de las familias espacios vulnerables a la influencia disgregadora de estas tecnologías.

Los miembros de las familias han amoldado sus comportamientos a la presencia física y psicológica de las TIC'S, lo cual ha decantado en procesos de individualización que se oponen a las dinámicas relacionales que implican un mayor contacto y una mayor riqueza afectiva.

La falta de información que aún tienen muchos padres a la hora de enfrentarse a las nuevas tecnologías. Los riesgos de Internet, el teléfono móvil, las videoconsolas y otras TIC son incuestionables, pero no son mayores que los que existen en el mundo real, más bien al contrario. El problema es que ante ellos los padres a menudo se sienten desarmados e impotentes, incapaces de controlar unas herramientas que sus hijos, "nativos digitales", suelen manejar con mucha más destreza que sus progenitores. Por eso debemos destacar los múltiples beneficios que tiene, por una parte, el uso de las TIC (bien empleadas) para la vida familiar, y también la idoneidad de utilizarlas en el hogar, que es para los menores el medio de iniciación que mayores garantías ofrece para aprender un uso seguro de las mismas.

Los padres quienes deben enseñar a sus hijos a navegar con sentido crítico, distinguiendo la información rigurosa de la carente de fundamento o directamente malintencionada: como ocurre en las publicaciones impresas del quiosco o la librería. Para facilitar esta labor una recomendación muy útil es la de situar el ordenador en un espacio común, accesible a todos los miembros de la familia, por ejemplo el salón, donde los padres puedan enseñar a los pequeños cómo navegar y saciar su curiosidad con su control y supervisión; cuando sean más mayores y estén entrenados en un uso seguro de este medio, podrán tenerlo en su propia habitación. De esta manera no hay impedimento para que toda la familia se beneficie del acceso a la cultura más democrática y universal que haya existido nunca, sin olvidar las posibilidades de ocio familiar que conlleva: juntos pueden buscar información para

realizar viajes o actividades de todo tipo, estimular sus aficiones e inquietudes, y esto será sin duda un motivo de debate y comunicación entre sus miembros.

Las videoconsolas están ocupando en muchos hogares el papel de los tradicionales juegos de mesa a la hora de disfrutar de ocio compartido, y no es desdeñable el estímulo que suponen a determinadas aptitudes, como la rapidez en la toma de decisiones y la creatividad. Todo depende de los juegos que se elijan y el uso que se les dé. Es tarea de los padres transmitir a sus hijos el valor de la amistad y la importancia del trato personal, así como promover en ellos las habilidades sociales que ello requiere. Y en este contexto el chat es otra herramienta más que contribuye a fomentar la comunicación con los amigos que ya se conocen en persona.

Las redes sociales de Internet son en la actualidad uno de los medios más activos de relación interpersonal. Gracias a ellas podemos encontrar personas que compartan nuestras mismas aficiones e inquietudes por minoritarias que éstas sean, con lo que ello supone de enriquecimiento personal. Existen ya redes de este tipo pensadas para las familias que pueden ser muy útiles para comentar con otros padres problemas comunes, recomendar páginas web educativas y lúdicas de todo tipo, y facilitar la comunicación entre chicos de la misma edad de una forma segura. Sin olvidar la posibilidad de compartir fotos y vídeos familiares.

Si usamos el ordenador o la TV de “cibercanguros”<sup>12</sup> para entretener durante horas a los niños, no está justificado quejarse cuando crezcan porque se pasen la vida frente a la pantalla. Pero con un uso racional, las TIC sólo pueden reportar grandes ventajas y, afortunadamente, cada vez son más las herramientas de ayuda a los padres en esta tarea: páginas web dedicadas al uso seguro de las TIC, software y hardware de filtrado para navegadores y correo electrónico, buscadores específicos para niños... En vez de temer al “lobo feroz”, más vale informarse y disfrutar en familia de sus beneficios.

---

<sup>12</sup> Manuel Mellado González, Las TIC'S y el futuro de nuestro hijos e hijas (2007) Marbella.

### **3.3.3. Alfabetización en las TIC's (Iniciativa sobre media literacy)**

No basta con asentar la tecnología, primero se requiere implementar los procesos de alfabetización digital de manera efectiva conforme a la situación de cada institución, especialmente aquellos de alta vulnerabilidad social.

Una segunda función es la provisión de infraestructura y conectividad. Asegurando que los colegios tengan un equipamiento moderno y de buena calidad, esto incluye de instalaciones, una mejor provisión de banda ancha con un sistema que permita la mayor estabilidad del sistema.

Una tercera es la formación de docentes para desarrollar la propia alfabetización digital y la de sus alumnos. Los educadores deben ser formados permanentemente en las nuevas tecnologías, porque avanza rápidamente y deben estar a la altura del proceso, donde los alumnos están incluso más adelantados que ellos.

Una cuarta es el acompañamiento de los procesos pedagógicos con integración de TIC'S al interior de los colegios. Requiere la asesoría de de equipos interdisciplinarios y con capacitación especializada para levantar los procesos alfabetización digital cuando entran en crisis de gestión, calidad y crecimiento.

Una quinta función es la capacitación a la población en general, especialmente aquellos menos afortunados, que no han tenido la oportunidad de nacer y crecer en las TIC'S, por lo cual necesitan de aprender a integrar en su día a día el uso de estas herramientas.

No basta con proveer de TIC'S, ahora el desafío es incentivar el uso de estas, comprometer al profesorado a que le den un uso pedagógico a dicha tecnología que la sienta como un apoyo a su labor y no un obstáculo, de lo contrario esa tecnología terminará en un rincón de alguna bodega deteriorándose con el tiempo, como ya ocurre en más de un establecimiento a nivel cantonal, provincial y nacional.

Sin duda el estado debe seguir involucrándose más, no basta con proveer si no que también deberá crear las condiciones y las facilidades para que los distintos sujetos se capaciten y se comprometan con su uso.

Integrar las TIC'S en los planes de estudios, enseñar como darle un uso pedagógico, es decir, como usar el computador, la pizarra interactiva, el proyector y en la sala de clases y principalmente como pueden plasmar sus contenidos y qué contenidos con dichas tecnologías, técnicas de enseñanza para captar el interés del alumnado, etc.

### ***Iniciativa sobre media literacy***

Alfabetización mediática y digital que comparta con la educación en general unos claros objetivos de mejora personal y transformación social y a través ciudadanía crítica, y una alfabetización en medios donde prime la educación sobre la enseñanza.

El concepto "media literacy", a veces presentado como sinónimo de "digital literacy", aparece ahora como término contenedor. Existe un consenso generalizado sobre la necesidad de un significativo cambio en educación que contemple las nuevas demandas de la sociedad digital, lo que favorece el interés y aumenta las expectativas de los participantes. (Gutierrez, 1997).

La alfabetización mediática es la capacidad de filtrar y analizar los mensajes que informan, entretienen y nos venden a nosotros todos los días. La capacidad de acceder, analizar, evaluar y crear medios de comunicación en una variedad de forma. Un enfoque del siglo 21 para la educación que proporciona un marco para acceder y analizar creando mensajes en una variedad de formas. Se trata de ayudar a los estudiantes a ser competentes, críticos; leer y escribir en todas las formas de los medios de comunicación, para que la inspección de la interpretación de lo que ven o escuchan en lugar hacer una buena crítica, los controle.

Desarrollar un conjunto más amplio de la alfabetización que nos ayuda a comprender tanto los mensajes que recibimos, utilizar eficazmente estas herramientas para diseñar y distribuir nuestros propios mensajes.

Sevillano y Bartolomé proponen que la educación en medios de comunicación se desarrolla desde los siguientes principios:

- Necesidad social de formar receptores activos y críticos.

- Desarrollar las diversas etapas de producción de los mensajes y las prácticas discursivos sociales.
- Encaminar la enseñanza y aprendizaje en contextos de actualidad.
- Convencer del papel que ejercen los medios de comunicación en transformación de la sociedad.
- Desde posturas críticas y flexibles descifrar los elementos formales y materiales de los mensajes.
- Valorar la experiencia personal en la producción y emisión de mensajes.
- Reconocer y trabajar influencias de medios: verificar como de los medios parten efectos en el ámbito de los sentimientos, de las bromas, entretenimiento, miedo, en el ámbito de los comportamientos: conflictos, huelgas, guerras, en el ámbito del pensamiento-ideologías: opinión.
- Comprender, diferenciar, valorar los mensajes y programas de los medios, elaborando proyectos y unidades didácticas con: distintos sistemas, de símbolos: imagen-texto.
- Elección y uso de ofertas mediales ateniéndose a alternativas diferenciados en las actividades: entretenimiento, juego, aprender y formarse, solución de problemas, toma de decisiones, información política y cultural.
- Análisis y crítica de la significación de los medios y sus influencias en el marco de una pedagogía medial orientada a la acción que abarca los aspectos situacionales, de necesidades, experiencias y desarrollo.
- Las actividades con medios, llevan hacia impulsos innovadores en contenidos y organización escolar, se puede lograr globalizar actividades, desarrollar aprendizajes cooperativos, adecuar la vida escolar a los intereses de los jóvenes y a fin de cuentas la escuela a la sociedad.

## 4. METODOLOGÍA

### 4.1. DISEÑO DE LA INVESTIGACIÓN

El tipo de investigación a aplicar es la Descriptiva, la cual según Deobold B. Van Dalen y William J. Meyer, manifiestan: “El objetivo de la investigación descriptiva consiste en llegar a conocer las situaciones, costumbres y actitudes predominantes a través de la descripción exacta de las actividades, objetos, procesos y personas. Su meta no se limita a la recolección de datos, sino a la predicción e identificación de las relaciones que existen entre dos o más variables”, es decir, permite describir los datos recolectados y de esta forma establecer un análisis detallado del tema investigado para la contribución de una mejor sociedad.

Los pasos a desarrollar en el proceso de investigación son los siguientes:

- La formulación del problema, el cual incluye:
  - Realizar una investigación descriptiva de ese tema.
- La identificación de factores importantes:
  - Los factores que forman parte del problema, es decir, aquellos que lo describen.
  - Los factores que identifican aspectos relevantes de la realidad.
  - Los factores que buscan una explicación al comportamiento de esa realidad.
- Los factores importantes serán el resultado de una investigación descriptiva-explicativa y provienen de la realización de los cuestionarios en el lugar de los hechos con los siguientes procesos:
  - Describir el fenómeno que consiste en suponer que el curso de los acontecimientos continuará en el futuro, convirtiéndose en las reglas que se utilizarán para llegar a una nueva conclusión.
  - Explicar el fenómeno, es decir, lo que está sucediendo en la actualidad con los niños y jóvenes frente al uso de las TIC's.
  - Predecir el fenómeno que consiste en conocer el grado de uso de las tecnologías de la información y de la comunicación entre los niños y jóvenes.

