



UNIVERSIDAD TÉCNICA PARTICULAR DE LOJA

La Universidad Católica de Loja

MODALIDAD ABIERTA Y A DISTANCIA

ESCUELA DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN

Generaciones interactivas en el Ecuador. Estudio en niños y jóvenes frente a las pantallas, realizado en la escuela Iniciación Deportiva y los colegios Instituto Superior Técnico Babahoyo y Particular Monterrey de la ciudad de Babahoyo, provincia de Los Ríos, durante el año 2011.

Trabajo de fin de carrera
previo a la obtención del
título de Licenciada en
Ciencias de la Educación

AUTORA

Kathiusca Alexandra Solórzano Campi

MENCIÓN

EDUCACION INFANTIL

DIRECTORA DEL PROYECTO DE INVESTIGACIÓN

Mg. María Elvira Aguirre Burneo

DIRECTOR DEL TRABAJO DE FIN DE CARRERA

Dr. Carlos María Vacacela Medina

CENTRO UNIVERSITARIO QUEVEDO

2012



UNIVERSIDAD TÉCNICA PARTICULAR DE LOJA

La Universidad Católica de Loja

MODALIDAD ABIERTA Y A DISTANCIA

CERTIFICACIÓN

Dr. Carlos Vacacela
TUTOR DEL INFORME DE TRABAJO DE FIN DE CARRERA
ESCUELA DE CIENCIAS DE LA EDUCACION UTPL

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 cuanto, autoriza su presentación para los fines pertinentes

(f) _____
Dr. Carlos Vacacela Medina

Loja, mayo de 2012



UNIVERSIDAD TÉCNICA PARTICULAR DE LOJA

La Universidad Católica de Loja

MODALIDAD ABIERTA Y A DISTANCIA

ACTA DE DECLARACIÓN Y CESIÓN DE DERECHOS

Yo, Kathiusca Alexandra Solórzano Campi , 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) _____

Kathiusca Alexandra Solórzano Campi

C.I. 1204206625



UNIVERSIDAD TÉCNICA PARTICULAR DE LOJA

La Universidad Católica de Loja

MODALIDAD ABIERTA Y A DISTANCIA

AUTORÍA

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

f) _____

Kathiusca Alexandra Solórzano Campi

C.I. 1204206625



UNIVERSIDAD TÉCNICA PARTICULAR DE LOJA

La Universidad Católica de Loja

MODALIDAD ABIERTA Y A DISTANCIA

DEDICATORIA

A los lectores de este documento

A mis padres

A mi esposo

Y hermanos

Por su apoyo incondicional y la fe depositada en mi persona.



UNIVERSIDAD TÉCNICA PARTICULAR DE LOJA

La Universidad Católica de Loja

MODALIDAD ABIERTA Y A DISTANCIA

AGRADECIMIENTO

Dejo constancia de mi agradecimiento a la UTPL a través de sus autoridades y docentes, por haberme dado la oportunidad de ser parte de su historia y de sus enseñanzas.

Un agradecimiento especial al Dr. Carlos Vacacela, que siempre me dio el apoyo y tuvo la confianza en mí para sacar adelante este proyecto, sobre todo su apoyo en la realización de este trabajo como asesor.

A todas aquellas personas que de una u otra forma, colaboraron o participaron en la realización de esta investigación, hago extensivo mi más sincero agradecimiento

Tabla de contenido

CERTIFICACIÓN	ii
ACTA DE DECLARACIÓN Y CESIÓN DE DERECHOS	iii
AUTORÍA	iv
DEDICATORIA	v
AGRADECIMIENTO	vi
RESUMEN	2
INTRODUCCIÓN	4
MARCO TEÓRICO	8
3.1 Caracterización socio demográfica ecuatoriana, del ámbito escolar y familiar	8
3.1.1 Entorno educativo, la comunidad educativa	19
3.1.2 La demanda de la educación en las TIC's	22
3.2 Niños y adolescentes ante las pantallas	25
3.2.1 Investigaciones sobre las pautas de consumo sobre las pantallas entre los niños y adolescentes de 6 a 18 años	27
3.2.2 Los riesgos que plantean las TIC`s.....	29
3.2.3 Las oportunidades que plantean las TIC´s	35
3.3 Estudios e iniciativas sobre la protección del menor y del adolescente en el entorno de las TIC's	44
3.3.1 Iniciativas en el ámbito de regulación.....	45
3.3.2 Iniciativas en el ámbito de la mediación familiar	46
3.3.3 Alfabetización en las TIC´s (iniciativa sobre Media Literacy)	47
4.1 Diseño de la investigación	52
4.2 Participantes de la investigación	52
4.3 Técnicas e instrumentos de investigación	53
4.3.1 Técnicas.....	53
4.3.2 Instrumentos	53
4.4 Recursos	54

4.4.1 Humanos.....	54
4.4.2 Institucionales.....	54
4.4.3 Materiales	54
4.4.4 Económicos.....	55
4.5 Procedimientos.....	55
ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE DATOS.....	57
5.1 Caracterización socio demográfica.....	57
5.1.1 Contexto sociocultural y biológico de los niños de la escuela Iniciación Deportiva.....	58
5.1.2 Contexto sociocultural y biológico de las adolescentes del Instituto Técnico Babahoyo.....	66
5.1.3 Contexto sociocultural y biológico de los jóvenes del colegio Monterrey.....	69
5.2 Redes Sociales y Pantallas.....	79
5.2.1 uso de redes sociales relacionadas con el internet (facebook, twitter, hi5, skipe, e-mail, etc.) y pautas de consumo	80
5.2.2 Uso de pantallas (televisor, celular, video juegos, computador) y pautas de consumo.....	83
5.2.3 Uso de tecnología e impacto (positivo - negativo) en el ámbito familiar y escolar.....	92
5.3 Redes Sociales y mediación familiar	98
5.3.1 Relación de las tecnologías con el entorno familiar	99
5.3.2 Pautas de consumo relacionadas con las tecnologías en el entorno familiar.....	104
5.3.3 Tiempo dedicado a las tecnologías en relación a la familia .	108
5.3.4 Relación de “poder adquisitivo” de la tecnología en la familia	112
5.4 Redes Sociales y Ámbito Escolar	114
5.4.1. Conocimiento y relación de las tecnologías con el ámbito escolar y familiar.....	114

5.4.2. <i>Uso de las tecnologías en relación al ámbito escolar y familiar</i>	117
5.4.3. <i>Tiempo dedicado a las tecnologías en el ámbito escolar y familiar</i>	122
5.5 Redes sociales riesgos y oportunidades	123
5.5.1. <i>Regulación y uso de las tecnologías</i>	124
5.5.2. <i>Mediación familiar en relación a la tecnología</i>	126
5.5.3 <i>Acceso a las tecnologías en función del uso – utilidad</i>	131
5.6 Relación de los jóvenes con respecto al ambiente familiar (ILFAM)	139
6.1 CONCLUSIONES	147
6.2 RECOMENDACIONES	154
<i>Referencias Bibliográficas</i>	158
<i>Anexos</i>	161
Cuestionario 1º - 4º Primaria	161
Cuestionario 5to. de primaria en adelante (10-18 años)	167
Cuestionario ILFAM	188

CAPÍTULO 1

Resumen

RESUMEN

Este trabajo producto de un proceso investigativo tanto de índole documental como de campo, parte de la iniciativa de la UTPL, pretende conocer la relación que los niños y jóvenes poseen con las diferentes pantallas: televisión, computadores, videojuegos, celulares e internet, realizado con estudiantes de cuarto año de EGB de la escuela Iniciación Deportiva, décimo año de EGB del Instituto Técnico Babahoyo y tercer curso de bachillerato del colegio Particular Monterrey. La técnica utilizada para la recolección de datos fue la encuesta, y como instrumento el cuestionario, los mismos que contenían según la edad y año de escolarización de los participantes, 31 y 126 preguntas que sirvieron para Identificar las pautas de consumo relacionadas con el equipamiento en los hogares, lugar de uso, momento y duración, así como para determinar riesgos y oportunidades que se pueden derivar del uso de las tecnologías.

Con los resultados obtenidos se espera concienciar en los actores educativos a fin de que se tomen los correctivos o pautas determinadas para generar estrategias en procura de mejor utilización de las TIC's por parte de nuestros estudiantes.

CAPITULO 2

Introducción

INTRODUCCIÓN

Actualmente las Tecnologías de la Información y la Comunicación TIC's están sufriendo un desarrollo vertiginoso, esto está afectando prácticamente todos los campos de nuestra sociedad, y la educación no es una excepción.

El tema de la Generación Interactiva, se lo ha venido trabajando en los últimos tres años con más de 150.000 estudiantes de España, Argentina, Chile, Perú, Brasil, Colombia, Venezuela y México. En Ecuador ya se ha emprendido este tipo de investigación y ha sido el Gobierno nacional a través del Ministerio de Telecomunicaciones y Sociedad de la Información que de forma decidida ha impulsado este trabajo investigativo con proyección nacional para conocer en detalle el uso y la valoración que los niños y los adolescentes ecuatorianos hacen de las tecnologías de la información y de la comunicación así como su impacto en el ámbito escolar y familiar; éste trabajo referido se realizó durante la primera mitad del 2011 y estuvo a cargo de la Fundación Telefónica de la mano del Foro Generaciones Interactivas, teniéndose como sujetos de investigación a escolares con edades comprendidas entre los 6 y 18 años de más de 2000 colegios de todo el país.

La Universidad Técnica Particular de Loja como miembro activo de la Organización Universitaria Interamericana (OUI), fundada en 1979, y comprometida con la educación del país también se suma a este significativo proyecto investigativo de gran impacto social y educativo y, por ello los estudiantes de la Escuela de Ciencias de la Educación, estamos siendo coparticipes de este noble propósito con el ánimo de constatar cómo esta Generación Interactiva se comunica, aprende y se entretienen a través de internet, el celular, los videojuegos y la televisión; así el presente trabajo titulado "Generaciones Interactivas en Ecuador: Estudio en Niños y Jóvenes frente a las Pantallas", se ha realizado en las instituciones educativas: Escuela Iniciación Deportiva, Instituto Superior Tecnológico Babahoyo y Colegio Particular Monterrey del cantón Babahoyo de la provincia de Los Ríos con el objetivo principal de conocer el grado de uso de las tecnologías de la información y de la comunicación entre los niños y jóvenes que se educan en estos centros educativos para así conocer la relación que los niños y jóvenes poseen con las diferentes pantallas: televisión, computadores, videojuegos, celulares e internet.

El desarrollo de la presente investigación fue posible gracias a la colaboración de las autoridades educativa y la participación entusiasta de los y las estudiantes de las instituciones escogidas, lo cual hizo posible concretar los objetivos planteados para el trabajo, mismos que señalan: Conocer el grado de uso de las tecnologías de la información y de la comunicación entre los niños y jóvenes de nuestro país, conociendo la situación familiar de los niños y jóvenes investigados; identificando las pautas de consumo relacionadas con el equipamiento en los hogares, el lugar de uso, el momento y la duración de niños y adolescentes en torno a las principales pantallas (televisión, internet, celular y videojuegos) atendiendo tanto a cuestiones de posesión como de valoración.

Los datos recolectados se han organizado en función del análisis del contexto social y cultural, el relevamiento del vínculo con las tecnologías, los usos y costumbres por tipo de tecnología y funcionalidad asignada, que se generan a partir de la masificación de las TIC's, así como también se hace énfasis en los indicadores de vulnerabilidad en relación con los riesgos y actitudes.

Por todo lo que se ha manifestado anteriormente, considero que este trabajo fruto de la investigación contextualizada, seria y responsable en este solar patrio, es de gran valía ya que nos permite tener un mapa situacional de la relación niños y adolescentes con las nuevas tecnologías, para en un futuro mediato, una vez que sean remitidos estos informes a las instituciones investigadas, desarrollar pautas y acciones educativas en los contextos que se desarrollan los niños y adolescentes en los niveles: familiar, escolar e institucional.

El objetivo de conocer el grado de uso de las tecnologías de la información y de la comunicación entre los niños y jóvenes de nuestro cantón Babahoyo, fue alcanzado ya que se ha logrado establecer la relación que los niños y jóvenes poseen con las diferentes pantallas, y la forma cómo esta relación influye en la educación y en las formas de comunicación del contexto familiar y comunitario.

La estructura temática del presente trabajo, está determinada de la siguiente manera:

En el capítulo tres se desarrolla un marco teórico donde se fundamenta a partir de la investigación documental, temas como las características socio educativas de nuestro contexto ecuatoriano, las diferentes variables respecto a los niños y jóvenes

frente a las pantallas; así como las iniciativas de regulación del uso de las TIC's en diferentes contextos socio culturales.

En el capítulo cuatro se describe la metodología utilizada y la caracterización de la misma desde el punto de vista del diseño; las técnicas, recursos utilizados y los procedimientos que hicieron posible el trabajo.

En el capítulo cinco se hace una explicación minuciosa de los resultados obtenidos de la investigación en cuanto a sus diversos aspectos que constituían los test a través de su respectivo análisis e interpretación

Finalmente en el capítulo seis se encuentran las conclusiones y recomendaciones a partir de los resultados de la investigación en contraste con los objetivos de la investigación.

CAPÍTULO 3

Marco Teórico

MARCO TEÓRICO

En esta época denominada "sociedad de la información" donde los procesos psicológicos-epistémicos de construcción y /o reconstrucción del conocimiento se los considera resultantes de la conjugación de varios elementos, ha tomado un papel preponderante las nuevas tecnologías como instrumentos que inciden de manera significativa en todos los niveles de aprendizaje, de manera particular del mundo educativo; de ahí que el uso y disfrute de los medios tecnológicos (en clase, en casa...), debe permitir realizar actividades educativas dirigidas a su desarrollo psicomotor, cognitivo, emocional y social; pero su utilización dependerá en gran medida de la educación, de los conocimientos y la capacidad crítica de sus usuarios, que son las personas que ahora estamos formando.

A partir del criterio precedente, en esta fundamentación teórica, se realiza un análisis contextualizado de los usos e implicaciones de las TIC's.

3.1 Caracterización socio demográfica ecuatoriana, del ámbito escolar y familiar

Los datos aquí señalados toman como referencia estudios/diagnósticos del desarrollo social en el Ecuador durante la década de 1990 – 2010 apoyados en recientes fuentes de información primaria como son el VI Censo de Población y V de Vivienda y el III Censo Nacional Agropecuario. Con estos se pone de manifiesto un análisis de las condiciones de vida de la población ecuatoriana, en sus diferentes variables.

Partiendo del criterio de que la demografía trata de las características sociales de la población y de su desarrollo a través del tiempo. Los datos demográficos que se referirán en este estudio, son entre otros de manera particular la situación familiar, grupos étnicos, actividades económicas; estadísticas sobre migraciones, sus efectos sociales y económicos; y de manera especial se abordará los niveles de educación que permitan caracterizar nuestro país.

El Ecuador es un país pluricultural, multiétnico y plurilingüe. Las culturas aborígenes, existentes en el territorio ecuatoriano antes de la llegada de los españoles, tenían su propia cultura, creencias y lenguas, las que fueron transformadas

por los incas a partir del siglo XV, época en la que llegaron los europeos e impusieron su cultura, sus creencias y su lengua; sin embargo, después de varios siglos en nuestro territorio nacional encontramos asentadas por lo menos, cinco etnias y catorce nacionalidades indígenas en las diversas regiones; cada una presentan sus particularidades y marcadas diferencias en los ingresos promedio lo cual marca las diferencias entre distintos grupos en el Ecuador en cuanto a sus oportunidades educativas. Como ya se ha señalado, Ecuador ha asumido el reto de tratar de asegurar que las oportunidades sean más equitativas, no obstante estos esfuerzos, las brechas siguen y, en algunos casos, parece que se han acrecentado. Así según el INEC, 2008 “ Mientras que las personas que se encuentran en el primer quintil de ingresos (promedio de \$30 mensuales), tienen en promedio 6,7 años de escolaridad, las personas que se encuentran en el quinto quintil (promedio de \$493,4 mensuales) tienen más del doble: 14,2 años de escolaridad”

Es de señalar que el quintil 1 corresponde al 20% de la población más pobre (ingreso medio mensual \$12,4 - \$47,5), mientras el quintil 5 corresponde al 20% de la población más rica (ingreso medio mensual \$233,7- \$26.773,6 (INEC 2008)

Los IPH¹ calculados en el Ecuador muestran diferencias especialmente en términos de contextos geográficos, así las provincias con mayor nivel de pobreza humana son en el siguiente orden: Bolívar, Chimborazo, las provincias amazónicas, Cotopaxi y Esmeraldas. En cambio, aquellas con menores niveles de pobreza humana son, ordenadas de menor a mayor: Guayas, Pichincha, El Oro, Carchi y Tungurahua. En un lugar intermedio se encuentran, ordenadas de mayor a menor, Los Ríos, Manabí, Loja, Cañar, Imbabura y Azuay. (Ficha metodológica SIISE 2010). Lo precedente deja manifiesto importantes diferencias regionales y geográficas en términos de pobreza humana en nuestro país.

La pobreza y la desigualdad tienen su específica manifestación en el retraso educativo de amplios sectores de la población y en las diferencias existentes entre los más pobres y los más ricos de nuestra sociedad ecuatoriana; sin embargo considerando que entre los Objetivos de Desarrollo del Milenio el Objetivo 1 plantea: Erradicar la pobreza extrema y el hambre, cuya meta asociada es: Reducir a la mitad entre 1990 y 2015 el porcentaje de personas con ingresos inferiores a un dólar

¹ IPH Índice de la pobreza humana

(considerados personas indigentes o pobres extremos), en nuestro país se ha implementado políticas de desarrollo social con el afán de disminuir los porcentajes de inequidades en la población y por ende disminuir el índice de necesidades básicas insatisfechas; pero según el Censo de Población y Vivienda de 2001: “ el porcentaje de población pobre en el país es 61,3%. Sin embargo, este promedio nacional esconde diferencias al interior del país. Respecto a la población indígena y negra, 9 de cada 10 personas autodefinidas como indígenas y 7 de cada 10 personas autodefinidas como negras son pobres. La incidencia de la pobreza en estos grupos es claramente superior al promedio nacional. El único grupo étnico con una incidencia de la pobreza inferior al promedio del país es el conformado por quienes se autodefinieron como blancos. En efecto, un poco menos cinco de cada diez personas autodefinidas como blancas es pobre (45%).” A partir de este referente, y pese a los grandes esfuerzos que realiza el gobierno en el afán por erradicar o por lo menos reducir esas desigualdades sociales desde una perspectiva de incisión en la diversidad, éste objetivo aún no se logra en un 100 %. Si bien se ha emprendido grandes procesos de revolución social, entre ellos la gratuidad de la educación y el acceso a la misma en igualdad de condiciones, es preocupante las diferencias que aún persisten por ejemplo en cuanto se refiere a calidad de educación, seguridad social, acceso al trabajo, remuneración económica justa, etc. De seguir estas inequidades los únicos perjudicados son nuestros jóvenes cuanto los deja en desventaja en relación a las posibilidades de realización personal, sobre todo de aquellos que pertenecen a familias más desposeídas económicamente, porque no pueden beneficiarse de muchas oportunidad, sumado a esto incide y agrava la situación la ubicación geográfica a la que pertenezcan.

Las oportunidades de los jóvenes para realizar sus potenciales individuales dependen, entre otros factores, del nivel socioeconómico de sus hogares, de su sexo y del área y región de residencia. El acceso a los servicios sociales es muy limitado para los ecuatorianos pobres y para aquellos que viven en el campo. La sociedad ecuatoriana no trata a sus mujeres tan bien como a sus hombres. (...). Las principales desigualdades presentes en el Ecuador tienen que ver con la distribución del ingreso y

con procesos de discriminación por género, condición étnica, opción sexual, edad, área de residencia y discapacidad. SIISE² (2010)

Pretender que los individuos desarrollen sus capacidades y potencialidades en un ambiente de igualdad de derechos implica una distribución equitativa de las condiciones de vida, dado que sólo si se dispone de los recursos necesarios podrán realizarse los proyectos individuales y por tanto, esto se refleja en el progreso social comunitario.

Basándonos en el principio constitucional se deben fortalecer los esfuerzos para que todos y todas la ecuatorianos/as tengamos igualdad de oportunidades para poder realizar nuestros proyectos de vida. Estoy convencida que la única forma de garantizar estos derechos constitucionales es que el Estado ecuatoriano siga implementando políticas públicas para asegurar el bienestar de todos los conciudadanos, y solo así se garantizará la ampliación de capacidades y el ejercicio pleno de derechos sin postergar la búsqueda de un lugar común en el que ciudadanos pares tengan el anhelo de convivir juntos, entendiendo que la paridad “no significa que todo el mundo deba tener el mismo ingreso [nivel de vida, estilo de vida, gustos, deseos, expectativas, etc.], pero sí requiere el tipo de paridad aproximada que sea inconsistente con la generación sistémica de relaciones de dominación y de subordinación” (Fraser, Nancy. 1999.)

Entre los lineamientos de inclusión socio-económica y promoción de la diversidad que confirman la universalidad de los derechos humanos en nuestro país se ha venido promoviendo:

- *El incremento progresivo de la inversión social, concebida como recurso productivo dinamizador del desarrollo.*
- *La generación de mecanismos jurídicos que permitan la exigibilidad y plena aplicación de los derechos.*
- *La reducción de las brechas urbano–rurales y las disparidades inter e intra–regionales.*
- *La creación de empleo productivo y el reconocimiento del valor social y los valores éticos del trabajo (productivo y reproductivo), impulsado por*

² SIISE, Sistema Integrado de Indicadores Sociales del Ecuador

el pleno acceso al crédito, la asistencia técnica, la capacitación y el acceso a mercados e información.

- *La prioridad de los pueblos indígenas y afroecuatorianos, mujeres, niñas y niños, en la implementación de programas de inclusión socio-económica.*
- *La gratuidad y universalidad de la educación y la salud, así como su mejoramiento rápido y sustancial. El desarrollo de las potencialidades humanas con respeto irrestricto a las diferencias culturales y de género.*
- *La consolidación de un sistema de protección social universal, que incluya el fortalecimiento de la seguridad social, del aseguramiento de salud, la protección a mujeres y niños y el derecho de la ciudadanía a recibir transferencias monetarias condicionadas.*
- *El acceso universal a vivienda digna y la promoción de la calidad del hábitat.*
- *La investigación en ciencia y tecnología para aplicarla al desarrollo de la agricultura, los tratamientos de salud, la productividad y competitividad, la construcción de vivienda y mejoramiento del hábitat y el conocimiento y saberes ancestrales.*
- *La supresión de toda forma de discriminación, exclusión o subordinación por opción sexual, género, raza, edad, situación geográfica, discapacidad o creencias.*
- *El fortalecimiento de las identidades y el reconocimiento de la diversidad como parte sustancial de la generación de capacidades y libertades humanas. (Plan Nacional de Desarrollo 2007 – 2010)*

Caracterización del ámbito educativo

Por mandato constitucional el Ecuador está comprometido a universalizar los diez años de educación básica en consonancia con el establecimiento de las Metas del Milenio y también con las Metas Educativas 2021 la Educación que queremos para la generación de los bicentenarios, que expresa.

Asegurar que todos los niños y niñas iberoamericanos estudien durante al menos doce años es la mejor estrategia para el progreso de la región, la cohesión social y la reducción de las desigualdades. Esta oferta de puestos escolares suficientes debe acompañarse de programas que animen a las familias a mantener a sus hijos en las escuelas, de estrategias que resuelvan el grave problema de la repitencia escolar y de iniciativas en múltiples campos para mejorar la calidad de la enseñanza. Al mismo tiempo, es necesario que el acceso a estos estudios se realice de forma equitativa, de tal manera que los colectivos que a lo largo de la historia han estado más alejados de ellos, como las poblaciones indígenas o afro descendientes, tengan un porcentaje de acceso a estos estudios similar al del conjunto de la población. (METAS EDUCATIVAS 2021).

A pesar de las buenas intenciones y esfuerzos públicos y privados, nacionales e internacionales, en el Ecuador, en los años ochenta y noventa, las políticas educativas no lograron detener la tendencia al desmejoramiento de la calidad de la educación ofrecida en las instituciones educativas. Sin embargo, en lo que va de los últimos años se han realizado, en nuestro país, importantes avances; así, el proceso de reforzamiento de la actualización de la Reforma Curricular, la evaluación de la calidad de la educación y la capacitación al magisterio nacional por señalar unas cuantas acciones, están permitiendo el compromiso expresado en la Constitución y las declaraciones internacionales e impregnar en el sistema educativo nacional el nuevo modelo educativo, a través del desarrollo de los componentes que lo integran, direcciona, caracteriza y ordena, propiciando la transformación holística de la educación ecuatoriana. .

Si bien la situación de la educación en el Ecuador se ha caracterizado, entre otros, por: persistencia del analfabetismo, bajo nivel de escolaridad, tasas de repetición y deserción escolares elevadas, mala calidad de la educación y deficiente infraestructura educativa y material didáctico. Los esfuerzos que se vienen realizando para revertir esta situación posibilitarán disponer de una población educada que pueda enfrentar adecuadamente los retos que impone el actual proceso de apertura y globalización de la economía.

Así en las últimas décadas se ha emprendidos procesos de Reformas curriculares tanto a la educación básica como al bachillerato, con la intención de superar estas limitaciones:

- *Desarticulación entre el bachillerato, la educación general básica, la educación superior y el sistema productivo.*
- *Limitaciones por el nivel de competencias de los bachilleres para el acceso a la ciencia, tecnología y mundo laboral.*
- *Ausencia de un modelo pedagógico unificado, actualizado e innovador para un mundo cambiante y globalizado.*
- *Elevados índices de deserción estudiantil, reportada por las universidades en los primeros años de estudio.*
- *Baja incorporación de los bachilleres técnicos al sector productivo pues no responde a las necesidades del sector.*
- *Sólo el 21% de los estudiantes que ingresaron al primero de educación básica llegan a culminar el bachillerato.*
- *Crecimiento anárquico de instituciones educativas y especializaciones sin estudios técnicos de demanda social y laboral.*
- *Insuficiente orientación vocacional y profesional que ocasiona deserción en la carrera de pregrado y de especialización.*
- *El 51% de la población que está en edad de cursar el bachillerato está matriculada.*
- *91% de la población de más de 15 años es alfabeta.*
- *La educación de adultos al igual que la erradicación del analfabetismo constituyen tareas pendientes pese a los esfuerzos realizados y los recursos invertidos, quedan solo compromisos establecidos a nivel nacional y regional.*
- *La población indígena mayor de 24 años que vive en las áreas rurales tiene en promedio 2.4 años de escolaridad.*
- *La población rural no indígena tiene más de 5 años de escolaridad, y el promedio a nivel nacional es de 6.9 años de escolaridad.*
- *Las pruebas APRENDO se aplicaron en los años 1996, 1998 y 2000, los resultados demostraron que en las habilidades fundamentales como son dominio del lenguaje y de la matemática, los niños ecuatorianos*

tienen problemas ya que los promedios son muy bajos (ninguno de los promedios superó los doce puntos), lo que denota la mala calidad de la enseñanza en estas materias instrumentales base del desarrollo de la inteligencia.(ACTUALIZACIÓN Y FORTALECIMIENTO CURRICULAR DE LA EDUCACIÓN BÁSICA 2010)

Como estrategia para paliar esta problemática educativa, el Ministerio de Educación en el Ecuador, ha considerado de vital importancia superar los graves problemas que presenta la educación ejecutar el Plan Decenal 2006- 2015, considerando que la educación constituye uno de los instrumentos clave para el desarrollo de un pueblo, entendido este desarrollo, más que el incremento de la riqueza, como el desarrollo y potenciación de las capacidades (cognitivas, emocionales, imaginativas³) y el despliegue de las facultades, que garanticen la satisfacción de las necesidades intrínsecas del ser humano. Ello implica entender que la satisfacción de las necesidades, la igualdad de oportunidades y el estímulo del ejercicio de las capacidades son factores fundamentales para el desarrollo endógeno y crecimiento económico.

El Plan decenal establece:

- Aumento de 0.5% anual en la participación del sector educativo en el PIB hasta el año 2012, o hasta alcanzar al menos el 6%, para inversión en el sector.
- Universalización de la Educación General Básica, para garantizar el acceso de los niños y niñas al mundo globalizado.
- Universalización de la Educación Inicial, para dotar a los infantes de habilidades para el acceso y permanencia en la escuela básica.
- Lograr la cobertura de al menos el 75% de la matrícula en el Bachillerato, a fin de desarrollar en los jóvenes competencias para la vida y el trabajo.
- Erradicación del analfabetismo y educación continua para adultos, para garantizar el acceso de todos y todas a la cultura nacional y mundial.

³ Referida principalmente a la salud y la integridad corporal, los sentidos, la imaginación, el pensamiento, las emociones, la razón práctica, la afiliación, el respeto, el juego, el control del propio entorno (político y material).

- Mejoramiento de la infraestructura y el equipamiento de escuelas y colegios.
- Mejoramiento de la calidad de la educación, para incidir en el desarrollo del país y en el mejoramiento de la calidad de vida de ciudadanos y ciudadanas.

Al igual que otros países en América Latina, en el nuestro se han hecho importantes avances en el proceso de universalizar la cobertura de la educación básica, pues hoy más niños tienen acceso en relación al pasado, gracias a que se ha emprendido un proceso de transformación de las escuelas en centros educativos de Educación Básica a lo largo y ancho del territorio nacional, favoreciendo de esta manera a niños de sectores urbano marginales y rurales que antes no podían asistir a lo que se denominaba Jardín de Infantes; hoy con la obligatoriedad de los diez años de escolaridad, ya se está universalizando en las escuelas, con profesores contratados, la implementación del primer año y en los centros que cuentan con infraestructura y condiciones, el octavo, noveno y décimo; esta situación es plausible ya que si antes nuestros chicos que vivían en zonas apartadas (especialmente rural) y, por la situación económica de sus familiares no podían viajar a continuar sus estudios a centros poblados, hoy pueden hacerlo en sus propias comunidades, garantizando así que la tasa del analfabetismo se reduzca a nivel nacional. A pesar de estos grandes esfuerzos en cuanto a cobertura de la educación se refiere, aún existe mucho por hacer, si bien no hay datos exactos, se puede inferir, que la cobertura en la mayoría de los niveles de la educación no se llega a universalizar. De manera particular se puede observar que pese a los grandes esfuerzos en implementar el primer año de educación básica, muchos niños no accedan a la educación inicial y, eso es preocupante si se considera que ésta etapa de formación es importante para el desarrollo cognitivo de los infantes pues, ahí se sientan las bases para sus futuros estudios. Respecto al porcentaje de matrículas en los niveles de escolaridad “se observa un marcado déficit a nivel de bachillerato, donde solo la mitad de alumnos en edad de asistir a este nivel lo hace. A nivel terciario, menos de una tercera parte de los jóvenes de 18 a 24 años están matriculados” (Informe progreso educativo Ecuador 2010- Pág. 13).

Considerando la situación precedente, las consecuencias en la competitividad del país y el bienestar de los individuos de la sociedad ecuatoriana es preocupante,

ya que si tan pocos jóvenes terminan su nivel secundario y por ende el terciario los impactos no serán nada halagadores en un futuro inmediato.

Otra situación que es preocupante para todo país cuando procura en sus habitantes el desarrollo humano y económico, es que según:

“El Plan Decenal de Educación plantea la “erradicación del analfabetismo y fortalecimiento de la educación de adultos”⁹ como una meta del país para el año 2015. En septiembre del año 2009, Ecuador se declaró territorio libre de analfabetismo (con base en proyecciones poblacionales del 2001), significando la existencia de 3,0% o menos de analfabetos en el país. Sin embargo, esta declaración tuvo que ser invalidada por el mismo Ministerio una vez que se determinó una tasa nacional de analfabetismo, en el año 2009, de 7,8%¹¹. Está claro que será necesario seguir trabajando para alcanzar la meta de un Ecuador libre de analfabetismo” (**Informe progreso educativo Ecuador 2010**).

Otro factor determinando en las oportunidades educativas es el hecho de vivir en áreas rurales o urbanas, así “en el año 2008, las personas entre 25-59 años que vivían en áreas rurales contaban con 6,8 años de educación, mientras que sus contrapartes urbanos contaban con 11,3 años, es decir, 4,5 años más de escolaridad que las áreas rurales en el año 2008” (INEC 2008),

Durante el último decenio la Tasa neta de matrícula básica (91%) creció 7 puntos porcentuales. Al 2006, no se establecen disparidades entre niñas y niños.

La reducción de la brecha urbano-rural es un indicador que ha ido disminuyendo desde el año 1995 (13 puntos) al 2006 (7 puntos).

Emigración

A partir de la crisis económica experimentada por el Ecuador a finales de la década de los noventa, los flujos migratorios desde el país hacia el exterior se incrementaron significativamente. De hecho, el proceso migratorio presenta, en la actualidad, incidencias no sólo en aspectos sociales y demográficos, sino también en lo económico, e incluso en lo político.

De acuerdo con información del Censo poblacional del año 2001, entre 1996 y 2001 377,908 salieron del país, 186,811 de los cuales se dirigieron a España, 101,006 a Estados Unidos y 37,361 a Italia. Sin embargo, esta cifra no es un indicativo del stock de ecuatorianos residentes en el exterior, pues no considera a aquellos que

migraron con anterioridad ni a los que salieron del país en los años posteriores a aquel en que se levantó el Censo, es decir, 2001.

De toda la población que ha emigrado de nuestro país al exterior el 53% de los 377,908 ecuatorianos que salieron del país entre 1996 y 2001 fueron hombres y el restante 47%, mujeres y los países destinos son España, Estados Unidos e Italia, con la particularidad que a Italia es donde las mujeres han migrado en mayor cantidad que los hombres. (Censo de 2001).