- Recopilación de la información: Consiste en la búsqueda de los datos que permitirán conocer la situación familiar, las pautas de consumo, los riesgos y oportunidades de las TIC's, aspectos de regulación para lo cual se lo hará directamente en el colegio Sagrado Corazón de Jesús y las escuelas Ángel de la Guarda y Mundo Feliz.
- Tabular los datos: Los resultados de la investigación se expresarán mediante porcentajes que previamente han sido tabulados y se muestran en forma de tablas estadísticas, de tal manera que se puedan extraer un análisis.
- Conclusión del tema: A partir de toda la información recopilada en el transcurso de la investigación, se crea una opinión de los detalles importantes, en la cual se encuentra el punto de vista y los detalles de la investigación; para finalmente efectuar recomendaciones.

#### **4.2. PARTICIPANTES DE LA INVESTIGACIÓN**

Los participantes que colaboraron para la realización de esta investigación se encuentran ubicados en la ciudad de Tulcán y son:

Centro Infantil particular "Mundo Feliz", ubicado en la ciudadela del Maestro, Víctor Manuel Peñaherrera y Chimborazo, con un estrato social predominante medio-alto.

- Directora Lic. Estela Caicedo, responsable de la dirección del centro y la cual dio su consentimiento para el ingreso en esta institución.
- Profesora Lic. Mónica Fuel, persona encargada de la preparación y motivación de los niños para la realización del cuestionario.
- Estudiantes del segundo año de educación básica primaria, conformado por quince niños: siete son mujeres y ocho son varones.



Lic. Estela Caicedo  
Directora Centro Infantil Mundo Feliz



Lic. Estela Caicedo – Luz Dary Vásquez  
Entrega de Carta de Ingreso



Lic. Mónica Fiel – Luz Dary Vásquez  
Preparación previa al cuestionario en el  
aula



Niños segundo año de educación básica  
primaria

Centro Infantil particular “Ángel de la Guarda”, ubicado en las calles Manabí y Amazonas, cuyo estrato social predominante es el medio-alto.

- Director Lic. Ramiro Robles, encargado de velar por el desempeño eficiente de la institución y el cual dio su consentimiento para poder realizar la investigación.
- Profesora Lic. Mónica Villa, persona encargada de la preparación preliminar del alumnado para la posterior aplicación del cuestionario.
- Estudiantes del séptimo año de educación básica, grupo de dieciocho alumnos, conformados por diez jóvenes y ocho señoritas.



Centro Infantil Ángel de la Guarda  
Puerta de Ingreso



Lic. María Elena Mera – Luz Dary Vásquez  
Entrega de Carta de Ingreso



Adolescentes séptimo año de  
educación básica primaria en el aula



Adolescentes séptimo año de educación  
básica primaria en la sala de informática

Colegio Fiscomisional Sagrado Corazón de Jesús, ubicado en las calles Boyacá y Olmedo, basado en principios religiosos con estrato predominante medio-bajo.

- Rectora Hna. Inés Fustillos Toapanta, encargada del manejo institucional y responsable del acceso al mismo.
- Inspector de disciplina Lic. Wilson Benavidez, responsable de la designación del curso y horario de aplicación de los instrumentos investigativos.
- Estudiantes del primer año del bachillerato, grupo conformado por veinte y seis adolescentes, de los cuales 7 son jóvenes y 19 son señoritas.



Colegio Municipal Artesanal Primero de Mayo, ubicado en las calles Rafael Arellano y la Junín, basado en el trabajo artesanal de corte y confección de ropa con estrato predominante medio-bajo, en el cual participaron un grupo de 10 señoritas con muestra aleatoria y en edades comprendidas de 12 a 18 años.

### 4.3. TÉCNICAS E INSTRUMENTOS INVESTIGACIÓN

#### 4.3.1. Técnicas

Observación directa, por medio de la cual se adquirió la información referente al uso y manipulación de las TIC's por parte de los niños y jóvenes de la

población en mención, y así tener una mejor visión del uso que estos efectúan en pos o en contra de su desarrollo.

Encuesta, la cual permite obtener información de un grupo de alumnos mediante el uso de formularios preparados con anterioridad y fáciles de responder (se utiliza para ello preguntas abiertas y cerradas), lo cual facilitó la obtención de datos referentes al uso de las tecnologías de la información y de la comunicación.

#### **4.3.2. Instrumentos**

- Entrevista a los Directores de los Centros Educativos, con la finalidad de solicitar la colaboración participativa de las instituciones así como indicar los propósitos y alcance de la investigación, los objetivos a lograr y los resultados a obtener; además de asegurar el anonimato de los participantes. Para conseguir este fin se presentó a los directores la carta proporcionada por la Dirección de la Escuela de Ciencias de la Educación, resaltando de ante mano el propósito de la investigación así como es el conseguir el compromiso mutuo en la entrega de los resultados finales para una adecuada toma de decisiones respecto a la realidad que viven los niños y jóvenes en el uso de las tecnologías.
- Cuestionario para niños de 6 a 9 años del segundo año de educación básica, para conocer el verdadero uso de las TIC's y la interrelación que éstos tienen con las mismas, conocer la situación familiar, las pautas de consumo, el equipamiento, los riesgos y oportunidades y aspectos de regulación de los alumnos de la escuela en mención. Es así que el primer paso en la consecución de los resultados fue la presentación inicial, puesto que esta era la primera imagen que se llevarían los niños y en la cual con un saludo cordial se fundamentó la confianza en los infantes; luego se aclaró cada una de las dudas en preguntas que para ellos resultaba complejas empezando claro está con la guía de las primeras preguntas para el posterior desarrollo individual. Se prestó más interés a estos niños porque estaban un poco temerosos de realizar el cuestionario, pero se les explicó que sus respuestas eran importantes porque determinaban el éxito de la investigación.

- Cuestionario para niños y jóvenes de 10 a 18 años del séptimo año de educación básica y primero de bachillerato estudiantes para conocer a mayor profundidad el uso y la valoración de las nuevas tecnologías, su impacto en el ámbito educativo y familiar para lo cual se dio a conocer el objetivo de la investigación y una pequeña introducción del cuestionario, luego se aclaró cada una de las dudas en preguntas que para ellos resultaba complejas, cabe recalcar que el cuestionario encajó dentro de su forma de pensar respecto a las tecnologías.
- Cuestionario dirigido a niños y adolescentes, elaborado por el ILFAM con la finalidad de conocer el ambiente familiar, sus valores y principios que a la postre tienen una incidencia en el mal o buen uso de las TIC's.

#### **4.4. RECURSOS**

##### **4.4.1. Humanos**

Dentro del recurso humano intervino la investigadora Luz Dary Vásquez Restrepo.

##### **4.4.2. Institucionales**

Las instituciones participantes en las cuales se realizó la investigación fueron:

- Centro Particular Infantil Mundo Feliz.
- Centro Particular Infantil Ángel de la Guarda.
- Colegio Sagrado Corazón de Jesús.



Lic. Estela Caicedo  
Mundo Feliz

Instalaciones Ángel de la  
Guarda

Instalaciones Sagrado  
Corazón de Jesús

#### 4.4.3. Materiales

Los materiales utilizados fueron: fotocopias, papel, anillados y encuadernados, computador, fotografías, memoria flash y esferos.

#### 4.4.4. Económicos

|              |               |
|--------------|---------------|
| Internet     | 30,00         |
| Movilización | 30,00         |
| Estadía      | 30,00         |
| Alimentación | 20,00         |
| <b>TOTAL</b> | <b>110,00</b> |

#### **4.5. PROCEDIMIENTO**

Para la realización de la presente investigación se inició con la búsqueda de las instituciones educativas comprendidas en el tramo urbano de la ciudad de Tulcán sector centro norte ya que es ahí donde existe la mayor concentración de escuelas y colegios, además la selección de éste sector se da debido a la cercanía existente a la residencia del investigador, otro factor es las referencias generales de las instituciones educativas ya que se adaptaban al perfil del proyecto.

Posteriormente se buscó el contacto con los directores de cada institución seleccionada para solicitar el permiso correspondiente con la carta enviada por la Dirección de la Escuela de Ciencias de la Educación General de la Universidad Técnica Particular de Loja en la que se les indicó el objetivo de la visita y el trabajo a efectuar. Para ello se realizó una breve explicación de los propósitos y el alcance de la investigación, las características de la institución auspiciante, la seriedad como investigadora y finalmente el compromiso de entregar un reporte final con los resultados obtenidos para que los directivos puedan tomar las correspondientes medidas con relación al buen uso de las TIC's. A continuación se realizó la entrevista con el Inspector y el Profesor de la clase para ubicar el paralelo en el que se trabajó, solicitando el listado de estudiantes y se determinó el día y la hora de la aplicación de los cuestionarios a los niños y jóvenes; lo que sirvió para planear una adecuada aplicación de los cuestionarios.

Finalmente se acudió a los diferentes establecimientos en las fechas y horas acordadas para la aplicación de los cuestionarios, los instrumentos de investigación fueron manejados con total responsabilidad y ética profesional lo que implicó una positiva aceptación por parte de los participantes.

La revisión bibliográfica se llevó a cabo en la biblioteca Luis Ángel Arango de la ciudad de Ipiales (Nariño-Colombia), en la biblioteca de la Universidad Bolivariana y la Universidad de Antioquia en la ciudad de Medellín (Colombia), cabe anotar la cordialidad de estas instituciones y la colaboración para esta investigación. Con los datos recolectados posteriormente se realizó el análisis de resultados y con ello la presentación del informe final.

## 5. INTERPRETACIÓN, ANÁLISIS Y DISCUSIÓN DE RESULTADOS

### 5.1. CARACTERIZACIÓN SOCIODEMOGRÁFICA

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

**TABLA 1: Información general del niño (P1, P2, P3, P4, P5)**

| Número de estudiantes | P1             | P2             | P3                             | P4  | P5   |
|-----------------------|----------------|----------------|--------------------------------|---|--|
|                       | CURSO          | EDAD           | SEXO                           | CON QUIENES VIVES                         | ACTIVIDADES DESPUES DE CENAR   |
| 15                    | 2º de Primaria | 6 años o menos | M = 8 (53%)<br><br>F = 7 (47%) | Padre = 31%<br>Madre = 31%<br>Otros = 38% | Leer y estudiar = 33%<br>Hablar con la familia = 27%<br>Irme a mi habitación = 33%<br>Navegar = 7% |

Fuente: Cuestionario para niños de 6-9 años

Autor: Investigador

Del total de 15 encuestados del segundo año de educación básica primaria tienen casi en su totalidad una edad de 6 años o menos que representa el 93,33% y apenas el 6,67% supera la misma y pertenecen a una escuela privada de la ciudad de Tulcán, el 38% viven con otros familiares y la diferencia lo hacen con sus padres, de los cuales el 33% se dedica a leer-estudiar e irse a su habitación después de cenar, un 27% habla con su familia y apenas el 7% navega en internet; por lo que se deduce que en esta ciudad la escuela particular es de difícil aceptación y su acceso es condicionado por el aspecto económico y también por el “tradicionalismo” de su gente, que envían a sus hijos a la escuela de su costumbre y por rutina; aunque denota que son pocas las personas que pueden acceder a la misma por los costos que ello demanda y por la gratuidad de la educación ofrecida en las escuelas públicas del país implementada en el presente Gobierno, subsanando en algo las privaciones del hogar.

**TABLA 2: Uso de las TIC´s en menores (P6, P8, P9,P13)**

| 2º PRIMARIA                  |    |        |    |        |       |        |
|------------------------------|----|--------|----|--------|-------|--------|
| Opción                       | SI |        | NO |        | Otras |        |
|                              | f  | %      | f  | %      | f     | %      |
| P6. Tienes ordenador         | 12 | 80,00% | 3  | 20,00% |       |        |
| P8. Hay conexión Internet    | 8  | 53,33% | 7  | 46,67% |       |        |
| P9. Suelas utilizar internet | 9  | 60,00% | 6  | 40,00% |       |        |
| P13. Utilizas Celular        | 9  | 60,00% | 1  | 6,67%  | 5     | 33,33% |

Fuente: Cuestionario para niños de 6-9 años

Autor: Investigador

De la población encuestada el 80% posee ordenador, de los cuales el 53,33% tiene conexión a la red de redes (Internet), pero esto no es impedimento para aquellos que no lo poseen, es así que el 60% lo aplica desde su hogar u otro, finalmente el 60% hace uso de su propio celular y el 33,33% lo usa de otras personas; lo que permite deducir que la proporción de uso de las TIC´s está en continuo crecimiento entre los menores permitiéndoles desarrollar varios aspectos psicomotrices que han beneficiado la motivación hacia la investigación y a una interacción sociocultural importante; también ha permitido que la telefonía móvil represente un medio de comunicación familiar como medio de enlace entre las partes generando un ambiente familiar más óptimo. A pesar de que las TIC´s poseen las ventajas en mención el abuso de las mismas forman parte de muchos aspectos negativos como la distracción en clases, el proporcionar información no debida a terceros, aislamiento social y posibles efectos nocivos para la salud.

**TABLA 3: Lugar y compañía para el uso TIC en menores (P11, P12)**

| <b>2º PRIMARIA</b>        |                                 |          |                      |          |
|---------------------------|---------------------------------|----------|----------------------|----------|
| <b>Opción</b>             | <b>¿En dónde usas Internet?</b> |          | <b>¿En compañía?</b> |          |
|                           | <b>f</b>                        | <b>%</b> | <b>f</b>             | <b>%</b> |
| P11. Hogar                | 9                               | 81,82%   |                      |          |
| P11. Casa Amigo           | 1                               | 9,09%    |                      |          |
| P11. Casa de Familiar     | 1                               | 9,09%    |                      |          |
| P12. Solo                 |                                 |          | 6                    | 54,55%   |
| P12. Con otros familiares |                                 |          | 2                    | 18,18%   |
| P12. Hermanos             |                                 |          | 1                    | 9,09%    |
| P12. Amigos               |                                 |          | 1                    | 9,09%    |
| P12. Mamá                 |                                 |          | 1                    | 9,09%    |

Fuente: Cuestionario para niños de 6-9 años

Autor: Investigador

El 81,82% hace uso del Internet desde su propio hogar, el 9,09% desde la casa de un amigo y el restante 9,09% en la casa de un familiar; para ello existe una clara preferencia por utilizarlo de manera solitaria en un 54,55%, con otros familiares el 18,18%, hermanos, amigos y madre en un porcentaje del 9,09%; lo que hace concluir que en el caso de estos niños la falta de una adecuada atención por parte de los padres (que muchas veces están trabajando fuera de casa todo el día) les deja aún más vía libre para acceder sin control al Internet, ya que está disponible en su hogar y es preocupante porque un niño que navega en la red debe ser supervisado estrechamente por un adulto responsable, un control adecuado y el apoyo de algún sistema de inspección parental, por lo que el involucramiento de toda la sociedad permitirá lograr el objetivo de compartir Internet y, ser sensatos en sus usos y aplicaciones.

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

**TABLA 4: Información general del adolescente (P1, P2, P3, P4, P7)**

| Número de estudiantes | P1             | P2            | P3                          | P4  | P7  |
|-----------------------|----------------|---------------|-----------------------------|---|---|
|                       | CURSO          | EDAD          | SEXO                        | ¿CON QUIÉN VIVES?                         | ACTIVIDADES DESPUÉS DE CENAR  |
| 18                    | 7º de Primaria | 11 años o más | M = 10 (56%)<br>F = 8 (44%) | Padre = 28%<br>Madre = 34%<br>Otros = 38% | Leer y estudiar = 6%<br>Hablar con la familia = 6%<br>Irme a mi habitación = 50%<br>Navegar = 38% |

Fuente: Cuestionario para adolescentes de 10-14 años

Autor: Investigador

En su gran mayoría con un 83.33% de los encuestados se encuentran en una edad de 11 años y el 16.67% tienen 12 años; lo que hace que la diferencia de edad de solo un año no sea impedimento para que compartan experiencias y deberes. Un 56% son del sexo masculino, siendo el 44% del sexo femenino lo que hace que esté un poco más equilibrado el compartir juegos en tiempos libres, el 50% de ellos después de cenar se va a su habitación, el 6% se dedica a estudiar, leer y hablar con la familia, y el 38% navega en internet; deduciendo que el grupo encuentra una mayor atracción al uso y manipulación de las TIC's ya que es una generación autónoma, autodidacta, multitarea, creativa y precoz que aprovechan al máximo las pantallas para comunicarse, conocer, compartir y divertirse, y al pertenecer a un escuela particular poseen una variedad tecnológica a su disposición ya que viven en ciberhogares bien equipados tecnológicamente hablando.

**TABLA 5: Contexto familiar del adolescente (P5, P6)**

| Opción                                     | Si |        | No |        |
|--|----|--------|----|--------|
|  | f  | %      | f  | %      |
| P5-6. Trabaja tu padre-madre               | 17 | 94,44% | 1  | 5,56%  |
| P5-6. Estudios superiores padre-madre      | 9  | 50,00% | 9  | 50,00% |
| P5-6. Trabajo Técnico u Oficio padre-madre | 7  | 38,89% | 11 | 61,11% |

Fuente: Cuestionario para adolescentes de 10-14 años

Autor: Investigador

Se puede apreciar que la mayoría de padres de los encuestados pertenecen a un nivel socioeconómico medio alto donde con un porcentaje del 50.00% son profesionales, y en 94.44% trabajan, teniendo así la oportunidad de que éstos les ayuden y apoyen en sus labores y deberes diarias, concluyendo que la irrupción de las nuevas tecnologías en la vida familiar supone un reto educativo para los padres ya que los adolescentes van por delante en conocimiento y uso de estas nuevas pantallas, lo que sitúa a los progenitores en desventaja a pesar de tener un nivel sociocultural medio alto.

**TABLA 6: Uso TIC's en adolescentes (P54, P55, P58)**

| 7º EDUCACIÓN BÁSICA             |    |        |    |        |      |        |
|---------------------------------|----|--------|----|--------|------|--------|
| Opción                          | Si |        | No |        | Otro |        |
|                                 | f  | %      | f  | %      | f    | %      |
| P55. Tienes móvil propio        | 15 | 83,33% | 1  | 5,56%  | 2    | 11,11% |
| P58. Tu teléfono móvil es nuevo | 10 | 55,00% | 7  | 38,00% |      |        |
| P54 ¿Internet te aísla?         | 6  | 32,50% | 12 | 67,50% |      |        |

Fuente: Cuestionario para adolescentes de 10-14 años

Autor: Investigador

Es apreciable que la mayoría de los niños encuestados poseen teléfono móvil propio superando un porcentaje del 83.33%, manteniendo así una comunicación constante con sus padres, familiares y amigos; también vemos que un 55.00% de estos encuestados poseen teléfonos móviles nuevos que pueden ser un obsequio hecho por sus padres para así estar más acorde con las nuevas tecnologías de la comunicación. Lo que hace prever que el tener un móvil con todos los aditamentos de la Web les va a permitir estar dentro de un mundo que cada vez se va globalizando y acortar las distancias físicas, aunque también está el hecho que el ostentar una tecnología de éstas les motiva a probar sus nuevos avances, se identifican con ellos y no les frena la posible complejidad de su uso.

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

**TABLA 7: Información general de los jóvenes (P1, P2, P3, P4, P7)**

| Número de estudiantes | P1                 | P2            | P3                          | P4  | P7   |
|-----------------------|--------------------|---------------|-----------------------------|---|--|
|                       | CURSO              | EDAD          | SEXO                        | ¿CON QUIÉNES VIVES?                       | ACTIVIDADES DESPUÉS DE CENAR   |
| 26                    | 1º de Bachillerato | 15 años o más | M = 7 (27%)<br>F = 19 (73%) | Padre = 30%<br>Madre = 34%<br>Otros = 36% | Leer y estudiar = 11%<br>Hablar con la familia = 8%<br>Irme a mi habitación = 43%<br>Navegar = 38% |

Fuente: Cuestionario para jóvenes de 14-18 años

Autor: Investigador

De la población encuestada el 53,84% posee una edad de 15 años, el 38,46% de 16 años y el 7,7% con apenas 14 años; así mismo el 73% son de sexo femenino y el 27% masculino, además el 43% prefiere irse a su habitación después de cenar, un 38% navegar, el 11% leer y estudiar, y apenas un 8% hablar con la familia; lo que hace prever que es un grupo homogéneo en edad con predominio femenino y cuya mentalidad manejable hace que utilicen de una manera más moderada las tecnologías de información y comunicación.

**TABLA 8: Contexto familiar del joven (P5, P6)**

| Opción                                | Si |        | No |        |
|---------------------------------------|----|--------|----|--------|
|                                       | f  | %      | f  | %      |
| P5-6. Trabaja tu padre-madre          | 11 | 44,23% | 15 | 55,77% |
| P5-6. Estudios superiores padre-madre | 1  | 5,77%  | 25 | 94,23% |
| P5-6. Trabajo Técnico u Oficio        | 14 | 51,92% | 12 | 48,08% |

Fuente: Cuestionario para jóvenes de 14-18 años

Autor: Investigador

En un 44,23% de los padres del joven esta fuera de su hogar realizando una actividad laboral y apenas el 5,77% posee estudios superiores observando por ello que el 51,92% realiza un trabajo técnico o de oficio; haciendo deducir que el ámbito económico de estos hogares es medio-bajo y eso hace que la mayoría de las madres realice actividades del hogar por no tener una preparación académica y por ello no poseen un control apto para el desarrollo intelectual del joven, dejándolo que su aprendizaje en el ámbito educativo y en el uso de las TIC's quede a disposición del entorno que le rodea.