En base a la información de la encuesta SIEH – ENEMDU, realizada por el INEC, se ha podido establecer que los hogares que reciben remesas del exterior, no son los más pobres del país. De hecho, “los hogares receptores de remesas poseen características que los hacen diferentes de los hogares no receptores. Principalmente, los hogares beneficiarios poseen, en promedio, un mayor número de miembros en edad laboral y una mayor dotación de capital: ambas características tienden a incrementar la capacidad de generación de ingresos de los hogares” (Bertoli, 2006).

Demanda de las TIC´s en Ecuador

Un capítulo especial merece el uso de la TIC´s en el Ecuador, así se puede indicar que a inicios de la década de los 90 recién nuestro país accedió a la conectividad e internet; sin embargo, ciertos países se conectaron más tarde que Ecuador pero lograron niveles de cobertura y velocidad más amplios y rápidos. Hasta mediados de los 90 las iniciativas respecto al uso de las TIC´s estaban orientadas al uso interno de las organizaciones de la sociedad civil, recién a partir de la segunda mitad de los 90 se empiezan a efectuar algunas iniciativas todavía incipientes de servicio a las comunidades.

Las telecomunicaciones en Ecuador están muy por debajo de otros países de la región en términos de acceso, cobertura, costo y uso. Gran parte del país tiene cobertura de telefonía fija. Sin embargo, hay sitios (especialmente las zonas montañosas) que no cuentan con ese servicio, fundamentalmente porque el costo de tender cables de cobre es prohibitivo. Se han utilizado soluciones inalámbricas para resolver algunos de estos problemas. Sin embargo, el número de líneas fijas y servicios de telecomunicaciones en el Ecuador sigue aumentando y empujando anualmente el crecimiento de servicios de telecomunicación para la población. El Gobierno del Ecuador está dispuesto a avanzar en la universalización del acceso a los

servicios de telecomunicación y hay evidencia de los esfuerzos centrados en ampliar la infraestructura de telecomunicaciones del país

Las telecomunicaciones está experimentado un crecimiento considerable en los últimos años en el Ecuador. A tecnologías consolidadas como la televisión, se están añadiendo con fuerza la telefonía celular o internet; sin embargo, existe una brecha significativa entre las zonas urbanas y rurales del país, aunque los datos reflejan que poco a poco esas diferencias se van cerrando. Asimismo, la edad parece ser un factor muy determinante del uso de las diferentes tecnologías que existen en el mercado, siendo los jóvenes quienes se perfilan como uno de los públicos usuarios más relevantes de las nuevas tecnologías.

3.1.1 Entorno educativo, la comunidad educativa

En esta sociedad de la información donde la interrelación dinámica se da con todos los elementos de la actividad humana debemos aprovechar los medios para lograr hacer más eficiente nuestro desarrollo integral como personas y en la comunidad educativa⁴ debemos impulsar la implementación de las TIC's para mejorar los procesos de enseñanza aprendizaje.

La incorporación de las TIC's a la actividad humana ha modificado de una u otra forma los modos de interacción, socialización y pensamiento de los ecuatorianos, especialmente de los jóvenes quienes se han hecho tan dependientes de los aparatos tecnológicos, especialmente de los celulares; tanto que los portan en todas partes y no lo descuidan sino que lo usan en todos los espacios sin percatarse de lo que sucede a su alrededor con tal de estar conectado, especialmente a la mensajería celular; aunque ahora con la facilidad de incorporar el servicio de internet a estos equipos informáticos (celulares). El proceso de desaprensión se vuelve más difícil, ya que nuestros adolescentes se motivan por estos equipos y a través de ellos están reconectados” con sus amigos reales o inclusive con amigos virtuales. Así nosotros los educadores, la escuela y la familia en sí, está perdiendo un espacio importante en la

⁴ La **comunidad educativa** es el conjunto de actores directamente vinculados a una institución educativa determinada, con sentido de pertinencia e identidad, compuesta por autoridades, docentes, estudiantes, madres padres de familia o representantes legales y personal administrativo y de servicio.
Art. 15, Ley Orgánica de Educación Intercultural

formación de la personalidad de los jóvenes frente al medio externo que le ofrece al joven mejores formas de disfrutar y “pasarla bien en el colegio”.

En la sociedad en la que vivimos, la información y el conocimiento tienen cada vez más influencia en el entorno laboral y personal de los ciudadanos; sin embargo, los conocimientos tienen fecha de caducidad. La velocidad a la que se producen las innovaciones y los cambios tecnológicos exige actualizar permanentemente los conocimientos. No se trata ya de transmitir sólo unos datos predeterminados para que el alumno los reproduzca, sino de enseñar a aprender a lo largo de toda la vida y, para ello, de transmitir capacidades o habilidades que permitan adaptarse a una sociedad en constante evolución. Marqués Graells sostiene que el nuevo objetivo en educación consiste en dotar a los alumnos de las capacidades y de los conocimientos necesarios; así sintetiza las siguientes habilidades y conocimientos que se deben lograr:

- Saber utilizar las principales herramientas de internet.
- Conocer las características básicas de los equipos.
- Diagnosticar qué información se necesita en cada caso.
- Saber encontrar la información.
- Saber resistir la tentación de dispersarse al navegar por internet.
- Evaluar la calidad y la idoneidad de la información obtenida.
- Saber utilizar la información.
- Saber aprovechar las posibilidades de comunicación de Internet.
- Evaluar la eficacia y la eficiencia de la metodología empleada.

Estas destrezas y conocimientos sirven para que los alumnos se familiaricen desde muy pronto con las TIC's y les saquen partido. También son necesarias para el aprendizaje a lo largo de toda la vida, tan necesario en una sociedad que está cambiando constantemente.

La llegada de las TIC's al mundo de la educación ha abierto muchas puertas y por ello el esquema tradicional del profesor que enseña y el alumno que aprende o reproduce lo que le ha enseñado el profesor no es suficiente. Se ha producido un gran cambio en el objeto de la educación; con las TIC's se trata de establecer una conexión entre la “educación para la vida real” y la “educación para la vida digital”, desde las familias y las escuelas, en el espacio público y a través de los medios. Cuando

hablamos del uso de las TIC's no nos referimos a enseñar programas, sino a enseñar a relacionarse, a establecer modos de actuación y formas de vinculación regulada y auto regulada; responsabilidad que está en manos de los adultos. Y, si bien es cierto que la generación de adultos está integrada por "migrantes digitales" (o lo que es lo mismo, "nativos analógicos") siguen siendo quienes, por experiencia y por convicción, están en condiciones de dotar de elementos y sentidos que operen dando continuidad del "educar para la vida real" a la "educación para la vida digital", más allá del desconocimiento de los artefactos que dan cuenta del mundo tecnológico.

Con la incorporación de las TIC's la labor del profesor se hace más profesional, más creativa y exigente. Su trabajo le va a exigir más esfuerzo y dedicación. Ya no es un orador, un instructor que se sabe la lección, ahora es un asesor, un orientador, un facilitador o mediador que debe ser capaz de conocer la capacidad de sus alumnos, de evaluar los recursos y los materiales existentes o, en su caso, de crear los suyos propios.

El nuevo profesor debe crear un entorno favorable al aprendizaje, basado en el diálogo y la confianza. En este ambiente propicio, el docente debe actuar como un gestor del conocimiento y orientar el aprendizaje, tanto a nivel general de toda la clase, como a nivel individual de cada alumno.

Las TIC's también cambian la posición del alumno en cuanto a una nueva forma de aprender, al uso de nuevos métodos y técnicas. Sea de forma individual o en grupo, debe aprender a buscar la información, a procesarla, es decir, seleccionarla, evaluarla y convertirla, en última instancia, en conocimiento.

Las investigaciones sobre los efectos de las TIC's en el aprendizaje, aunque no son homogéneas, han comprobado algunas ventajas que, pueden favorecer el aprendizaje:

Los alumnos

- Aumentan el interés por la materia estudiada.
- Mejoran la capacidad para resolver problemas.
- Aprenden a trabajar en grupo y a comunicar sus ideas.
- Adquieren mayor confianza en sí mismos.
- Incrementan su creatividad e imaginación.

Frente a los tradicionales libros, vídeos y juegos, los nuevos contenidos educativos creados con recursos tecnológicos permiten presentar la información de otra forma. Los contenidos se hacen más dinámicos (interactividad) más atractivos (presentación simultánea de texto, sonidos e imágenes) y más variados. Estas nuevas prestaciones pueden facilitar el aprendizaje y permitir mejoras cognitivas sobre todo de los alumnos con dificultades, al aplicar metodologías más activas y menos expositivas. (Censo 2001)

Las TIC's han permitido que los contenidos educativos no sólo los creen los productores sino que también sean los propios profesores o incluso los alumnos quienes, solos o trabajando en grupo, desarrollen contenidos curriculares propios o adapten los de otros. En este sentido, cabe decir que los materiales didácticos se han multiplicado, sobre todo teniendo en cuenta que la tendencia es la de la convivencia de los materiales tradicionales con los nuevos. .

3.1.2 La demanda de la educación en las TIC's

Al entrar a discutir el tema de la inclusión de las Tecnologías de la Información y la Comunicación en los currículos actuales de la escuela primaria y secundaria, la mayoría de maestros expresan una inquietud similar: ¿por dónde empezar? Puesto que para el tema de las TIC's y su sinergia con la educación no se han encontrado aún fórmulas mágicas que estructuren un procedimiento ordenado y metódico; sin embargo las TIC's han llegado a ser uno de los pilares básicos de la sociedad, por ello es que a nivel mundial y en el caso particular, en nuestro país, Ecuador; es necesario proporcionar al ciudadano una educación que tenga en cuenta esta realidad.

Ecuador como país Latinoamericano aún se encuentra en una fase de desarrollo y aplicación de las TIC's, aunque se han adoptado varias estrategias para la implementación de tecnología tanto en educación, Salud y en el sector empresarial, obteniendo como resultado grandes logros.

En cuanto a la implementación en el sector educativo, el proceso es un poco lento, lo cual hace que aún no hablemos en gran porcentaje de nuestra incorporación en la sociedad de la información y la comunicación; sin embargo, la escuela no debe ser el único medio de socialización informática: *es necesario que la población tenga un acceso a los equipos y un contexto de apoyo a su utilización fuera de los hogares* (elementos de desigualdad y relativo aislamiento), y eso sólo se puede hacer con

múltiples lugares públicos donde sea posible realizar acciones variadas –y de utilidad real- con los ordenadores, con las redes telemáticas y con otras personas que tienen diferentes grados de manejo informático. Las escuelas deben ser uno de esos lugares, pero no los únicos, y dentro de una *filosofía de apertura, múltiple uso y red social*.

Las posibilidades educativas de las TIC's han de ser consideradas en dos aspectos: su conocimiento y su uso.

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

El segundo aspecto. Se deben usar las TIC's para aprender y para enseñar. Es decir el aprendizaje de cualquier materia o habilidad se puede facilitar mediante las TIC's y, en particular, mediante internet, aplicando las técnicas adecuadas. Este segundo aspecto tiene que ver muy ajustadamente con la Informática Educativa.

No es fácil practicar una enseñanza de las TIC's que resuelva todos los problemas que se presentan, pero hay que tratar de desarrollar sistemas de enseñanza que relacionen los distintos aspectos de la Informática y de la transmisión de información, siendo al mismo tiempo lo más constructivos que sea posible desde el punto de vista metodológico.

Entonces, con el precedente anterior, las instituciones educativas y las autoridades a cargo del sistema educativo⁵, deben reflexionar y actuar sobre el currículo, para que este sea abierto y flexible. Además, deben abrir espacios de capacitación continua para los docentes para prevenir las brechas entre la cultura docente y la cultura tecnológica, y así incorporar nuevas tecnologías masivamente, para reducir la brecha digital, por cuanto, el papel del profesor ha quedado totalmente transformado, pues ahora el docente debe ser un tutor, orientador, motivador y experto tecnológico y, por ende, necesita nuevas competencias (tecnológicas, sociales y de comunicación, teóricas y psicopedagógicas) para desenvolverse adecuadamente ante estos cambios.

⁵ El sistema como tal, no puede ser considerado solamente por sus reglamentos y políticas, sino más bien, como el conjunto de todos sus actores, y todas las posibles formas en que conviven estos agentes

Respecto a las y los estudiantes, poco a poco, están pasando de ser un agente pasivo en su aprendizaje a un agente activo, donde, a través de internet y las tecnologías digitales, están rodeados de mucha información; así, estos deben desarrollar capacidades para encontrar, resumir y comprender la información correcta.

De cualquier forma, es fundamental para introducir la informática en la escuela, la sensibilización e iniciación de los profesores a la informática, sobre todo cuando se quiere introducir por áreas (como contenido curricular y como medio didáctico).

Hay que considerar la tecnología de la información y la comunicación como instrumento para la apropiación del conocimiento y no como fin último de la educación pero ello depende en gran medida de la actitud que tenga el docente hacia las mismas, de su creatividad y sobre todo de su formación, tecnológica y pedagógica, que le debe hacer sentirse bien enseñando a unos alumnos que casi siempre se manejan en el ciberespacio con más soltura que él. El papel del profesor no sólo no pierde importancia sino que se amplía y se hace imprescindible.

Como señala Rocío Martín-Laborda “La capacidad del profesor va a ser determinante a la hora de enseñar a los alumnos a aprovechar las ventajas de las nuevas herramientas. Sin embargo, y aunque las investigaciones sobre los efectos de las TIC’s en el aprendizaje no son homogéneas, se han comprobado algunas ventajas que, aunque de forma desigual, pueden favorecer el aprendizaje:

1. Aumento del interés por la materia estudiada.
2. Mejora la capacidad para resolver problemas.
3. Los alumnos aprenden a trabajar en grupo y a comunicar sus ideas.
4. Los alumnos adquieren mayor confianza en sí mismos.
5. Los alumnos incrementan su creatividad e imaginación.”

Si las tecnologías favorecen el aprendizaje de los estudiantes, entonces los docentes deberíamos estar predispuestos a capacitarnos en el uso de las mismas para poder hacer uso de ellas y contribuir de esta manera al proceso de aprehensión del conocimiento de nuestros niños, adolescentes y jóvenes que cursan sus estudios en los diversos años, muchas veces en un ambiente rutinario, monótono y repetitivo donde prima la exposición del docente.

3.2 Niños y adolescentes ante las pantallas

Las nuevas tecnologías, indudablemente, afectan los modos de relación de los/as niños/as y los/as adolescentes en cuanto a cómo estudian y cómo se entretienen, es decir, como construyen su cotidianidad y también sus identidades. Por ello los adultos tenemos la obligación de comprender que los jóvenes viven un paradigma cultural absolutamente distinto al nuestro y que las nuevas tecnologías, que nos han ganado en espacio, contribuyen a la composición de ese nuevo mundo de experiencia.

El estudio del público infantil y adolescente como usuario de medios de comunicación y tecnologías ha generado el interés de los investigadores desde las primeras décadas del siglo XX. Así:

- a) *En la década de 1930 aparecieron en Estados Unidos los primeros estudios sobre los niños y su relación con la radio y el cine, denominados Payne Fund Studies.*
- b) *Durante la década de 1950, esta investigación se extenderá al nuevo medio predominante: la televisión.*

En la década de 1990 de las denominadas «tecnologías de la información y de la comunicación» (TIC's) el panorama investigador actual presta atención a un número de medios y tecnología nunca antes visto. (La Generación interactiva en España. Fundación Telefónica, 2009)

Como se señala en la cita precedente, se han realizado estudios con el afán de determinar la oferta tecnológica de la que disponen nuestros niños y adolescentes y la forma como estos influyen en sus formas de vida y comportamiento, sobre todo luego de que los medios considerados «tradicionales», como la televisión, la radio y las revistas hayan sido remplazados por nuevas tecnologías como los videojuegos, los ordenadores, internet y los teléfonos celulares, que por cierto son de trascendental demanda en nuestros adolescentes hasta el punto que se vuelven dependientes y se “aislan” del contexto en virtud de que si están viajando por ejemplo se dedican a chatear, escuchar música, entretenerse en juegos sin importarles por donde van y que pueden observar; sumado a esta situación tenemos el hecho de que especialmente los celulares tensionan a nuestros estudiantes cuando están en clases y, sin importarles el

llamado de atención de sus docentes se las juegan con tal de recibir y enviar mensajes por lo menos.

La situación descrita anteriormente hace que el público infantil y adolescente requiera una atención especial de su entorno familiar y escolar, los dos principales ámbitos en los que se desenvuelven. Por tanto, padres y educadores somos un elemento clave en múltiples facetas de la vida de niños y adolescentes, y una de estas facetas es su consumo de pantallas.

Para contextualizar de mejor manera ésta información y establecer diferencias entre quienes han nacido en este tiempo y quienes nos tocó adaptarnos a esta realidad, y como dice Prensky (2001) “El «nativo digital» es de las nuevas tecnologías y que, desde los primeros años de su vida, está habituado a utilizarlas. Por el contrario, el «inmigrante digital» es una persona que no ha crecido con el uso de estas tecnologías y que, por diversas razones, ha tenido que aprender a utilizarlas.” Lo que el autor hace énfasis es en el hecho de que nuestros chicos denominados «nativos digital» el usar estas tecnologías son una cosa natural y de fácil aprendizaje, algo así como comunicarse en un ambiente informal, mientras que muchos de nosotros aún no podemos adaptarnos a estos equipos porque somos analfabetos informáticos.

En este trabajo se explica el marco general en el que se sitúa el consumo de pantallas por parte del público infantil y adolescente; si bien son múltiples los estudios existentes en este campo siguiendo un esquema parecido al que fue utilizado en el estudio de 2008, La Generación Interactiva en Iberoamérica donde se señala:

- a) **Pautas de consumo:** abarca cuestiones relacionadas con el equipamiento tecnológico de los hogares donde viven los jóvenes, el lugar de uso, el momento y la duración, la compañía, etcétera.
- b) **Riesgos y oportunidades:** se trata de dos cuestiones estrechamente relacionadas puesto que, en función del uso que se haga de una determinada tecnología, la oportunidad puede tornarse en riesgo, y viceversa.
- c) **Protección:** comprende el estudio de las medidas que se adoptan desde distintos ámbitos (gubernamental, familiar, escolar, etcétera) para salvaguardar la integridad física y psicológica del menor, que puede

verse vulnerada por el uso de diversas tecnologías. Como se verá, las tres más importantes son la regulación, la mediación familiar y la educación en el uso de los medios y las tecnologías, en el ámbito anglosajón denominado media literacy. (LA GENERACIÓN INTERACTIVA EN IBEROAMÉRICA. COLECCIÓN FUNDACIÓN TELEFÓNICA 2008)

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

Cuando utilizamos el término «consumo» de pantallas, se hace referencia a estudios de muchos países de América y Europa, especialmente España donde se han hecho investigaciones en este campo con el ánimo de establecer las demandas de consumo de estas tecnologías y la incidencia en la vida de los niños, niñas y adolescentes. También se han hecho en Colombia, Venezuela, México y otros países del continente.

En Estados Unidos, la fundación The Kaiser Family Foundation ha emprendido este tipo de proyectos, así en el año 2005 en base a una encuesta a jóvenes de entre 8 y 18 años, se pudo conocer el nivel de consumo de diversos medios y tecnologías, a excepción del teléfono celular. Otra investigación de éste tipo es la Pew Internet & American Life Project que consideró como sujetos de investigación a la población general considerando el internet, los videojuegos y la telefonía móvil y, la de Jones & Fox, 2009; Lenhart et al, 2008; Macgill, 2007, y Lenhart et al, 2005. En el ámbito europeo también existen numerosas investigaciones realizadas a nivel nacional y de la comunidad europea, así: el proyecto EU Kids Online, que tiene la finalidad de desarrollar políticas de protección de los menores consumidores de las TIC's cuando se exponen a los peligros que estas les pueden ocasionar en su salud física o emocional. Las investigaciones realizadas por el Eurobarómetro, que ha obtenido datos cualitativos del consumo de las TIC's, incluidos el celular e internet, a partir de encuestas realizadas a progenitores de los niños y adolescentes de todos los países miembros de la Unión Europea; esta institución viene realizando este tipo de trabajo desde el año 2003, aunque el más reciente, del año 2008, incluye información representativa de los 27 Estados miembros. (Xavier Bringué; Charo Sádaba Chalezquer. 2009)

Otras investigaciones importantes son:

El Observatorio Nacional de las Telecomunicaciones y de la Sociedad de la Información (ONTSI) de Red.es viene realizando estudios... especialmente referidas al público infantil y adolescente. El informe de 2005 Infancia y Adolescencia en la Sociedad de la Información es tal vez uno de los más relevantes realizados hasta el momento: analiza el equipamiento tecnológico de los hogares españoles en función de la presencia o no de niños en los mismos. También presenta información sobre los hábitos de consumo de diversas pantallas (televisión, telefonía móvil, internet, etcétera) tanto por parte de los niños (a partir de los 10 años) como de sus progenitores.

El Instituto Nacional de la Juventud (Injuve) también incluye, dentro de sus múltiples áreas de interés, investigaciones en torno a los jóvenes y su relación con los medios y las tecnologías. Conviene subrayar que la mayoría de estos estudios están centrados en el grupo de jóvenes de mayor edad: habitualmente, desde los 15 hasta los 29 años, como es el caso de uno de sus sondeos más recientes, Uso de TIC, ocio y tiempo libre, presentado en 2007.

El proyecto EU Kids Online ha respaldado diversas investigaciones de carácter nacional en distintos países de la Unión Europea, entre ellos España. El rasgo más destacado de la investigación española (Garitaonandia & Garmendia, 2007) es que es de carácter cualitativo: mediante dinámicas de grupo con jóvenes de entre 12 y 17 años, y especialmente centrados en internet, se recabó información acerca de sus actitudes, hábitos, competencias y comportamientos respecto a esta herramienta, así como acerca de los principales riesgos a los que se ven enfrentados cuando navegan. (Xavier Bringué; Charo Sádaba Chalezquer. 2009)

Estos trabajos han permitido, analizar la situación de cada país, los principales rasgos del consumo de nuevas tecnologías por parte de niños y adolescentes, los riesgos y oportunidades que se están dando en la actualidad y las estrategias de

mediación que llevan a cabo los padres, contratando información entre países investigados. En definitiva, estos trabajos son muy valiosos por ofrecer una panorámica general de la situación en la materia que nos ocupa. Con estos precedentes en nuestro país se ha emprendido también este tipo de proyecto con el objetivo de determinar el nivel de incidencia de la TIC's en la vida de nuestros niños y adolescentes.

En resumen, la investigación en torno a las pautas de consumo de medios por parte de los jóvenes está bastante extendida y es, sin duda alguna, una de las primeras cuestiones en estudiarse. Sin embargo, se aprecian también ciertas carencias y, en ocasiones, la información relativa a este campo es un tanto heterogénea: considera distintos grupos de edad, diversas gamas de medios y tecnologías, y también son diferentes las metodologías empleadas. En consecuencia, resulta complicado hablar de cifras generales y será necesario acudir a los estudios correspondientes a la hora de analizar cada caso concreto.

3.2.2 Los riesgos que plantean las TIC`s

Si dirigimos la mirada a la década de 1930 es posible apreciar la preocupación en torno a los efectos, tanto negativos como positivos, que se derivaban de la radio, como lo señala Kundanis (2003: 67-72) una asociación de padres de la ciudad de Nueva York acusó a un programa de radio, Ether Bogeyman, de provocar pesadillas a sus hijos. Desde entonces, el interés en torno a los riesgos que presentan los medios y las tecnologías ha sido una constante preocupación, más ahora que nos encontramos con mayor auge y con sofisticados medios a los que se tiene acceso sin necesidad de contar con el permiso de los progenitores, enfatizo esto porque aunque los padres neguemos la tenencia de equipos informáticos como el teléfono, los menores se las ingenian para hacer uso de ellos, sea porque los prestan a sus compañeros o sus familiares. La aparición de la televisión en la década de 1950 trajo consigo dos cuestiones discutibles: la violencia y el sexo. En la actualidad, estos dos asuntos siguen siendo muy relevantes, aunque como veremos, la proliferación de las nuevas tecnologías ha ampliado el número de peligros, y también de oportunidades, a los que se pueden ver enfrentados niños y adolescentes.

Es muy común escuchar, sobre los peligros de internet, así surgen: temas relacionados con la adicción a las pantallas, el acceso a contenidos inadecuados, las

relaciones poco convenientes o incluso peligrosas que pueden establecerse o los actos delictivos que pueden perpetrarse con relativa facilidad y aparente impunidad.

Estas crudas realidades, pueden hacer pensar a los padres que la mejor solución de cara a preservar la integridad física y moral de sus retoños es impedirles el acceso a internet. Sin darse cuenta de que el resultado puede ser casi tan catastrófico como el que se obtendría si hubiera una ausencia total de mediación educativa. Ni la prohibición absoluta ni la censura indiscriminada ni el control exhaustivo van a conseguir que los niños acaben siendo adultos libres y responsables. Más bien aumenta el riesgo de que acaben siendo personas temerosas, con baja autoestima, muy poca iniciativa y alta probabilidad de fracasar en la vida.

Asegura el Dr. Gary Small (1998), uno de los neurobiólogos más importantes de los Estados Unidos, que “la actual eclosión de la tecnología digital no sólo está cambiando nuestra forma de vivir y comunicarnos, sino que está alterando, rápida y profundamente, nuestro cerebro”. Y menciona unas cuantas consecuencias prácticas de este hecho, “además de influir en cómo pensamos, nos está cambiando la forma de sentir y comportarnos”. Además, hace hincapié en un hecho fundamental, la rapidez a la que se está produciendo esta evolución, lo que “es posible que constituya uno de los avances más inesperados y de mayor importancia de la historia del ser humano. Tal vez nuestro cerebro no se haya visto afectado con tanta rapidez y radicalidad desde que el hombre primitivo descubrió el uso de herramientas”.

La realidad es que un gran número de niños que tienen acceso a internet no cuentan con una orientación adecuada ni la vigilancia suficiente para el contenido expuesto en internet. Ser conscientes de que no basta con usar los medios, es necesario saber utilizarlos. Permite acceder a un mundo gigantesco de información para realizar actividades escolares y de su vida cotidiana. No toda esa información es confiable. Es necesario ser crítico para seleccionar la información correcta. Los niños no saben buscar la información, es muy diferente a los libros. Tenemos la triste realidad cuando se les manda una investigación, que los niños no leen y por lo tanto no aprende, solo copian el texto, lo pegan y lo imprimen.

A más de lo señalado, los contenidos son el foco de interés para diversas investigaciones. Algunas están centradas en analizar el contenido de un determinado medio, como puede ser la programación televisiva dirigida al público infantil y su conveniencia. 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 (Sánchez, 2004). Sin embargo, cabe destacar por encima de otras cuestiones dos tipos de contenido que se toman como motivo de investigación son: la violencia y el sexo.

En cuanto a la violencia, numerosos estudios analizan su presencia en diversas pantallas y respecto a la influencia en la conducta humana, Valkenburg (2004: 56-57) expresa: la violencia en los medios influye negativamente en el sujeto y desembocaba en conductas agresivas, aunque dicha agresividad también viene causada por otros factores. Como se puede inferir cada vez que un niño se expone a situaciones violentas en las pantallas, esta propenso a que se produzca una alteración en su conducta, sin considerar el estrés que puede suscitar como derivación de un mal estado de ánimo. Esto es observable cuando los pequeños se vuelven agresivos ya sea en sus acciones concretas con los demás o cuando imitan actitudes de personajes; así podemos constatar variados efectos de la violencia, como lo sostiene Donnerstein et al (1994): el efecto agresor, el efecto víctima, el efecto testigo/espectador y el efecto apetito.

El segundo tipo de contenido que ha centrado la atención de múltiples investigaciones es todo lo que atañe a la sexualidad. El sexo ha estado presente de forma predominante en el cine y la televisión, aunque en la actualidad lo encontramos en videojuegos, teléfonos móviles e internet, a la que se tiene acceso fácilmente, especialmente con los equipos más sofisticados que cada día encontramos en el mercado y que permiten “transferir” cualquier contenido (pornografía, información sexual, etcétera) vía bluetooth.

La presentación común de relaciones sexuales de todo tipo puede desembocar en una mayor permisividad sexual, lo que, a su vez, puede traducirse en enfermedades de transmisión sexual o embarazos no deseados. Tal como explican Strasburger & Wilson (2002) en referencia concreta a la televisión, el combate de estos problemas implica en buena medida a programadores y anunciantes, que deben ejercer una mayor responsabilidad a la hora de utilizar el sexo, procurando transmitir mensajes más precisos y saludables y colaborando en la materia.

Para concluir este análisis sobre los riesgos, conviene hacer alusión de forma particular a aquellos que atañen al ámbito de la salud, sobre todo cuando se tiene la “creencia ciega” de que todo lo que está en internet es digno de imitar y aceptar como

válido. En ciertas páginas se puede encontrar información errónea en triple tipología; es decir respecto a contenido, contacto y conducta; así para citar un ejemplo, sobre el tema de cómo adelgazar se puede “descubrir” información de recetas mágicas (contenido); sin embargo, también puede intercambiar información equivocada a través de un foro (contacto) o incluso llegar a publicar este tipo de información (conducta).

En suma, resulta evidente el interés por estudiar los riesgos a los que se pueden ver enfrentados niños y adolescentes a la hora de utilizar las pantallas; sin desmerecer el potencial positivo que los medios y las tecnologías tienen para diversos campos, como la educación, la socialización y la participación ciudadana.

Es pertinente hacer referencia a las clasificaciones de los riesgos y oportunidades que se derivan del uso de medios y tecnologías. En este trabajo referiré la tipología empleada en el proyecto EU Kids Online por considerarla clarificadora y completa. Los autores Livingstone & Haddon, (2009) se refieren al contenido, al contacto y a la conducta como las tres posibles causas.

- 1) En el caso del contenido, el menor ejerce un papel pasivo, como receptor. Su exposición y acceso a diferentes fuentes de información puede tener, entre otros, efectos positivos en su desarrollo cognitivo y educativo. Sin embargo, la presencia de contenidos nocivos o engañosos puede influirle negativamente, llevándole a situaciones como la desinformación o el fomento de valores erróneos.
- 2) El caso del contacto implica un papel del menor como participante. Se trata, por tanto, de riesgos y oportunidades propiciadas por tecnologías que permiten la comunicación con otros: internet, teléfonos móviles, determinadas consolas de videojuegos, etcétera. Los beneficios que puede reportar el contacto con otros van desde el intercambio de información valiosa, hasta el trabajo en red, pasando por las relaciones sociales o experiencias compartidas. El lado negativo se traduce en la posibilidad de contactar con extraños, de recibir información no deseada de distinta naturaleza (comercial, sexual, violenta) o de ser acosado, bien por gente conocida (como pueden ser compañeros de clase) como por gente desconocida.

Aunque la clasificación de EU Kids Online se refiere de forma concreta a internet, puede extenderse, conservando su sentido, a los medios de comunicación y las tecnologías en general: televisión, radio, videojuegos, telefonía móvil y demás, porque estos también permiten a nuestros chicos acceder a todo tipo de contenido. Por poner un ejemplo, en el caso de la televisión convencional, el usuario tiene una actitud pasiva y por tanto, el contenido será la principal fuente de riesgos y oportunidades.

Otras de las manifestaciones negativas del uso del internet es el Ciberbullying que consiste en conductas hostiles sostenidas de forma reiterada y deliberada por parte de un individuo o grupo, con la finalidad de producir daño a otro, mediante la utilización de las tecnologías de la información y comunicación. El ciberbullying puede darse mediante el uso de mensajes de texto a celulares, chats y mensajería instantánea, imágenes tomadas con las cámaras de los teléfonos, correo electrónico, foros y grupos, así como páginas web dedicadas a la victimización de una persona específica. A través de estos medios se difunden información (verídica o no) y burlas sobre la víctima con el objetivo de humillarla, se envían insultos y amenazas de forma insistente por celular o e-mail, se publican fotos reales o trucadas, se crean grupos dirigidos a ridiculizar a una persona, se clonan identidades de chat o correo electrónico para realizar acciones que afecten a la imagen de la víctima, etc. Todas estas manifestaciones son comunes en nuestro medio, sino en gran magnitud ya se están dando en nuestro contexto ecuatoriano y está trayendo grandes problemas emocionales a los afectados.

A lo señalado hay que agregar que Investigaciones recientes sostienen que una hora diaria de exposición al ordenador produce importantes alteraciones en las conexiones neuronales. Si nuestro cerebro es tan sensible, ¿qué pasa con el de los más jóvenes, cuyo circuito neuronal es más plástico y maleable?

Aunque la exposición al entorno digital parezca ejercer un impacto muy sutil, sus efectos estructurales y funcionales son profundos. Conforme el cerebro traslada su foco hacia nuevas habilidades, se aleja de las capacidades sociales fundamentales. ¿Estamos criando a una generación de jóvenes incapaz de aprender, recordar, sentir o controlar sus impulsos? ¿O los “nativos digitales” desarrollarán nuevas habilidades que los facultarán para increíbles logros?

Si bien existen algunos riesgos que acechan a nuestros hijos en internet, aunque el más peligroso es el que no se suele mencionar: la ignorancia de los educadores que les lleva a no realizar ningún tipo de mediación educativa.

Los padres, madres y maestros deberíamos prestar atención a cuatro factores a la hora de mediar educativamente entre nuestros hijos y cualquiera de las pantallas que utilizan: el tiempo, el lugar, la compañía y el contenido.