**TABLA 9: Uso TIC's en jóvenes (P54, P55, P58)**

| 1º BACHILLERATO                 |    |        |    |        |      |        |
|---------------------------------|----|--------|----|--------|------|--------|
| Opción                          | Si |        | No |        | Otro |        |
|                                 | f  | %      | f  | %      | f    | %      |
| P55. Tienes móvil propio        | 22 | 84,62% | 1  | 3,85%  | 3    | 11,53% |
| P58. Tu teléfono móvil es nuevo | 17 | 65,38% | 9  | 34,62% |      |        |
| P54. ¿Internet te aísla?        | 6  | 23,07% | 20 | 76,93% |      |        |

Fuente: Cuestionario para jóvenes de 14-18 años

Autor: Investigador

El 84,62% de los encuestados posee un móvil propio y un 11,53% lo utilizan de familiares y amigos; de ellos el 65,38% posee un equipo totalmente nuevo, finalmente

el 76,93% piensa que el Internet no los aísla de su entorno, lo que hace prever que a pesar de ser un grupo de condición económica media-baja han hecho un esfuerzo para estar acorde con el uso de las TIC´s y al ser un grupo mayoritariamente femenino tienen un mejor control en el manejo de las mismas concientizando de que través de las tecnologías pueden adquirir acceso a cualquier tipo de conocimiento.

## 5.2. REDES SOCIALES Y PANTALLAS

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

**TABLA 10: Uso de las TIC´s niños (P9, P10, P19, P22)**

| 2º PRIMARIA              |    |                                |    |                   |
|--------------------------|----|--------------------------------|----|-------------------|
| Opción                   | Si |                                | No |                   |
|                          | f  | %                              | f  | %                 |
| P9. Utilizas Internet    | 9  | 60%                            | 6  | 40%               |
| P10. Usos Internet       | 10 | Chatear-Email 63%              |    |                   |
| P19. ¿Posees Tecnología? | 7  | Nintendo-Gameboy 47%           | 4  | 23,52%            |
| P22. ¿Dónde están?       | 8  | Habitación (Propia-Padres) 52% | 7  | En otro lugar 48% |

Autor: Investigador

Fuente: Cuestionario para niños de 6-9 años

El 60% de los menores encuestados responden que hacen uso del Internet, y una proporción del 63% lo utiliza básicamente para chatear y enviar e-mail y las consolas preferidas es el Nintendo y el Gameboy. En general el ordenador y los videojuegos están en su propia habitación o en la de sus padres, en una proporción del 52%. A partir de estos datos inferimos que la ubicación del equipo informático de la familia es una decisión importante que se debe tomar, además porque estos pequeños están expuestos a los medios digitales cada vez a más temprana edad y, a medida que van creciendo su interés también se extiende a un manejo de “expertos” de estas tecnologías que por un lado les ayuda a desarrollar valores, aptitudes y destrezas que

le servirán de asistencia en un futuro, pero también puede perjudicarles siempre que los padres, maestros y adultos no tomen una actitud adecuada. Podemos decir que el ocio, el juego y la diversión forman parte del aprendizaje de los niños, está en manos de los padres, pactar el tiempo que se puede dedicar a jugar con la videoconsola para que los pequeños sólo obtengan beneficios.

**TABLA 11: Preferencias de las TIC's en niños (P27, P28, P29, P30)**

| <b>2º PRIMARIA</b>  |                               |          |
|---------------------|-------------------------------|----------|
| <b>Opción</b>       | <b>¿Con qué te quedarías?</b> |          |
|                     | <b>f</b>                      | <b>%</b> |
| P27. Internet       | 5                             | 36%      |
| P28. Teléfono Móvil | 4                             | 31%      |
| P29. Video Juegos   | 7                             | 44%      |
| P30. Televisión     | 10                            | 67%      |

Autor: Investigador

Fuente: Cuestionario para niños de 6-9 años

Los datos demuestran ampliamente una predilección por la televisión con un porcentaje del 67%, pensamos que la televisión sigue siendo una de las pantallas más presentes en los hogares frente a un 36% que prefieren el Internet, siendo una característica de esta generación es que frente al televisor se sitúan como una generación multitarea, es decir, es un medio de acompañamiento para otras actividades. La Televisión ha llegado a ocupar un lugar muy importante en la vida de todos, sin duda la pantalla televisiva se ha convertido en un verdadero agente educativo que además de entretenimiento nos llegan ideas, actitudes y comportamientos que marcan nuestros consumos y estilos de vida. Estos menores también prefieren los videojuegos con un 44% de aceptación, estos eligen las pantallas de ocio, porque les permite una mayor interacción y porque los perciben como divertidos.

**TABLA 12: Pautas de consumo en adolescentes y jóvenes (P71,P72, P89, P119, P122, P123, P12, P125)**

| Opción                         | 7º BÁSICO    |                 |    |       |                               | 1º BACHILLERATO |                 |    |        |                               |
|--------------------------------|--------------|-----------------|----|-------|-------------------------------|-----------------|-----------------|----|--------|-------------------------------|
|                                | Adolescentes |                 |    |       |                               | Jóvenes         |                 |    |        |                               |
|                                | Si           |                 | No |       | Tiempo                        | Si              |                 | No |        | Tiempo                        |
|                                | F            | %               | f  | %     |                               | f               | %               | f  | %      |                               |
| P71. P89. Utilizas Videojuegos | 18           | 100%            | 0  | 0%    | f = 7<br>38% (menos de 1hora) | 16              | 61,53%          | 10 | 38,47% | f = 7<br>26% (menos de 1hora) |
| P72. Utilizas Consola          | 3            | 18%<br>(Play 2) | 2  | 9,25% |                               | 7               | 26%<br>(Play 2) | 9  | 33,33% |                               |
| P119. Internet                 | 11           | 63%             |    |       |                               | 17              | 64%             |    |        |                               |
| P122. Televisión               | 8            | 46%             |    |       |                               | 10              | 40%             |    |        |                               |
| P123. Móvil                    | 7            | 40%             |    |       |                               | 16              | 61%             |    |        |                               |
| P124. MP3                      | 6            | 33%             |    |       |                               | 6               | 23%             |    |        |                               |
| P125. Videojuegos              | 5            | 31%             |    |       |                               | 3               | 11%             |    |        |                               |

Fuente: Cuestionario para niños de adolescentes de 10-14 años y de jóvenes de 14-18 años

Autor: Investigador

Los adolescentes tienen una marcada aceptación por los videojuegos con un porcentaje del 100% y de preferencia el play2. El internet tiene una aprobación del 63% la televisión un 46%, el móvil un 40%, videojuegos un 31% y el uso del MP3 un 33%. Por otro lado los jóvenes disminuyen su preferencia a los videojuegos con un 61.53%, el internet casi con porcentajes similares de igual manera la televisión. En el uso del móvil si hay una clara diferencia, hay mayor aceptación del teléfono celular en los jóvenes y menor tolerancia en ostentaciones tecnológicas como el MP3. Emerge la inquietud, si los videojuegos a pesar de que son utilizados menos de una hora diaria, ayudan o perjudican a los encuestados por su gran aprobación. Investigaciones recientes demuestran que nueve de cada diez niños entre 6 y 12 años tiene al menos un videojuego, que en la mayoría de los casos han elegido ellos y no sus padres, además claramente se puede percibir que aquellos jóvenes que no sepan de qué se tratan o no haya jugado con determinados juegos se convierte en excluidos sociales.

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

**TABLA 13: Uso de las pantallas en adolescentes y jóvenes (P7, P9, P10, P14, P15)**

| Opción                        | 7º BÁSICA      |       |                |               |        |    |      | 1º BACHILLERATO |     |                |               |        |    |     |
|-------------------------------|----------------|-------|----------------|---------------|--------|----|------|-----------------|-----|----------------|---------------|--------|----|-----|
|                               | Adolescentes   |       |                |               |        |    |      | Jóvenes         |     |                |               |        |    |     |
|                               | Gustos (Cenar) |       | Tiempo         | Lugar Estudio |        | Si |      | Gustos (Cenar)  |     | Tiempo         | Lugar Estudio |        | Si |     |
|                               | f              | %     |                | f             | %      | f  | %    | f               | %   |                | f             | %      | f  | %   |
| P7. P9. P10. Leer - Estudiar  | 1              | 5,50% | Más de 3 horas |               |        |    |      | 3               | 11% | Más de 3 horas |               |        |    |     |
| P7. Navegar - Escuchar Música | 9              | 50%   |                |               |        |    | 11   | 42%             |     |                |               |        |    |     |
| P14. Habitación               |                |       |                | 11            | 61,11% |    |      |                 |     |                | 17            | 65,38% |    |     |
| P15. Ayudas del ordenador     |                |       |                |               |        | 18 | 100% |                 |     |                |               |        | 25 | 96% |

Fuente: Cuestionario para niños de adolescentes de 10-14 años y de jóvenes de 14-18 años

Autor: Investigador

En los datos de la tabla podemos observar que hay mucha similitud en el uso del ordenador en las actividades educativas con un 100% de aceptación tanto en los adolescentes como en los jóvenes con un 96% de preferencia. De igual manera la computadora permanece en la habitación de cada grupo de forma aceptable. Con respecto a las actividades que realizan después cenar tiene favoritismo el navegar, escuchar música con un porcentaje del 50% y un 42% en los jóvenes, jugar y ver la televisión un 38% en los adolescentes igual porcentaje en los jóvenes. Lo que hace deducir que los adolescentes demuestran no dudar que el uso de las tecnologías constituye un gran avance, que puede servir de ayuda a nivel académico y también social; pero el problema surge en el momento en que su uso se descontrola generalmente por la falta de supervisión por parte de sus padres, además tienen presente que sus estudios son importantes y dedican un buen tiempo en ello, pero las actividades de distracción hoy por hoy constituyen la pauta de consumo TIC.