Tiempo

El tiempo hace referencia tanto a la cantidad como al momento. Es decir, deberíamos preocuparnos de cuánto usan nuestros hijos el internet, pero también de cuándo lo hacen. Los chicos y chicas de nuestro entorno dedican más de una hora al día viendo televisión por ejemplo; de lunes a viernes, se incrementa por el mismo hecho de existir más tiempo libre.

Si nos referimos ahora al cuándo, el principal problema educativo es que nuestros hijos pueden desplazar otras actividades importantes para su desarrollo físico, psíquico, emocional o intelectual por un uso desordenado de internet u otro material tecnológico.

Lugar

El lugar desde el que acceden puede ser público o privado.

Son públicos los lugares en los que el niño o la niña pueden sentirse “vigilados” de alguna manera mientras navegan por la red, lo que sin duda minimiza muchos de los riesgos que hemos venido citando. Entrarían dentro de esta categoría lugares como los cibercentros o locutorios de internet, las bibliotecas o el colegio. También sería público el propio hogar, siempre y cuando el acceso se produzca desde una zona común de la casa, en la que cualquier miembro de la familia pueda presentarse sin previo aviso y pueda verificar al instante lo que está ocurriendo en la pantalla.

Por el contrario, serían privados aquellos lugares en los que el niño o la niña se sienten a salvo de observadores, por lo que se sienten libres de navegar por donde les dé la gana o utilizar los servicios que les apetezcan. El lugar privado más recurrente es el propio dormitorio.

Compañía

Al hablar de compañía nos referimos a dos realidades muy distintas. La primera haría referencia a si el menor navega acompañado de manera presencial por otras personas que le guían o aconsejan. La segunda a si el internet le posibilita algún tipo de relación virtual.

Contenido

Por último, el contenido se refiere a qué hace el niño con la tecnología y para qué la utiliza.

Si nos fijamos en los servicios utilizados en internet, la gran mayoría de los adolescentes además de visitar páginas web, buscan comunicarse. Así son muy populares aplicaciones como el Messenger, las Redes Sociales o el correo electrónico.

En cuanto al contenido de las páginas web visitadas, tanto los chicos como las chicas manifiestan preferencias sobre los contenidos relacionados con el ocio. Así en los primeros lugares aparecen los juegos, la música, el humor o los deportes. En clara oposición a estos aparecen los contenidos relacionados con la educación o la cultura, ya que se sitúan en los últimos lugares de la lista.

3.2.3 Las oportunidades que plantean las TIC's

Desde los años 90 las nuevas tecnologías entre las que se incluyen el ordenador, el teléfono móvil e internet, ha producido una verdadera revolución social; principalmente, porque nos ofrecen posibilidades de comunicación e información con el mundo y posibilitan el desarrollo de nuevas habilidades y formas de construcción del conocimiento que anteriormente eran desconocidas y que además nos plantean nuevos desafíos sociales que debemos asumir de forma responsable. La denominación de la sociedad actual como «sociedad del conocimiento» o «sociedad de la información» ha generado la concepción del potencial educativo de los medios y las tecnologías como una de las oportunidades que suscita un mayor interés.

En la sociedad moderna las TIC's, nos ayudan a conquistar información y acciones a las que no teníamos acceso hace unos cuantos años (cuando éramos estudiantes) pero, nos están obligando a adaptarnos y replantear las actividades, y asumir el reto de saber guiar el uso adecuado o correcto de las TIC's para evitar malas consecuencias. Respecto a la guía que ofrecen los progenitores, comparto el

criterio de Amorós, Buxarrais y Casas (2002) cuando señalan que tanto padres como madres presentan carencias en la enseñanza de las TIC's y por ello delegan su uso adecuado al profesorado, al consideran que carecen de los conocimientos suficientes. Por ello, lo docentes estamos obligados a conocer del manejo de los recursos tecnológicos; sin embargo, puede ocurrir que el profesorado vea limitada su enseñanza de las TIC's por problemas de infraestructura en los centros educativos, a esto se suma la poca importancia que se le asigna a las asignaturas sobre las TIC's, debido a que muchos docentes no conocen del manejo de estos implementos tecnológicos que bien deben convertirse en ayudas para que sus clases puedan tener las siguientes ventajas: aumentar la motivación, ahorrar tiempo y facilitar la explicación; logrando así clases más prácticas y familiarizadas a los estudiantes.

Como se señala, el potencial educativo, es interesante sobre todo cuando se ve el uso de la tecnología no como un fin sino como un medio para mejorar el proceso de aprendizaje. Por ello, el papel y la formación en TIC's de los docentes es esencial ya que son ellos los que deben dotar de contenidos educativos a las herramientas tecnológicas e integrar la tecnología en todas las áreas del conocimiento.

El nuevo modelo de enseñanza que se está implantando en nuestro país recomienda la utilización de las herramientas tecnológicas y que si bien es una innovación que se debe instaurar en el sistema educativo ecuatoriano, pasaran algunos años para que sea de uso común, sobre todo cuando todos los docentes estén alfabetizados, pero, poco a poco se va abriendo camino en los centros escolares, esto implica muchas transformaciones donde se considere qué, cómo y cuándo vamos a utilizar la tecnología con nuestros alumnos para que puedan con ello construir sus conocimientos y los obligue a reflexionar de una forma creativa y con significado para su vida. Haciendo esto, la calidad de la enseñanza se mejorará al obtener un incremento cualitativo y cuantitativo producto de una interacción entre alumnos-docentes, logrando romper con la unidireccionalidad de la enseñanza y favoreciendo el trabajo cooperativo, la responsabilidad y el auto aprendizaje entre otros.

La presencia de nuevos medios a partir de los años ochenta, apoyados en la integración de la informática y las redes de telecomunicación, y basados en los desarrollos de la microelectrónica, no ha provocado la desaparición de los "viejos" nuevos media. Así, los soportes basados en la memoria óptica como el videodisco que

permite un uso secuencial de la información textual y audiovisual que contienen, todavía conviven con soportes interactivos que propician modalidades nuevas de comunicación entre el usuario y el medio, tales como el CD Rom y el CD-I. (JUAN DE PABLOS PONS, 1988)

Los nuevos medios no tienen una tradición de utilización pedagógica, dada su reciente presencia y si bien en educación, las TIC's no lo son todo, no deben desatenderse y tampoco tienen que sustituir a otras más tradicionales, sino que pueden completarlas, sin descuidar que en contextos educativos las TIC's deben venir justificada por una competente elaboración teórica, aspecto éste que debe ser especialmente cuidado.

Las NT, tienden a romper el aula como conjunto arquitectónico y cultural estable. El alumno puede interactuar con otros compañeros y profesores que no tienen por qué estar situados en su mismo contexto arquitectónico.

No podemos olvidar que frente a los modelos tradicionales de comunicación que se dan en nuestra cultura escolar: profesor-alumno, alumno-profesor, alumno- alumno, medio-alumno; algunas de las NT generan una nueva posibilidad: alumno- medio-alumno. O dicho en otros términos, la interacción entre los estudiantes de diferentes contextos culturales y físicos se produce gracias a un medio que hace de elemento intermedio, como por ejemplo en el correo electrónico. (Cabero, 1996)

Hay una línea argumental respecto al uso educativo, todo lo anterior puede utilizarse óptimamente bajo dos condiciones, poseer los recursos adecuados y el conocimiento necesario para aplicarlos, caso contrario podemos correr el riesgo de aumentar más la disparidad ya existente entre los países llamados de primer mundo y los demás. Lo mismo sucede al interior de un mismo país, hay que tener en cuenta que las posibilidades varían de acuerdo al contexto social, económico y cultural y, es por ello que en el Ecuador existe una especie de exclusión social respecto al uso de las TIC's, porque existen centros educativos que albergan a muchos estudiantes pero la capacidad de equipos informático, por ejemplo, es limitado lo que hace que un grupo de estudiantes utilicen una computadora, dificultando así su uso; en el mejor de los casos sucede esto, caso contrario en los sectores sobre todo rurales, que están y

apartados de la ciudad los estudiantes deben conformarse con láminas, desatendiéndose el principio sustentado por John Dewey de propiciar el aprendizaje a través del binomio teoría – práctica.

Sin embargo, es indiscutible 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 y, para ello el gobierno nacional a través del Ministerio de Educación en convenios interinstitucionales debe proveer de equipos informáticos a los establecimientos educativos. Si bien en los centros educativos de educación secundaria donde se encuestaron los/as estudiantes, si están dotados de laboratorios, no es menos cierto que otros establecimientos de la localidad carecen de éstos.

Como dice Judit Minian:

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 sólo 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 planteo debe ser cómo usar las tecnologías para hacer las cosas que todavía no podemos hacer y no sólo cómo poder usarlas para mejorar aquéllas que ya hacemos. (Minian, 1999)

¿Cuáles son las posibilidades que abren o potencian las TIC´s en relación con el enfoque educativo?

La revolución de las TIC´s es un fenómeno que está cambiando nuestro presente y seguro nuestro futuro sistema educativo. Posiblemente estemos viviendo una revolución más fuerte que la revolución industrial o los profundos cambios producidos en nuestra cultura con la invención de la imprenta o la tv. Estamos conscientes que vivimos en la era de la información, donde el acceso a la misma será garantía de un desarrollo democrático para los individuos y los pueblos, aunque claro este acceso a veces, es un elemento contradictorio al no existir la igualdad de oportunidades. Damos por hecho que la información y el conocimiento tienen cada vez

más importancia en la vida de un individuo; sin embargo, los conocimientos tienen fecha de caducidad. La velocidad a la que se producen las innovaciones y los cambios tecnológicos exige actualizar permanentemente los conocimientos. El proceso educativo ha cambiado. Antes, una persona pasaba por las distintas etapas del sistema educativo (Educación pre escolar, Primaria-ahora educación básica-, Bachillerato y universitaria) para formarse y poder iniciar su vida profesional. A partir de ahí, a excepción de algunos cursos de actualización ofrecidos en su ambiente profesional, se consideraba que ya estaba preparada. En la actualidad, si no quiere quedarse obsoleta, debe continuar su aprendizaje a lo largo de toda su vida.

Hoy debemos estar claros que educar no se trata ya de transmitir sólo unos datos predeterminados para que el alumno los reproduzca, sino de enseñar a aprender a lo largo de toda la vida y, para ello, de transmitir capacidades o habilidades que permitan adaptarse a una sociedad en constante evolución.

La llegada de las TIC's al mundo de la educación ha abierto muchas puertas y por ello el esquema tradicional del profesor que enseña y el alumno que aprende o reproduce lo que le ha enseñado el profesor no es suficiente, el sistema educativo ecuatoriano debe acomodarse a los cambios sociales desde un cambio en sus concepciones más básicas, y replantearse el papel que hoy tiene en la sociedad de la información y los contextos educativos deben convertirse en espacios creadores de conocimiento, en verdaderos capacitadores de unos ciudadanos y profesionales críticos en el consumo de tecnología.

El punto de partida de la incorporación de las TIC's a la enseñanza implica hablar de equipamiento e infraestructuras. Efectivamente, los centros educativos del Ecuador, ya sea para educar sobre TIC's (es decir, para alfabetizar digitalmente), o ya sea para educar con TIC's, necesitan estar dotados de ordenadores y tener una conexión a Internet de banda ancha. Otros aspectos como el mantenimiento y la renovación de los equipos o la presencia de un técnico o responsable en informática son también muy importantes.

Existe la idea de que la tecnología desplaza a los docentes, al contrario, cada vez resulta más claro que la utilización de las TIC's depende en gran medida de la actitud que tenga el docente hacia las mismas, de su creatividad y sobre todo de su formación, tecnológica y pedagógica, que le debe hacer sentirse bien enseñando a unos alumnos que casi siempre se manejan en el ciberespacio con más soltura que

él. El papel del profesor no sólo no pierde importancia sino que se amplía y se hace imprescindible ya que el alumno que debe enfrentarse, de la mano del profesor, a una nueva forma de aprender. . El alumno, desde una posición más crítica y autónoma, ya sea de forma individual o en grupo, debe aprender a buscar la información, a procesarla, es decir, seleccionarla, evaluarla y convertirla, en última instancia, en conocimiento.

El uso educativo de las TIC's, parece claro pero a condición de que:

- Superemos las orientaciones tecnocrática (los medios por los medios) y míticas (la salvación por la vía de las nuevas tecnologías)
- Insertemos el uso de las TIC's en una pedagogía diferente a la habitual, preocupada sólo por la transmisión pasiva y/o la destreza técnica, evitando usar las TIC's sólo como medio novedoso o con finalidad en sí mismas.
- Tengamos en cuenta la desigualdad social y territorial, que las TIC's pueden aumentar (por ejemplo, si el acceso a Internet favorece el aprendizaje en un área, pero unas personas lo tienen en el hogar y otras no); el objetivo igualitario ha de ser fundamental y permanente, tanto en la forma de usar las TIC's en la educación como en la pelea por su democratización social.
- No olvidemos las diferentes sensibilidades y formas de aprendizaje del alumnado (por ejemplo, diferentes formas de acercamiento y trabajo entre chicos y chicas, en algunos casos al menos).
- Utilicemos las TIC's relacionando críticamente lo `real' y lo `virtual', de tal forma que se enriquezcan ambos contextos.
- No olvidemos que el uso de las TIC's significa, en algunos sentidos al menos, un aumento de la `dependencia tecnológica', lo que implica limitaciones prácticas, socioeconómicas y personales.

<http://eduarduske.lacoctelera.net/post/2010/01/11/tic-y-educacion-tecnologias-la-informacion-y-comunicacion> [Consultado: 21011, 20 de octubre]

El cambio no debe consistir únicamente en cambiar el papel y el lápiz por el ordenador y la impresora sino en la forma en la que se utilizan las nuevas

herramientas. Y este cambio profundo en la metodología educativa, que no consiste en utilizar las nuevas herramientas con métodos tradicionales, debe afectar a la enseñanza en pro de las necesidades individuales del alumno, a través de la interactividad, creando un nuevo marco de relaciones, fomentando el trabajo colaborativo y, sobre todo, ofreciendo una metodología creativa y flexible más cercana a diversidad y a las Necesidades Educativas Especiales.

Con lo precedente, queda claro que el uso de las tecnología en educación son herramientas necesaria dentro del proceso de enseñanza y aprendizaje, pues contribuyen a desarrollar en nuestros estudiantes habilidades que le permita su adaptabilidad a los cambios de manera positiva, así como contribuir al enriquecimiento de sus potencialidades intelectuales para enfrentar la sociedad de la información en un mundo global. Para lograr esto, se necesita que el educador sea un entrenador del conocimiento, que sirva de puente entre el alumno y su aprendizaje; que posea una cultura informática. Cultura que implica conocer las TIC's y poseer las habilidades para manejarlas y comprender su impacto en la sociedad. Esto conlleva que el docente debe estar constantemente en un proceso de investigación y evaluación de su propio quehacer pedagógico.

Internet como fuente general de información

En esta sociedad del conocimiento las personas estamos obligadas a aprender permanentemente y el medio que más provee la información es la tecnología, aunque esta hay que verla como un medio y no como un fin; para así ser activos en nuestro aprender, ser creadores, razonadores y reflexivos de la información que nos llega por medio de las tecnologías, ya que la idea es hacer que el aprendizaje cotidiano sea visible y la tecnología se torne invisible.

Los docentes para preparar nuestras clases y los estudiantes para sus trabajos podemos encontrar información, ya sea en un cyber o en nuestras casas, navegando por internet porque ahí encontramos cantidades inmensas de información que permiten enfocar los temas desde distintos puntos de vista. Las publicaciones electrónicas, las revistas digitales, las bases de datos y las bibliotecas virtuales y demás, nos facilitan a los actores del sistema educativo (incluido los padres) la tarea de estar informados de los resultados de las investigaciones y proyectos. Así, el internet constituye una importante herramienta de investigación y permite la interacción a un doble nivel: entre personas y con los contenidos. Esto, facilita que

pueda desarrollarse más fácilmente un proceso de aprendizaje cooperativo centrado en la búsqueda, tratamiento, procesamiento y presentación de la información.

Pero la red no es sólo un lugar en el que encontrar información o desarrollar trabajos conjuntos, también permite realizar un aprendizaje interactivo, de gran valor para fijar numerosos conceptos y ejercitar múltiples procedimientos.

También es un excelente lugar para experimentar con simulaciones interactivas de muchas realidades naturales o artificiales que antes o se reproducían a duras penas en los laboratorios escolares o no podían realizarse por la falta de recursos o su alta peligrosidad.

Como señala Rocío Martín-Laborda (2005) Internet ofrece varias vías posibles de comunicación. La herramienta más utilizada es el correo electrónico, de uso muy fácil, ya que permite una comunicación, aunque asincrónica, muy rápida y fluida incluso entre profesores y alumnos de diferentes países. Los foros y los chats suponen también una oportunidad para conocer a personas con los mismos intereses. Los chats permiten una comunicación en tiempo real entre muchos usuarios o de persona a persona. Además, estos instrumentos sirven para transmitir conocimiento ya que a través de ellos se pueden enviar documentos, transmitir archivos o adjuntar imágenes y sonidos.

El correo electrónico como medio de comunicación

El correo electrónico se ha convertido en la gran herramienta telemática para la comunicación interpersonal. Como herramienta educativa, se halla integrada en proyectos sistemáticos de colaboración a distancia, pero también en prácticamente cualquier uso que requiera la comunicación entre docentes o alumnos/as en lugares distantes.

El procesador de texto como herramienta de aprendizaje

Aunque ampliamente utilizado por cualquier persona que maneje un ordenador, incluido el alumnado, al procesador de texto no se le dedica mucha atención didáctica. Sin embargo, creemos que ha de considerarse una herramienta pedagógica de primer orden si aprovechamos sus potencialidades, y para ello no es necesario más que un conocimiento técnico elemental. Por supuesto, el mayor conocimiento de un programa aumenta sus posibilidades, pero más allá del "acabado" de lo escrito, las funciones de

corrección-mejora, comunicación y colaboración (que son las que más nos interesan educativamente) se pueden aplicar con un dominio mínimo del procesador de texto.

El aprendizaje colaborativo en comunidades virtuales

Aunque no es necesario llegar a constituir una comunidad virtual para realizar experiencias de aprendizaje telemático colaborativo, es en ella donde la colaboración dirigida al aprendizaje alcanza un nivel más profundo.

Una Comunidad Virtual es un grupo de usuarios que interactúan intensivamente a través de algún medio. Es una agregación social que emerge de la red cuando un conjunto de personas llevan a cabo discusiones públicas con una cierta extensión y regularidad, con suficiente sentido humano para formar tejidos de relaciones personales en el ciberespacio. No emerge automáticamente, sino que requiere de un tiempo, de muchas interacciones, de metas y experiencias compartidas, así como también de una membrecía y una identidad de grupo. (Sánchez, 2002)

WebQuest

Un WebQuest es una guía de actividad plasmada en una página web y que orienta al alumnado, a través de una serie de pasos, en la búsqueda de información y en su reelaboración, sobre un tema concreto. La información generalmente estará extraída de otras páginas web. Las orientaciones pueden ser más abiertas, sin que el resultado esté prefijado de antemano) o bien pueden ir llevando a encontrar una serie de respuestas encadenadas. Es algo similar a lo que se ha llamado "caza del tesoro", y se parece a cualquier otra actividad dirigida mediante cuestiones y pasos y con producto final, pero, en este caso, tanto las preguntas, como las instrucciones de realización y los lugares principales o exclusivos de búsqueda de información están en Internet.

Elaboración de presentaciones multimedia

Las presentaciones multimedia pueden ser aplicaciones de tipo comercial o elaboradas por el profesorado destinadas a ser utilizadas por el alumnado. Sin embargo, nos interesa ahora, siguiendo la línea de interés en la actividad de quienes aprenden, la realización por parte del alumnado de dichas presentaciones o aplicaciones.

Aplicaciones educativas y materiales digitales usados por el alumnado

Existen materiales que, aunque no diseñados para su uso educativo, se utilizan de forma bastante generalizada por el alumnado: nos referimos, principalmente, a las célebres enciclopedias en CD-Rom (o quizá mejor habría que decir la enciclopedia), cuya fácil copia de fragmentos de información facilita la confusión entre lectura, comprensión y utilización de la información con la simple reproducción. En todo caso, esto sucede sólo con los medios digitales, y se evita cuando lo que se pide que haga el alumnado es algo que no está hecho ya y/o que tiene que explicar por sí mismo.

Programas para la creación de materiales educativos

En cuanto a los programas pensados para que el profesorado realice materiales educativos, el tema también desborda cualquier análisis, además de que no debemos olvidar que las herramientas genéricas de creación de páginas HTML, de textos, etc. son ampliamente utilizadas para crear material educativo.

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

Las investigaciones que se han realizado hasta la fecha han sido para determinar el nivel de consumo de los diversos medios de comunicación y tecnologías por parte de los menores, con el afán de determinar y proteger de los peligros que enfrentan diversas pantallas. Esta misma preocupación ya se dio cuando en su debido tiempo la radio y la televisión a mediados del siglo pasado, comenzaron a tener impacto en nuestra sociedad, pero ahora nos encontramos ante una situación similar en los casos de Internet y la telefonía móvil, entre otros.

Son múltiples los agentes que, de una forma u otra, están implicados en la protección del menor, en un primer nivel están la familia (especialmente los padres) y los profesores. En un segundo nivel los medios de comunicación, los desarrolladores tecnológicos y las autoridades públicas.

Existen tres elementos clave que inciden de un modo especialmente relevante en la protección del menor en este ámbito: la regulación, la mediación familiar y la educación para los medios o media literacy.

3.3.1 Iniciativas en el ámbito de regulación

La regulación se refiere al conjunto de leyes y normas establecidas por diversas instituciones, tanto públicas como privadas, de forma externa e interna y en los ámbitos local, nacional e internacional. Además de la regulación propiamente, también es común hablar de dos conceptos: la autorregulación y la corregulación.

La regulación es un ámbito en el que se trabaja intensamente en la actualidad, y hacia el cual se orientan algunas de las investigaciones más relevantes del momento.

En palabras de Carlsson (2006), la globalización en la que nos vemos inmersos y el rápido desarrollo de las telecomunicaciones, hace necesario que se considere más importante la responsabilidad de los padres y otros agentes. Concretamente, esta autora aboga por un sistema que combine la regulación con la autorregulación y la corregulación.

- La autorregulación es el control que los medios de comunicación y los desarrolladores tecnológicos deben ejercer por sí mismos.
- La corregulación es un sistema que combina la regulación gubernamental y la no gubernamental, de tal modo que la última se acopla a la primera de forma eficaz (Carlsson, 2006: 13-14). El asunto de la corregulación pone de relieve la existencia de múltiples agentes que están implicados en la regulación de los medios y tecnologías en aras de proteger al menor.

Trabajos en esta línea se han dado en España donde existen diversas iniciativas que trabajan por la protección del menor en el ámbito de las tecnologías y los medios de comunicación. Cabe destacar de un modo especial la labor llevada a cabo por Protégeles, así como por los consejos audiovisuales de Andalucía, Cataluña y Navarra. Protégeles es un organismo que está especialmente centrado en la lucha contra contenidos nocivos en Internet de diversa índole (pornografía, racismo y xenofobia, apología del terrorismo, tráfico de drogas, etcétera). Además de perseguir este tipo de sitios web, a través de una línea de denuncia y atención a los menores en estrecho contacto con las fuerzas policiales españolas, también ha llevado a cabo diferentes estudios sobre seguridad infantil y costumbres de los menores en el empleo de internet, telefonía móvil y videojuegos. Por otro lado, también han desarrollado

diferentes campañas de concienciación, así como actividades formativas para un buen uso de las tecnologías. (Xavier Bringué Sala y Charo Sádaba Chalezquer. 2009)

3.3.2 Iniciativas en el ámbito de la mediación familiar

Los padres juegan un papel decisivo en el desarrollo humano de sus hijos, dentro del cual también se incluye su faceta como consumidores de medios y tecnologías. El caso de las TIC's presenta además ciertas particularidades ya que, en ocasiones, niños y adolescentes tienen un conocimiento superior que el de sus progenitores a la hora de utilizarlas, y esto puede dificultar la tarea de mediación.

Entre los trabajos investigativos respecto a ésta temática tenemos las investigadores Himmelweit & Oppenheim (1958) quienes a partir de sus estudios señalaban que los padres parecían demostrar gran preocupación y control respecto al horario en el que sus hijos veían la televisión (el momento de irse a dormir, de hacer los deberes, etcétera), mientras que su inquietud parecía ser menor respecto a otros asuntos como el contenido al que estaba expuesto el menor (Himmelweit & Oppenheim, 1958: 384). Unos años más tarde Schramm et al (1961: 148) sí que subrayan la importancia de ejercer algún tipo de mediación respecto al contenido, refiriéndose de modo concreto a aquellos de carácter atemorizante que podían tener algún tipo de efecto negativo en el menor.

El interés por estos asuntos y otros tantos relacionados con la mediación parental se extiende hasta nuestros días. Un buen ejemplo de ello son las investigaciones que se han llevado a cabo recientemente tanto en Europa (EU Kids Online), como en Norteamérica (Pew Internet & American Life Project, The Kaiser Family Foundation) y Latinoamérica (Bringué & Sádaba, 2006): todas ellas prestan atención a las estrategias de control que los padres ejercen sobre sus hijos cuando estos últimos utilizan diversas pantallas. Aunque los datos varían de un estudio a otro, podemos afirmar que hay dos cuestiones que preocupan especialmente a los padres y que son el eje fundamental de la mediación: el tiempo de uso y los contenidos.

Por último, pero no por ello menos importante, otras visiones están más enfocadas en la importancia de utilizar un medio o tecnología de forma conjunta en el ámbito familiar. Así lo defienden Castells & De Bofarull (2002: 183), para quienes este tipo de ocio compartido «sirve para pasarlo muy bien, pero también para poner en marcha una mediación parental (protagonizada por los padres), que tiene como

objetivo educar». Para disfrutar de esta actividad antes hay que tener en consideración una serie de elementos: el momento y duración, el lugar, los miembros que van a participar y el papel que va a desempeñar cada uno de ellos (Castells & De Bofarull, 2002).

Con estos trabajos realizados hace algún tiempo, nos queda demostrado que la preocupación respecto a la mediación en el entorno familiar del menor, ha sido motivo de varios trabajos puesto que como afirman Castells y De Bofarull (2002), «la familia, que ha asumido un coherente y organizado proyecto en la educación de los hijos, debe sacarle réditos formativos al uso de las nuevas tecnologías y el ocio digital». En otras palabras, la labor de mediación de los progenitores es de trascendental importancia y, por lo tanto es fundamental educar a los padres en el uso de estas tecnologías con el objetivo de que puedan ejercer una correcta labor mediadora.

3.3.3 Alfabetización en las TIC's (iniciativa sobre Media Literacy)

La alfabetización en las TIC's debe llevar a un conocimiento profundo de los medios y tecnologías implicadas en ellos; este proceso en el ámbito anglosajón es comúnmente denominado media literacy y que si bien no tiene una traducción precisa al castellano, podría definirse como la «alfabetización en los medios»; esto significa que una condición fundamental para que niños y adolescentes hagan un buen uso de las pantallas es que posean los conocimientos necesarios para ello, o lo que es lo mismo, que hayan sido bien educados en este ámbito.

La alfabetización mediática (media literacy) suele definirse como la capacidad de acceder a los medios de comunicación, comprender y evaluar con sentido crítico diversos aspectos de los mismos y de sus contenidos, así como de establecer formas de comunicación en diversos contextos.

Esta educación, sin embargo, es también necesaria para el público adulto (como padres o profesores), e implica la competencia tecnológica en el uso del computador, manejos de programas como procesadores de palabras, hojas de cálculo, internet y otras herramientas similares. La comprensión crítica de las TIC's es la habilidad de comprender, contextualizar y evaluar críticamente los medios y contenidos digitales con los que se interactúa. En otras palabras, ser alfabetizados en

las TIC's nos posibilita a las personas crear conciencia de minimizar los riesgos y maximizar la participación en la sociedad digital teniendo en cuenta la propiedad intelectual, no queriendo hacer pasar un trabajo encontrado en la web como nuestro, y haciendo uso de las prácticas que favorecen el desarrollo profesional.

Howard, (2010) señala que las alfabetizaciones digitales sociales se hacen posibles a través de redes digitales mediadoras tales como wikis, blogs y facebook que posibilitan a los seres humanos socializar, aprender, jugar, y realizar negocios. Como se puede inferir, según el autor, las competencias digitales se complementan con otras que permitan desarrollar la interacción social con otros de manera efectiva y eficiente. Este autor también presenta cinco competencias digitales sociales: la atención, la participación, la colaboración, la conciencia de la red y el pensamiento crítico. La primera competencia tiene que ver con la capacidad de concentración de las personas, la segunda hace referencia a la posibilidad que tenemos de interactuar con otros al acceso libre a la tecnología; la tercera trabajar a la oportunidad para trabajar juntos de manera sincrónica o asincrónica, lo que nos permite alcanzar metas comunes. La conciencia de la red implica un cambio de mentalidad que requiere entender cómo funcionan las redes y qué podemos hacer para sacarles el mejor provecho y finalmente la competencia del pensamiento crítico nos permite realizar investigaciones, resolver problemas y tomar decisiones usando herramientas apropiadas y recursos digitales. (Arrieta Adolfo y Montes, v. Donicer 2011)

Entonces, el objetivo de la media literacy es como afirma Torregrosa (2003) «favorecer la creación de una conciencia crítica y, por consiguiente, de una mayor competencia entre los usuarios de los medios de comunicación electrónicos e impresos». Por eso, la alfabetización digital requiere del desarrollo de una gran variedad de multi competencias digitales, por lo que el propósito presenta retos a las formas tradicionales de pensar acerca la educación con relación a lo que sucede en el salón de clase, lo que hacen los profesores y la misión de las instituciones educativa.

A escala internacional podemos destacar, entre otros, el trabajo llevado a cabo por Buckingham & Domaille (2003). Éste consistió en una revisión de la educación en los medios que se llevaba a cabo en las escuelas de 52 países. Mediante el envío de un cuestionario a 72 expertos en la materia, los autores exploraron tres áreas específicas:

- 1) La educación mediática en la escuela;

- 2) La implicación de la industria de los medios o de organismos reguladores en la educación mediática, y
- 3) El proceso de desarrollo de este ámbito (incluyendo necesidades por cubrir, existencia de obstáculos, perspectivas de futuro, etcétera).

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

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

Es de señalar además que en el año "2006 se creó un Grupo de Expertos en Alfabetización Mediática con objeto de analizar y fijar los objetivos y las tendencias de la alfabetización mediática, destacar y promover las buenas prácticas a nivel europeo y proponer medidas al respecto(...) El Grupo está formado por diversos expertos europeos en alfabetización mediática con cualificaciones y experiencia en diversos ámbitos, incluidos profesionales del mundo universitario y los medios de comunicación, y se reunió tres veces en 2006 y dos en 2007.

En mayo de 2006 se encargó un estudio sobre las tendencias y los enfoques actuales de la alfabetización mediática en Europa. Este estudio explica las prácticas actuales para aplicar la alfabetización mediática en Europa, y recomienda la aplicación de determinadas medidas a nivel comunitario para ayudar a fomentar y aumentar el nivel de alfabetización mediática. En nuestro país ya se está iniciando este proceso a través del SITEC (Sistema Internacional de Tecnologías de la Información) programa que incentiva las habilidades didácticas mediante la tecnología. Este Plan de servicio promueve la progresiva incorporación de las nuevas tecnologías en las áreas urbano-marginales tales como: centros educativos, centros estatales de atención y organismos de desarrollo social sin fines de lucro. Este es el caso del centro de

capacitación comunitaria que el Ministerio de Educación en convenio con el Instituto Babahoyo viene ejecutando desde hace ya más de dos años en este centro educativo y, oferta la capacitación a la comunidad babahoyense con el propósito general de que todos y todas los participantes se comuniquen más fácil, tengan más oportunidades laborales y mejoren sus actividades productivas, económicas y sociales a través del uso de la tecnología.

CAPÍTULO 4

Metodología

METODOLOGÍA

La Universidad Técnica Particular de Loja, a fin de impulsar el desarrollo de las generaciones interactivas en los Centros Educativos del Ecuador, consideró que como parte del proceso de formación docente se debía abordar un trabajo investigativo sobre la Generación Interactiva comprendida entre 6 y 18 años, en varios centros educativos del país; en el caso del presente trabajo se desarrolló en la ciudad de Babahoyo.

En este apartado se hace una descripción de la metodología empleada para la realización del presente trabajo; es decir, se describe el diseño de investigación, los participantes sujetos de investigación, las técnicas e instrumentos que se aplicaron, así como los recursos utilizados.

4.1 Diseño de la investigación

Para la investigación del presente trabajo se utilizó un diseño mixto; ya que este proceso recolecta, analiza y vincula datos cuantitativos y cualitativos en un mismo estudio o una serie de investigaciones para responder al planteamiento de un problema, se limitó a la aplicación del cuestionario en un ambiente natural para después analizar los datos. Esta investigación se puede caracterizar como una investigación transeccional ya que permitió recopilar datos en un momento único; explorando el caso en un momento específico y en un contexto particular. Los datos obtenidos sirvieron para describir la realidad de los estudiantes en los dos niveles educativos como son la educación básica y el bachillerato y así determinar los puntos de coincidencia y contrastes, teniendo en cuenta variable como la edad, situación económica y sobre todo el contexto socio económico cultural.

4.2 Participantes de la investigación

Para la realización de este trabajo se encuestó a 20 niños (6 – 9 años) de cuarto año de educación general básica (EGB) de la escuela Iniciación Deportiva, 22 adolescentes (10-14 años) de décimo año de educación general de básica (EGB) del Instituto Técnico Babahoyo y 14 Jóvenes (15-18 años) del tercer año de bachillerato del colegio Particular Monterrey.