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

**TABLA 14: Uso de las tecnologías e impacto en adolescentes y jóvenes (P61, P62, P87, P89)**

| Opción                                 | 7º BÁSICA          |     |                                  |             |     |    |      | 1º BACHILLERATO    |     |                                  |             |     |    |     |
|--|--------------------|-----|----------------------------------|-------------|-----|----|------|--------------------|-----|----------------------------------|-------------|-----|----|-----|
|  | Adolescentes       |     |                                  |             |     |    |      | Jóvenes            |     |                                  |             |     |    |     |
|  | Entre 0-10 dólares |     | Tiempo                           | Comunicarte |     | Si |      | Entre 0-10 dólares |     | Tiempo                           | Comunicarte |     | Si |     |
|  | f                  | %   |                                  | f           | %   | f  | %    | f                  | %   |                                  | f           | %   | f  | %   |
| P61. Gasto en celular                  | 8                  | 45% |                                  |             |     |    |      | 8                  | 31% |                                  |             |     |    |     |
| P62. El móvil te sirve                 |                    |     |                                  | 4           | 21% |    |      |                    |     |                                  | 6           | 22% |    |     |
| P87. Juega con el ordenador            |                    |     |                                  |             |     | 18 | 100% |                    |     |                                  |             |     | 13 | 50% |
| P89. Qué tiempo juegas con videojuegos |                    |     | f = 12<br>65%<br>Entre 0-2 horas |             |     |    |      |                    |     | f = 12<br>49%<br>Entre 0-2 horas |             |     |    |     |

Fuente: Cuestionario para niños de adolescentes de 10-14 años y de jóvenes de 14-18 años

Autor: Investigador

En la tabla se comparativa se puede observar que el gasto del celular entre 0 y 10 dólares en adolescentes lo hacen en un 45% y en jóvenes el 31%, su uso está dado en bajo porcentaje para la comunicación con un promedio del 22%, además el ordenador es utilizado para actividades extraescolares más en adolescentes con un 100% que en jóvenes 50% y el tiempo de distracción con videojuegos es de 0 a 2 horas con una frecuencia de 12 personas en ambos casos. Lo que hace deducir que, si bien es cierto el avance tecnológico se ha ido dando para beneficio del ser humano, sin embargo los adolescentes y los jóvenes han dado un uso indebido (jugar, chatear, escuchar música, navegar, etc.) de los mismos, por lo que en este conglomerado la tecnología tiene un impacto negativo que ha conducido a un descuido de sus labores, escolares y familiares, es por ello que se vive una realidad en la que la tecnología se ha convertido en un gasto más que en una inversión por no aprovechar de las verdaderas ventajas que ésta ofrece.

### 5.3. REDES SOCIALES Y MEDIACIÓN FAMILIAR

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

**TABLA 15: Relación de las tecnologías con el entorno familiar en niños (P17)**

| <b>2º PRIMARIA</b>                          |           |          |           |          |
|---|-----------|----------|-----------|----------|
| <b>Opción</b>                               | <b>Si</b> |          | <b>No</b> |          |
|   | <b>f</b>  | <b>%</b> | <b>f</b>  | <b>%</b> |
| P17. Juegas con Videojuegos u Ordenador     | 13        | 86,67%   | 2         | 13,33%   |
| P21. Tienes más de dos televisores en casa. | 13        | 86,67%   | 2         | 13,33%   |
| P23. Sueles estar solo cuando miras la TV.  | 8         | 53,00%   | 7         | 47,00%   |

Fuente: Cuestionario para niños de 6-9 años

Autor: Investigador

Una aceptación amplia se manifiesta en la tabla sobre el uso de los videojuegos u ordenadores en los niños con el 86,67%, al mismo tiempo que el 86,67% posee más de dos televisores en su casa y un 53% de ellos suele estar solo en casa; de esta referencia se deduce que la proporción de uso de tecnologías de información está en continuo crecimiento, así el uso del computador entre los menores es prácticamente universal y a que provechan al máximo las pantallas para comunicarse, conocer, divertirse, jugar e interactuar con sus pares; a su corta edad reconocen que los videojuegos son un estupendo medio para distraerse. Además la televisión ha llegado a ocupar un lugar muy importante en la vida de estas familias porque a través de éste se transmiten variedad de información que es asimilada por el menor y lo que preocupa es la soledad con la que lo hacen.

**TABLA 16: Relación de las tecnologías con el entorno familiar en adolescentes jóvenes (P19, P20, P21, P28)**

| Opción                                    | 7º BÁSICO    |      |    |     | 1º BACHILLERATO |       |    |        |
|---|--------------|------|----|-----|-----------------|-------|----|--------|
|   | Adolescentes |      |    |     | Jóvenes         |       |    |        |
|   | Si           |      | No |     | Si              |       | No |        |
|   | f            | %    | f  | %   | f               | %     | f  | %      |
| P19. Tienes Ordenador                     | 18           | 100% | 0  | 0%  | 21              | 81%   | 5  | 19%    |
| P20. ¿Se ubica en tu habitación?          | 6            | 33%  | 12 | 67% | 2               | 7,69% | 24 | 92,31% |
| P21. Tienes Internet en casa              | 15           | 83%  | 3  | 17% | 11              | 42%   | 15 | 58%    |
| P28. ¿Algún familiar te enseñó a navegar? | 4            | 22%  | 14 | 78% | 4               | 16%   | 22 | 84%    |

Fuente: Cuestionario para niños de adolescentes de 10-14 años y de jóvenes de 14-18 años

Autor: Investigador

Los adolescentes tienen menos edad que los jóvenes y van creciendo en el uso de las TIC's, es así que el 100% de los adolescentes tienen ordenador con relación a los jóvenes en un 81%. En los hogares de los adolescentes se presenta una condición económica más favorable es por esta razón que poseen en su mayoría un buen equipamiento tecnológico y acceso a internet en sus hogares 83%, los jóvenes por el contrario en una menor proporción 58%. El 22% de los adolescentes manifiesta que recibieron algún tipo de ayuda para aprender a manejar la red, y los jóvenes un 16% han tomado esa misma asistencia, en general los encuestados aprenden de manera autodidacta el manejo de las tecnologías. Podemos deducir que el estar al día en el manejo tecnológico ha provocado que tanto en los adolescentes y en los jóvenes tomen las medidas preventivas y correctivas en uso de las TIC's, lo cual ha influencia sobremanera en los padres ya que ellos deben participar activamente en este proceso tecnológico.

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

**TABLA 17: Pautas de consumo tecnológico en el entorno familiar de niños (P18)**

| 2º PRIMARIA                           |    |      |    |       |
|---------------------------------------|----|------|----|-------|
| Opción                                | Si |      | No |       |
|                                       | f  | %    | f  | %     |
| P18. ¿Juegas con tecnologías en casa? | 15 | 100% | 0  | 0,00% |

Fuente: Cuestionario para niños de 6-9 años

Autor: Investigador

Los niños poseen una gran atracción por las tecnologías, se sienten motivados al utilizar estos medios de interacción, desarrollan una actividad tecnológica continua que les mantiene dinámicos, y desarrollan su creatividad; es por esta razón que tiene una aceptación del 100%, pero a la vez hace pensar en un uso que no es supervisado por sus

padres, generalmente lo hacen solos y no se dan cuenta que tipo de juegos están utilizando sus hijos provocando en ciertos casos el aislamiento social del menor.

**TABLA 18: Pautas de consumo tecnológico en el entorno familiar de adolescentes y jóvenes (P46, P47, P48, P49)**

| Opción  | 7º BÁSICO    |     |    |     | 1º BACHILLERATO |     |    |     |
|---|--------------|-----|----|-----|-----------------|-----|----|-----|
|   | Adolescentes |     |    |     | Jóvenes         |     |    |     |
|   | Si           |     | No |     | Si              |     | No |     |
|   | f            | %   | f  | %   | f               | %   | f  | %   |
| P46. ¿Discutes con tus padres por el uso de Internet?             | 6            | 33% | 12 | 67% | 10              | 39% | 16 | 61% |
| P47. ¿Es por el tiempo que permaneces conectado?                  | 14           | 77% | 4  | 23% | 17              | 66% | 9  | 34% |
| P48. ¿Te premian o te castigan con el uso de Internet?            | 4            | 22% | 14 | 78% | 6               | 23% | 20 | 77% |
| P49. ¿Tus padres tienen algún tipo de control cuando te conectas? | 17           | 98% | 1  | 2%  | 21              | 81% | 5  | 19% |

Fuente: Cuestionario para niños de adolescentes de 10-14 años y de jóvenes de 14-18 años

Autor: Investigador

En cuanto a las pautas de consumo se tiene que un 33% de adolescentes discute con sus padres por el uso de internet y en mayor proporción 39% lo hacen los jóvenes, todo esto se debe por el tiempo que se permanece conectado en la web; en base a ello los padres de los adolescentes premian o castigan a sus hijos con su uso en un 22% y casi equitativamente 23% en jóvenes; además se observa que en el caso de los adolescentes se ejerce un mayor control de uso con un 98% cosa que no sucede en los jóvenes cuya supervisión es menor con un 81%, deduciendo que la manipulación TIC conduce a innumerables oportunidades pero requieren de la mediación y protección de diversos agentes padres, educadores, instituciones y que a su vez deben disponer de los conocimientos para que no existan discusiones por su uso dentro del hogar.

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

**TABLA 19: Dedicación tecnológica de niños en la familia (P21, P23)**

| 2º PRIMARIA                               |    |     |    |     |
|---|----|-----|----|-----|
| Opción                                    | Si |     | No |     |
|   | f  | %   | f  | %   |
| P21. ¿Tienes más de un televisor en casa? | 13 | 86% | 2  | 14% |
| P23. ¿Ve la TV solo?                      | 8  | 53% | 7  | 47% |

Fuente: Cuestionario para niños de 6-9 años

Autor: Investigador

En la tabla se puede observar que un 86% de los niños poseen más de un televisor en casa y un 53% la mira en soledad; lo que permite concluir que el tener más de un televisor disperso dentro del hogar provoca que el menor dedique una gran parte de su tiempo a éste y descuide actividades recreacionales propias de su edad (salir al parque, jugar con los demás niños, etc.) y lo preocupante es la soledad con que miran la televisión que no permite que los chicos puedan dialogar sobre lo que ven con sus padres afectando a las relaciones familiares.

**TABLA 20: Dedicación tecnológica de adolescentes y jóvenes en la familia (P104, P106, P113)**

| Opción  | 7º BÁSICO    |     |    |     | 1º BACHILLERATO |     |    |     |
|---|--------------|-----|----|-----|-----------------|-----|----|-----|
|   | Adolescentes |     |    |     | Jóvenes         |     |    |     |
|   | Si           |     | No |     | Si              |     | No |     |
|   | f            | %   | f  | %   | f               | %   | f  | %   |
| P104. ¿El fin de semana vez más de 2 horas la TV? | 9            | 50% | 9  | 50% | 14              | 54% | 12 | 46% |
| P106. ¿Ves la TV solo?                            | 4            | 20% | 14 | 80% | 6               | 22% | 20 | 78% |
| P113. ¿Ves programas con tus padres?              | 3            | 17% | 15 | 83% | 16              | 62% | 10 | 38% |

Fuente: Cuestionario para niños de adolescentes de 10-14 años y de jóvenes de 14-18 años

Autor: Investigador

En la tabla comparativa se puede observar que el 50% de los adolescentes mira más de 2 hora la televisión el fin de semana y en un mayor porcentaje 54% lo hacen los jóvenes, así mismo éstos lo hacen en soledad en un 22% lo que no sucede con los adolescentes cuyo porcentaje es de apenas el 20%, adicionalmente a ello los adolescentes comparten programas de televisión con sus padres en un porcentaje del 17% cosa que no sucede en los jóvenes cuyo porcentaje es del 62%; lo que permite deducir que la independencia de edad y la mayor madurez del joven lleva a una autonomía y poder de decisión en ciertos programas, que en cierta medida permite compartir la ideología de sus padres.

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

**TABLA 21: Poder adquisitivo de las tecnologías en la familia de adolescentes y jóvenes (P18, P22, P107)**

| Opción   | 7º BÁSICO    |     |    |     | 1º BACHILLERATO |     |    |     |
|--|--------------|-----|----|-----|-----------------|-----|----|-----|
|  | Adolescentes |     |    |     | Jóvenes         |     |    |     |
|  | Si           |     | No |     | Si              |     | No |     |
|  | f            | %   | f  | %   | f               | %   | f  | %   |
| P18. Algún profesor se conecta a internet para explicarte algo | 14           | 78% | 4  | 22% | 7               | 27% | 19 | 73% |
| P22. Tienes alguna protección cuando navegas                   | 15           | 82% | 3  | 18% | 23              | 87% | 3  | 13% |
| P107. Utilizas otra TIC mientras ves la TV                     | 8            | 43% | 10 | 57% | 6               | 24% | 20 | 76% |

Fuente: Cuestionario para niños de adolescentes de 10-14 años y de jóvenes de 14-18 años

Autor: Investigador

Se puede observar en la tabla comparativa en el caso de los adolescentes es mayor la ayuda que poseen por internet para realizar alguna tarea ofrecida por sus docentes en un 78% y en el caso de los jóvenes es de apenas el 27%, cuando navegan poseen algún tipo

de protección o filtro en un 82% los adolescentes y en un 87% los jóvenes; y mientras miran la TV se denota el consumo de otro tipo de tecnologías. Lo que permite deducir que el poder adquisitivo de las TIC's en los adolescentes es mayor que en el grupo de los jóvenes, debido a que sus padres poseen mayores recursos económicos y esto ha llevado a que la tecnología se encuentre presente en mayor o menor escala en los hogares del conglomerado en estudio.

## 5.4. REDES SOCIALES Y ÁMBITO ESCOLAR

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

**TABLA 22: Conocimiento y relación tecnológica de adolescentes y jóvenes en la familia (P16, P29, P30)**

| Opción  | 7º BÁSICO    |     |    |     | 1º BACHILLERATO |     |    |     |
|---|--------------|-----|----|-----|-----------------|-----|----|-----|
|   | Adolescentes |     |    |     | Jóvenes         |     |    |     |
|   | Si           |     | No |     | Si              |     | No |     |
|   | f            | %   | f  | %   | f               | %   | f  | %   |
| P16. ¿Aplicas la Web en tus estudios?                           | 10           | 51% | 8  | 49% | 16              | 62% | 10 | 38% |
| P29. ¿Le has quitado tiempo a los estudios por uso de internet? | 7            | 37% | 11 | 63% | 9               | 36% | 17 | 64% |
| P30. ¿Usas el internet para comunicarte con tus compañeros?     | 6            | 31% | 12 | 69% | 11              | 40% | 15 | 60% |

Fuente: Cuestionario para niños de adolescentes de 10-14 años y de jóvenes de 14-18 años

Autor: Investigador

Se puede observar que un 51% de los adolescentes y un 62% de los jóvenes aplican la Web en sus estudios, pero también su uso inadecuado ha conllevado a descuidar cierto tiempo a los mismos ya que el 37% de los adolescentes y un 36% de los jóvenes lo han hecho, claro que proporciona beneficios para la comunicación con sus compañeros en un 31% lo hacen los adolescente mientras que en un 40% los jóvenes, concluyendo que existe un alto conocimiento de las TIC's y las aplican en sus actividades escolares así como ha acortado las brechas físicas para la comunicación entre compañero pero a su vez a provocado diversos cambios en las pautas de interacción con la familia.

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

**TABLA 23: Uso de las tecnologías en el ámbito escolar y familiar de adolescentes y jóvenes (P31, P32, P35, P40)**

| Opción  | 7º BÁSICO    |     |    |     | 1º BACHILLERATO |     |    |     |
|---|--------------|-----|----|-----|-----------------|-----|----|-----|
|   | Adolescentes |     |    |     | Jóvenes         |     |    |     |
|   | Si           |     | No |     | Si              |     | No |     |
|   | f            | %   | f  | %   | f               | %   | f  | %   |
| P31. ¿Visitas las páginas educativas?                   | 4            | 21% | 14 | 79% | 6               | 24% | 20 | 76% |
| P32. ¿Te comunicas por el chat con amigos y familiares? | 14           | 77% | 4  | 23% | 22              | 84% | 4  | 16% |
| P35. ¿Usas el chat para comunicarte?                    | 8            | 44% | 10 | 56% | 14              | 54% | 12 | 46% |
| P40. ¿Usas redes sociales?                              | 14           | 77% | 4  | 23% | 22              | 84% | 4  | 16% |

Fuente: Cuestionario para niños de adolescentes de 10-14 años y de jóvenes de 14-18 años

Autor: Investigador

En la tabla comparativa se tiene que el 21% de los adolescentes y el 24% de los jóvenes visitan páginas educativas, y el medio de mayor uso para la comunicación es el chat para

comunicarse con amigos y familiares, el uso de las redes sociales se ha extendido tanto que los adolescentes lo manipulan en un 77% y los jóvenes en mayor porcentaje 84%; deduciendo que este grupo encuentran en las redes sociales a un medio idóneo para conocer a más gente fuera de su grupo social y considerarlo como un segundo hogar lo que ha provocado comportamientos adictivos y por ende alejamiento de prácticas familiares.

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

**TABLA 24: Tiempo dedicado las tecnologías en el ámbito escolar y familiar de adolescentes y jóvenes (P24, P25, P26, P27)**

| Opción   | 7º BÁSICO    |     |    |     | 1º BACHILLERATO |     |    |     |
|--|--------------|-----|----|-----|-----------------|-----|----|-----|
|  | Adolescentes |     |    |     | Jóvenes         |     |    |     |
|  | Si           |     | No |     | Si              |     | No |     |
|  | f            | %   | f  | %   | f               | %   | f  | %   |
| P24. P25. En la semana utilizas internet por más de dos horas diarias. | 7            | 41% | 11 | 59% | 8               | 33% | 18 | 67% |
| P26. Te conectas la mayor parte del tiempo en un cyber                 | 4            | 20% | 14 | 80% | 7               | 27% | 19 | 73% |
| P27. La mayoría que usas internet sueles estar solo                    | 8            | 43% | 10 | 57% | 10              | 37% | 16 | 63% |

Fuente: Cuestionario para niños de adolescentes de 10-14 años y de jóvenes de 14-18 años

Autor: Investigador

En la tabla se denota que el 41% de los jóvenes y el 33% de los adolescentes dedican un tiempo de consumo de más de dos horas diarias al uso de internet, además en un 20% y

27% tanto los adolescentes como los jóvenes lo hacen en un cyber por lo que permanecen haciendo uso de éste en soledad; de lo cual se concluye que el tiempo dedicado al consumo de las TIC's hace que este grupo desatienda en cierta forma sus actividades escolares así como las familiares ya que el hecho de estar conectado lo convierte en una persona que encuentra a la tecnología como el medio de enlace con sus pares y dejando a un lado las costumbres de comunicación personal.

## 5.5. REDES SOCIALES, RIESGOS Y OPORTUNIDADES

### 5.5.1. Regulación y uso de las tecnologías

**TABLA 25: Regulación y uso de las tecnologías en el ámbito en adolescentes y jóvenes (P68, P93, P97, P98)**

| Opción  | 7º BÁSICO    |      |    |     | 1º BACHILLERATO |     |    |     |
|---|--------------|------|----|-----|-----------------|-----|----|-----|
|   | Adolescentes |      |    |     | Jóvenes         |     |    |     |
|   | Si           |      | No |     | Si              |     | No |     |
|   | f            | %    | f  | %   | f               | %   | f  | %   |
| P68. Cuando estás en clase apagas el celular                | 5            | 26%  | 13 | 74% | 9               | 36% | 17 | 64% |
| P93. Juegas sólo con las consolas                           | 6            | 31%  | 12 | 69% | 6               | 25% | 20 | 75% |
| P96. Te premian o te castigan con los videojuegos           | 2            | 12%  | 16 | 88% | 1               | 4%  | 25 | 96% |
| P97. P98. Saben tus padres del contenido de los videojuegos | 18           | 100% | 0  | 0%  | 8               | 30% | 18 | 70% |

Fuente: Cuestionario para niños de adolescentes de 10-14 años y de jóvenes de 14-18 años

Autor: Investigador

En cuanto al uso y regulación de las tecnologías se tiene que el 26% de los adolescentes apaga su celular en clase y un 36% lo hacen los jóvenes, un 31% de adolescentes y 25% de este grupo en mención juega en soledad con las consolas, el premio o castigo por el uso de los videojuegos se da más en el primer grupo con un 12%, existiendo una mayor regulación del grupo adolescente en donde el 100% de los padres conoce del contenido de los videojuegos, lo que permite concluir que la regulación por el uso de las TIC's se da más en el grupo de menor edad en donde la cultura de estar al día con la tecnología ha hecho que los padres tengan un mejor control en sus hijos, cosa que no sucede en los jóvenes en donde los gustos y preferencias así como la independencia hacen que sean ellos quienes seleccionen sus juegos y el tipo de consolas. Es importante conocer que el uso indebido del celular en horas clase hace que el alumno se distraiga y no capte el conocimiento impartido por su profesor.

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

**TABLA 26: Mediación familiar en relación a la tecnología en niños (P16, P20)**

| 2º PRIMARIA   |    |     |    |     |
|---|----|-----|----|-----|
| Opción  | Si |     | No |     |
|   | f  | %   | f  | %   |
| P16. ¿Te comunicas con tu padre?                    | 7  | 45% | 8  | 55% |
| P20. ¿Compartes con tu familia juegos electrónicos? | 4  | 27% | 11 | 73% |

Fuente: Cuestionario para niños de 6-9 años

Autor: Investigador

El 45% de los niños utiliza la tecnología para comunicarse con su padre y un 27% de ellos comparte juegos electrónicos con su familia, esto se debe a que la mayoría de los padres tienen trabajos fuera de la ciudad por lo que existe una necesidad de comunicación y cuando tienen contacto físico participan de juegos tecnológicos con sus hijos.