4.3 Técnicas e instrumentos de investigación

4.3.1 Técnicas

El propósito de la investigación es conocer la relación que los niños y jóvenes poseen con las diferentes pantallas: televisión, computadores, videojuegos, celulares e internet, específicamente en la capital de la provincia de Los Ríos; a fin de lograr el propósito en mención, se ha determinado como técnica de recolección de datos la encuesta, entendida como: Técnica de investigación dedicada a obtener información a través de un sistema de preguntas estructurado en formularios impresos, que el informante responde por sí mismo, sin la participación del entrevistador y cuyo instrumento es el cuestionario, mismos que contenían según la edad y año de escolarización de los participantes, 31 y 126 preguntas que sirvieron para diagnosticar la situación.

4.3.2 Instrumentos

El instrumento derivado de la encuesta es el cuestionario, que sirvió de guía para obtener la información deseada, a escala masiva. Este instrumento estuvo destinado a obtener respuestas a las preguntas previamente elaboradas por la UTPL que son significativas para la investigación que se realiza y se aplicó a la muestra de los sujetos de investigación, en este caso 1 cuestionario para niños de 6 a 9 años aplicado en cuarto año de EGB de la escuela Iniciación Deportiva, y 2 cuestionarios para niños y jóvenes de 10 a 18 años aplicados en décimo año de EGB del Instituto Superior Tecnológico Babahoyo y tercer año de bachillerato del colegio Particular Monterrey.

Mediante el cuestionario conocimos las opiniones, las actitudes, valores y hechos del grupo de estudiantes respecto al uso de las TIC's.

4.4 Recursos

4.4.1 Humanos

El recurso humano, en el proceso de investigación, ha sido un factor decisivo puesto que ello ha permitido concretar nuestro propósito. Los recursos humanos considerados fueron los estudiantes, sujetos de nuestra investigación, quienes desde su percepción y vivencias en número 20 del cuarto año de EGB, 22 del décimo año de EGB y 14 del tercero de bachillerato pertenecientes a las instituciones seleccionadas.

Para la cristalización del proyecto se contó con la asesoría de director del trabajo de investigación quien estuvo siempre muy dispuesto a direccionar el trabajo, sin dejar de lado, entre los recursos humanos, a los miembros del equipo planificador del proyecto de la UTPL.

4.4.2 Institucionales

Las instituciones participantes en el trabajo fueron: la UTPL institución que tiene como fin impulsar el desarrollo de las generaciones interactivas en los Centros Educativos del Ecuador, la escuela Iniciación Deportiva, que acoge a niños y niñas de escasos recursos económicos de la ciudad, el Instituto Técnico Babahoyo donde acuden una variedad de estudiantes en lo que se refiere a su procedencia y situación socio económica y, el Colegio Monterrey donde se forman estudiantes de clase media hacia arriba, por el mismo hecho de ser un colegio particular.

4.4.3 Materiales

Los materiales utilizados para el proceso de recogida y procesamiento de la información fueron básicamente: Computadora que como equipo informático permitió procesar información y editar textos, Impresora para convertir en material físico, en hojas de papel bond de formato A4, la información digital guardada en CD.

Otro recurso que sirvió como para obtener información y contrastarla con las arrojadas en las encuestas fue el internet; así como los textos de apoyo enviados por el director del trabajo de investigación.

4.4.4 Económicos

Para el desarrollo del trabajo se necesitó de recursos económicos en un total de \$265 dólares que fueron costeados por la investigadora, desglosados de la siguiente manera, fotocopias \$30 dólares, transporte \$60 dólares, Investigación \$30 dólares, impresión \$90 dólares, empastado y anillado \$35 dólares y gastos varios \$20 dólares

4.5 Procedimientos

Para la realización de este trabajo se procedió a la búsqueda de los centros educativos, y se les entrego la solicitud de ingreso emitida por la UTPL, se dialogó con la autoridades respectivas y se obtuvo la autorización para aplicar el instrumento dándose a conocer el número de estudiantes de cada año asignado y se coordinó el día y la hora para la aplicación.

Con esta información procedí a fotocopiar el instrumento a aplicar, y se visitaron las instituciones el día y la hora indicada, se aplicó el instrumento a los estudiantes de cuarto año de EGB de la escuela Iniciación Deportiva, décimo año de EGB del Instituto técnico Babahoyo y tercero de Bachillerato del colegio Particular Monterrey.

Una vez aplicado el instrumento se verificaron y depuraron los datos, fueron ingresados en las tablas proporcionas por la universidad, y se envió la información mediante correo.

Con los resultados obtenidos me comenzó con la elaboración de la tesis, la cual fue enviada al tutor para la corrección respectiva, se asistió a la asesoría presencial con el tutor quien nos dio a conocer los últimos pasos para terminar el trabajo de fin de carrera.

Una vez terminado el trabajo se envió al tutor para la revisión final y para la obtención del permiso para imprimir y empastar las tesis, fueron entregadas en el centro universitario para que sean enviadas a Loja y puedan ser revisadas por el tribunal de grado, una vez obtenido el informe favorable se procede a la sustentación de la tesis y la obtención del título.

CAPITULO 5

Interpretación, análisis y discusión de los resultados

ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE DATOS

En el presente capítulo se hace un análisis se interpreta y se discuten los datos obtenidos en el proceso de recolección de la información, donde los estudiantes de las tres instituciones que se escogieron para la investigación fueron los principales protagonistas al emitir sus criterios a través del cuestionario preparado para el efecto; sus percepciones, acciones y aptitudes fueron expresadas al escoger de entre las alternativas de cada ítem. Los datos fueron tabularlos, porcentualizados y representados estadísticamente y así por grupos de edades se ha realizar una análisis en los aspectos: caracterización socio demográfica, Uso de redes sociales relacionadas con la internet, Redes sociales y mediación familiar, Redes sociales y ámbito escolar, Redes sociales, riesgos y oportunidades Y Relación de los jóvenes con respecto al ambiente familiar (ILFAM)

5.1 Caracterización socio demográfica

Cuando se realiza una investigación de este tipo, es pertinente realizar una caracterización socio demográfica porque nos brinda claves para entender como son los recursos humanos que se ha investigado. En el caso que nos motiva el presente trabajo, además de servir para caracterizar a los estudiantes investigados, nos brinda la clave para entender cómo son y porque actúan de tal o cual manera.

Las características socio demográficas de los estudiantes, como su edad, sexo, nivel educacional, zona de residencia y participación en la actividad económica, inciden de manera importante en los patrones demográficos de la población a la cual pertenecen. En esta investigación y de manera particular este apartado a través de los sub apartados nos permite caracterizar a los niños, adolescentes y jóvenes que han sido sujetos de investigación en los tres centros educativos.

En primera instancia se hace un análisis del contexto sociocultural y biológico entendido como el nivel de estudio, edad biológica y contexto familiar y otros aspectos relevantes que nos permiten caracterizar a las personas dentro de un contexto específico con particularidades que los distingue de los demás.

5.1.1 Contexto sociocultural y biológico de los niños de la escuela Iniciación Deportiva

Tabla 1 Situación socio cultural y biológica de los niños de la escuela de Iniciación Deportiva

Opción	P1. ¿En qué curso estás?		P2. ¿Cuántos años tienes?			P3 ¿Cuál es tu sexo?			P4. Sin contarte a ti mismo, qué personas viven contigo? (es posible más de una respuesta)		
	F	%	Opción	F	%	Opción	F	%	Opción	F	%
No Contesta	0	-	No Contesta	0	0	No Contesta	0	-	Mi padre	18	30
1ro de primaria	0	-	6 años o menos	1	5	Masculino	11	55	Mi madre	18	30
2do de primaria	0	-	7 años	5	25	Femenino	9	45	Un hermano/a	11	19
3ro de primaria	20	100	8 años	12	60	TOTAL	20	100	2 Hermanos/as	4	7
4to de primaria	0	-	9 años o más	2	10				3 Hermanos/as	2	3
TOTAL	20	100	TOTAL	20	100				4 Hermanos/as	1	2
									5 Hermanos/as o más	0	0
									Mi abuelo/a	4	7
									Otras personas	1	2
									Total	59	100

Fuente: Cuestionario 1 aplicado al grupo 1 (6-9 años de edad)
Realización: Kathiusca Solórzano Campi

Los estudiantes del grupo N° 1 pertenecientes a la escuela Iniciación Deportiva son del cuarto año de Educación General Básica según la nueva denominación que se da a los años de escolaridad de la educación nacional y que por tanto se corresponde con tercero de la ex primaria. Según los resultados, el 55 % de los estudiantes matriculados en este año de EGB corresponden al sexo masculino y el restante a niñas (ver tabla 1). En éste año de escolaridad es común encontrar número equilibrado de estudiantes de ambos sexos, considerando que es una escuela urbana fiscal, en cierta forma regentada por la Federación Deportivo de Los Ríos, donde se incentiva la práctica del deporte y, que los porcentajes de deserción se dan a partir del quinto de básica, de acuerdo a Milton Luna, citado por Galo Viteri Díaz (2006) en "La educación en los últimos años, Contrato Social por la Educación" expresa que uno de cada tres niños/as no llegan a completar los seis años de educación primaria, uno de

cada cinco niños/as abandonan la escuela en quinto de básica y tres de cada diez niños/as de séptimo de básica deserta de la escuela.

Del total de estudiantes encuestados podemos apreciar que el mayor porcentaje correspondiente al 70 % está reflejado en niños/as con más de 8 años de edad, lo que es lógico por cuanto es común en nuestros centros educativos que los estudiantes terminen el séptimo año de educación básica antes Educación primaria, al cumplir sus doce años, después de ingresar; considerando que la edad de ingreso estaba reglamentada por el Ministerio de educación en el Reglamento general de la Ley de educación, en el Art. 217, literal b, que su parte pertinente señalaba: b) (Reformado por el Art. 18 del D.E. 2359, R.O. 670, 24-IV-91) Nivel primario: tener al menos seis años de edad a la fecha de ingreso, o cumplirlos en el transcurso del segundo período del año escolar, presentar la partida de nacimiento o la cédula de identidad y el certificado de salud conferido por un Centro de Salud del Ministerio del Ramo. No habrá exámenes de ingreso.

Pese a ser una pregunta para escoger entre varias alternativas, en la tabla se puede visualizar que la mayoría de los estudiantes viven en el seno de una familia estructurada por padre, madre y hermanos, esto es en un 91 %. Se puede concluir que estos niños/as aún cuentan con el apoyo de sus familiares cercanos contrastado con el 9 % que viven con sus abuelos u otras personas por razones diversas, por ejemplo la migración o muerte de los progenitores. La situación descrita evidencia que los menores en nuestra ciudad aún cuentan con una familia en la cual se desenvuelve, si bien muchos niños en Ecuador están bajo la tutela de otros familiares, en nuestro medio aún el índice de desapego familiar no es muy alto. Hay que considerar que en Ecuador, según los últimos datos del INEC existen 3'621.468 hogares, con un promedio de cuatro miembros por hogar y 1,6 perceptores. El promedio de hijos de los hogares ecuatorianos es de dos niños, con un máximo de 14 hijos. De los jefes de hogar, el 73,3% son hombres y el 26,7% mujeres. Disponible en: <http://www.larepublica.ec/blog/sociedadveces> (Consultado: 2011, 9 de julio).

Tabla 2 Posesión, ubicación y conectividad a internet del ordenador

P6. ¿Tienes ordenador en casa?			P7. ¿Dónde está el ordenador que más utilizas en tu casa?			P8. ¿Hay conexión a internet en tu casa?			
Opción	Frecuencia	%	Opción	Frecuencia	%	Opción		F	%
No contesta	0	-	No contesta	0	-	No contesta		0	-
No	11	55	En mi habitación	2	22	No		1	11
Si	9	45	Habitación de un hermano	2	22	Si		8	89
TOTAL	20	100	Habitación de mis padres	0	-	Total		9	100
			En la sala de estar	2	22				
			En un cuarto de trabajo	1	11				
			Es portátil	2	22				
			TOTAL	9	100				

Fuente: Cuestionario 1 aplicado al grupo 1 (6-9 años de edad)
Realización: Kathiusca Solórzano Campi

Como podemos observar en la tabla 2, los estudiantes de la escuela de Iniciación Deportiva en un 55 % no cuenta con ordenador en su casa, sin embargo la diferencia es poca en relación a quienes si poseen este equipo informático; esta situación se debe a que los sujetos de investigación vienen de padres que tienen una actividad laboral fija que les posibilita adquirirlo. El hecho es común en una ciudad urbanizada, más considerando que los estudiantes de este centro educativo tienen su residencia en un sector urbano que si bien no es céntrico, tampoco es considerado como urbano marginal; aunque también asisten a este plantel niños de sectores más aledaños y que si pertenecen a familias de escasos recursos económicos y que tal vez es el grupo de estudiantes que evidencian la no tenencia de un computador. Esta situación establece un contraste con los resultados nacionales que indican que el 23,4 % a nivel nacional poseen computadora. (Baldeon, 2010). De ahí que se puede concluir que dependiendo de la región, ciudad y ubicación de la población, los índices de tenencia del ordenador varían considerablemente. Esta realidad es la que marca la diferencia entre los que tienen acceso a los recursos informáticos y aquellos que por su situación económica no les es posible; así tenemos niños con mayores oportunidades que otros.

El mayor porcentaje, reflejado en la tabla 2, es del 44 % de encuestados que manifiestan que los ordenadores se encuentran en habitaciones, esto se da posiblemente porque éstos, prefieren un poco de privacidad; poco es el porcentaje (11 %) que tiene el computador en un lugar común para todos los miembros de la familia. Las computadoras portátiles en un 22 % no tiene lugar fijo por su característica de movilidad, sin embargo si se analizara más de fondo, también se verificarían que las tienen en las habitaciones de los menores. La situación merece poner atención ya que es uno de los puntos más importantes que se debe considerar, ya que la permisividad para que los niños tengan un computador en su cuarto nos impide estar pendientes de lo que hacen, más si tienen conexión a Internet. Como señalan Xavier Bringué Sala y Charo Sádaba Chalezquer en *La Generación Interactiva en Ecuador*: “La ubicación de la computadora en el hogar es también un dato relevante. Dado que la penetración de computadoras es superior entre los hogares donde hay menores, no sorprende que su propio dormitorio sea la opción más habitual para colocarlo. [...] han surgido en los últimos años numerosas voces que alertan sobre el efecto que puede tener sobre los menores un excesivo acceso de carácter personal a la tecnología. (Fuente: *Generación Interactiva del Ecuador 2010*).

A partir de los datos de la pregunta ocho planteada en la tabla 2, se puede determinar que un 89 % de los estudiantes tiene servicio de internet en sus hogares, esto es creíble en la medida que son estudiantes que conviven con otros familiares, especialmente hermanos/as que cursan estudios a nivel secundario o superior, de ahí que sus padres han adquirido algún tipo de conexión a internet para facilitar los procesos de consultas para los estudios. Este criterio se fundamenta en el hecho de que según estudio realizado por el INEC, en diciembre de 2009, sobre una muestra de 21.768 hogares, se determinó que 12.012 viviendas urbanas y 9.756 rurales de los ecuatorianos que poseen Internet, el 50,4 por ciento accede a la red a través de cable o banda ancha, mientras que el 6,3 por ciento de los hogares tienen Internet inalámbrica, esta última conexión, se ha incrementado en 2,9 puntos, mientras el acceso a través de cable ha caído 1,9 puntos. (Editorial vistazo, 2011). El tener acceso a internet a través de diferentes formas también marca la diferencia por cuanto dependiendo de la forma como se obtenga el servicio, la velocidad varía con las sabidas consecuencias del mayor gasto por el consumo lento.

Tabla 3 Uso del internet

P11. ¿En qué lugar sueles utilizar internet? (Es posible más de una respuesta)			P12. La mayoría de las veces que utilizas Internet sueles estar... (Es posible más de una respuesta)		
Opción	F	%	Opción	Frecuencia	%
En casa	8	44	Solo	3	13
Colegio	0	0	Con amigos/as	1	4
ciber café	0	0	hermanos/as	6	25
Lugar público	0	0	Con mi padre	4	17
Un amigo	0	0	Con mi madre	4	17
Un familiar	10	56	Con otros	6	25
Total	18	100	un profesor/a	0	-
			Total	24	100

Fuente: Cuestionario 1 aplicado al grupo 1 (6-9 años de edad)
Realización: Kathiusca Solórzano Campi

Si bien por la edad que fluctúan los escolares, las formas de acceso a internet puesta de manifiesto son en casa de un familiar con 56% frente a un 44 % que accede desde la casa. Esta situación como se señaló anteriormente merece atención en la medida que nuestros chicos deben estar vigilados a la hora de navegar por el cyber espacio porque no se puede esperar que ellos se controlen por cuenta propia, porque no han desarrollado la madurez y el criterio suficiente para ello. Ya lo señalan los autores del proyecto EU Kids Online quienes señalan los riesgos que se derivan del uso de medios y tecnologías, especialmente los referidos al internet y que pueden suponer el acoso a otras personas, las descargas o subidas de material ilegal, la publicación de contenidos pornográficos o violentos, etcétera.

Con los resultados que constan en la tabla 3 se puede afirmar que si bien en un 34% acceden al internet acompañados por sus padres, el mayor porcentaje lo hacen en un 54 % con otro tipo de compañía, en este caso amigos, hermanos u otros familiares que de seguro son menores de edad y con quienes tiene mayor libertad para el acceso. Si bien no pueden acceder a páginas de contenido pornográfico, por lo general si acceden a juegos o a chatear y ahí la preferencia de hacerlo con chicos que se identifican por las edades. Ya lo señalan los estudios investigativos que "lo más importante es acompañar al niño cuando navega en internet, hablar sobre lo que se busca, y lo que se encuentra, fijando incentivos al utilizar internet para informarse y hacer las tareas, juegos educativos y sitios de chat controlados... además es conveniente considerar que los filtros de internet son bastante útiles (aunque nunca

100% efectivos por lo que el control de un adulto siempre será necesario)” (Azambuja, 2008).

No hay que olvidar que aún en el hogar existen lugares públicos y privados, serían privados aquellos lugares en los que el niño o la niña se sienten a salvo de observadores, por lo que se sienten libres de navegar por donde quieran o utilizar los servicios que les apetezca. El lugar privado más recurrente es el propio dormitorio. Los datos del estudio sobre la Generación Interactiva en España muestran que el 89,0% de los adolescentes españoles navega por internet desde su hogar, siendo esta la opción más habitual. Además, uno de cada tres tiene el ordenador en su propia habitación. (**Fuente:** La generación interactiva en España, 2009).

Tabla 4 Uso de teléfono móvil

P13. ¿Utilizas algún teléfono móvil?		
<i>Opción</i>	<i>Frecuencia</i>	<i>%</i>
<i>No contesta</i>	0	-
<i>No</i>	0	-
<i>Si, el mío</i>	6	30
<i>Sí, el de otras</i>	14	70
TOTAL	20	100

Fuente: Cuestionario 1 aplicado al grupo 1 (6-9 años de edad)
Realización: Kathiusca Solórzano Campi

Pese a la edad de los chicos, ya el 30 % poseen un teléfono celular, situación que hace suponer que sus padres se los han adquirido posiblemente “para estar comunicado; y si es verdad, siempre que se le de ese uso. Aunque no lo tengan como propiedad, los chicos y chicas ya usan los celulares de otras personas, reflejándose así que saben manejarlos sin ninguna dificultad. Pues ya lo señala Prensky (2001), cuando utilizando el término los «**nativos**» digitales Hace referencia a nuestros niños/as que han nacido rodeados de las nuevas tecnologías y que, desde los primeros años de su vida, está habituado a utilizarlas. (Fuente: La Generación Interactiva en Ecuador; Niños y adolescentes ante las pantallas; Xavier Bringué Sala y Charo Sádaba Chalezquer). En nuestro país Si bien No se dispone de información suficiente acerca del acceso a la información y la comunicación, pero de acuerdo a la Encuesta de Condiciones de Vida 2006, el 34,4% de las personas tiene teléfono fijo y, 38,1% teléfono celular en el Ecuador. (Fuente: SIISE 2010)

La relación entre los teléfonos móviles y los niños se incrementa y cada vez son más los pequeños que terminan dependiendo del teléfono como si se tratase de una necesidad básica. Al parecer y según informa Adicciones Digitales, organización que promueve el uso saludable de las tecnologías en el ámbito familiar, personal y profesional, son varios miles de niños riojanos los que se van a la cama junto a su teléfono móvil en modo vibrador para que sus padres no se alerten de que les llaman por teléfono. Comparto la idea que es necesario controlar el uso del teléfono móvil por parte de los niños.

Tabla 5 Forma de obtener el teléfono móvil

P14. ¿Cómo conseguiste el teléfono móvil?		
Opción	Fr	%
<i>No contesta</i>	0	-
<i>Pedí que me lo compraran</i>	1	10
<i>Fue un regalo</i>	5	50
<i>Me lo dieron mis padres</i>	4	40
TOTAL	10	10

Fuente: Cuestionario 1 aplicado al grupo 1 (6-9 años de edad)
Realización: Kathiusca Solórzano Campi

El 100 % de los pequeños que cuentan con un móvil, lo han obtenido a través de un adulto, dígame como regalo, petición por parte del menor, etc., pero han sido los adultos quienes se los han proporcionado.

La nueva generación vive conectada con la tecnología casi desde la cuna: vídeos, walkman, internet, videojuegos, reproductores de CD. Sin embargo, es importante que los padres sepan que no estamos ante un simple juguete.

Sea por una u otra razón considero que los padres, aunque en esta muestra sólo representan el 30 % los que tienen un móvil personal, deben pensar el darle un teléfono a su hijo, por los riesgos que corren ya sea porque estarían en contacto con otras personas que no son sus familiares y por el mismo hecho de que la delincuencia puede arremeter contra ellos, como sucede frecuentemente, poniendo en riesgo su vida, muy a pesar de que ciertos adultos, especialmente los padres les entreguen a sus hijos éste equipo argumentando que pueden tener localizados a sus hijos y, también, porque no quieren que su hijo se sienta discriminado por ser el único que no tenga de su grupo. A esto sumaremos que algunos padres valoran mucho el móvil y están muy pendientes de él, lo cual incita a los hijos a tener uno cuanto antes. Además

muchos padres se han subido a la moda de regalar a sus hijos un móvil para el cumpleaños, en la comunión o en navidad, sin analizar sus repercusiones (Ver Tabla 5).

En los últimos años el uso de los celulares por grandes y chicos en Ecuador ha alcanzado a un porcentaje significativo de la población y es un fenómeno que se replica tanto a nivel de país como en regiones y sectores llámense urbanos o rurales. .

En este sentido, no deja de ser llamativo que dos tercios de las líneas de telefonía celular en el mundo correspondan a los países en vías de desarrollo y que la tasa de crecimiento más alta sea la de África, donde un 41,4% de la población contaba con un celular en 2010. Es evidente que la mayor simplicidad en las infraestructuras requerida por la telefonía celular frente a la fija, ha facilitado su rápida expansión en estas zonas de más difícil acceso. *Fuente: ITU World Telecommunication*

En el caso de Ecuador, según los datos del MINTEL, el 80,1% de los hogares ecuatorianos poseían un celular en 2010, lo que suponía un incremento del 10,2% respecto a 2008. El propio Ministerio señala que allí donde sigue siendo un problema la instalación de líneas telefónicas fijas, la adquisición de celulares es una solución práctica. De acuerdo con datos proporcionados por la Superintendencia de Telecomunicaciones (Supertel), en diciembre de 2010 había en el país 15,11 millones de líneas de celulares, lo que supone una penetración del 105%. De todas estas líneas, el 7,56%, siempre según Supertel, son líneas 3G y el 85% líneas prepago. (Fuente: COLECCIÓN Fundación Telefónica 2010)

La facilidad de contar hoy con el servicio de internet es sorprendente ya que con los módems cualquier ciudadano que posea un computador portátil o de escritorio puede tener acceso pagando cómodas cuotas mensuales. El servicio en sí no es malo, el problema está en cómo lo utilizan nuestros chicos.

5.1.2 Contexto sociocultural y biológico de las adolescentes del Instituto Técnico Babahoyo

Tabla 6 Situación socio cultural y biológico de las adolescentes del Instituto Técnico Babahoyo

Opción	P1. ¿En qué curso estás?		P2. ¿Cuántos años tienes?			P3 ¿Cuál es tu sexo?			P4. Sin contarte a ti mismo, qué personas viven contigo? (es posible más de una respuesta)		
	F	%	Opción	F	%	Opción	F	%	Opción	F	%
No contesta	0	0	No contesta	0	0	No Contesta	0	0	Padre	19	29
5to. De primaria	0	0	11 años	12	55	Masculino	0	0	Madre	20	30
6to. De primaria	0	0	12 años	6	27	Femenino	22	100	Un hermano o hermana	5	7
1ro. De ESO	22	100	13 años	3	14	TOTAL	22	100	2 hermanos	8	12
2do. De ESO	0	0	14 años	1	5				3 hermanos	6	9
3ro. De ESO	0	0	15 años	0	0				4 hermanos	2	3
4to. De ESO	0	0	16 años	0	0				5 hermanos	1	1
1ro. Bachillerato	0	0	17 años	0	0				Mi abuelo/la	4	6
2do. Bach.	0	0	18 años o más	0	0				Otras personas	2	3
1ro. De formación	0	0	TOTAL	22	100				TOTAL	67	100
2do. De formación	0	0									
TOTAL	22	100									

Fuente: Cuestionario 2 aplicado al grupo 2 (10-18 años de edad)
Realización: Kathiusca Solórzano Campi

Como se puede observar, en la tabla 6, la edad de las estudiantes del décimo año en su mayor porcentaje es de 11 años, seguido de un 27 % de adolescentes con 12 años. Estas edades son las que generalmente oscilan en estudiantes de este año de EGB considerando que algunas son repetidoras, sea en el nivel primario o secundario.

Este grupo dos, está conformado por estudiantes mujeres ya que el colegio es femenino. Estas adolescentes en un 91 % viven con sus progenitores acompañados por sus hermanos; los datos permiten inferir que estas chicas de una forma u otra aún cuenta con un hogar protegido y de responsabilidad de un progenitor o familiar cercano; sin embargo el hecho de escoger más de una opción no se puede puntualizar cuantas están al cuidado exclusivo de hermanos/as, porque ese es el caso de muchos de nuestros niños y adolescentes de nuestro país que están al cuidado de familiares cercanos, en el mejor de los casos, por cuanto sus padres han tenido que emigrar. Otra situación que se da para que las chicas estén bajo la tutela de un familiar es que al vivir en sectores rurales, sus padres optan por enviarlas a la ciudad para evitar los riesgos del viaje. Otra especificidad de estas adolescentes es que viven con el abuelo o la abuela en un 6 % y con otras personas en un 3 %.

Tabla 7 Situación laboral de los progenitores del segundo grupo

Opción	P5. ¿Cuál es la profesión de tu padre?		P6. ¿Cuál es la profesión de tu madre?	
	Frecuencia	%	Frecuencia	%
<i>No contesta</i>	1	5	1	5
<i>Está desempleado</i>	0	0	0	0
<i>Es jubilado</i>	0	0	0	0
<i>Trabaja en el hogar</i>	1	5	13	59
<i>Desempeña un oficio</i>	17	77	3	14
<i>Realiza un trabajo técnico</i>	0	0	2	9
<i>Realiza un trabajo de grado universitario</i>	2	9	2	9
<i>No lo sé/otro</i>	1	5	1	5
TOTAL	22	100	22	100

Fuente: Cuestionario 2 aplicado al grupo 2 (10-18 años de edad)
Realización: Kathiusca Solórzano Campi

Respecto a la situación laboral del padre, y como se muestra en la tabla 7 un 77% desempeña un oficio -trabaja en una fábrica, es albañil, obrero, carpintero, agricultor, mecánico, etc.- el 9% realiza un trabajo de nivel universitario –médico abogado, arquitecto, ingeniero, dentista, etc. y un 5% trabaja en el hogar, debe entenderse este último indicados como que tienen un negocio de cuenta propia. No

existen porcentajes de desempleados, pero sí es significativo que un 5 % de las menores no sepan clasificar el trabajo de sus padres bajo alguna de las opciones ofrecidas por el cuestionario. La ocupación de las madres, es en el propio hogar en un 59%, refleja de limitación laboral que tienen muchas mujeres al tener que dedicarse a sus hogares, descuidando su desarrollo profesional, porque no tuvieron la oportunidad de culminar sus estudios o si lo hicieron no pudieron desempeñarse ya que cuando se casaron asumieron la responsabilidad directa del cuidado del hogar y de sus hijos, porque el padre debe trabajar. En los casos de tener algún tipo de trabajo, el mayor porcentaje está dado en oficios que con un 14 % se contrasta con labores técnicas que un 9 % se reflejan en la tabla correspondiente; este último porcentaje es igual respecto al trabajo de grado universitario desempeñado por profesionales que en el medio se desempeñan en instituciones públicas o privadas con grado de dependencia laboral o servicios profesionales. Igual que en el caso de los padres es singular el hecho de que los hijos no sepan en un 5% a que se dedican sus progenitoras, esto puede deberse a que no conviven con ellas o simplemente estas madres nunca han hecho saber a sus hijos en que laboran.

Estos datos son creíbles en cuanto en el cantón Babahoyo la situación laboral está marcada por la tendencia provincial determinada por el INEC quien en su informe señala que la estructura económica de la provincia de Los Ríos se basa en:

- a) Que la mayoría de la población está económicamente inactiva, representando el 52% del 100%; y, sólo el 39% está económicamente activa; y,
- b) Que esta población económicamente activa está involucrada en las diversas ramas de producción, siendo los tres rubros principales: la agricultura, silvicultura y la pesca, representado en el 50,3%; le sigue el comercio con el 15,2%; y en tercer lugar están los servicios con un 11,8%. (Fuente SIISE 2010)

5.1.3 Contexto sociocultural y biológico de los jóvenes del colegio Monterrey

Tabla 8 Situación socio cultural y biológico de los jóvenes del colegio Monterrey

Opción	P1. ¿En qué curso estás?		P2. ¿Cuántos años tienes?			P3. ¿Cuál es tu sexo?			P4. Sin contarte a ti mismo, qué personas viven contigo? (Es posible más de una respuesta)		
	F	%	Opción	F	%	Opción	F	%	Opción	F	%
No contesta	0	0	No contesta		-	No Contesta	0	-	Mi padre	10	24
5to. De primaria	0	0	11 años	0	-	Masculino	8	57	Mi madre	13	31
6to. De primaria	0	0	12 años	0	-	Femenino	6	43	Un hermano/a	7	17
1ro. De ESO	0	0	13 años	0	-	TOTAL	14	100	2 Hermanos/as	6	14
2do. De ESO	0	0	14 años	0	-				3 Hermanos/as	1	2
3ro. De ESO	0	0	15 años	2	14				4 Hermanos/as	0	0
4to. De ESO	0	0	16 años	12	86				5 Hermanos/as o más	0	0
1ro. Bachillerato	0	0	17 años	0	-				Mi abuelo/a	3	7
2do. Bach.	14	100	18 años o más	0	-				Otras personas	2	5
1ro. De formación	0	0	TOTAL	14	100				Total	42	100
2do. De formación	0	0									
TOTAL	14	100									

Fuente: Cuestionario 2 aplicado al grupo 2 (10-18 años de edad)

Realización: Kathiusca Solórzano Campi

La muestra de los estudiantes de sexto curso, identificados como grupo tres es de 14 estudiantes, la muestra es mixta, siendo más varones en un 57 % los que hay en el curso en relación al 43 % que son mujeres.

Las edades de los estudiantes está entre los 15 años 14% y 16 años 86% lo cual los ubica en la categoría de jóvenes.

Todo el grupo viven en su mayor porcentaje en un núcleo familiar; así lo reflejan la tabla 8, cuando expresan que viven con su papá en un 24 % y con su mamá en un 31 %, esta variación porcentual que por lógica no debería darse, puede tener como causal que muchos chicos vienen de padres divorciados, de ahí que haya un 6

% más de jóvenes que conviven exclusivamente con sus madres. Al igual que los otros grupos también se evidencia la tutela de los abuelos, en este caso en un 7 % frente a un 5 % de jóvenes que se hallan bajo el amparo y protección de otras personas, que por lo general son familiares. A partir de esto es relevante considerar que nuestros chicos no vienen exclusivamente de familias estructuradas por el padre y la madre sino que responden a diversas realidades que deberían ser conocidas y consideradas por los docentes a la hora de tratarlos en el aula, porque un niño o un joven que viene de hogares disfuncionales, de ser el caso, acarrea una serie de conflictos emociones que se manifiestan en actitudes y aptitudes que en la práctica pedagógica se las asocia con apatía al estudio, siendo esta una manifestación de inconformidad frente a la situación que atraviesan. También hay que considerar que los jóvenes con graves problemas de conducta provienen muchas veces de hogares muy disfuncionales, rotos o mal constituidos; que son hijos de padres viciosos o totalmente irresponsables, que no les brindaron ninguna clase de amor y cuidado

Tabla 9 Situación laboral de los progenitores del tercer grupo

Opción	P5. ¿Cuál es la profesión de tu padre?		P6. ¿Cuál es la profesión de tu madre?	
	Frecuencia	%	Frecuencia	%
<i>No contesta</i>	3	21	1	7
<i>Está desempleado</i>	0	0	0	0
<i>Es jubilado</i>	1	7	0	0
<i>Trabaja en el hogar</i>	0	0	7	50
<i>Desempeña un oficio</i>	3	21	2	14
<i>Realiza un trabajo técnico</i>	4	29	1	7
<i>Realiza un trabajo de grado universitario</i>	3	21	3	21
<i>No lo sé/otro</i>	0	0	0	0
TOTAL	14	100	14	100

Fuente: Cuestionario 2 aplicado al grupo 3 (10-18 años de edad)

Realización: Kathiusca Solórzano Campi

Respecto a la situación laboral del padre, como vemos en la tabla 9 un 70% de los padres de los estudiantes de sexto curso desempeña un oficio -trabaja en una fábrica, es albañil, obrero, carpintero, agricultor, mecánico, etc.- en igual

correspondencia el 9% y el 21 % respectivamente realiza un trabajo de nivel universitario –médico abogado, arquitecto, ingeniero, dentista, etc. El técnico – maestro, ingeniero técnico, administrativo, etc., y un 29 % de los padres de los estudiantes adolescentes – jóvenes⁶ desempeña un trabajo técnico –maestro, ingeniero técnico, administrativo, etc.