**TABLA 27: Mediación familiar en relación a la tecnología en adolescentes y jóvenes (P63, P64, P65, P67, P69)**

| Opción  | 7º BÁSICO    |     |    |     | 1º BACHILLERATO |     |    |     |
|---|--------------|-----|----|-----|-----------------|-----|----|-----|
|   | Adolescentes |     |    |     | Jóvenes         |     |    |     |
|   | Si           |     | No |     | Si              |     | No |     |
|   | f            | %   | f  | %   | f               | %   | f  | %   |
| P63. ¿Te comunicas con tu padre?                    | 4            | 22% | 14 | 78% | 4               | 15% | 22 | 85% |
| P64. ¿Si te quedas sin móvil no pasaría nada?       | 12           | 67% | 6  | 33% | 22              | 85% | 4  | 15% |
| P65. ¿Discutes con tus padres por el uso del móvil? | 4            | 22% | 14 | 78% | 8               | 31% | 18 | 69% |
| P67. ¿Te castigan o premian con el uso del móvil?   | 3            | 17% | 15 | 83% | 6               | 23% | 20 | 77% |
| P69. ¿Sueles recibir llamadas por las noches?       | 9            | 50% | 9  | 50% | 23              | 89% | 3  | 11% |

Fuente: Cuestionario para niños de adolescentes de 10-14 años y de jóvenes de 14-18 años

Autor: Investigador

En la tabla comparativa se puede observar que la comunicación con su padre es baja ya que los adolescentes lo hacen en un 22% y los jóvenes apenas en un 15%, además el grupo de adolescentes recibe llamadas por las noches en un 50% y los jóvenes en mayor proporción 89%, deduciendo que a estas edades la comunicación con el padre es más limitada a través de la tecnología ya que tienen una mayor autonomía por ende puede ocasionarles conflictos en cuanto a su uso y provocar exigencias cada vez mayores.

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

**TABLA 28: Acceso a las tecnologías en función del uso-utilidad en adolescentes y jóvenes (P94, P111, P113, P114)**

| Opción  | 7º BÁSICO    |     |    |     | 1º BACHILLERATO |     |    |     |
|---|--------------|-----|----|-----|-----------------|-----|----|-----|
|   | Adolescentes |     |    |     | Jóvenes         |     |    |     |
|   | Si           |     | No |     | Si              |     | No |     |
|   | f            | %   | f  | %   | f               | %   | f  | %   |
| P94. ¿Discutes con tus padres por el uso de videojuegos?  | 6            | 34% | 12 | 66% | 5               | 20% | 21 | 80% |
| P111. ¿Tus padres deciden que programa mirar en la TV?    | 2            | 11% | 16 | 89% | 4               | 16% | 22 | 84% |
| P113. P114. ¿Existe restricción en ver un programa de TV? | 7            | 40% | 11 | 60% | 3               | 10% | 23 | 90% |

Fuente: Cuestionario para niños de adolescentes de 10-14 años y de jóvenes de 14-18 años

Autor: Investigador

Se puede comparar que tanto adolescentes 34% como jóvenes 20% discuten con sus padres por el uso de los videojuegos, además existe una mayor restricción 40% para observar algún programa de televisión en los adolescentes que en los jóvenes 10%, lo que hace prever que al crecer son ellos quienes deciden que programas mirar en la televisión y la intervención de los padres es mínima en estos aspectos pero se concluye que los valores que se han ido formando a través de su infancia deben prevalecer ante este tipo de situaciones, es importante también a su vez no dejar la comunicación con los hijos en un segundo plano.

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

Al conocer la opinión de los jóvenes respecto al ambiente familiar se pudo comprobar varios aspectos que enmarcan el entorno de las familias de la ciudad de Tulcán, la institución educativa elegida fue de tipo municipal y se encontraron puntos básicos como el deseo de tener una familia ideal formada por padre, madre e hijos como prototipo de encontrar el equilibrio en todos los hogares; hay una perspectiva positiva en este punto, buscando una relación de pareja buena y una relación de padres e hijos excelente, aunque la realidad encontrada contrasta a lo dicho ya que hay hogares donde no existe este tipo de integridad.

Las familias invierten su tiempo libre básicamente en labores del hogar, paseos, actividades deportivas, fiestas y visitas a los miembros de su consanguinidad. Indudablemente el factor económico afecta la estabilidad de las mismas ya que existe una alta tasa de desempleo y una remuneración baja, lo que ha conllevado a que el jefe de hogar haya incursionado en los vicios sociales (alcoholismo, drogadicción, infidelidad, violencia familiar, etc.), con dificultad admiten estos problemas ya que existe una tendencia al pudor que les impide hablar de estos temas. Tienen claro que los valores son importantes y prioritarios en la vida familiar como la responsabilidad, la honestidad y el respeto que son considerados relevantes en la convivencia, pero son vulnerados de manera constante.

Hay una gran preocupación en el grupo encuestado porque la mayoría de los jóvenes piensa que el aborto se puede realizar en algunos casos, tienen una idea errónea sobre el derecho a la vida y toda la problemática del tema. Los contenidos concretos que les gustaría recibir son la orientación relacionada con la familia y la educación en valores, también les preocupa las dificultades en la adolescencia y necesitan de una mediación sobre como afrontar tantos desafíos de esta etapa de la vida.

## 6. CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

### 6.1. CONCLUSIONES

- Si bien es cierto que las redes sociales han dado la oportunidad para una mejor interacción personal, éstas han provocado en jóvenes y adolescentes un comportamiento adictivo que ha llevado al descuido de ciertas actividades académicas y familiares debido a que crea un entorno virtual que conduce al aislamiento físico-social.
- En la mayoría de los hogares existe la presencia de la tecnología a través de diversas manifestaciones (computadoras, celulares, televisores, etc.) pantallas que en gran medida ayudan a mejorar la calidad de vida de las personas, así como herramienta de apoyo escolar; en base a ello los padres han hecho un esfuerzo por darles algún tipo de pantalla tecnológica pero éstas generan diversos peligros que en ocasiones pueden tener consecuencias negativas como crear un vínculo extra medido pantalla-usuario y por ende generar un desvío de la realidad y del mundo cibernético llevando a la confusión de identidad en los niños, jóvenes y adolescentes.
- Es importante la participación activa de los padres con sus hijos ya que al ser un grupo vulnerable existen innumerables riesgos en el uso de las tecnologías de información y comunicaciones ya que crean procesos de individualización que contrastan al contacto afectivo dentro de la familia.
- Los hogares de hoy tienen un aceptable acceso a la tecnología y en algunos casos se encuentran sobre limitada de las mismas, lo que ha ocasionado que tanto niños, adolescentes y jóvenes creen su propio espacio lo que conlleva a un consumismo virtual de violencia, contenidos sexuales entre otros perjudicando las relaciones familiares.

- Las TIC´s hoy en día cumplen un papel importante dentro del desarrollo escolar de niños, jóvenes y adolescentes puesto que permiten tener la información de una manera oportuna y desde la comodidad de su hogar, además del ahorro de tiempo y recursos, pero queda claro que el manejo de las TIC´s no se hace de la manera adecuada por lo que el entorno que le rodea al grupo en mención debe estar comprometido en su labor pedagógica y social.
- El uso de las redes sociales son en la actualidad uno de los medios más activos de relación interpersonal por lo que niños, adolescentes y jóvenes han descuidado en pequeña escala el aspecto académico, puesto que el permanecer conectado mucho tiempo en dicha redes conlleva a la realización tardía de sus tareas y por ende existe un gran descuido en actividades que antes eran tan prioritarias como salir al parque, el deporte, la lectura, juegos tradicionales, visitas a familiares, entre otros.
- Hay que tener presente que la tecnología esta disponible en la actualidad pero no todos los estudiantes tienen acceso y al uso práctico de ella, por lo que se crea desigualdades de aprendizaje quedando al margen de una realidad inminente que no le permite estar a la vanguardia de un mundo competitivo.
- El uso indebido que hacen hoy en día los estudiantes del celular en horas clase es una norma de irrespeto hacia el profesor y compañeros de aula, a más de convertirse en un riesgo ya que conlleva a la desconcentración de la clase y a la no captación del conocimiento impartido por el docente; aunque hay que considerar que es indudable que es una oportunidad de comunicación en caso de emergencia.

## **6.2. RECOMENDACIONES**

- Los padres, docentes e instituciones deben enseñar a los menores a utilizar las pantallas con sentido crítico, distinguiendo la información mal intencionada de la

que verdaderamente le puede beneficiar y, así permitirles mantener sus principios y brindar un buen uso a los mismos.

- Cada vez que se compre algún tipo de pantalla para beneficios de lo hijos, los padres deben estar preparados para los cambios que éstas tecnologías plantean ya que ellos deben analizar y profundizar sobre los eventos que depara las mismas; llegando a pactar límites de uso, ubicación del equipo y buena práctica, para ello los padres deben controlar el cumplimiento de estas reglas destinando cierta parte de su tiempo a compartir con sus hijos el uso de dichas pantallas.
- La familia debe compartir tiempo de calidad con sus hijos para poder transmitirles valores como la amistad y el buen trato personal, y así promover en ellos las habilidades sociales contribuyendo a fomentar la comunicación.
- La intervención de la familia es importante ante el consumismo tecnológico ya que a través de diálogos críticos deben conocer el uso y las restricciones de las TIC's para amoldar el contacto con ellas y más no suspender su aplicación, para esto deben enseñar a sus hijos a darles un buen uso y no sentirse desarmados, impotentes e incapaces de controlar unas herramientas que sus hijos manejan con mayor destreza.
- La capacitación continua de docentes en las nuevas tecnologías de información y comunicación para brindar una mejor pedagogía y que la sientan como un apoyo en su labor más no como un obstáculo, con lo cual los estudiantes tengan una mejor visión acerca del uso de las mismas.
- Brindar en las instituciones educativas charlas cortas basadas en principios y valores como la amistad, el compañerismo, la unión, el respeto; así como también de las consecuencias que existen en las redes sociales.

- Crear un entorno familiar y escolar con condiciones necesarias para generar la confianza en el uso de los medios electrónicos y así disminuir los riesgos tecnológicos.
  
- Los docentes deben dar el ejemplo a sus alumnos en horas clase acerca del uso correcto del celular pues son ellos quiénes deben orientarles sobre las oportunidades que ofrece esta tecnología en la comunicación y el daño que les ocasiona en caso de hacer uso de la misma en horas pedagógicas.