Tabla 10 Posesión de móvil

P54. ¿Tienes móvil propio?				
Opción	GRUPO 2		GRUPO 3	
	Frecuencia	%	Frecuencia	%
<i>No contesta</i>	0	0	0	0
<i>No</i>	0	0	1	7
<i>Sí</i>	22	100	13	93
<i>No, pero uso el de otras personas.</i>	0	0	0	0
TOTAL	22	100	14	100

Fuente: Cuestionario 2 aplicado a los grupos 2 y 3

Realización: Kathiusca Solórzano Campi

Considerando que los ítems son los mismos para los estudiantes del Instituto Babahoyo y del colegio Monterrey y con el fin de contrastar resultados, a partir de las siguientes preguntas se realiza un análisis conjunto de las temáticas abordadas por las adolescentes y los jóvenes, denominándolos como grupo dos y grupo tres respectivamente.

Si bien es cierto que el interés por el celular es generalizado, también se puede apreciar el especial atractivo que supone para los menores. Niños y adolescentes aspiran a poseer este dispositivo que se ha convertido en símbolo de su generación.

Los adolescentes siguen teniendo un gran impacto el uso de un teléfono de su propiedad, así lo reflejan los datos donde el 100 % posee uno propio y con una diferencia de -7 puntos de los estudiantes jóvenes por cuanto uno de ellos dice no contar con un equipo celular. Este referente es contrastable con los resultados del Ministro de Telecomunicaciones que en conjunto con el INEC, quienes informaron sobre las estadísticas socio demográficas del mercado de las telecomunicaciones y de

⁶ En este trabajo se designara como adolescentes a las estudiantes del Instituto Técnico Babahoyo por estar comprendidas entre 10 y 14 años de edad y como Jóvenes a las estudiantes del colegio Particular Monterrey por estar ubicados entre los 15 y 18 años de edad

las Tecnologías de la Información y Comunicación TIC's en el Ecuador, durante el 2010, determinando que En el 2010, el 20,3% de personas del Quintil 1 contaron con celular versus el 70,2% del Quintil 5. En cuanto al uso de internet, en el Quintil 1 fue de 13,2% de personas, siendo las instituciones educativas el principal lugar de acceso, versus el 53,8% del Quintil 5, quienes lo hicieron, en su mayoría, desde su domicilio.

Este contexto también se evidencia según los datos registrados por la Fundación Telefónica y Foro Generaciones Interactivas que evidencia a nivel nacional, luego de un estudio realizado con 150.000 escolares de más de 2000 colegios, un 28% de los niños y niñas, 6 a 9 años, afirma tener un celular propio. Entre los de 10 a 18 el porcentaje es casi el doble: 58%. A partir de los 16 años, el dato supera el 70%.

Tabla 11 Primer teléfono móvil

P55. ¿A qué edad tuviste tu primer teléfono móvil?				
Opción	GRUPO 2		GRUPO 3	
	Frecuencia	%	Frecuencia	%
<i>No contesta</i>	0	0	0	0
<i>A los 8 años o menos</i>	0	0	0	0
<i>A los 9 años</i>	1	5	3	23
<i>A los 10 años</i>	11	50	2	15
<i>A los 11 años</i>	6	27	4	31
<i>A los 12 años</i>	2	9	2	15
<i>A los 13 años</i>	2	9	1	8
<i>A los 14 años</i>	0	0	1	8
<i>A los 15 años</i>	0	0	0	0
<i>Con más de 15 años</i>	0	0	0	0
TOTAL	22	100	13	100

Fuente: Cuestionario 2 aplicado a los grupos 2 y 3
Realización: Kathiusca Solórzano Campi

Respecto a la edad en la que acceden al dispositivo móvil los menores, el 81%, de las adolescentes y el 69 % de los jóvenes que disponen del teléfono celular, lo consiguieron antes de los 12 años. La diferencia entre uno y otro grupo puede darse en función de la brecha generaciones (5 años de diferencia) donde tuvo su auge este tipo de equipos. El resto lo adquirió después de los 13 años.

Hay que considerar que pese a las diferencias socio económicas de los grupos de encuestados, ya que las primeras pertenecen a una institución fiscal y las segundas que pertenecen a una institución particular, no hay mayor distinción en la tenencia del móvil y la edad de adopción del mismo.

Tabla 12 Forma de conseguir el primer móvil

P56. ¿Cómo conseguiste tu primer teléfono móvil?				
Opción	GRUPO 2		GRUPO 3	
	F	%	F	%
<i>No contesta</i>	0	0	0	0
<i>Me lo compraron mis padres sin pedirlo</i>	4	18	7	54
<i>Me lo compraron mis padres porque se lo pedí</i>	1	5	3	23
<i>Me los compraron otros familiares</i>	1	5	1	8
<i>Me lo compré yo mismo</i>	0	0	1	8
<i>Fue un regalo de cumpleaños, Navidad, comunión...</i>	13	59	1	8
<i>Lo heredé de otra persona</i>	3	14	0	0
TOTAL	22	100	13	100

Fuente: Cuestionario 2 aplicado a los grupos 2 y 3
Realización: Kathiusca Solórzano Campi

Sabiendo que el celular es uno de los identificadores de la Generación Interactiva: es digital, es personal, y multifuncional. Es importante, por ello, conocer cómo han accedido estos adolescentes y jóvenes babahoyense a él.

En el caso de las adolescentes, el regalo es la vía más habitual para conseguir el dispositivo celular: sucede así en el 59% de los casos. Los padres son el segundo modo de acceder a él: al 18% de estas chicas sus padres se lo dieron sin que ellas se lo pidan. El 18% tomó la iniciativa y pidió que se lo compraran. Ver tabla 12

En el caso de los/as joven la vía más habitual para conseguir el dispositivo es como regalo de sus padres sin pedirselo en un 54 %, segundo modo de acceder a él: al 23% de estos chicos tomaron la iniciativa y pidieron que se lo compren.

Según datos de la última investigación sobre uso de las TIC's en Ecuador en lo que fue del primer semestre del 2011, El 29% de los adolescentes recibió el teléfono celular de sus padres sin solicitarlo, lo que podría fomentar una creciente autonomía

en el uso de las pantallas. Esto es contratable por que Los padres suelen regalar móviles a los hijos a una edad temprana porque se sienten más seguros. Esto se transmite y por ello los adolescentes sienten cada vez más la necesidad de llevar un móvil consigo a todas horas sobre todo para comunicare con ellos, porque es el caso de las adolescentes motivo de este estudio, algunas viven en lugares apartados de la ciudad, aunque no siempre son los mismos fines.

Tabla 13 Tipo de teléfono

P57. ¿Qué tipo de teléfono tienes actualmente?				
Opción	GRUPO 2		GRUPO 3	
	Frecuencia	%	Frecuencia	%
<i>No contesta</i>	0	0	0	0
<i>Comprado nuevo</i>	19	86	8	62
<i>De segunda mano</i>	3	14	5	38
TOTAL	22	100	13	100

Fuente: Cuestionario 2 aplicado a los grupos 2 y 3
Realización: Kathiusca Solórzano Campi

Para Charo Sádaba, la situación está clara. Por ejemplo, más allá del tipo de celular que los chicos tengan, el acceso es masivo. “Tenemos que guiarle en el aprendizaje. El riesgo está en que si no lo hacemos, efectivamente podemos estar conduciendo a una experiencia excesivamente personal que puede llevar a que se enfrenten con contenidos no deseados”. Además, los escenarios de la accesibilidad son varios. El hogar, para el 43% de los menores; seguido del colegio o un cafenet. Mientras que los colegios pueden restringir en su interior el uso de redes sociales, los cafenets lo ofrecen. El 79% de niños de 10 años o menos tienen un perfil en Facebook, el 32% de la misma edad, en Hi5. La tendencia se mantiene con variantes hasta los 18 años.

Sobre este mismo grupo de jóvenes que declaran tener un celular propio, se puede apreciar cierta gestión para obtener celulares nuevos en un 86 % las adolescentes y un 62 % los jóvenes. De segunda mano: las herencias de padres y familiares, en el caso de los estudiantes del Monterrey, el 38% afirma tener un dispositivo de segunda mano como celular propio y considero que la explicación sería que como sus padres o familiares cambian celulares por su misma situación socio económica, se los heredan a sus hijos, pero en el otro caso como los padres no tienen

para cambiar ni darle el suyo, optan por comprar nuevos a sus hijas será tal vez porque son todas mujeres y la demanda de ellas por teléfonos nuevos es mayor que los varones que están incluidos en el segundo grupo.

Tabla 14 Pago del consumo del móvil

P58. ¿Quién paga habitualmente el gasto del móvil?				
Opción	GRUPO 2		GRUPO 3	
	Frecuencia	%	Frecuencia	%
<i>No contesta</i>	0	0	1	8
<i>Yo mismo</i>	2	9	7	54
<i>Mis padres</i>	20	91	5	38
<i>Otros</i>	0	0	0	0
TOTAL	22	100	13	100

Fuente: Cuestionario 2 aplicado a los grupos 2 y 3
Realización: Kathiusca Solórzano Campi

Los progenitores financian el gasto del celular en mayor medida en el caso de las adolescentes, esto lo confirma el 91 % frente a un 54 % de los jóvenes que dicen que ellos mismo financias sus gastos. Esta situación es deducible en la medida que el segundo grupo por su mayor solvencia económica recibe mayor dinero para sus gastos personales, entonces de los mismos pagan sus consumos, sin olvidar que el dinero es de los mismos padres.

De lo anterior considero que hoy es fácil para los jóvenes tener teléfonos, pues son sus padres quienes pagan de forma directa o indirecta las recargas de saldo o facturas. Resulta inquietante que los padres prefieran que sus hijos tengan portátiles para controlarlos que buscar otras vías de comunicación.

Tabla 15 Medio de pago del teléfono

P59. ¿Qué tipo de medio de pago tienes para el teléfono?				
Opción	GRUPO 2		GRUPO 3	
	Frecuencia	%	Frecuencia	%
<i>No contesta</i>	0	0	0	0
<i>Es de tarjeta</i>	16	73	12	92
<i>Es de contrato</i>	6	27	1	8
<i>No lo sé</i>	0	0	0	0
TOTAL	22	100	13	100

Fuente: Cuestionario 2 aplicado a los grupos 2 y 3
Realización: Kathiusca Solórzano Campi

En cuanto a la forma de pago el mayor porcentaje en los dos grupos evidencian el uso de tarjeta prepago como forma de consumo; así el 73 % de las adolescentes lo manifiestan y el 92 % de las jóvenes también lo sostienen; aunque el primer grupo dice en un 27 % que su forma de pago es de contrato, por supuesto hecho por sus progenitores.

Tabla 16 Formas de conseguir juegos

P91. ¿Cómo lo consigues? (Es posible más de una respuesta)				
Opción	GRUPO 2		GRUPO 3	
	Frecuencia	%	Frecuencia	%
<i>Descargándolos de internet</i>	2	22	2	33
<i>Los grabo de un amigo</i>	0	0	0	0
<i>Los compro en una tienda o en la calle</i>	7	78	4	67
TOTAL	9	100	6	100

Fuente: Cuestionario 2 aplicado a los grupos 2 y 3
Realización: Kathiusca Solórzano Campi

Las fuentes de procedencia de copias ilegales pueden ser muy variadas. En nuestro caso, se ha interrogado sobre ellas reduciendo la posibilidad a tres variantes: el espacio digital de internet, la interacción social con sus iguales y el comercio tradicional. Según los resultados obtenidos, el comercio tradicional constituye el principal medio para la obtención de copias no originales: así lo afirma el 78 % de las adolescentes y el 67 % de los jóvenes jugadores que afirman poseer alguna copia “pirata” de videojuegos; como segunda opción aparece el recurso bajarlos de internet.

En cuanto a cómo consigue los juegos, el bajo costo de los CD (\$ 1 en el mercado) y la facilidad para acceder a ellos se convierten en una vía fácil para mantener la dependencia de los adolescentes y jóvenes a este tipo de juegos. El informe de la Fundación Telefónica señala que el 41% de video jugadores entrevistados admite que sus discos no son originales. Dentro de ese colectivo, el 11% afirma que todos los juegos de su propiedad tienen esa procedencia. En los centros comerciales un disco de marca cuesta de \$ 40 en adelante.

En el contexto que se aplicó la investigación se contrasta lo sostenido anteriormente cuando el 78 % de las adolescentes y el 67 % de los jóvenes obtienen estos juegos a través de la modalidad indicada

Tabla 17 Ubicación del televisor en casa

P101. ¿Dónde está el televisor o televisores en tu casa? (Es posible más de una respuesta).				
Opción	GRUPO 2		GRUPO 3	
	Frecuencia	%	Frecuencia	%
<i>En mi habitación</i>	9	18	8	21
<i>En la habitación de un hermano/a.</i>	8	16	9	23
<i>En la habitación de mis padres</i>	10	20	11	28
<i>En la sala de estar</i>	21	41	10	26
<i>En la cocina</i>	0	0	1	3
<i>En un cuarto de juegos</i>	3	6	0	0
TOTAL	51	100	39	100

Fuente: Cuestionario 2 aplicado a los grupos 2 y 3
Realización: Kathiusca Solórzano Campi

El hecho de que en los hogares haya más de un televisor, dos como norma más general, multiplica los puntos de acceso. Del esquema pasado de un solo aparato por hogar que congregaba a toda la familia ante los mismos programas y a las mismas horas, se pasa a un escenario mucho más diversificado. Los lugares donde la televisión está presente son más: salón, dormitorios, cocina, salas de trabajo o de juego, lo que permite un consumo individualizado de esta pantalla.

El lugar que ocupan estos múltiples televisores es importante en la caracterización de la Generación Interactiva. Es llamativo como ya desde pequeños el propio dormitorio se convierte en un lugar habitual de consumo de televisión, aunque la ubicación más frecuente en el caso de los hogares babahoyense sea el salón o cuarto de estar. El 41 % de los menores adolescentes reconoce que el televisor está en la sala. En un 26%, la segunda ubicación preferente es el dormitorio de los padres en el caso de los estudiantes jóvenes. Y en un 18% y 21% en el cuarto de los menores, esto les da mayor libertad para acceder el tiempo y a la programación por ellos escogida. Este último indicador se relaciona con los datos proporcionados por la Encuesta Generaciones Interactivas en Ecuador que determinan que la presencia de una televisión en el propio dormitorio guarda una relación creciente en el caso de Ecuador con la edad: podemos ver como a partir de los 9 años la tendencia es muy similar entre chicos y chicas, aunque ligeramente creciente en función de su edad. En lo que respecta al sexo son los chicos los que con más frecuencia tienen una en su

habitación: desde los 13 años superan en unos puntos a las chicas en la posesión de un aparato propio en su habitación

Entonces, la televisión se define por ser la más “hogareña”: el domicilio familiar es el lugar dónde mayoritariamente los menores acceden a los diversos contenidos televisivos. Por otro lado, la presencia de varios aparatos receptores dentro del propio hogar también posibilita un acceso “multi-lugar”.

Tabla 18 Equipos informáticos en casa

P115. ¿De la siguiente lista de cosas selecciona todas aquellas que tengas en casa				
Opción	GRUPO 2		GRUPO 3	
	Frecuencia	%	Frecuencia	%
<i>Ordenador portátil</i>	1	1	11	9
<i>Impresora</i>	12	13	12	10
<i>Scanner</i>	4	4	11	9
<i>Webcam</i>	2	2	10	8
<i>USB o disco duro externo</i>	5	5	10	8
<i>Mp3/ Mp4/iPod</i>	1	1	6	5
<i>Cámara de fotos digital</i>	11	12	11	9
<i>Cámara de video digital</i>	4	4	5	4
<i>Televisión de pago (Digital o por cable Digital Plus, ONO, Imagenio, etc.)</i>	10	11	8	7
<i>Equipo de música</i>	15	16	11	9
<i>Teléfono fijo</i>	10	11	10	8
<i>DVD</i>	14	15	13	11
<i>Disco duro multimedia (para bajar películas y verlas en la televisión)</i>	2	2	2	2
<i>Ninguna de estas tengo otras.</i>	1	1	0	0
TOTAL	92	100	120	100

Fuente: Cuestionario 2 aplicado a los grupos 2 y 3
Realización: Kathiusca Solórzano Campi

En primer lugar, los datos de penetración de computadoras en el hogar sorprenden por sus elevados valores. De acuerdo con el Reporte Anual de Estadísticas sobre Tecnologías de la Información y Comunicaciones presentado por el Ministerio de Telecomunicaciones (MINTEL) en 2010, la media de penetración de la computadora en los hogares ecuatorianos era del 27%. En este caso, el resultado que

arroja la presente muestra es manifiestamente superior: 49% entre los más pequeños y 54% entre los mayores.

La diferencia de estos datos nacionales con los obtenidos en esta investigación se pueden deber, entre otros motivos, a la especial afluencia tecnológica de los hogares con niños.

Más allá de la computadora e internet, los dispositivos tradicionales son los que lideran el ranking de mayor disponibilidad doméstica: el equipo de música o el DVD están presentes en más de la mitad de los hogares y se convierten en el segundo grupo de dispositivos tecnológicos más populares. En un tercer grupo bastante numeroso se pueden enmarcar el laptop, la impresora, la cámara de fotos digital, el teléfono fijo o la televisión de pago

Asimismo, hay un grupo formado por el escáner, el mp3, la cámara de vídeo digital o la webcam, que rondan el 8% de penetración en el caso de las menores adolescentes frente 22% de los jóvenes.

Finalmente, el disco duro multimedia se perfila como la tecnología menos popular entre los estudiantes consultados.

5.2 Redes Sociales y Pantallas

Nuestros niños y jóvenes hoy se encuentran expuestos al internet y por su intermedio a las redes sociales donde “hacen amigos” locales, nacionales e internacionales. Hoy a decir de un niño de 12 años en adelante que tiene una cuenta en hi5, facebook u otras redes sociales, les da importancia dentro de su grupo; sin embargo, pese a que estamos en una época en que la rapidez de la comunicación no permite conocer lo que sucede en el mundo con la rapidez que se suceden los acontecimientos, también es cierto que los procesos formales de comunicación se están desfigurando en la medida que ya no se escribe bien, se abrevia por conveniencia y lo que es más, muchas veces se escriben cosas muy fácilmente frente a la pantalla de la computadora o de un celular, cosas que tal vez nuestros chicos e inclusive los adultos no se dirían en vivo y en directo

5.2.1 uso de redes sociales relacionadas con el internet (facebook, twitter, hi5, skipe, e-mail, etc.) y pautas de consumo

Tabla 19 Lugar de acceso a internet

P9. Tengas o no internet en casa ¿sueles utilizarlo?		
<i>Opción</i>	<i>Frecuencia</i>	<i>%</i>
<i>No contesta</i>	0	-
<i>No</i>	4	20
<i>Si</i>	16	80
TOTAL	20	100

Fuente: Cuestionario 1 aplicado al grupo 1 (6-9 años de edad)
Realización: Kathiusca Solórzano Campi

En la pregunta nueve formulada a los niños de la escuela, se pone de manifiesto la predisposición de ellos por usar el internet muy al margen de tener o no el servicio en casa; así el 80 % de los mismos/as dejan claro que igual lo utilizan; entonces esta cifra evidencia que nuestros pequeños asisten a otros lugares fuera del hogar a hacer uso del internet, lo cual si es para uso apropiado (consultas, comunicación con familiares que viven en lugares lejanos) está bien; pero no por ello hay que dejar de controlar el consumo de este servicio de comunicación ya que en nuestra ciudad (Babahoyo) por el mismo hecho de ser una ciudad relativamente grande, encuentran cyber en cualquier lugar y a precios accesibles.

Tabla 20 Uso del internet

P10. ¿Para qué sueles usar el internet?		
<i>Opción</i>	<i>Fr</i>	<i>%</i>
Pág. Web	9	43
Videos	2	10
E-mail	1	5
Descargas	3	14
Chatear	3	14
Red Social	3	14
TOTAL	21	100

Fuente: Cuestionario 1 aplicado al grupo 1 (6-9 años de edad)
Realización: Kathiusca Solórzano Campi

Es pertinente transcribir lo que indica Karla Alejandra Rojas Armijos, quien señala que es paradójico el hecho de que un aparato tecnológico que proporciona independencia cree tanta adicción entre la población adolescente. Tanto el móvil, como internet, han demostrado que hemos dejado de mantener una comunicación personal con aquellas personas que vemos a diario para sumergirnos en una realidad virtual. Disponible en: <http://www.laondadigital.com/laonda/laonda/422/C3.htm> (Consultado: 2011, octubre 20)

Esto es tan cierto que los desde los niños buscan comunicarse a través de la realidad virtual, despreciando su realidad objetiva en su hogar.

Según los datos de la tabla 20, un 43 % sostienen que usan el internet para Pág. Web, lo que hace suponer que es para consultas; sin embargo y buen porcentaje lo utiliza para otros fines, entre ellos contactarse a través de las redes sociales, así tenemos que agrupando E-mail, chatear y redes sociales sumamos un total de 33% porcentaje alto en cuando se refiere a usar el internet para otros fines que no son precisamente educativos. Y si a esto le sumamos el porcentaje destinado a descargar y a ver vídeos tendríamos un promedio de uso mayoritario para fines no de consulta y aprendizaje, dato que se contrasta con lo que se señala en el libro de la profesora de la Universidad de Alicante Rosabel Roig “Las Nuevas Tecnologías aplicadas a la educación“ en su capítulo dedicado a las aplicaciones educativas de internet como soporte didáctico para el aprendizaje y como soporte de colaboración y sostiene entre otras cosas : internet como fuente de información y conocimiento.- Los docentes para preparar sus clases y los estudiantes para sus trabajos pueden encontrar información, ya sea en el centro o en sus casas, navegando por Internet a través de los buscadores web.; mas considerando que en nuestro medio es común que a los chicos se les envíe tareas de consulta, y, no lo hacen en textos escritos sino que van directamente al internet porque el mecanismo de encuentro de la información que requieren es mucho más fácil, que leer y encontrar lo requerido.

Tabla 21 Uso del tiempo libre

P7. ¿Qué es lo que más te gustaría hacer hoy después de cenar?				
Opción	GRUPO 2		GRUPO 3	
	Frecuencia	%	Frecuencia	%
No contesta	0	0	0	-
Irme a mi habitación a leer, navegar	2	9	7	50
Navegar, jugar, ver la tele con mi familia	4	18	4	29
Leer, estudiar, irme a dormir	16	73	0	-
Hablar con mi familia	0	0	3	21
TOTAL	22	100	14	100

Fuente: Cuestionario 2 aplicado a los grupos 2 y 3
Realización: Kathiusca Solórzano Campi

Para medir el nivel de preferencia de los estudiantes del segundo y tercer grupo cuando están en casa, se les preguntó: Qué es lo que más te gustaría hacer hoy después de cenar y, en su mayor porcentaje manifiestan que les gustaría Leer, estudiar, irme a dormir y en un 18 % Navegar, jugar, ver la tele con mi familia; esto en el caso de las estudiantes del décimo año de EGB; en tanto que los jóvenes prefieren irse a la habitación a leer, navegar en un 50 %. Importante es que los jóvenes sostengan (ver tabla 21) que después de cenar les gusta hablar con su familia; esto es importante ya que permite afianzar los lazos de familiaridad y fortalecer la comunicación tan venida a menos en este tiempo y que es la causa de grandes males sociales.

Tabla 22 Utilización del internet

P14. ¿Te ayudas del ordenador o internet para realizar los deberes o estudiar?					P15. ¿Qué tipo de herramientas utilizas para ello? (Es posible más de una respuesta)				
Opción	GRUPO 2		GRUPO 3		Opción	GRUPO 2		GRUPO 3	
	F	%	F	%		F	%	F	%
No contesta	-	-	0	0	Internet: Buscadores y páginas web	20	65	13	54
No contesta	2	9	0	0	CD interactivo	-	-	1	4
Si	20	91	14	100	Enciclopedias digitales	1	3	3	13
TOTAL	22	100	14	100	Word, Power Point, Excel, etcetera.	10	32	7	29
					TOTAL	31	100	24	100

Fuente: Cuestionario 2 aplicado a los grupos 2 y 3
Realización: Kathiusca Solórzano Campi

Como se muestra en la tabla 22, los estudiantes usan el ordenador o internet para realizar sus deberes, el 91 % de los que cursan el décimo año y el 100 % del bachillerato responden que sí y, si es un hecho creíble por cuanto nuestros jóvenes llevan tareas, especialmente consultas que es más rápido encontrarlos en el internet antes que ir a buscar un libro; a sabiendas que esta situación está dejando a un lado la habilidad de leer y resumir porque en lo que hoy consiste la investigación es copiar y pegar. Para estas tareas por lo general utilizan buscadores de las páginas web.

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

Tabla 23 Juegos disponibles

P19. ¿Y cuál de ellas tienes?		
Opción	F	%
<i>PlayStation2</i>	9	39
<i>PlayStation 3</i>	2	9
<i>Xbox 360</i>	1	4
<i>Wii</i>	1	4
<i>PSP</i>	2	9
<i>Nintendo DS</i>	2	9
<i>Game Boy</i>	3	13
<i>Ninguna de las anteriores</i>	3	13
TOTAL	23	100

Fuente: Cuestionario 1 aplicado al grupo 1 (6-9 años de edad)
Realización: Kathiusca Solórzano Campi

En cuanto al uso de juegos el 39% manifiesta que tiene la versión del PlayStation2, esto hace suponer que los padres si invierten en esta clase de juegos, porque los chicos difícilmente pueden comprar estas consolas; es mínimo el porcentaje que dice no tener juegos en sus hogares, pero la sumatoria de los que tiene llega a un 87 % esto se relaciona con el análisis elaborado por la Fundación Telefónica, del grupo corporativo Movistar, que contrató el Ministerio de Telecomunicaciones y de la Sociedad de la Información, donde se señala que en cuanto al tipo de consola que emplean, el 34% de los niños comprendidos entre 6 y 9 años afirman que el PlayStation 2 es su preferido. El 19% del grupo de entre 10 y 18 años coincide con los primeros. Le sigue en predilección para ambos: la computadora. (Telégrafo, 2011).

Tabla 24 Ubicación de los televisores

P22. ¿Dónde están? (Es posible más de una respuesta)		
Opción	Frecuencia	%
<i>Mi habitación</i>	10	24
<i>La habitación de un hermano</i>	7	17
<i>El salón o cuarto de estar</i>	8	19
<i>La habitación de mis padres</i>	12	29
<i>En la cocina</i>	2	5
<i>En un cuarto de juegos</i>	2	5
<i>Otros sitios</i>	1	2
TOTAL	42	100

Fuente: Cuestionario 1 aplicado al grupo 1 (6-9 años de edad)
 Realización: Kathiusca Solórzano Campi

La mayoría de los chicos, según se observa en la tabla 24, el 41 % de los televisores están ubicados en las habitaciones. Sólo el 29 % dicen que los televisores están en las habitaciones de los padres donde hace suponer que tiene el control para su uso. Considero que los equipos de tv o el ordenador deben ser ubicados en lugares donde el chico tenga compañía, al hablar de compañía me refiero a dos realidades muy distintas. La primera, si el menor navega acompañado de manera presencial por otras personas que le guían o aconsejan. La segunda a si el internet le posibilita algún tipo de relación virtual. El interés por estos asuntos y otros tantos relacionados con la mediación parental se extiende hasta nuestros días. Un buen ejemplo de ello son las investigaciones que se han llevado a cabo recientemente tanto en Europa (EU Kids Online), como en Norteamérica (Pew Internet & American Life Project, The Kaiser Family Foundation) y Latinoamérica (Bringué & Sádaba, 2006): todas ellas prestan atención a las estrategias de control que los padres ejercen sobre sus hijos cuando estos últimos utilizan diversas pantallas. Aunque los datos varían de un estudio a otro, podemos afirmar que hay dos cuestiones que preocupan especialmente a los padres y que son el eje fundamental de la mediación: el tiempo de uso y los contenidos.

Tabla 25 Formas de conseguir dinero

P25. ¿Cómo consigues tu propio dinero? (Es posible más de una respuesta)		
<i>Opción</i>	<i>F</i>	<i>%</i>
<i>Paga semanal</i>	6	18
<i>Cuando necesito algo pido y me dan</i>	8	24
<i>En cumpleaños, fiestas, Navidad</i>	11	33
<i>Hago algún trabajo en casa</i>	6	18
<i>Hago algún trabajo fuera de casa</i>	1	3
<i>No me dan dinero</i>	1	3
TOTAL	33	100

Fuente: Cuestionario 1 aplicado al grupo 1 (6-9 años de edad)
Realización: Kathiusca Solórzano Campi

La forma de obtener el dinero en su mayor porcentaje y por afinidad de formas es a través de las personas adultas quienes les dan porque los chicos les piden o por motivo de cumpleaños, en un 57 % y el restante porcentaje lo obtiene por medio de otras formas, menos el 3 % que dicen que no le dan. Si bien no se explicita valores; sin embargo, se puede suponer que se trata de valores para sus gastos diarios en la escuela. Generalmente en nuestro medio, los niños y niñas reciben de sus progenitores un valor que les permita adquirir golosinas o alimentos nada nutritivos, pese a que con la regulación del Ministerio de Educación se exige a los valores escolares expendan alimentos más nutritivos a los estudiantes, pero que hacer si los propios padres preparan loncheras nada nutritivas; además que estudios realizados revelan que los menús que dan en los colegios no se ajustan a las recomendaciones dietéticas de los expertos. Los padres debemos supervisarlos.

Tabla 26 Disponibilidad de dinero

P26. ¿Con cuáles de estas frases estás de acuerdo?		
<i>Opción</i>	<i>Frecuencia</i>	<i>%</i>
<i>No contesta</i>	0	-
<i>Tengo más dinero del que</i>	7	35
<i>Tengo el dinero suficiente para</i>	2	10
<i>Tengo menos dinero del que</i>	11	55
TOTAL	20	100

Fuente: Cuestionario 1 aplicado al grupo 1 (6-9 años de edad)
Realización: Kathiusca Solórzano Campi

Más del cincuenta por ciento, esto es un 55 % manifiestan que reciben menos dinero del que necesitan, esto tiene explicación ya que los sujetos investigados pertenecen a hogares de clase media hacia abajo donde se proporciona "lo

necesario”; sólo un 35 % cree tener más dinero del que necesitan, aunque puede ser una mala interpretación del enunciado.

Considero que lo que ellos denominan “tengo menos dinero del que necesito” se refieren a que el valor recibido diariamente es mínimo (considerando que vienen de hogares de pocos recursos económicos) y que supuestamente no les alcanza para comprar todo lo que quisieran adquirir, sin considerar la pertinencia o no de las compras.

Tabla 27 Uso del móvil

P61. El móvil te sirve principalmente para... (es posible más de una respuesta)				
Opción	GRUPO 2		GRUPO 3	
	Frecuencia	%	Frecuencia	%
<i>Hablar</i>	21	16	12	13
<i>Enviar mensajes</i>	16	12	13	14
<i>Chatear</i>	4	3	5	5
<i>Navegar por Internet</i>	1	1	6	7
<i>Jugar</i>	15	11	7	8
<i>Como reloj o como despertador</i>	11	8	9	10
<i>Ver fotos y /o vídeos</i>	9	7	8	9
<i>Hacer fotos</i>	7	5	5	5
<i>Grabar vídeos</i>	13	10	4	4
<i>Como agenda</i>	4	3	4	4
<i>Como calculadora</i>	10	7	4	4
<i>Escuchar música o la radio</i>	13	10	9	10
<i>Ver la televisión</i>	2	1	2	2
<i>Descargar (fotos, juegos, fondos, tonos, etc.)</i>	9	7	4	4
TOTAL	135	100	92	100

Fuente: Cuestionario 2 aplicado a los grupos 2 y 3
Realización: Kathiusca Solórzano Campi

La afinidad por los videojuegos por parte de los encuestados del grupo 2 y 3 marca algunas diferencias por la preferencia entre pantallas. El celular, una pantalla de referencia para esta generación, encuentra un serio contrincante en los videojuegos, sobre todo entre los chicos y las niñas de menor edad.

Utilizar un celular implica un crecimiento exponencial en la posibilidad de comunicarse con otras personas, ya sean familiares o amigos. En el caso de los grupos investigados, al hablar de celulares e interlocutores se produce una transición

desde el ámbito familiar al ámbito social, cuestión directamente relacionada con la edad.

Como se puede observar en la tabla 27, los resultados globales proporcionados por el grupo de adolescentes indican como a través del celular se comunican, así en un 28 % el primer grupo al que pertenecen las adolescentes del Instituto y 27 % el segundo grupo del colegio Monterrey, si bien estos valores son mínimos en relación al cien por cien, lo que sucede es que en los otros indicadores se fracciona el uso. Esta comunicación según lo manifiestan es un instrumento de contacto permanente con la madre -29 %-, el padre -29%, otros familiares -9%- , amigos -7%- o hermanos -10%-. En el caso de las adolescentes, y si se los compara con los obtenidos en la investigación análoga realizada al otro grupo: a la luz de los datos podemos afirmar que la tendencia es similar en ambos colectivos, aunque se manifiesta más acusada la tendencia a usarla para comunicarse con amigo, en un 20 %.

Ya se indicó que las muestras de investigación hacen uso de este medio para estar conectados con sus padres quienes quieren saber de los movimientos de sus hijos/as sobre todo en ese tiempo donde se corre muchos peligros cuando se anda en las calles. Así, un celular propio supone hablar más con la madre, el padre y los hermanos; si se utiliza el de otras personas es para comunicarse con otros familiares, con los amigos, etc.

Tabla 28 Equipos utilizados para jugar

P70. Habitualmente ¿Sueles jugar con videojuegos o juegos de ordenador?				
<i>GRUPO 2</i>			<i>GRUPO 3</i>	
Opción	Frecuencia	%	Frecuencia	%
<i>No contesta</i>	0	0	0	0
<i>No</i>	1	5	3	21
<i>Si</i>	21	95	11	79
TOTAL	22	100	14	100

Fuente: Cuestionario 2 aplicado a los grupos 2 y 3
Realización: Kathiusca Solórzano Campi

Como dice Prensky (2001) los nativos digitales juegan de un modo distinto y su concepción del juego evoluciona: ya no solo tiene un carácter lúdico, sino también eminentemente social. La generalización de las videoconsolas y del juego en red y a

través de la computadora, ha alcanzado altas cotas de desarrollo y dibuja un perfil de aficionado no mayoritariamente infantil, sino más bien adulto.

De acuerdo con los datos de la OECD (La Organización para la Cooperación y el Desarrollo Económico), los juegos en videoconsola están creciendo al igual que los juegos en red y los juegos en dispositivos inalámbricos. La propia OECD explica que con el auge del juego on-line, se puede reactivar, de alguna manera también, el mercado de los juegos de computadora.

Los videojuegos se han consolidado como una opción de entretenimiento para los menores. El 95 % de adolescentes y el 79 % de los jóvenes juegan habitualmente con videojuegos o juegos de computadora.

Con la proliferación de juegos en las calles de la ciudad se ha contribuido a fomentar el gusto por el video juegos; sin embargo el gobierno nacional ha emprendido una campaña de restricción, normalizando el uso de los mismos, porque se estaba haciendo común que en zonas circundantes a centros educativos se coloquen sitios donde los chicos acudían a dejar su dinero, eximiéndose hasta de alimentarse porque para ellos jugar es muy significativo, sobre todo para aquellos que no cuentan con este tipo de equipos en sus hogares. Claro esto es una particularidad de los varones, pues las niñas no se exponen a esta situación, por razones obvias.

Este dato es contrastable ya que en las computadoras que se encuentran en el mercado vienen siempre equipados juegos, aunque claro el dato precedente indica que entre más edad tienen los menores menos preferencia tienen por este tipo de diversión, si lo hay es mas en los varones que optan por juegos novedosos.

Tabla 29 Tipo de consola

P71. De la siguiente lista, selecciona la consola que tengas (Es posible más de una respuesta).				
Opción	GRUPO 2		GRUPO 3	
	Frecuencia	%	Frecuencia	%
<i>PlayStation 2</i>	1	5	8	42
<i>PlayStation 3</i>	0	0	0	0
<i>XBox 360</i>	0	0	1	5
<i>Wii</i>	0	0	3	16
<i>PSP</i>	1	5	2	11
<i>Nintendo DS</i>	0	0	2	11
<i>Game Boy</i>	0	0	1	5
<i>No tengo ninguna</i>	19	90	2	11
TOTAL	21	100	19	100

Fuente: Cuestionario 2 aplicado a los grupos 2 y 3
Realización: Kathiusca Solórzano Campi

En la pregunta (Nº 71) sobre qué tienen en su casa. Los datos, como se puede apreciar en la tabla 29, reflejan que el PlayStation 2 es la plataforma más popular entre los jóvenes del Monterrey. Sin embargo, tan solo el 5 % de las adolescentes declara tener una propia. El resto de plataformas no alcanza, en ningún caso, el 20% de penetración y que es exclusividad de los estudiantes del centro educativo particular, pudiendo ser las razones de que en este grupo los chicos/as pertenecen a familias con mayor solvencia económica, lo que facilita su uso; además de que en este segundo grupo hay varones que si demandan de este tipo de juego; no así en el caso de las señoritas del Babahoyo que por el hecho de ser mujeres no prefieren este tipo de diversión.

Tabla 30 Uso del ordenador para jugar

P86. ¿Juegas con el ordenador?				
Opción	GRUPO 2		GRUPO 3	
	Frecuencia	%	Frecuencia	%
<i>No contesta</i>	0	0	0	0
<i>No</i>	2	10	5	45
<i>Si</i>	19	90	6	55
TOTAL	21	100	11	100

Fuente: Cuestionario 2 aplicado a los grupos 2 y 3
Realización: Kathiusca Solórzano Campi

En nuestro entorno los dispositivos para jugar son múltiples, pero, jugar con una computadora es la situación más habitual entre los menores ecuatorianos y por ende de nuestra ciudad; aunque de modo particular entre las adolescentes que en un 90 % usan la computadora, claramente por encima del 55% de los jóvenes, considerando del hecho de que en el mercado existen diferentes ofertas que viene acompañada de un catálogo más o menos exclusivo.

Tabla 31 Tiempo destinado a jugar en días laborables

P88. De lunes a viernes ¿Cuánto tiempo utilizas diariamente los videojuegos?				
Opción	GRUPO 2		GRUPO 3	
	Frecuencia	%	Frecuencia	%
<i>No contesta</i>	0	0	0	0
<i>Menos de una hora</i>	5	24	6	55
<i>Entre una hora y dos</i>	8	38	0	0
<i>Más de dos horas</i>	3	14	0	0
<i>No lo se</i>	1	5	4	36
<i>Nada</i>	4	19	1	9
TOTAL	21	100	11	100

Fuente: Cuestionario 2 aplicado a los grupos 2 y 3
Realización: Kathiusca Solórzano Campi

Tabla 32 Tiempo destinado a jugar los fines de semana

P89. El sábado o el domingo ¿Cuánto tiempo utilizas diariamente los videojuegos				
Opción	GRUPO 2		GRUPO 3	
	Frecuencia	%	Frecuencia	%
<i>No contesta</i>	0	0	0	0
<i>Menos de una hora</i>	9	43	3	27
<i>Entre una hora y dos</i>	4	19	1	9
<i>Más de dos horas</i>	3	14	0	0
<i>No lo se</i>	4	19	2	18
<i>Nada</i>	1	5	5	45
TOTAL	21	100	11	100

Fuente: Cuestionario 2 aplicado a los grupos 2 y 3
Realización: Kathiusca Solórzano Campi

Jugar a videojuegos constituye una actividad de ocio preferente entre los menores. Este apartado analizará esta cuestión entendida desde el tiempo dedicado a jugar entre semana y los fines de semana.

En la tabla 31 podemos observar como de lunes a viernes las adolescentes y jóvenes declaran dedicarle un momento a los videojuegos, bien sea con la computadora o la videoconsola. Así, un 38% del primer grupo dedica una y dos horas; superando al segundo grupo que explicita un 55% con un consumo de una hora.

Este dato guarda relación con el análisis elaborado por la Fundación Telefónica, del grupo corporativo Movistar, que contrató el Ministerio de Telecomunicaciones y de la Sociedad de la Información, se establece que el 11% de los 4 mil niños y jóvenes encuestados juega más de dos horas de lunes a viernes, que son los días en que asisten a clases. El fin de semana, aumenta el dato de menores que no juegan y disminuye el porcentaje de los que juegan entre una y dos horas a un 19 %, bajando a menos de una hora. En el caso de los estudiantes del Monterrey baja el consumo de videojuegos en todas sus variables.

Por último, el consumo intenso de videojuegos durante los días laborables se concentra en menores de hogares de menos recursos económicos; aunque el fin de semana esta pauta baja notablemente, así se observa en la tabla 32 donde las estudiantes del Instituto Babahoyo en un 43 % juega menos de una hora, frente a un 45 % de los estudiantes de sexto curso que dicen no jugar nada. Este resultado es un

referente de que nuestros adolescentes y jóvenes dedican el fin de semana a otros quehaceres en la familia, entre ellos ir de paseo o ayudar a arreglar la casa.

Tabla 33 Juegos pirateados

P90. ¿Tienes juegos pirateados?				
Opción	GRUPO 2		GRUPO 3	
	Frecuencia	%	Frecuencia	%
<i>No contesta</i>	0	0	0	0
<i>No, Ninguno (pasa a la pregunta 92)</i>	12	57	6	55
<i>Sí, tengo alguno</i>	9	43	2	18
<i>Si, casi todos los que tengo</i>	0	0	3	27
TOTAL	21	100	11	100

Fuente: Cuestionario 2 aplicado al grupo 2
Realización: Kathiusca Solórzano Campi

Como se observa en la tabla 33, en términos generales, la posesión de algún videojuego no original es una pauta creciente según aumenta la edad de los usuarios. Para la opción “casi todos” esta pauta también es constante en función de la edad y se intensifica a partir de los jóvenes. Frente a la misma cuestión ya investigada en Iberoamérica, los menores de Ecuador se definen por ser más proclives a tener copias legales de sus juegos: hay 20 puntos de diferencia entre Ecuador e Iberoamérica en el caso de que todos los títulos sean originales y, lógicamente, la pauta se invierte en el resto de opciones plantadas en el cuestionario.

Tabla 34 Cantidad de tv en el hogar

P100. ¿Cuántos televisores que funciones hay en tu casa?				
Opción	GRUPO 2		GRUPO 3	
	Frecuencia	%	Frecuencia	%
<i>No contesta</i>	0	0	0	0
<i>Ninguno (pasa a la pregunta 115)</i>	0	0	0	0
<i>1</i>	6	27	1	7
<i>2</i>	8	36	4	29
<i>3</i>	4	18	6	43
<i>Más de tres 3</i>	4	18	3	21
TOTAL	22	100	14	100

Fuente: Cuestionario 2 aplicado a los grupos 2 y 3
Realización: Kathiusca Solórzano Campi

A partir de los datos de la tabla 34, se puede afirmar que la televisión es una pantalla omnipresente, situación que no sorprende a nadie. Todos reconocen que en casa hay televisor, lo más habitual es que haya dos o más aparatos. La edad marca

también una mayor afluencia de televisiones en el hogar, más común entre los de tercero de bachillerato: el 43 % tienen tres televisores al menos en su casa, 25 puntos por encima de los de décimo año. La posesión de un número alto de aparatos de televisión es minoritaria en los hogares de los menores encuestados: tan sólo un 18 % de los de décimo y un 21 % entre los de sexto curso reconocen que en su casa hay más de tres televisores.

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

Tabla 35 Internet vs Tv

P31. Si tuvieras que elegir ¿con que te quedarías?		
Opción	Frecuencia	%
No contesta	0	-
Internet	4	20
Televisión	13	65
No lo sé	3	15
TOTAL	20	100

Fuente: Cuestionario 1 aplicado al grupo 1 (6-9 años de edad)
Realización: Kathiusca Solórzano Campi

De entre las opciones internet y tv, como se observa en la tabla 35, los chicos del primer grupo prefieren la televisión en un 65 %, lo que evidencia que para ellos es más significativa y de fácil acceso este medio, frente al internet que por el mismo hecho de la edad y las condiciones económicas de los encuestados, están conscientes que tienen mayor restricción. Un 15 % no tiene seguridad en decidirse.

Considero que estos datos de preferencia a la tv frente al internet se da por la edad de los encuestados, ya que el uso de internet ha crecido de forma acelerada en los últimos años, especialmente por niños y jóvenes, tanto que en un estudio realizado recientemente por la Universidad de Navarra, revela que el 42% de los niños iberoamericanos de 11 años prefieren Internet a la televisión, y el porcentaje sube hasta 60% en el rango de adolescentes entre 14 y 15 años

Tabla 36 Internet vs móvil

P31. Si tuvieras que elegir ¿con que te quedarías?		
Opción	Frecuencia	%
<i>No contesta</i>	0	-
<i>Internet</i>	7	35
<i>Teléfono móvil</i>	11	55
<i>No lo sé</i>	2	10
TOTAL	20	100

Fuente: Cuestionario 1 aplicado al grupo 1 (6-9 años de edad)
Realización: Kathiusca Solórzano Campi

Sigue siendo de menos preferencia el internet frente al móvil ya que a este recurso tecnológico lo prefieren en un 55 %, esto se explica ya que es un medio más accesible para los ecuatorianos y que en lo que va de los últimos tiempos se ha incrementado. Ver tabla 36.

Los chicos de hoy eligen comunicarse por teléfono celular y pasar horas conectados al internet antes que reunirse con sus amigos. Los avances tecnológicos ocurridos en los últimos veinte años, modificaron demasiado las costumbres. El español Luis Martín Cabiedes, admite que ya no pueden vivir sin internet y argumenta que el internet es la más importante revolución que ha acaecido a los medios de comunicación en su ya larga historia, una revolución mayor aún que la que supuso en su momento la televisión o la radio. Y es que esta vez no se trata de que haya aparecido un nuevo medio, un nuevo soporte, como fueron la radio o la tv, sino que, esta vez, ha desaparecido el soporte.

Tabla 37 Video juego vs TV

P31. Si tuvieras que elegir ¿con que te quedarías?		
Opción	Frecuencia	%
<i>No contesta</i>	0	-
<i>Videojuegos</i>	6	30
<i>Televisión</i>	12	60
<i>No lo sé</i>	2	10
TOTAL	20	100

Fuente: Cuestionario 1 aplicado al grupo 1 (6-9 años de edad)
Realización: Kathiusca Solórzano Campi

En la tabla 37 se observa que la preferencia por el televisor es en un 60 % antes que los videojuego , el motivo es que todos los hogares tienen por lo menos un televisor, primero porque es visto como un medio para acceder a la información y luego como medio de distracción; entonces si los pequeños cuentan en sus hogares con un televisor es obvio que lo prefieran a este medio antes que su contrincante los videojuego que muchas veces no son tan accesibles económicamente o por lo menos su uso es más restringido en los hogares; por cuanto la tv es de uso generalizado por todos los integrantes del hogar.

Tabla 38 Móvil vs TV

P31. Si tuvieras que elegir ¿con que te quedarías?		
Opción	Frecuencia	%
<i>No contesta</i>	0	-
<i>Teléfono móvil</i>	2	10
<i>Televisión</i>	16	80
<i>No lo sé</i>	2	10
TOTAL	20	100

Fuente: Cuestionario 1 aplicado al grupo 1 (6-9 años de edad)
Realización: Kathiusca Solórzano Campi

Debido a la edad se puede concluir que el 80 % dice preferir el televisor antes que el teléfono móvil, se explica la razón en virtud de que a los chicos si bien hay ciertos padres como se señaló en preguntas anteriores dan a sus hijos este medio de comunicación, también en su mayoría están conscientes de los riesgos que conlleva tener un aparato de esto en manos de nuestros hijos; sobre todo por el alto índice de delincuencia ya que en la ciudad de Babahoyo, a los estudiantes se le arranca los teléfonos en el bus o en plena vía pública.

El argumento para justificar la preferencia por el televisor es el mismo que se señaló en el ítem anterior.

Tabla 39 Móvil vs videojuegos

P31. Si tuvieras que elegir ¿con que te quedarías?		
Opción	Frecuencia	%
<i>No contesta</i>	0	-
<i>Teléfono móvil</i>	4	20
<i>Videojuegos</i>	14	70
<i>No lo sé</i>	2	10
TOTAL	20	100

Fuente: Cuestionario 1 aplicado al grupo 1 (6-9 años de edad)
Realización: Kathiusca Solórzano Campi

En la tabla 39 se refleja la preferencia de los equipos de diversión frente a los celulares, como ya se explicó por razones obvias; más en este caso se prefiere a los videojuegos en un 70 % como forma de distracción de los pequeños, si bien no todos los poseen, si muestran preferencia porque les permite compartir con sus amigos y / o hermanos; los niños y adolescentes ecuatorianos tienen a los videojuegos entre sus principales distracciones en sus momentos de ocio. Lo malo es que un alto porcentaje de ellos les da prioridad por sobre sus estudios y los momentos en que deben compartir con la familia; al menos así se desprende del análisis elaborado por la Fundación Telefónica, del grupo corporativo Movistar, que contrató el Ministerio de Telecomunicaciones y de la Sociedad de la Información.

Tabla 40 Preferencias de equipos tecnológicos

Preguntas	Opciones	GRUPO 2		GRUPO 3	
		Frecuencia	%	Frecuencia	%
P118 Internet vs. Televisión	No contesta	0	0	0	0
	Internet	16	73	8	57
	Televisión	6	27	2	14
	No lo se	0	0	4	29
	TOTAL	22	100	14	100
P119 Internet vs móvil	No contesta	0	0	0	0
	Internet	7	32	3	21
	Teléfono móvil	14	64	10	71
	No lo se	1	5	1	7
	TOTAL	22	100	14	100
P120 Internet vs video juegos	No contesta	0	0	0	0
	Internet	14	64	8	57
	Video juegos	6	27	4	29
	No lo se	2	9	2	14
	TOTAL	22	100	14	100
P 121 Video juegos vs TV	No contesta	0	0	0	0
	Video juegos	3	14	4	29
	Televisión	19	86	7	50
	No lo se	0	0	3	21
	TOTAL	22	100	14	100
P 122 Móvil vs TV	No contesta	0	0	0	0
	1. Teléfono móvil	16	73	6	43
	2. Televisión	6	27	3	21
	No lo se	0	0	5	36
	TOTAL	22	100	14	100

P 123 Móvil vs Mp3/ Mp4/ iPod	No contesta	0	0	0	0
	Teléfono móvil	4	18	6	43
	Mp3/ Mp4/ iPod	15	68	7	50
	No lo se	3	14	1	7
	TOTAL	22	100	14	100
P 124 Teléfono móvil Vs Videojuegos	No contesta	0	0	0	0
	Teléfono móvil	11	50	9	64
	Video juegos	10	45	4	29
	No lo se	1	5	1	7
	TOTAL	22	100	14	100
P 125 Wii vs PlayStation 3	No contesta	0	0	0	0
	Wii	6	27	2	14
	PlayStation 3	5	23	6	43
	No lo se	11	50	6	43
	TOTAL	22	100	14	100
P 126 PSP vs Nintendo DS	PSP	5	23	3	21
	Nintendo DS	11	50	4	29
	No lo se	6	27	6	43
	TOTAL	22	100	14	100

Fuente: Cuestionario 2 aplicado a los grupos 2 y 3
Realización: Kathiusca Solórzano Campi

En la competencia entre pantallas, como se evidencia en la tabla 40 los menores del grupo dos y tres prefieren internet frente a la televisión. En el caso de las adolescentes la preferencia es de un 73 %, porcentaje mayor que el de los jóvenes quienes la prefieren en un 57%.

La preferencia de internet es, pues, clara respecto a la televisión. Hoy nuestros chicos se sienten más atraídos por esta nueva pantalla que se convierte en lo que la televisión fue para generaciones anteriores. Además multiplica las posibilidades de acceso a contenidos, de comunicación con iguales; es decir, se convierte en un vínculo entre los miembros de esta generación.

Frente al celular, el internet pierde en el terreno de la preferencia. En el caso de las más pequeñas ya que el 64 % prefiere móvil y el 32 % internet, frente a la preferencia de los más grandecitos que selecciona el celular en un 71 % en relación al 21 % de preferencia por el internet.

En cuanto a la preferencia entre internet y videojuegos se puede apreciar que los menores prefieren el internet, en el caso de las alumnas del Instituto el 64 % y en el caso de las estudiantes del Monterrey un 57 %.

En el caso de los más grandecitos (estudiantes del Monterrey) también prefieren en un 57 % el internet frente a un 29 % que opta por el videojuego.

Esto se explica porque en el internet los chicos y chicas pueden acceder a juegos interactivos o paginas libres y gratis.

La competencia de la televisión con los videojuegos deja un panorama diferente. Entre las más pequeñas, es preferida la televisión: el 86% los prefiere a la televisión frente a los videojuegos 14%. Igualmente, entre el grupo de más años de edad la preferencia por la televisión es mayoritaria: el 50% la prefiere frente al 29% que opta por los juegos electrónicos.

En la confrontación celular vs televisión, esta última pierde preferencia. En el caso de los más pequeños el 73% opta por el celular frente al 27% que selecciona la televisión. De nuevo entre los jóvenes es similar la preferencia aunque en menor escala: frente al 43% que opta por el celular, el 21% prefiere la televisión.

En estos ítems los chicos y chicas prefieren los equipos de Mp3/mp4/ipod en un 68 % las estudiantes de décimo año de EGB y el 50 % de los estudiantes del sexto curso. Esto es comprensible por cuanto estos dispositivos en nuestro medio vienen con mucha capacidad para guardar música y demás videos que a lo mejor el celular no podría guardar por ser de exclusividad para otros fines.

En el rating de preferencia entre móvil y video juegos los estudiantes prefieren los celulares que a más de venir con juego incluidos, permiten actos comunicativos , no permitidos por otros dispositivo de juego. Así el 50 % de las estudiantes del Babahoyo cumplen con este perfil, al igual que el 64 % de los estudiantes del Monterrey.

Entre la consola de la wii y el playstation 3 los encuestados más grandecitos prefieren el segundo por cuanto su costo en el mercado es menor y sus manejo requiere de menos sofisticación, especialmente en lo que se refiere a la adquisición de CD que deben ser originales; no así las niñas que prefieren la wii en 27 % frente al playstation 3; aunque en este caso el nivel decisorio no es absoluto porque existe la

duda en un 50 %, rango casi similar al 43 % de los jóvenes que también dudan en su elección.

La mayor preferencia está dado por el nintendo DS, ya que es un juego más popular entre nuestra juventud, así el 50 % lo prefiere entre la adolescentes del Instituto Babahoyo frente 29 % de los jóvenes del sexto curso; sin embargo hay un alto porcentaje de duda a la hora de elegir entre estos dos tipos de juegos.

Con los resultados señalados se demuestra que las preferencia son distintas al contrastar dispositivos tecnológicos, en esto influye la edad de los encuestados, la facilidad de acceso y la versatilidad de estos dispositivos a la hora de utilizarlos; sumado a estas características el nivel de preferencia es para aquellos que los adolescentes y jóvenes pueden llevarlos consigo porque como se puede observar en las calles, de cualquier situación pueden desligarse e inclusive olvidarse, pero del teléfono es difícil.

5.3 Redes Sociales y mediación familiar

Cualquier actividad realizada por los menores en sus hogares debe estar guiada por unas normas o unos criterios, establecidos por los progenitores a fin de guiar el uso de las TIC's. La inexistencia de parámetros o normas para el uso de las TIC's indica la existencia de una posición educativa de los padres hacia las acciones de sus hijos y deja abierto el acceso a diferentes contenidos que se brindan por éstos medios informáticos.

La familia debe estar consciente de la especial importancia en el uso y acceso a las pantallas por parte de los niños y jóvenes y, por ello, en el seno de la familia se debe orientar y regular la oferta de contenidos televisivos, del internet, los videojuegos, etc. Bajo esta perspectiva, el hogar se configuraría como un espacio donde el joven accede a las pantallas y también adquiere, por interacción con padres y hermanos, pautas y criterios sobre su uso.

5.3.1 Relación de las tecnologías con el entorno familiar

Tabla 41 Equipos en los que juega

P17. ¿Juegas con videojuegos o juegos de ordenador?		
<i>Opción</i>	<i>Frecuencia</i>	<i>%</i>
<i>No contesta</i>	0	-
<i>No</i>	3	15
<i>Si</i>	17	85
TOTAL	20	100

Fuente: Cuestionario 1 aplicado al grupo 1 (6-9 años de edad)
Realización: Kathiusca Solórzano Campi

En la tabla 41, se puede observar que este grupo de escolares en un 85 %, porcentaje mayor al punto medio de corte (75%) que técnicamente está establecido, tienen como entretenimiento los juegos ya sea en equipos de videojuegos, llamase playstation, wii u otros, o su computadora. Esto deja entrever que de una u otra manera los adultos somos los responsables de que los niños “se entretengan” con este tipo de juegos porque a decir de muchos padres esto es parte de la modernidad y en algunos casos se acepta los videojuegos como estrategia para mantenerlos en casa, antes que estén expuestos a los peligros de la calle o a no hacer nada. Razones, a mi entender, que limitan el potencial de los chicos para enriquecer su acervo cultural, cimentar la práctica de valores porque ese tiempo que dedican a los juegos, bien podrían utilizarlo en otras actividades más productivas como son leer, compartir con la familia e inclusive ayudar en las tareas de su hogar, asumiendo vivencias que van a contribuir a fortalecer sus sentimientos de solidaridad, responsabilidad, colaboración, entre otras.

Es importante en este tema señalar dos aspectos lo señalado por Bandura, Ross y Ross (1961):

1. *Si bien los prejuicios descritos por la literatura en relación a los usos de los juegos de ordenador —y en general, en relación al juego— se sitúan en el terreno de la violencia y del sexismo. ...*
2. *El uso de los juegos de ordenador no produce únicamente efectos negativos, sino que también aporta múltiples posibilidades educativas. ... (Gros, 1998; Grupo F9, 2000).*

Tabla 42 Aparatos con los que juega

P18. ¿Con qué aparatos juegas?		
Opción	Frec	%
<i>PlayStation2</i>	9	32
<i>PlayStation 3</i>	3	11
<i>Xbox 360</i>	2	7
<i>Wii</i>	3	11
<i>PSP</i>	3	11
<i>Nintendo DS</i>	2	7
<i>Game Boy</i>	3	11
<i>Ordenador</i>	3	11
TOTAL	28	100

Fuente: Cuestionario 1 aplicado al grupo 1 (6-9 años de edad)
Realización: Kathiusca Solórzano Campi

Si sumamos los valores porcentuales de la tabla 42, se puede apreciar que la mayoría juegan con playstation 2 y playstation 3 en un 43 % por cuanto es un juego más comercializado frente a la wii por ejemplo que es un aparato más costoso y que lo juegan en un 11 %, aunque claro no se establece si es de propiedad o de otros. Así también un 3 % juegan en su ordenador considerando que estos equipos traen incorporados juegos que pueden acceder sin pedir que sus padres compren juegos en el mercado.

Considero que las consolas y los videojuegos se convierten, la mayor parte de las veces, en la primera oportunidad de los pequeños para acceder a la era multimedia y como lo dice Provenzo (1991) Los juegos de ordenador constituyen una parte fundamental de la cultura popular de los niños y niñas de nuestra sociedad.

Son muchos los autores que hacen convincentes argumentaciones alrededor de la importancia que tiene la inclusión de la cultura popular de los niños en sus espacios educativos. Leggo (1993) afirma que la televisión, los videojuegos y los juegos de ordenador, entre otros medios electrónicos, merecen nuestra atención en las aulas, por los cuales ignorar la cultura popular supone construir un alto muro de exclusión alrededor de nuestras escuelas. Pero no basta con animar la introducción de los juegos de ordenador a la escuela. Los educadores tendrán que ser muy conscientes de que estos juegos, como parte de la cultura popular que son,

reproducen muchos de los sesgos de ésta y, en particular, aquéllos que hacen referencia al género.

Tabla 43 Ayuda para hacer las tareas

P11. ¿Tienes algún tipo de ayuda a la hora de hacer la tarea?				
Opción	GRUPO 2		GRUPO 3	
	Frecuencia	%	Frecuencia	%
<i>No contesta</i>	0	0	0	0
<i>No</i>	7	32	12	86
<i>Si</i>	15	68	2	14
TOTAL	22	100	14	100

Fuente: Cuestionario 2 aplicado a los grupos 2 y 3
Realización: Kathiusca Solórzano Campi

Tabla 44 Tipo de ayuda recibida

P12. ¿Qué ayudas recibes a la hora de hacer la tarea?				
Opción	GRUPO 2		GRUPO 3	
	Frecuencia	%	Frecuencia	%
<i>Voy a una academia</i>	0	0	0	0
<i>Tengo un profesor particular</i>	0	0	0	0
<i>Me ayudan mis hermanos/as</i>	8	32	1	50
<i>Me ayuda mi padre</i>	5	20	0	0
<i>Me ayuda mi madre</i>	12	48	1	50
TOTAL	25	100	2	100

Fuente: Cuestionario 2 aplicado a los grupos 2 y 3
Realización: Kathiusca Solórzano Campi

En cuanto a la ayuda recibida a la hora de hacer las tareas, se puede apreciar que según la edad si reciben ayuda, así mientras más edad tienen los estudiantes menos ayuda reciben; así el 68 % si les ayudan a realizar sus tareas y en contraposición los estudiantes de sexto curso en un 86 % no reciben ayuda en la realización de sus tareas. Estas tareas a la que hacen referencia las estudiantes del Instituto son dadas en un 32 % por sus hermanos y un 48 % por su madre en la medida que estas personas pasan con ellas más tiempo en la tarde cuando llegan del colegio. De los pocos estudiantes del Monterrey que reciben ayuda también es de parte de sus hermanos y madre en porcentajes iguales (50 %). Ver tabla 44.

Tabla 45 Ordenador e internet

P18. ¿Tienes ordenador en casa?				P20. ¿Tienes internet en tu casa?			
Opción	GRUPO 2		GRUPO 3		GRUPO 2		GRUPO 3
	Frecuencia	%	Frecuencia	%	Frecuencia	%	Frecuencia
No contesta	0	0	0	0	0	0	0
No	10	45	0	0	2	17	4
Si	12	55	14	100	10	83	10
TOTAL	22	100	14	100	12	100	14

Fuente: Cuestionario 2 aplicado al grupo 2 y 3

Realización: Kathiusca Solórzano Campi

El hecho de que los menores vivan en entornos cada vez más complejos y sofisticados desde el punto de vista tecnológico, justifica, en gran medida, la emergencia y consolidación de una Generación Interactiva.

Por ello, es relevante conocer en qué medida los niños y adolescentes ecuatorianos tienen acceso a los dispositivos que configuran esta nueva realidad. Y los datos son claros: la afluencia de tecnología en la vida de los menores es relevante.

Como se puede observar en la tabla precedente, más de la mitad de la muestra de las estudiantes del décimo año de EGB posee computador en sus hogares (55%) y el 100 % de los estudiantes del Monterrey cuentan con este equipo, esta disparidad se da porque los chicos del colegio particular pertenecen a hogares solventes económicamente y por lo tanto todos poseen el equipo. Sin embargo la diferencia se establece en que los estudiantes jóvenes dicen tener internet en sus hogares en un 71 %, dato inferior al 83 % de las adolescentes del Babahoyo que dicen poseerlo.

Este dato se correlaciona con el emitido por SUPERTEL en el año 2009, cuando señala que La propagación de las redes de comunicación digital ha traído consigo otro giro a las formas en que podemos manejar el conocimiento, gestionar nuestras relaciones y hacer negocios. Y a continuación señala que el crecimiento sostenido de internet en Ecuador se da en esta primera década del siglo XX. Así, desde 2009 existen 1.977.687 usuarios de internet, de acuerdo con Supertel, lo que

representa al 13,5% de la población. En un país donde el 29% de los ecuatorianos, según datos del MINTEL, se conectan a la Red, llama la atención este dato de conectividad tan elevado. Sin embargo, el mismo reporte del Ministerio ya deja muy claro que la penetración de internet es especialmente alta entre los menores, tanto que si no tiene la conectividad en su hogar, lo hacen desde otros lugares porque ellos (dos grupos) en un 100 % igual suelen utilizarlo. Este es contrastable con datos derivados de la encuesta de Tecnologías de la Información y Comunicación TIC's, realizada por el INEC en donde los encuestados que utilizan internet, el 35,5% lo hace desde su hogar, siendo la opción que más ha crecido, pues en el 2008 solo el 21,6% de los ecuatorianos se conectaban en su hogar. En tanto, el acceso a través de sitios públicos disminuyó 7,7 puntos, al caer de 38,9% en 2008 a 31,2% en 2010. (Fuente INEC 2010).

Tabla 46 Uso del internet

P22. Tengas o no internet en casa ¿sueles utilizarlo?				
Opción	GRUPO 2		GRUPO 3	
	Frecuencia	%	Frecuencia	%
<i>No contesta</i>	0	0	0	0
<i>No</i>	0	0	0	0
<i>Si</i>	22	100	14	100
TOTAL	22	100	14	100

Fuente: Cuestionario 2 aplicado a los grupos 2 y 3
Realización: Kathiusca Solórzano Campi

Además, los datos precedentes se relacionan con el informe elaborado por El Ministro de Telecomunicaciones y de la Sociedad de la Información y del Instituto Nacional de Estadística y Censos (INEC), quienes considerando las estadísticas socio demográficas del mercado de las telecomunicaciones y de las Tecnologías de la Información y Comunicación TIC's en el Ecuador, durante el 2010, concluyen que la utilización de internet en Ecuador se incrementó en 3,3 puntos, es decir, un 29% de ecuatorianos utilizaron internet en el 2010 frente al 25,7% de 2008, lo que evidencia una "Verdadera Revolución Tecnológica" según manifestó el Ministro Guerrero. (Fuente SIISE 2010).