## 7. BIBLIOGRAFÍA

- Amar, J. A. (2000). La función Social de la Educación. Colombia.
- Becerra, M. (2003). Sociedad de la Información: proyectos convergencia-divergencia. Buenos Aires: Norma.
- Cecilia Von Feilitzen y Ulla Carlson. (2000). Los niños en el nuevo paisaje mediático. Gbteborg, Suecia: Centro Internacinal de la Unesco.
- Coley, Cradler y Engel. (1997). Computer and Classrooms. Princeton: Educacional Testing.
- D.C., A. M. (2005). Orientaciones para promover la incorporación, usos y apropiación de los medios de comunicación en las Instituciones Educativas. Bogot.
- Dede, C. (2000). Aprendiendo con Tecnología. Buenos Aires: Paidos.
- Drucker, P. (1969). La era de la discontinuidad. Vienna.
- DUART, J. (2000). Educar en Valores por medio de la web. Barcelona: Gedisa-Edinoc.
- Ellen A. Wartella N. Jennigs. (2000). Children and computer: New Technology Old Concerns. California.
- Gómez, V. M. (1988). Educadores e informática, promesas, dilemas y realidades. Bogotá: Colciencias.
- Graells, P. M. (2002). Comunicación educativa y nuevas tecnologías. Barcelona.
- Graells, P. M. (2002). La revolución educativa en la era internet. Barcelona: Ciss Praxis.
- Gutierrez, A. (1997). Educación multimedia y nuevas tecnologías. Madrid: de la Torre.
- Hurtado, C. P. (1994). Sistema Educativo Nacional del Ecuador. Madrid.

Izquierdo, C. M. (2004). ¿Puede la Educación generar desarrollo? Revista electrónica de Investigación , Vol. 6 número 002 Ensenada, México.

Kelly, K. (1999). Nuevas reglas para la nueva economía. México: Granica.

Lola Vázquez Napoleón Saltos G. (2005). Ecuador su realidad . Quito, Ecuador: Fundación "José Peralta".

Marcos, A. M. (1999). Comprensión de Imágenes. Madrid.

Mariano Sánchez Martínez José Ignacio Aguaded Gómez. (2004). Los Jóvenes e Internet. Huelva: Grupocomunicar.

Noni, G. d. (1993). Educación y desarrollo, ponencia de la Primera Jornada Parlamentaria.

Palacios, J. (2001). La familia y su papel en el desarrollo afectivo y social. Madrid: Pirámide.

Peitzner, W. (31 de marzo de 2005). [www.wikipedia.org](http://www.wikipedia.org). Economía del conocimiento. Recuperado el 25 de julio de 2011

Prensky, M. (2001). La enseñanza de los nativos digitales. New York: Corwin.

Red, M. A. (2003). Violencia en los medios. Canadá.

Romero, L. V. (2003). El impacto de las TIC'S en la vida cotidiana y la educación. Semana , 22-23.

Serna, M. C. (2002). Nuevas tecnologías de la información y comunicación aplicados a la educación. Málaga, España: Aljibe.

SIISE, revista Gestión. (2001). Educación Secundaria en el Ecuador. Quito: Ministerio de Frente Social.

Xavier Bringué y Charo Sábada. (2008). La Generación Interactiva en Madrid. Madrid: Generaciones Interactivas, fundación Telefónica.

## **8. ANEXOS**

Anexo 1: Hojas de Autorización

Anexo 2: Cuestionarios

Anexo 3: Fotografías

# ANEXO 1



Loja, 16 de mayo de 2011

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

*Hermana: Inés Justillos Toapanta.*  
*Colegio Sagrado Corazón*

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 *Luz Day Vazquez Restrepo*, 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,

*MARÍA ELVIRA AGUIRRE BURNEO*

Mg. María Elvira Aguirre Burneo.

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





**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) *Lic. Estrella Cajoedo*  
*dentro Infonit Mundo Feliz*  
**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 *Luz Dany Vasquez Restrepo*, egresado (a) de la Escuela de Ciencias de la Educación de la Universidad Técnica Particular de Loja, para que pueda realizar dicha investigación en la institución a su cargo

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

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

Atentamente,

*Maria Elvira Aguirre Burneo*  
Mg. *Maria Elvira Aguirre Burneo*

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



x. *[Signature]*

25-05-2011



**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.-

*Lic. Ramiro Robles*  
*Centro infantil Angel de la Guarda*

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 *Mz. Day Vásquez Restrepo*, 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,

*MAPÍA ELIZABETH AGUIRRE BURNEO*

Mg. Mapía Elvira Aguirre Burneo.

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



*[Handwritten signature]*

26-05-2011

# **ANEXO 2**

## CUESTIONARIO PARA NIÑOS de 6 a 9 años

### Cuestionario 1º - 4º Primaria

#### 1. ¿A qué curso vas?

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

#### 2. ¿Cuántos años tienes?

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

#### 3. Sexo

- Masculino
- Femenino

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

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

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

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

**6. ¿Tienes ordenador en casa?**

- No (pasa a la pregunta 9)
- Sí

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

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

**8. ¿Hay conexión a Internet en tu casa?**

- No
- Sí

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

- No (pasa a la pregunta 13)
- Sí

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

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

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

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

- En casa de un familiar

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

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

**13. ¿Utilizas algún teléfono celular?**

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

**14. ¿Cómo conseguiste el teléfono móvil?**

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

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

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

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

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

**17. ¿Juegas con videojuegos o juegos de ordenador?**

- No (pasa a la pregunta 21)
- Sí

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

- PlayStation 2
- PlayStation 3
- Xbox 360
- Wii
- PSP
- Nintendo DS
- GameBoy
- Computador

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

- Ordenador portátil
- Impresora
- Escáner (copia fotos en papel, libros, etc. al ordenador)
- Web cam
- MP3/MP4/iPod
- Cámara de fotos digital
- Cámara de vídeo digital
- Televisión de pago (digital o por cable: Digital Plus, ONO, Imagenio...)

- Equipo de música
- Teléfono fijo
- DVD
- Disco duro Multimedia (para bajar películas de Internet y verlas en la televisión)
- Ninguna de estas, tengo otras

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

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

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

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

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

- Internet
- Televisión
- No lo sé

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

- Internet
- Teléfono móvil
- No lo sé

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

- Videojuegos
- Televisión
- No lo sé

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

- Teléfono móvil
- Televisión

- No lo sé

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

- Teléfono móvil
- Videojuegos
- No lo sé

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

### **1. ¿En qué curso estás?**

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

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

**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. GameBoy
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: juegosolímpicos
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. Assassin's creed
8. LostOdyssey
9. SoulCalibur 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. Supersmashbrosbrawl
6. Mario y Snic en los juegos Olímpicos.
7. Big Brainacademy
8. Triiviial
9. Link's crossbow training + Wii Zapper
10. Mario Party 8
11. Ninguno

**80. ¿Juegas con la PSP?**

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

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

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

**82. ¿Juegas con la Nintendo DS?**

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

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

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

**84. ¿Juegas con los Gameboy?**

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

**85. GameBoy: ¿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 Simsmegaluxe
3. World of Warcraft
4. World of Warcraft - the Burning Crusade
5. Los Sims: cocina baña-accesorios
6. Call of Duty: Modern Warfare
7. Activa tu mente
8. Sacred 2: Fallen Angel
9. Brain Trainer 2
10. World of Warcraft- Battle Chest
11. Ninguno

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

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

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

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

**90. ¿Tienes juegos pirateados?**

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

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

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

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

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

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

1. No (pasa a la pregunta 95)
2. Sí

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

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

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

1. No
2. Si

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

1. No
2. Si
3. No lo sé

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

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

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

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

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

1. Estoy enganchado/a algún juego, o conozco a alguna persona que, en cuanto llega a casa, no para de jugar.

2. Los videos juegos pueden volverme violento. Es mucho más divertido jugar acompañado/a que solo/a
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. ¿Cuándo ves la tele sueles hacerlo?... (Es posible más de una respuesta).**
1. En mi habitación
  2. En la habitación de un hermano/a.
  3. En la habitación de mis padres
  4. En la sala de estar
  5. En la cocina
  6. En un cuarto de juegos
- 105. ¿Cuándo ves la tele sueles hacerlo?..... (Es posible más de una respuesta).**
1. Solo
  2. Con mi padre
  3. Con mi madre
  4. Con algún hermano/a
  5. Con otro familiar
  6. Con un amigo/a
- 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. Teléfono móvil
  2. Televisión
  3. No lo se
- 123. De cada pareja de cosas que te presentamos a continuación ¿qué te gusta más?**
1. Teléfono móvil
  2. 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

**CUESTIONARIO DIRIGIDO A JÓVENES DE 10 A 18 AÑOS  
ELABORADO POR EL ILFAM**

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

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

**INSTRUCCIONES:**

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

**I. ASPECTOS GENERALES:**

**1.1 Edad:**

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

**1.2 Sexo:** M( ) F( )

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

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

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

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

## 2 ASPECTOS FAMILIARES

### 2.1 ¿Con quién vives?

1. ( ) Papá 2. ( ) Mamá 3. ( ) PapáyMamá 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<br>Excelente | 4<br>Muy Buena | 3<br>Buena | 2<br>Regular | 1<br>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<br>Siempre | 4<br>Casi siempre | 3<br>Muchas veces | 2<br>Pocas veces | 1<br>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.

|  |                   |
|--|-------------------|
|  | <b>CATEGORÍAS</b> |
|--|-------------------|

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

**GRACIAS POR TU COLABORACIÓN**

# **ANEXO 3**

**FOTOGRAFÍAS**  
**CENTRO INFANTIL MUNDO FELIZ**



Centro Infantil Mundo Feliz  
Niña sala de informática



Centro Infantil Mundo Feliz  
Niños aplicando el cuestionario



Niña sala de informática  
Manipulación de las TIC's



Centro Infantil Mundo Feliz  
Motivación previa al cuestionario

**FOTOGRAFÍAS**  
**CENTRO INFANTIL ÁNGEL DE LA GUARDA**



Centro Infantil Ángel de la Guarda  
Adolescentes en el aula de clase



Centro Infantil Ángel de la Guarda  
Manipulación de las TIC's



Centro Infantil Ángel de la Guarda  
Adolescentes en la sala de informática



Centro Infantil Ángel de la Guarda  
Adolescentes en la sala de informática

**FOTOGRAFÍAS**  
**COLEGIO SAGRADO CORAZÓN DE JESÚS**



Colegio Sagrado Corazón de Jesús  
Jóvenes en el aula



Colegio Sagrado Corazón de Jesús  
Motivación previa al cuestionario



Colegio Sagrado Corazón de Jesús  
Manipulación de las TIC'S



Colegio Sagrado Corazón de Jesús  
Docente de Informática