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

Tabla 47 Cantidad de Tv en hogares

P21. ¿Cuántos televisores que funcionen hay en tu casa?		
<i>Opción</i>	<i>Frecuencia</i>	<i>%</i>
<i>No contesta</i>	0	-
<i>Ninguno</i>	0	-
<i>Uno</i>	7	35
<i>Dos</i>	6	30
<i>Tres</i>	4	20
<i>Cuatro o más</i>	3	15
TOTAL	20	100

Fuente: Cuestionario 1 aplicado al grupo 1 (6-9 años de edad)
Realización: Kathiusca Solórzano Campi

Según se muestra en la tabla 47, el 35 % dicen tener un solo televisor en su casa y que es de uso de todos los miembros de la familia; en el restante 65 % tienen más de uno, lo que hace suponer que estos menores cuentan con estos aparatos en sus habitaciones donde tienen la libertad de escoger la programación de su preferencia. Si bien un televisor en casa, es común, ahora los padres considerando la privacidad de sus hijos han optado por ubicarles televisores en sus cuartos, sin saber al peligro que los exponen porque tienen acceso a programación no apta para los chicos; aunque claro este riesgo podría aminorarse si los padres controlaran el tipo de programación a la que acceden.

El dato referido en el párrafo precedente se correlaciona con el hecho de que La televisión constituye el recurso más barato de enlace que permite acceder a innumerable información de escenarios locales y mundiales en tiempos cortos. Se estima que en el Ecuador se dispone de 3,3 millones de receptores de televisión, con un promedio de 1,1 televisores por hogar. Según la Encuesta de Condiciones de Vida 2005-2006 (ECV), de los 29 bienes que se prevé dispone un hogar, aquel de mayor frecuencia constituye un aparato de televisión. (Fuente SIISE, 2010).

Tabla 48 Compañía para ver la TV

P23. Cuando ves la tele, sueles estar con...		
Opción	Frecuencia	%
<i>Solo</i>	8	21
<i>Mi padre</i>	10	26
<i>Mi madre</i>	13	34
<i>Algún hermano/a</i>	7	18
<i>Otro familiar</i>	0	-
<i>Un amigo/a</i>	0	-
<i>Otras personas</i>	0	-
TOTAL	38	100

Fuente: Cuestionario 1 aplicado al grupo 1 (6-9 años de edad)
Realización: Kathiusca Solórzano Campi

En los resultados expuestos en la tabla 48 un 79 % los chicos /as ven la televisión acompañados por otras personas, frente a un 21 % que ven solos; el ver acompañados la programación televisiva es satisfactorio en la medida que están supervisados por adultos que es en el caso del 50 % que dicen ver solo con su padre y/o madre; aunque si sumamos el primer porcentaje y el de ver acompañados con sus hermanos también nos da un 39 % donde si los hermanos son menores y son con quienes comparte sus habitaciones, la preferencia televisiva sigue siendo poco supervisada por adultos que garanticen el tipo de programas y tiempo que los ven.

La tecnología está adquiriendo tal relevancia en la vida de los niños que no podemos dejarles solos, porque están utilizando la tecnología no sólo para entretenerse, también para aprender, relacionarse y hacer amigos. También, para encontrarse con riesgos y peligros en la red. Como sostiene Charo Sádaba (1997) es necesario romper la brecha existente entre padres e hijos. Más cuando hoy es común que los niños naveguen solos en internet; de ahí que la responsabilidad de los padres y maestros debe ser enseñar a utilizarlo con responsabilidad, para ello, es recomendable que los padres y educadores acompañemos y aconsejemos sobre el manejo de estas pantallas.

Tabla 49 Uso y consecuencias del internet

P44. ¿Estás de acuerdo con alguna de las siguientes situaciones?					P45. ¿Discutes con tus padres por el uso del internet?				
Opción	GRUPO 2		GRUPO 3		Opción	GRUPO 2		GRUPO 3	
	F	%	F	%		F	%	F	%
Me pongo nervioso o me enfado cuando no puedo o no me dejan navegar	2	8	4	15	No C	0	0	0	0
Creo que puedo poner cualquier foto/video mía en internet	11	46	1	4	No	22	100	12	86
Creo que puedo poner cualquier foto/video de mis amigos o familiares en internet	2	8	3	12	Si	0	0	2	14
No hay ningún problema porque desconocidos sepan sobre mis aficiones o vida personal	0	0	3	12	T	22	100	14	100
No me importa agregar a desconocidos a mi Messenger	0	0	5	19					
Es divertido hablar con desconocidos a través de internet	0	0	2	8					
He utilizado internet para perjudicar a alguien (envío de fotos, videos, comentarios, etc.)	0	0	1	4					
Alguien me ha perjudicado a través de internet (envío de fotos, videos, comentarios, etc.)	0	0	2	8					
No estoy de acuerdo con ninguna	9	38	5	19					
TOTAL	24	100	26	100					

Fuente: Cuestionario 2 aplicado a los grupos 2 y 3
Realización: Kathiusca Solórzano Campi

Considerando los datos de la tabla 49 en lo que respecta al criterio que las adolescentes y jóvenes tiene sobre el internet, en las adolescentes es preocupante cuando manifiestan en un 46 % que pueden poner cualquier foto/video de ellas en internet, pasando inadvertida las recomendaciones de no hacerlo porque esto les puede traer consecuencias negativas ya que se exponen que cualquier persona use sus fotografías mal intencionadamente. Ya en los jóvenes los criterios son divididos e inclusive se nota mayor responsabilidad consigo mismo al preferir solo en un 4 % hacer lo que las adolescentes del Instituto aceptan como normal. Los jóvenes en su mayor porcentaje (19 %) no tiene reparo a la hora de agregar amigos a su Messenger, esto no es de tanta gravedad en la medida que ellos mismo tienen en sus manos la decisión de eliminarlos cuando sea el caso.

Otra situación manifiesta en la tabla son las discusiones con los padres por el uso del internet, si bien el 100 % de las adolescentes dicen no tener problemas con sus progenitores, un 14 % de los jóvenes aceptan tenerlos. Considero que las más pequeñas basan su criterio en el hecho de que cuando usan en el internet lo hacen con el pretexto de investigar tareas escolares, por lo tanto menos pueden sus padres molestarlos. En cambio los jóvenes por la misma edad, tiene un poco mas de poder de decisión de usar el servicio de internet, inclusive de desde otros dispositivos, como es el teléfono, entonces eso si es más visible para los padres y, tal vez por ello el 14 % dice tener discusiones.

Tabla 50 Actitud de los padres frente al uso del internet

P47. ¿Te premian o te castigan con el uso del internet?					P48. ¿Qué hacen tus padres mientras estas conectado/a al internet?				
Opción	GRUPO 2		GRUPO 3		Opción	GRUPO 2		GRUPO 3	
	F	%	F	%		F	%	F	%
No C	0	0	0	0	Me preguntan qué hago	19	53	11	48
No	22	100	14	100	Echan un vistazo	4	11	6	26
Si	0	0	0	0	Me ayudan, se sientan conmigo	3	8	0	0
T	22	100	14	100	Están en la misma habitación	1	3	1	4
					Comprueban después por dónde he navegado	2	6	0	0
					Miran mi correo electrónico	4	11	0	0
					Hacemos algo juntos: compras, organizar viajes, escribir a la familia, etc.	0	0	2	9
					Me recomienda sitios para navegar o cómo acceder a Internet	1	3	0	0
					No hace nada	2	6	3	13
					TOTAL	36	100	23	100

Fuente: Cuestionario 2 aplicado a los grupos 2 y 3
Realización: Kathiusca Solórzano Campi

En la tabla 50 el resultado respecto a que si el internet es utilizado como premio o castigo es en un 100 % negativo por parte de los dos grupos, no es menos cierto que los padres si preguntan a sus hijos en un 53 % a las niñas y un 48 % a los jóvenes, que hacen cuando están conectados. Claro está que las respuestas estarán condicionadas a la conveniencia de los hijos, quienes obviamente así estén realizando otras actividades pueden decir que están “investigando”; es ahí la

pertinencia del padre o la madre en acercarse y comprobar, esto como medida de seguridad. En las más pequeñas los adultos si revisan los correos electrónicos de sus hijas, así lo manifiestan en un 11 %, claro está que la situación se da cuando los progenitores saben hacerlo, por eso la razón de ser escaso el porcentaje, ya que muchos padres, por no decir en su mayoría no tienen este conocimiento informático. Considero que es pertinente tal actitud, no por irrespetar su privacidad pero si por resguardar la seguridad de los menores, lo que si sería pertinente es revisar exclusivamente la bandeja de entrada para ver de quien o quienes han llegado los mensajes.

5.3.3 Tiempo dedicado a las tecnologías en relación a la familia

En cuanto a los resultados respecto a con quien ven televisión en la tabla siguiente se aprecia que si no lo hacen solos (28 % los de décimo año y 25 % los de sexto curso), lo hacen en compañía o bien de su madre (28 % las niñas y 20 % los jóvenes) o de sus hermanos en un 21 % (adolescentes) y 23 % (jóvenes). Lo que es grato en este resultado es que muchos adolescentes y jóvenes ven la tele en compañía de otras personas, lo cual asegura el tipo de programación a la que acceden. Estar un adulto acompañando o supervisando a los menores durante el momento que ven la Tele es importante porque de esa manera se puede aclarar ciertas escenas que si no son explicadas podrían tener interpretaciones distorsionadas. Esta situación es productiva y de ella se puede derivar un aprendizaje informal de significado formativo para nuestros menores.

Tabla 51 Compañía para ver TV

P105. ¿Cuando ves la tele sueles hacerlo?... (Es posible más de una respuesta)				
Opción	GRUPO 2		GRUPO 3	
	Frecuencia	%	Frecuencia	%
<i>Solo</i>	11	28	11	25
<i>Con mi padre</i>	4	10	8	18
<i>Con mi madre</i>	11	28	9	20
<i>Con algún hermano/a</i>	8	21	10	23
<i>Con otro familiar</i>	4	10	2	5
<i>Con un amigo/a</i>	1	3	4	9
TOTAL	39	100	44	100

Fuente: Cuestionario 2 aplicado al grupo 2 y 3
Realización: Kathiusca Solórzano Campi

Para nuestros encuestados (adolescentes y jóvenes), según se observa en la tabla 51, ver la televisión es una forma de compartir, aunque sea con el silencio que no interrumpa la programación; lo hacen principalmente durante las comidas, los momentos de realizar tareas escolares en el caso de las adolescentes que estiman en un 55 % este caso. También, parece no impedir la alimentación (29%).

En los estudiantes de mayor edad, la disparidad de la compañía es evidente porque lo hacen en todo momento con excepción de cuando duermen.

En definitiva, ver la televisión se la puede definir como una actividad multitarea según los datos globales de la investigación realizada.

El rasgo “multitarea” frente al televisor parece ser más acusado en el caso de las chicas; en este sentido, la audiencia femenina reconoce con más intensidad ver la tele mientras realiza otras actividades, salvo en la opción “jugar”, “navegar por internet o “dormir”.

Tabla 52 Actividad simultanea mientras ve la TV

P106 ¿Realizas alguna de estas actividades mientras ves la tele? (Es posible más de una respuesta)				
Opción	GRUPO 2		GRUPO 3	
	Frecuencia	%	Frecuencia	%
<i>Estudiar o hacer la tarea del colegio</i>	17	55	4	15
<i>Comer</i>	9	29	7	27
<i>Navegar por internet</i>	0	0	6	23
<i>Hablar por teléfono</i>	0	0	5	19
<i>Leer</i>	2	6	0	0
<i>Dormir</i>	1	3	1	4
<i>Charlar con mi familia</i>	1	3	3	12
<i>Jugar</i>	1	3	0	0
TOTAL	31	100	26	100

Fuente: Cuestionario 2 aplicado a los grupos 2 y 3
Realización: Kathiusca Solórzano Campi

La familia dedica tiempo y atención a la amplia oferta de contenidos televisivos. Lógicamente, la televisión no escapa a la importante labor mediadora de padres y madres frente a la Generación Interactiva. La investigación realizada permite dar cuenta de la existencia y características de este fenómeno. Decisiones familiares sobre qué programas ver, la existencia de restricciones en el acceso a determinados contenidos televisivos, y el tipo de mediación familiar explorada a través de posibles

motivos de discusión como consecuencia del uso de la televisión, aunque se ha visto como el ocio mediado por la tecnología, el ocio digital, es preferido cada vez más por niños y adolescentes de este tiempo.

Tabla 53 Discusiones por el uso del internet

P107. ¿Discutes con tus padres por el uso que haces de la TV?					P108. ¿Por qué motivos? (Es posible más de una respuesta)					P109. ¿Te castigan o premian con la tele?				
Opción	GRUPO 2		GRUPO 3		Opción	GRUPO 2		GRUPO 3		Opción	GRUPO 2		GRUPO 3	
	F	%	F	%		F	%	F	%		F	%	F	%
N/C	0	0	0	0	Por el tiempo que paso viendo la tele	2	67	1	50	No contesta	0	0	0	0
No	18	82	12	86	Por el momento del día en el veo la tele.	1	33	1	50	No	22	100	14	10
Si	4	18	2	14	Por los programas que veo	0	0	0	0	Si	0	0	0	0
TOTAL	22	100	14	100	TOTAL	3	100	2	100	TOTAL	22	100	14	10

Fuente: Cuestionario 2 aplicado a los grupos 2 y 3
Realización: Kathiusca Solórzano Campi

Como se evidencia en la tabla 53, ponerse frente al televisor no supone conflicto alguno con sus padres para el 82 % y 86 % de los dos grupos. No por ello, unos cuantos encuestados que tener conflictos seleccionan opciones preponderantes para la discusión la causa del tiempo que pasan frente al televisor, un 67 % en el caso de las señoritas del estudiantes del Instituto y un 50 % en el caso de los estudiantes del Monterrey. También como segunda causa de recriminación en el caso de los jóvenes (33 % y 50 % de adolescentes y jóvenes respectivamente) es por ver la televisión en momentos inadecuados.

Por último, es muy poco frecuente que los padres basen sus premios o castigos en la posibilidad de acceso a la televisión por parte de sus hijos ya que, al respecto, el 100 % no reconoce la posibilidad de que como “arma educativa” limite o amplíe el acceso a la televisión.

El acoso escolar a través de medios digitales empieza a percibirse en el Ecuador. Conocido también como ciberbullying, éste es una acción a la cual están expuestos niños y adolescentes que tienen acceso a las redes sociales y ya hay cifras. En Ecuador el 1% de menores entre 10 y 18 años ha utilizado el internet para perjudicar a alguien mediante el envío de fotos, videos o comentarios. Además, un 8% de los chicos entre 14 y 17 años ha estado expuesto a perjuicios virtuales, mientras que un 7% de las chicas entre 13 y 14 años también lo ha vivido. Según Paulina Véjar, psicóloga infantil de Quito, hay registros del acoso escolar a través del internet desde hace cinco años. Ella recuerda el caso de un chico quiteño que fue golpeado por sus compañeros. El vídeo fue publicado en YouTube, donde el material podía ser revisado por cualquier persona, y el efecto es devastador para un menor. Rossana Flores, socióloga del Centro de Investigación para la Sociedad de la Información, explica que con el uso de las nuevas tecnologías la violencia se magnifica ya que se expande a la esfera virtual y de esta manera los adolescentes son doblemente amedrentados y acosados por sus compañeros. (Fuente La Generación Interactiva en Ecuador. Niños y adolescentes ante las pantallas, 2011).

Tabla 54 Elección del programa de TV

P110. Cuando ves la televisión en familia ¿Quién decide qué programa mirar?				
Opción	GRUPO 2		GRUPO 3	
	Frecuencia	%	Frecuencia	%
<i>No contesta</i>	0	0	0	0
<i>Yo mismo</i>	18	82	4	29
<i>Mis hermanos/as</i>	1	5	1	7
<i>Mi padre</i>	0	0	2	14
<i>Mi madre</i>	1	5	3	21
<i>Entre todos, lo negociamos</i>	2	9	4	29
TOTAL	22	100	14	100

Fuente: Cuestionario 2 aplicado al grupo 2 y 3
Realización: Kathiusca Solórzano Campi

Parece que la autonomía –quizá por novedad- que manifiestan en el uso y acceso de las nuevas tecnologías también se cumple ante la pequeña pantalla. La pregunta “Cuando ves la televisión en familia ¿Quién decide qué programa mirar?” planteada en la tabla 54, ofrece como respuestas posibles: “yo mismo”, “mi padre”, “mi

madre”, “mis hermanos” o “entre todos, lo negociamos juntos”. En términos globales, la opción más reconocida entre los menores es: “yo mismo” en el caso de las estudiantes adolescentes que un 82 % así lo expresan, no así los del tercero de bachillerato que solo optan por esta opción en un 29%. En este sentido son las jóvenes del Monterrey quienes se muestran más negociadores, superando en veinte siete puntos a la media de las chicas.

Como segunda opción aparecen el grupo de los menores de mayor edad está la respuesta “mi madre”, reconocida por un 21% y con una cifra muy superior en el caso de las chicas -5%.

Con esto se confirma el hecho de que en nuestro contexto social es la madre quienes decidan en exclusiva qué programa mirar.

Por último, el criterio de los hermanos tiene un peso muy residual y apenas alcanza el 1%.y 7 % en los dos grupos.

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

Una cuestión interesante consistió en averiguar la existencia en el hogar de límites sobre la inmensa oferta de contenidos televisivos a los que se tiene acceso. Interrogados sobre si tienen alguna indicación parental al respecto, en la tabla 55 se muestra como el 86 % de las estudiantes de décimo año de EGB afirma que, en sus hogares, si hay programas de televisión que no les dejan ver, frente al 21 % de los más grandecitos (sexto curso) que tiene esta limitante, ya que ellos dicen que les dejan ver todo programa en un porcentaje del 79 %. Esta situación es obvia considerando la edad de los televidentes.

Tabla 55 Programa de TV prohibido

P112. ¿Hay algún programa que tus padres no te dejen ver?				
Opción	GRUPO 2		GRUPO 3	
	Frecuencia	%	Frecuencia	%
<i>No contesta</i>	0	0	0	0
<i>Me dejan ver todos los programas (Pasar a la pregunta 114)</i>	3	14	11	79
<i>Si hay programas que no me dejan ver</i>	19	86	3	21
TOTAL	22	100	14	100

Fuente: Cuestionario 2 aplicado a los grupos 2 y 3
Realización: Kathiusca Solórzano Campi

Estas restricciones son importantes ya que es responsabilidad de los padres controlar el consumo televisivo de sus hijos, tanto en lo relativo al tiempo como a los contenidos. Para ello es preciso que conozcan la programación, sus características, y que sean capaces de generar actitudes críticas ante determinados programas potencialmente poco recomendables para los niños. Por lo menos esa actitud si es propia en nuestros hogares.

Tabla 56 Tipo de programa Televisivo

P113. ¿De qué tipo? (Es posible más de una respuesta)				
Opción	GRUPO 2		GRUPO 3	
	Frecuencia	%	Frecuencia	%
<i>Películas</i>	7	35	3	75
<i>Dibujos animados</i>	1	5	0	0
<i>Deportes</i>	0	0	0	0
<i>Series</i>	2	10	0	0
<i>Concursos</i>	0	0	0	0
<i>Documentales</i>	2	10	0	0
<i>Noticias</i>	1	5	0	0
<i>Programas del corazón</i>	4	20	0	0
<i>Reality Shows</i>	3	15	1	25
TOTAL	20	100	4	100

Fuente: Cuestionario 2 aplicado a los grupos 2 y 3
Realización: Kathiusca Solórzano Campi

Como hemos visto, los menores admiten la existencia de cierta restricción parental sobre el uso de la televisión. Estas restricciones familiares como se puede observar en la tabla 56, se distribuye sobre los distintos géneros televisivos: las películas ocupan el primer puesto en el ranking de contenidos “prohibidos” por los padres según la opinión del 35 % de las menores adolescentes y el 75 % de los jóvenes del Monterrey; en segundo lugar y con un dato más bajo aparecen los programas del corazón para las niñas del décimo año (20%) y los “reality show” para los jóvenes (25 %). En menor porcentaje se sitúan los dibujos series, los deportes o los concursos pero siempre con valores que no superan el 10%.

Padres y educadores debemos tomar conciencia de esta nueva realidad, e incluir entre sus valores formativos la educación televisiva. Hay que educar a los niños para que aprendan a ver televisión, lo que también implica que tal vez ahí radique el misterio el que aprendan a dibujar, y a leer, y a jugar con sus amigos.

Para que los padres puedan ejercer el necesario control sobre el tiempo y los contenidos televisivos que ven sus hijos, es imprescindible, en primer lugar, que cobren conciencia del problema, tal vez del propio problema respecto de la televisión. Pero, también, que conozcan y sepan valorar críticamente los programas, lo que implicaría no sólo información sino una cierta formación en lectura de contenidos audiovisuales. Se pide por tanto a los padres tiempo para estudiar la programación y actitudes críticas. Se les recomienda que acompañen a sus hijos ante el televisor, que comenten con ellos los programas, que decidan para qué edades son más apropiados.

5.4 Redes Sociales y Ámbito Escolar

Para dar respuesta a este apartado se tomaron en cuenta las respuestas dadas a las preguntas precedentes y en su conjunto se establece las siguientes conclusiones generales.

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

La informática ha irrumpido en nuestras vidas y ha arrasado con los modos y formas culturales, laborales y comunicativas hasta ahora tradicionales. Frente a un proceso lento de adaptación a la innovación tecnológica, en la actualidad asistimos a una revolución que ocurre en el seno de nuestra vida cotidiana, en el ámbito familiar y escolar, tal es así que según los resultados de este grupo de estudiantes el 45 % de la muestra dejan claro que en sus hogares poseen un ordenador, mismo que se deduce ha sido adquirido sobre todo por necesidad para que sus hijos realicen trabajos de consulta, tan de moda en los centros escolares y de los que tienen el ordenador en sus hogares el 89 % expresan que tiene servicio de internet, como se dijo antes, para facilitar los procesos de consultas para los estudios y de ellos los encuestados manifiestan en un 34% que acceden al internet acompañados por sus padres, el mayor porcentaje lo hacen en un 54 % con otro tipo de compañía, en este caso amigos, hermanos u otros familiares. Los padres de familia deben controlar las actividades de sus hijos para poder corregirlas si fuera necesario. No en vano, están educando seres incompletos que todavía carecen del criterio necesario para distinguir entre el bien y el mal. Es más, aunque no esté de moda, debemos ser exigentes con ellos, ya que ellos según los resultados usar el internet muy al margen de tener o no el servicio en casa; así el 80 % de los mismos/as dejan claro que igual lo utilizan;

entonces esta cifra evidencia que nuestros pequeños asisten a otros lugares fuera del hogar a hacer uso del internet y en un 43 % sostienen que usan página web, lo que hace suponer que es para consultas; sin embargo un buen porcentaje lo utiliza para otros fines, entre ellos contactar se a través de las redes sociales, así tenemos que agrupando E-mail, chatear y redes sociales sumamos un total de 33% porcentaje alto en cuando se refiere a usar el internet para otros fines que no son precisamente educativos.

Es cierto que, como escribe Juan Cueto, “el problema es el profundo duelo generacional entre estos nativos digitales que vinieron al mundo con los bits bien puestos y estos inmigrantes digitales que intentamos reciclarlos para los usos y costumbres de la nueva galaxia. Lo extraño es que a los inmigrantes nos toque el suicida papel pedagógico de intentar convencer en sus propios territorios a los nativos”. Citado por Fernando García Fernández en INTERNET EN LA VIDA DE NUESTROS HIJOS. 2010. Pero para ello contamos con dos ventajas fundamentales: criterio para discernir lo bueno de lo malo y experiencia para implementarlo de forma eficiente. A las que podría sumarse una tercera que no necesita más explicación: sencillamente, queremos a nuestros hijos.

Hoy ha surgido el paradigma de la familia interactiva, aquella en la que sus miembros comparten la experiencia del uso de la tecnología digital. Los progenitores se esfuerzan por entender y compartir estos medios e intentan familiarizarse con esta nueva cultura, los hijos se esfuerzan por cumplir sus obligaciones a la vez que exigen su derecho a no quedar fuera de estos entornos digitales.

Así surge el paradigma de la familia interactiva, aquella en la que sus miembros comparten la experiencia del uso de la tecnología digital, cuando vemos que nuestros Niños /as que en un 34% acceden al internet acompañados por sus padres, el mayor porcentaje lo hacen en un 54 % con otro tipo de compañía, en este caso amigos, hermanos u otros familiares que de seguro son infantes de su edad; esta situación evidencia que los progenitores se esfuerzan por entender y compartir estos medios e intentan familiarizarse con esta nueva cultura, los hijos se esfuerzan por cumplir sus obligaciones a la vez que exigen su derecho a no quedar fuera de estos entornos digitales.

La investigación que se ha realizado en el primer semestre del 2011 en Ecuador por el Ministerio de Telecomunicaciones junto a Fundación Telefónica y el

Foro Generaciones Interactivas - informan que los pequeños internautas realizan un uso variado e intensivo de todas las herramientas que les ofrece internet. Y es un hecho realmente precoz ya que, antes de los 9 años, un 49% utiliza internet para visitar páginas web, un tercio comparte fotos y vídeos, el 14% tiene correo electrónico y algo más de una décima parte se inicia en el uso de las redes sociales.

Internet constituye el medio de información más poderoso que jamás haya tenido la Humanidad: en este sentido, la posibilidad de navegar por el ingente océano digital es aprovechada por el 57% de los menores, a través de la búsqueda de diversos contenidos alojados en la World Wide Web. También, fruto de esta actividad, cuatro de cada diez, reconoce la utilización de servicios que les permiten descargar música, películas, programas informáticos, etc. (fuente: LA GENERACIÓN INTERACTIVA EN ECUADOR; Niños y adolescentes ante las pantallas; Xavier Bringué Sala y Charo Sádaba Chalezquer)

En cuanto a los procesos áulicos de los centros educativos hay que replantear y redefinir los contenidos culturales del currículum parecen medidas urgentes. Llevarlo a cabo, entre otras medidas, implicará necesariamente realizar importantes inversiones económicas en dotación de recursos tecnológicos suficientes para los centros educativos y en la creación de redes telemáticas educativas; desarrollar estrategias de formación del profesorado y de asesoramiento a los centros escolares en relación a la utilización de las tecnologías de la información y comunicación con fines educativos.

Tabla 57 Uso de internet por los profesores

P17. ¿Tienes algún profesor que usa internet para explicar su materia?				
Opción	GRUPO 2		GRUPO 3	
	Frecuencia	%	Frecuencia	%
<i>No contesta</i>	0	0	0	0
<i>No, ninguno</i>	25	100	1	7
<i>Sí, algunos (menos de la mitad)</i>	0	0	13	93
<i>Sí, casi todos (más de la mitad)</i>	0	0	0	0
<i>Sí, todos</i>	0	0	0	0
TOTAL	25	100	14	100

Fuente: Cuestionario 2 aplicado a los grupos 2 y 3

Realización: Kathiusca Solórzano Campi

Según se observa en la tabla 57, a decir de los estudiantes, sobre todo en el caso de los profesores del Instituto, ninguno usa internet para explicar la materia, en tanto que en el Monterrey el 93 % escoge la opción: Si, algunos (menos de la mitad). Esta varianza puede deberse a que en el colegio particular la exigencia de estar al tanto de la TIC's para los docentes es más exigida o de hecho los docentes en su mayoría son profesores jóvenes que usan mucho el internet. No así en la otra institución donde la mayoría de los profesores no tienen la practica en el manejo de la TIC's.

Los docentes y estudiantes debemos tomar en cuenta los fundamentos teóricos epistemólogos sobre el uso de internet, tal es el caso de lo que se señala En el libro de la profesora de la Universidad de Alicante Rosabel Roig "Las Nuevas Tecnologías aplicadas a la educación" en su capítulo dedicado a las aplicaciones educativas de Internet como soporte didáctico para el aprendizaje y como soporte de colaboración, se señala que el internet es:

- Un medio de comunicación y expresión
- Una fuente de información y conocimiento
- Un soporte didáctico para el aprendizaje y
- Un soporte para el trabajo colaborativo

Sea cual sea el nivel de integración de las TIC's en los centros educativos, el profesorado necesita también una "alfabetización digital" y una actualización didáctica que le ayude a conocer, dominar e integrar los instrumentos informáticos a sus prácticas educativas que movilicen, dinamicen y motiven al estudiantado para estar atentos en las clases.

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

Gran parte de los profesionales educativos, y también la sociedad en general, son conscientes de que los medios de comunicación social y especialmente la televisión tienen una poderosa influencia en la configuración de los valores, conductas, pautas de consumo, actitudes, configuración del lenguaje, de las modas, sobre la población en general, pero especialmente en los niños y jóvenes La educación escolar ni en su contenido ni en su tecnología tanto organizativa como simbólica responde a las exigencias y características de una sociedad dominadas por la producción, difusión

y consumo de la información mediante lenguajes y tecnologías audiovisuales e informáticas.

La llegada de los medios interactivos ha sido capaz de poner en entredicho la característica básicamente gregaria en el uso de los medios tradicionales. Dicho de otro modo, del escenario clásico de la familia reunida en torno al televisor estamos pasando a otra dimensión donde las pantallas son personales y su consumo, por tanto, es individual.

Las nuevas tecnologías de la información y comunicación (especialmente la red internet) posibilitan nuevas formas organizativas de almacenamiento de la información en consecuencia de acceso y manipulación de la misma por parte del profesorado y alumnado. Desde hace varios años se vienen desarrollado diversos estudios sobre la integración y uso de las nuevas tecnologías de la información y comunicación en las escuelas, y la principal conclusión es que a pesar de los avances en la dotación de recursos y el desarrollo de infraestructuras de telecomunicaciones, la práctica docente con ordenadores todavía sigue siendo un hecho poco generalizado, y no siempre desarrollado al servicio de modelos pedagógicos innovadores. Para facilitar la generalización del uso de este tipo de tecnologías en las escuelas, es necesario el concurso, al menos, de tres condiciones básicas:

a) Disponibilidad de variados tipos de materiales digitales para los distintos niveles educativos y de las materias curriculares.

b) Fácil accesibilidad a estos materiales en cualquier momento y desde cualquier lugar tanto para el profesorado como para el alumnado.

c) Cualificación técnica y pedagógica del profesorado para que esté en condiciones de planificar.

Como hemos descrito hasta el momento, nuestros hijos son consumidores y productores activos de contenidos digitales, experimentan nuevas formas de relacionarse, encuentran caminos distintos y desconocidos para resolver sus dudas o problemas, propagan informaciones y emociones sin pudor alguno, tienden a hacerlo todo a gran velocidad y con muy poca reflexión, etc.

Por el contrario, los progenitores somos consumidores pasivos, inexpertos y timoratos de las tecnologías digitales. Estas diferencias evidentes han llevado a diversos autores a hablar de los nativos digitales –los hijos- y los inmigrantes digitales

–los padres- y de la dificultad de encontrar puntos de encuentro entre ambos. Y es evidente que si no nos esforzamos por estrechar el margen que nos separa en cuanto al uso de estos nuevos medios no podremos mediar educativamente sobre ellos y no podremos mostrar con nuestro hacer el buen hacer.

En palabras de d. Iñaki Urdangarín, duque de Palma y presidente de honor del Foro Generaciones Interactivas, “se trata de educar en un uso correcto de los medios para que sirvan al mejor de los fines: la formación de una generación interactiva que sea dueña de las grandes oportunidades que les ofrecen las pantallas y no esclava de sus rincones más oscuros”.

Esta tarea educativa y formativa sobre el buen uso de internet es urgente. Entre otras cuestiones, nos permiten asegurar que estamos ante una generación equipada tecnológicamente y que accede de forma precoz al universo digital.

Tabla 58 Uso que se le da al internet

P29. ¿Para qué sueles usar internet?				
<i>GRUPO 2</i>			<i>GRUPO 3</i>	
Opción	Frecuencia	%	Frecuencia	%
Para visitar páginas web	13	35	10	21
Envío de SMS	3	8	3	6
Compartir videos, fotos. Presentaciones, etcétera	0	0	8	17
Para usar el correo electrónica (e-mail)	6	16	6	13
Televisión digital	0	0	1	2
Radio digital	1	3	0	0
Para usar programas	3	8	6	13
Para descargar música, películas o programas	9	24	11	23
Comprar o vender	0	0	0	0
Foros o listas de correo	2	5	0	0
Blogs	0	0	0	0
Fotologs	0	0	0	0
Hablar por teléfono	0	0	2	4
TOTAL	37	100	47	100

Fuente: Cuestionario 2 aplicado a los grupos 2 y 3

Realización: Kathiusca Solórzano Campi

Nuestros jóvenes, cuando acuden al internet, según muestra la tabla 58 lo hacen en un 35 % para visitar páginas web, esto sería para realizar consultas que deben cumplir como tareas de investigación de las diferentes disciplinas de su pensum académico; sin embargo, si sumamos el 16% que lo hace para comunicarse

por medio del correo electrónico más el 24 % que lo utiliza para bajar música en el caso de las estudiantes del décimo año, mientras que en igual proporción los de tercero de bachillerato lo hacen para compartir videos (17%), enviar correos (13%) y cargar música (23 %). Visto de esa manera, los estudiantes recurren al uso del internet más por diversión que por fuente de consulta.

Tabla 59 Actividades conjuntas mientras chatea

P32. Mientras chateas o estás en el Messenger...				
<i>GRUPO 2</i>			<i>GRUPO 3</i>	
Opción	Frecuencia	%	Frecuencia	%
No contesta	0	0	0	0
Siempre me muestro como soy	20	100	13	100
A veces finjo ser otra persona	0	0	0	0
Siempre finjo ser otra persona	0	0	0	0
TOTAL	20	100	13	100

Fuente: Cuestionario 2 aplicado a los grupos 2 y 3

Realización: Kathiusca Solórzano Campi

Conocido es que nuestros chicos e inclusive los adultos utilizamos el chat para comunicarnos con nuestros amigos y familiares, sin embargo hay un gran porcentaje de personas (grandes y pequeños) que hace uso de este medio de comunicación con suplantación de personas o en su defecto con un Nick falso. Esta realidad no es el caso de nuestros encuestados que en un 100 % tanto en el grupo dos y tres muestran su verdadera identidad.

Tabla 60 Amigos virtuales

P35. ¿Has conocido en persona a alguno de tus amigos virtuales?				
<i>GRUPO 2</i>			<i>GRUPO 3</i>	
Opción	Frecuencia	%	Frecuencia	%
No contesta	0	0	0	0
No tengo ninguno	12	60	4	31
Tengo, pero no los conozco	3	15	3	23
Tengo y he conocido alguno	5	25	6	46
TOTAL	20	100	13	100

Fuente: Cuestionario 2 aplicado a los grupos 2 y 3

Realización: Kathiusca Solórzano Campi

Según los datos que se observan en la tabla 60, en nuestras investigadas e investigados, el porcentaje de tener amigos virtuales en un 8 % (distribuidos en conocidos y no conocidos) es menor al porcentaje de los jóvenes que en un 69 % aceptan tener esta clase de amistad con las variables: Tengo, pero no los conozco (23%) y Tengo y he conocido alguno (46 %). En cuanto a la compañía virtual hay que tener cuidado y es deber de los adultos alertar a nuestros hijos porque, la posibilidad que ofrece internet de contactar con desconocidos es uno de los riesgos más comentados, sobre todo porque los medios de comunicación informan con bastante frecuencia sobre delincuentes que han dañado a menores de edad tras ganarse su confianza a través de internet. En este sentido, los datos de las muchas investigaciones ponen de relieve que, a pesar de todo, todavía hay bastantes chicos y chicas que no tienen inconveniente en relacionarse con personas desconocidas en el mundo real, a las que sólo conocen por sus contactos en internet.

Tabla 61 Redes sociales

P40. Puedes indicarnos que redes sociales utilizas				
<i>GRUPO 2</i>			<i>GRUPO 3</i>	
Opción	Frecuencia	%	Frecuencia	%
Facebook	18	62	12	35
Orkut	0	0	0	-
Hi5	4	14	8	24
Tuenti	0	0	1	3
MySpace	0	0	3	9
WindowsLiveSpace	0	0	3	9
LinkedIn	0	0	0	-
Sonico	0	0	4	12
Otras redes sociales	7	24	3	9
TOTAL	29	100	34	100

Fuente: Cuestionario 2 aplicado a los grupos 2 y 3

Realización: Kathiusca Solórzano Campi

Si nos fijamos en los servicios utilizados en internet, la gran mayoría de los adolescentes además de visitar páginas web, buscan comunicarse. Así son muy populares aplicaciones como el messenger, las redes sociales o el correo electrónico.

Los números reflejados en la tabla 61 no dejan lugar a dudas: las redes sociales gozan de gran popularidad entre los adolescentes y jóvenes (incluso bastantes niños). En ellas se pueden realizar cosas tan variadas como: intercambiar información personal, chatear, enviar correo electrónico, publicar fotos y vídeos o comentar las que otros cuelgan. En nuestro caso las redes más popularizadas en nuestras adolescentes son facebook y Hi5, con un 62 % y 14 % respectivamente, frente a los jóvenes que ya tiene preferencias por otras redes sociales, aunque el facebook tiene marcada preferencia con un 34 % frente a las demás.

No hay como negar que la red social crece de forma espontánea (y exponencial) entre grupos de amigos o conocidos que se invitan unos a otros para formar parte de la comunidad virtual. Algunas redes se crean por amistad, otras por trabajo, por un conocimiento específico o un hobby, etc.; pero ante esta masiva presencia de chicos y chicas, sus educadores deberían conocer algunos de los riesgos potenciales asociados al mal uso de estos medios de relación en internet y la forma de minimizarlos.

El gran boom actual de los medios de relación social en internet: desde el “antiguo” pero masivo messenger hasta las “modernas” y multitudinarias redes sociales en internet debe ser controlado por los padres y demás personas adultas responsables de la educación y formación de nuestros hijos/as, todos debemos hablar con nuestros hijos sobre este tema: ¿qué redes frecuentan, quiénes son sus contactos, cuándo se conectan...? Así podremos consensuar unas normas de uso grupal y evitaremos la típica excusa del adolescente: a mis amigos les dejan, yo soy el marginado.

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

Los padres de familia deben controlar las actividades de sus hijos para poder corregirlas si fuera necesario. No en vano, están educando seres incompletos que todavía carecen del criterio necesario para distinguir entre el bien y el mal. Es más, aunque no esté de moda, debemos poner en ellos ciertos límites.

Nuestros adolescentes y jóvenes, según se observa en la tabla 62, dedican más de dos horas para ver televisión, 64 % y 43 %, respectivamente; si bien esta cifra baja los fines de semana, en porcentaje, este no es tan inferior ya que el 59 % de la chicas y el 42 % de los jóvenes siguen viendo más de dos horas.

En definitiva, la televisión es una realidad que ocupa un espacio considerable de tiempo en la vida de los menores. Este consumo debe ser regulado por los padres, quienes deben poder horarios y tiempos para que así no descuiden sus estudios y, tengan el descanso necesario para en clase no sentirse agotadas /as por consecuencia de acostarse muy tarde por ver novelas, series o películas hasta altas horas de la noche e inclusive de la madrugada.

Tabla 62 Tiempo semanal dedicado a ver TV

P102. De lunes a viernes ¿cuánto tiempo ves diariamente la televisión en casa?					P103. El sábado o el domingo ¿cuánto tiempo ves diariamente la televisión en casa?				
GRUPO 2			GRUPO 3		GRUPO 2			GRUPO 3	
Opción	F	%	F	%	Opción	F	%	F	%
No contesta	0	0	0	0	No contesta	0	0	7	29
Menos de una hora	2	9	1	7	Menos de una hora	2	9	2	8
Entre una hora y dos	5	23	2	14	Entre una hora y dos	5	23	5	21
Más de dos horas	14	64	6	43	Más de dos horas	13	59	10	42
No lo se	1	5	5	36	No lo sé	1	5	0	0
Nada	0	0	0	0	Nada	1	5	0	0
TOTAL	22	100	14	100	TOTAL	22	100	24	100

Fuente: Cuestionario 2 aplicado a los grupos 2 y 3

Realización: Kathiusca Solórzano Campi

5.5 Redes sociales riesgos y oportunidades

En este apartado se hace referencia a algunos de los riesgos que acechan a nuestros hijos en internet, aunque el más peligroso es el que no se suele mencionar: la ignorancia de padres y educadores que nos lleva a no realizar ningún tipo de mediación educativa. Esa situación nos hace indiferente ante la realidad que viven nuestros hijos cuando se exponen sin control y/o mediación al uso del internet, es que quien ignora vive tranquilo, dado que lo que desconoce no puede alterarle y por lo tanto no podremos minimizar los hipotéticos desmanes que produzca.

5.5.1. Regulación y uso de las tecnologías

Tabla 63 Uso que se le da al móvil

P15. ¿Qué haces con el móvil?		
<i>Opción</i>	<i>Frecuencia</i>	<i>%</i>
<i>Hablar</i>	14	34
<i>Enviar mensajes</i>	4	10
<i>Jugar</i>	19	46
<i>Navegar</i>	1	2
<i>Otras cosas</i>	3	7
TOTAL	41	100

Fuente: Cuestionario 1 aplicado al grupo 1 (6-9 años de edad)
Realización: Kathiusca Solórzano Campi

Si bien en este trabajo investigativo, se ha señalado que pocos son los chicos que poseen un móvil propio no es menos cierto que cuando hacen uso de éste medio de comunicación lo hacen en su mayor porcentaje para jugar en un 46 % contrastado con el 34 % que lo utiliza para hablar. Para navegar solo lo utilizan un 2 % y esto se explica porque no es aún muy común en nuestro medio que los teléfonos móviles “del hogar” tengan conexión a internet.

Con estos porcentajes se afianza el hecho de que el celular en la Generación Interactiva amplía las posibilidades de un uso multifuncional. Dicho de otro modo, la pequeña pantalla adquiere una nueva utilidad y se convierte en algo más que un teléfono. Esta nueva utilidad tiene cinco dimensiones básicas: comunicación, contenido, ocio, creación y organización.

Se puede concluir que en el caso de los menores el celular se configura, de forma principal, como una herramienta para jugar, aunque no sea su fin originario.

Tabla 64 Contacto con otros

P16. ¿Con quién sueles comunicarte?						
P62. ¿Con qué personas sueles comunicarte más con el móvil?						
<i>Opción</i>	<i>Frecuencia</i>	<i>%</i>	<i>GRUPO DOS</i>		<i>GRUPO TRES</i>	
			<i>Frecuencia</i>	<i>%</i>	<i>Frecuencia</i>	<i>%</i>
<i>Con mi madre</i>	15	45	18	29	11	22
<i>Con mi padre</i>	11	33	18	29	9	18
<i>Con mis hermanos</i>	2	6	10	16	5	10

<i>Con otros familiares</i>	4	12	9	15	7	14
<i>Con los amigos/as</i>	1	3	7	11	10	20
Con mi novio/a	-	-	0	0	7	14
TOTAL	33	100	62	100	49	100

Fuente: Cuestionario 2 aplicado al grupo 1 y 2
Realización: Kathiusca Solórzano Campi

Es meritorio, según se observa en la tabla 64, el hecho de que los chicos/as usen el móvil para comunicarse con sus padres ya que dentro de esta categoría esta la comunicación con el papá y la mamá, cuyo porcentaje asciende al 78 %, frente a otras personas con la que se comunica. Este dato es alentador en la medida que se usa el teléfono para la comunicación sino exclusiva para con la familia, sí en un gran porcentaje, porque al fin de cuentas eso es lo que se puede leer de los datos que evidencia cuando son sus padres quienes les dan el teléfono a los menores.

En el caso del grupo dos y tres también se observa en la tabla, usan el móvil para comunicarse con sus padres, con la excepción del grupo de jóvenes que inserta otra persona entre sus contactos, es la del novio/a con un 14 %.

Tabla 65 Utilidad del internet

P51. ¿Internet es útil, ahorra tiempo y facilita la comunicación?					P52. ¿Internet puede hacer que alguien se enganche?				
Opciones	GRUPO 2		GRUPO 3		Opciones	GRUPO 2		GRUPO 3	
	F	%	F	%		F	%	F	%
No contesta	0	0	0	0	No contesta	0	0	0	0
Nada	1	5	0	0	Nada	0	0	0	0
Poco	20	91	2	14	Poco	5	23	2	14
Bastante	0	0	9	64	Bastante	17	77	11	79
Mucho	1	5	3	21	Mucho	0	0	1	7
TOTAL	22	100	14	100	TOTAL	22	100	14	100

Fuente: Cuestionario 2 aplicado a los grupos 2 y 3

Realización: Kathiusca Solórzano Campi

La causa de este éxito del internet puede explicarse por la aspiración que los seres humanos tenemos de comunicarnos y establecer relaciones con otras personas. Si aceptamos como cierta esta hipótesis, no deberíamos sorprendernos al constatar los elevados porcentajes de utilización de estas herramientas y servicios de internet y su extraordinaria popularidad, más considerando que nuestros chicos y chicas valoran

mucho: el messenger, las redes sociales o el correo electrónico, muy populares entre ellos ya que ofrecen múltiples oportunidades de conocer, compartir y divertirse.

Como se muestra en la tabla 65 en un 91 % las adolescentes consideran un poco útil el internet, frente a un 64 % de los jóvenes que lo consideran bastante útil. Si bien el indicador (poco – bastante) no coinciden, si nos deja entrever que para los menores es importante este medio de comunicación, especialmente para **hacer que alguien se enganche**, ya que así lo sostienen un 77 % y 79 % en el grupo dos y tres respectivamente.

5.5.2. Mediación familiar en relación a la tecnología

Tabla 66 Compañeros de juego

P20. ¿Con quién sueles jugar?		
Opción	Frecuencia	%
<i>Solo</i>	6	25
<i>Con mi madre</i>	4	17
<i>Con mi padre</i>	4	17
<i>Con mis hermanos</i>	7	29
<i>Con los amigos</i>	2	8
<i>Con otras personas distintas</i>	1	4
TOTAL	24	100

Fuente: Cuestionario 1 aplicado al grupo 1 (6-9 años de edad)
Realización: Kathiusca Solórzano Campi

Como se observa en la tabla 66, y como era de suponer el 25 % juega sus videojuegos sólo, mientras que un 37 % lo hace con contemporáneos en edad ya que es “muy emocionante” competir con otros en los juegos que admiten más de un jugador a la vez. Esto se refleja incluso cuando incluyen a sus progenitores. Si sumamos todos los porcentajes de compañía se reafirma que el 75% comparte con otros el juego por la razón ya indicada anteriormente.

A la luz de estos resultados podemos concluir que entre los menores los videojuegos suponen una experiencia individual que se combina con momentos compartidos con iguales, sobre todo con los hermanos quienes constituyen el principal grupo de jugadores acompañantes y, en menor medida, con los

progenitores. La diversión es una necesidad humana como forma de ocio y de liberarse de tantas tensiones sociales tanto en los adultos como en los niños y adolescentes, por ello considero que si deben tener estas oportunidades nuestros chicos, pero debe ser mediada en la medida que no excedan del uso y no descuiden otra obligaciones, especialmente escolares por este tipo de diversión.

Tabla 67 Discusiones con los padres

P64. ¿Discutes con tus padres por el uso que haces del móvil?					P65. ¿Por qué motivos? (es posible más de una respuesta)					P66. ¿Te castigan o premian con el uso del móvil?					
Opción	GRUPO 2		GRUPO 3		Opción	GRUPO 2		GRUPO 3		Opción	GRUPO 2		GRUPO 3		
	F	%	F	%		F	%	F	%		F	%	F	%	
No contesta	0	0	0	0	Por el tiempo que lo uso	3	10	0	0	100	No contesta	0	0	0	0
No	19	86	11	85	Por el momento del día en que lo uso	0	0	-	-	No	22	100	13	100	
Si	3	14	2	15	Por el gasto que hago	0	0	-	-	Si	0	0	0	0	
TOTAL	22	10	13	100	TOTAL	3	10	2	100	TOTAL	22	100	13	100	

Fuente: Cuestionario 2 aplicado a los grupos 2 y 3

Realización: Kathiusca Solórzano Campi

El celular ha alcanzado en muy poco tiempo la condición de bien tecnológico de “primera necesidad”: su uso se ha generalizado y ha supuesto una revolución en el ámbito de la comunicación familiar y formas de convivencia. En este sentido, la investigación realizada indaga sobre tres cuestiones: la existencia de conflictos familiares derivados del uso del celular por parte de los menores, el motivo de los mismos, y si el acceso al celular se constituye como “moneda de cambio” educativa, convirtiéndose en un premio o un castigo por parte de los progenitores.

En el primer caso, a la luz de los resultados, podemos afirmar que existe muy poca correspondencia entre el uso intensivo del celular y la existencia de conflictos familiares. De entre todos los menores usuarios de esta pantalla, tan solo el 14% de los estudiantes del instituto y el 15 % del Monterrey reconoce la existencia de conflictos con sus padres derivados de esta actividad. En caso de que exista, el principal motivo de discusión se centra en el tiempo de uso de los celulares: así lo reconoce el 100% de los menores de ambos grupos. Ver tabla 67

Considerando que parte de nuestra cultura en la educación familiar, en algunas ocasiones practicamos un sistema de premios y recompensas; en este sentido, el acceso al celular se escapa de esta tendencia ya que el 100 % de los grupos afirman que sus padres nunca les premian o castigan en relación al celular;

Considero que está bien que no se asocie el premio con la “entrega de un celular” a nuestros hijos, primero por los riesgos que ocasiona este tipo de tecnología en las calles de nuestra ciudad y segundo porque el estudiar no es un deber, por eso no debe premiarse. El estudiar es algo que nos beneficia a nosotros y que solo lo conseguiremos por nosotros mismos. Es por eso que no debe entenderse como un medio para conseguir cosas a corto plazo, sino que debe comprenderse profundamente para poder darle una base a nuestra vida que nos ayudará siempre. Además, el hecho de cargar celulares en los colegios está restringido, es el caso de las estudiantes del ISTB que no deben portar celulares en sus horas de clase, y de ser necesario deben dejarlo con las inspectoras; pero las chicas se las inventan y no lo entregan y eso hace que estén pendientes del mismo en lugar de sus estudios, sumado a esto los problemas que generan cuando le son quitados por sus inspectoras para entregárselos a sus padres.

Tabla 68 Espacios donde usa el móvil

P67. ¿En cuál de estas situaciones apagas el móvil? (es posible más de una respuesta)					P68. ¿Sueles recibir mensajes o llamadas de noche cuando ya estás en la cama?				
Opción	GRUPO 2		GRUPO 3		Opción	GRUPO 2		GRUPO 3	
	F	%	F	%		F	%	F	%
Cuando estoy en clase	20	69	2	10	No contesta	1	5	-	-
Cuando estoy estudiando	3	10	4	20	Nunca	1	5	1	8
Cuando estoy con la familia, comiendo, viendo la Tele, etcétera.	0	0	2	10	Algunos días	12	55	6	46
Cuando estoy durmiendo	4	14	4	20	Casi todos los días	5	23	2	15
No lo apago nunca	2	7	8	40	Todos los días	3	14	4	31
TOTAL	29	100	20	100	TOTAL	22	100	13	100

Fuente: Cuestionario 2 aplicado a los grupos 2 y 3
Realización: Kathiusca Solórzano Campi

El intensivo uso con diversos interlocutores y el aprovechamiento multifuncional de sus posibilidades provoca que sea una pantalla difícil de apagar. En este sentido, la

investigación realizada ha interrogado sobre esta posibilidad, ofreciendo diversas situaciones en las cuales es posible que el celular permanezca apagado.

De forma general, los centros educativos prohíben el uso del celular. Aun así, de los dos grupos las adolescentes dicen apagar sus celulares cuando están en clase en un 69 %, tal vez por la razón señalada en el párrafo precedente; sin embargo los estudiantes del colegio particular en su mayor porcentaje no consideran necesario apagarlo cuando están en sus aulas.

Si se compara en el caso del primer grupo, los actores directos en los espacios donde apagan los celulares, se puede determinar que en este sentido, parece que los maestros ejercen una presión mucho más fuerte que los padres sobre la pertinencia o no del uso del celular en determinadas situaciones. Por último, en conexión permanente con su celular –no lo apagan nunca- destaca el hecho de que el mayor porcentaje está dado en que si reciben llamadas cuando están en la cama, sobre todo en los encuestados jóvenes quienes con diversidad de criterios aceptan recibir llamadas lo mas de los días.

Tabla 69 Usos del móvil

P69. ¿Estás de acuerdo con alguna de las siguientes frases? (es posible más de una respuesta)				
Opción	GRUPO 2		GRUPO 3	
	Frecuencia	%	Frecuencia	%
<i>He utilizado el móvil para enviar mensajes, fotos o vídeos ofensivos contra alguien</i>	3	12	0	0
<i>Alguna vez me han perjudicado con un mensaje, foto o vídeo a través del teléfono móvil.</i>	1	4	2	13
<i>Conozco a alguna persona que está enganchada al móvil.</i>	14	54	1	7
<i>He recibido mensajes obscenos o de personas desconocidas.</i>	4	15	4	27
<i>No estoy de acuerdo con ninguna</i>	4	15	8	53
TOTAL	26	100	15	100

Fuente: Cuestionario 2 aplicado a los grupos 2 y 3
Realización: Kathiusca Solórzano Campi

El hecho de que un adolescente disponga de un celular propio supone poner en sus manos una herramienta que puede encerrar también algunos riesgos. Se pueden distinguir entre riesgos activos y pasivos.

Riesgos pasivos: hacen alusión a la posibilidad de que disponer de un celular haga que su usuario se vea expuesto a la conducta inapropiada de otras personas.

Riesgos activos: podrían denominarse también “conductas de riesgo” y se refieren a prácticas peligrosas o reprobables que el usuario puede cometer con su celular.

Una posible explicación a la diferencia entre quienes denuncian haber sufrido acoso a través del celular y quienes afirman haberlo practicado puede ser la reticencia de los menores a hacer pública una situación que no solo les presenta como más débiles, sino que puede tener como consecuencia la penalización de la tecnología: temen que para protegerlos, sus padres les retiren el celular. Sin embargo, como apreciamos en la tabla 69, en el primer grupo las adolescentes en un 12 % aceptan haber enviado mensajes, fotos o vídeos ofensivos contra alguien. Estas conductas reprobables arrojan algunas diferencias en función de la edad de los menores ya que en el caso de los/as estudiantes del Monterrey no lo han hecho

De nuevo los chicos parecen más sensibles a la hora de detectar una posible dependencia excesiva del celular, lo que puede guardar relación con su mayor distancia respecto a esta pantalla: en un 54 % de los casos detectan a su alrededor a alguien que está enganchado al celular.

También el sexo marca diferencias en los datos obtenidos: a los jóvenes, y es de suponer a las mujeres sobre todo, han recibido mensajes obscenos o de personas desconocidas a través del celular (27%).

Lo que también contrasta con la realidad es el hecho de que no le prestan importancia a este tipo de afirmaciones porque en la práctica para ellos /as es algo común que a través de los teléfonos circula cualquier cantidad de mensajes y de diferentes tipos; así lo enfatiza el grupo de jóvenes cuando en un 53 % elige la opción No estoy de acuerdo con ninguna.

5.5.3 Acceso a las tecnologías en función del uso – utilidad

Tabla 70 Equipos informáticos que existen en casa

P24. De la siguiente lista de cosas selecciona todas aquellas que tengas en casa		
<i>Opción</i>	<i>Frecuencia</i>	<i>%</i>
<i>Ordenador portátil</i>	6	10
<i>Impresora</i>	5	8
<i>Scanner</i>	3	5
<i>Webcam</i>	2	3
<i>MP3/MP4/iPod</i>	1	2
<i>Cámara de fotos digital</i>	7	11
<i>Cámara de video digital</i>	6	10
<i>Televisión de pago</i>	10	16
<i>Equipo de música</i>	6	10
<i>Teléfono fijo</i>	3	5
<i>DVD</i>	8	13
<i>Disco duro multimedia</i>	3	5
<i>Ninguna de estas, tengo otras</i>	1	2
TOTAL	61	100

Fuente: Cuestionario 1 aplicado al grupo 1 (6-9 años de edad)
Realización: Kathiusca Solórzano Campi

Los números reflejados en la tabla 70, demuestran que los equipos tecnológicos más frecuentes en el hogar son los típicos de nuestro medio; es decir; el ordenador, la cámara de fotos digital, cámara de video digital, el televisor, el equipo de música y el DVD que sumados nos da 70 %; los otros equipos son complementos del ordenador. Es de señalar además que un estudiante del total no posee estos recursos tecnológicos. Esto es contrastable con los estudios realizados por el INEC cuando señala que entre los datos de equipamiento de los hogares, el 38,5% de ellos posee línea telefónica, mientras el 80,1% celular. Así también el 27% computadora y el 11,8% tiene acceso a internet. El 85,1% tiene televisión, el 46,6% DVD y el 41,9% equipo de sonido. (<http://www.larepublica.ec/blog/sociedad/2011/06/08/ecuatorianos-dedican-cuatro-veces-mas-tiempo-a-la-tv-que-a-la-familia/>)

Acceder a los equipos informáticos en nuestro país y por lo tanto en nuestra ciudad supone hacer un esfuerzo económico considerando que los ingresos promedios de las familias pertenecientes a la clase media hacia abajo, son lo necesario para satisfacer las necesidades básicas, más si las demandas actuales y la necesidad de información exigen que nuestros hijos/ hijas cuenten con ciertos equipos informáticos, estos deben ser para cumplir actividades pertinentes a su estudio y formación más no para figurar en un contexto social donde está muy arraigada la falsa creencia de que entre más equipos informáticos tengas, mas posición social te acreditas.

Tabla 71 Discusiones motivadas por los videojuegos

P92. ¿Con quién sueles jugar?					P93. ¿Discutes con tus padres por el uso que haces de los videojuegos?					P94. ¿Por qué motivos (Es posible más de una respuesta)?					P95. ¿Te premian o te castigan con los videos juegos				
Criter	GRUP 2		GRUP 3		Criter	GRUP 2		GRUP 3		Criter	GRUP 2		GRUP 3		Criterios	GRUP 2		GRUP 3	
	F	%	F	%		F	%	F	%		F	%	F	%		F	%	F	%
Juego solo	9	36	8	47	No contesta	0	0	-	-	Por el tiempo que paso jugando	1	33	1	100	No contesta	0	0	0	0
Con mi madre	1	4	0	0	No	2	95	1	91	Por el momento en el que juego	1	33	0	0	No	18	86	1	10
Con mi padre	0	0	0	0	Si	1	5	1	9	Por el tipo de juegos	1	33	0	0	Si	3	14	0	0
Con mis hermanos/as	7	28	3	18	TOTAL	2	10	1	10	TOTAL	3	10	1	100	TOTAL	21	10	1	10
Con los amigos/as	8	32	6	35															
TOTAL	25	100	17	100															

Fuente: Cuestionario 2 aplicado a los grupos 2 y 3
Realización: Kathiusca Solórzano Campi

El grupo de preguntas de la tabla 71 trata de hacer una revisión de las normas o criterios, más o menos explícitos, establecidos por los progenitores en relación al uso de la práctica de videojuegos de sus hijos/as. Es por ello, que varias preguntas

del cuestionario “Generaciones Interactivas en Ecuador” exploran la existencia de esa referencia educativa. En primer lugar, se trata de averiguar las personas con quienes suelen jugar, en segundo, se dibujan las consecuencias de la actividad lúdica de los pequeños en forma de discusiones o conflictos familiares; por último, se describe la posibilidad de que el acceso a los videojuegos pueda convertirse en un premio o un castigo por parte de los padres.

En cuanto al primer tema: ¿Con quién sueles jugar?, tanto las adolescentes como los jóvenes en un 36 % y 47 % respectivamente juegan solos y en segundo lugar en el mismo orden juegan con amigos/as, 32% y 35 % consecuentemente.

Una segunda cuestión es conocer si el uso de videojuegos entre los menores genera algún tipo de alteración en las normas establecidas por los padres para el desarrollo de tal actividad. De forma global, ese supuesto es negativo para el 95% de las adolescentes y el 91 % de los jóvenes jugadores del Monterrey; Sin embargo, en Iberoamérica la tendencia es distinta y, en términos generales, los videojuegos si provocan conflictos familiares, sobre todo en el caso de los chicos.

En el caso del porcentaje de jugadores que si aceptan tener conflictos en casa, El punto más elevado en la frecuencia de estos conflictos lo alcanzan los chicos jóvenes en un 100% por el indicador: Por el tiempo que pasan jugando.

Descrita la probabilidad de que surjan discusiones familiares, en las estudiantes mujeres queda manifiesto que las causas de conflicto; se distribuyen en igualdad de proporciones por las tres alternativas que se plantean en un 33%

En lo referente a si los video juegos son utilizados por los padres como premios o castigos, el mayor porcentaje en los dos grupos asume que no los utilizan para castigarlos, así, el 86 % de las estudiantes del Instituto frente al 100 % de los estudiantes del colegio particular, asumo que la particularidad de este último porcentaje se debe a que los estudiantes del tercer año de bachillerato ya están más grandecitos y por ende no son sujetos de sanciones o premios respecto al uso o no de videojuegos.

Es importante señalar que a pesar de que no puede hablarse de investigaciones definitivas, la mayoría del trabajo experimental realizado, tanto cualitativo como cuantitativo, indica que muchos videojuegos favorecen el desarrollo de determinadas destrezas que ayudan al desarrollo intelectual de la persona.

Greenfield (2000) investigó el aprendizaje producido en niños y niñas de 12 a 16 años que utilizaron videojuegos de aventuras. Las principales conclusiones obtenidas fueron que:

1. Aumentaban las estrategias de lectura visual de imágenes y de lectura del espacio tridimensional.
2. Ayudaban a trabajar el aprendizaje por observación y la verificación de hipótesis.
3. Facilitaban la comprensión de simulaciones científicas.
4. Incrementaban las estrategias para recibir y procesar información recibida de varias fuentes simultáneamente (procesamiento en paralelo)

McFarlane (2002) reconoce que los videojuegos allanan la adquisición y el desarrollo de ciertas estrategias fundamentales para el aprendizaje: la resolución de problemas, el aprendizaje de secuencias, el razonamiento deductivo y la memorización. También, simplifican la realización de trabajos en grupo de tipo cooperativo o en colaboración y el aprendizaje basado en la resolución de tareas.

Provenzo, autor de lo que en España se llamó “Informe Harvard” escribió que “[...] parece razonable asumir que el videojuego no contribuye al desarrollo de conductas desviadas entre sus usuarios, de hecho puede ayudar a jóvenes y adolescentes en su proceso de desarrollo [...]”

Tabla 72 Permiso de los padres para los video juegos

P96. ¿Sabes tus papas de qué van los videos juegos con los que juegas?					P97. Si tus padres supieran de qué van los videojuegos con los que juegas ¿Te dejarían jugar con ellos				
Criterios	GRUPO 2		GRUPO 3		Criterios	GRUPO 2		GRUPO 3	
	F	%	F	%		F	%	F	%
<i>No contesta</i>	0	0	0	0	<i>No contesta</i>	0	0	0	0
<i>No</i>	3	14	2	18	<i>Si con todos</i>	17	81	7	64
<i>Si</i>	18	86	5	45	<i>Con algunos sí, con otros no</i>	3	14	4	36
<i>No lo sé</i>	0	0	4	36	<i>No me dejarían jugar con casi ninguno</i>	1	5	0	0
TOTAL	21	100	11	100	TOTAL	21	100	11	100

Fuente: Cuestionario 2 aplicado a los grupos 2 y 3
Realización: Kathiusca Solórzano Campi

Los videojuegos exigen una capacidad de concentración de sus usuarios que, en algunos casos, puede hacerles perder el sentido de la realidad que les rodea. Esto les convierte en una herramienta de entretenimiento muy poderosa, aunque también pone de manifiesto algunos riesgos que puede suponer su uso desmedido de ahí que se realizó dos preguntas:

¿Sabes tus papas de qué son los videos juegos con los que juegas? Un 86 % del primer grupo nos contestó que sí, mientras que un 45 % el segundo grupo lo ratifica. Este último grupo reveló a un porcentaje alto cuando señala que no sabe si sus padres conocen o no los juegos con los que juegan.

Los videojuegos son la tecnología que posiblemente mayor controversia haya despertado en este sentido. Actualmente, existen una gran cantidad de investigaciones que avalan los beneficios de su uso, mientras que, por otro lado, numerosos autores siguen demostrando que pueden tener consecuencias negativas; de este argumento están conscientes los encuestados al afirmar que Si sus padres supieran de qué van los videojuegos con los que juegas un 19 % y un 36 % de las estudiantes mujeres del primer grupo y los del colegio Monterrey, no los dejarían jugar; es decir, están conscientes de los peligros o en el mejor de los casos de los riesgos que entrañan los juegos que están a su alcance, considerando que en lo video juegos se puede encontrar situaciones negativas como: El tiempo dedicado es un detrimento del tiempo dedicado al estudio, favorecen una conducta impulsiva, agresiva y egoísta en los usuarios, la conducta adictiva de este jugador impide el desarrollo de otras conductas más constructivas y los menores pueden hacer uso de juegos no adaptados, por su contenido, nivel de violencia...a su nivel madurativo, así como problemas físicos: fatiga ocular, cansancio, migraña.

Tabla 73 Tiempo dedicado a ver tv semanalmente

P102. De lunes a viernes ¿cuánto tiempo ves diariamente la televisión en casa?					P103. El sábado o el domingo ¿cuánto tiempo ves diariamente la televisión en casa?				
Opción	GRUPO 2		GRUPO 3		Opción	GRUPO 2		GRUPO 3	
	F	%	F	%		F	%	F	%
No contesta	0	0	0	0	No contesta	0	0	0	0
Menos de una hora	2	9	1	7	Menos de una hora	2	9	1	7
Entre una hora y dos	5	23	1	7	Entre una hora y dos	5	23	2	14
Más de dos horas	14	64	8	57	Más de dos horas	13	59	6	43
No lo se	1	5	4	29	No lo sé	1	5	5	36
Nada	0	0	0	0	Nada	1	5	0	0
TOTAL	22	100	14	100	TOTAL	22	100	14	100

Fuente: Cuestionario 2 aplicado a los grupos 2 y 3
Realización: Kathiusca Solórzano Campi

Los menores son la mayor audiencia de la televisión. Así lo demuestra su acceso casi universal a la pequeña pantalla los datos referidos a posesión de aparatos y su ubicación en el hogar, anteriormente descritos. Se trata ahora, en este apartado, de describir las peculiaridades del tiempo infantil y juvenil dedicado al consumo de contenidos televisivos.

En términos generales, se puede observar en la tabla 73 que la televisión se configura como una prioridad en la ocupación de lunes a viernes; el tiempo de los menores se reparte casi a partes iguales entre los tres intervalos propuestos, a nivel nacional un 28% afirma dedicarle menos de una hora diaria, otro 28% lo hace entre una y dos horas, y un 25% reconoce ver la televisión más de dos horas. La pauta sobre el fin de semana varía y se produce un descenso del grupo de consumo ligero y consumo moderado –entre una y dos horas-, al tiempo que aumenta el consumo más pesado, superior a las dos horas. En ambos casos, se mantienen los valores en todos los días de la semana para aquellos que afirman no ver nada la televisión o varían ligeramente en la opción “no lo sé”. En lo referente a nuestra muestra los resultados son similares ya que de lunes a viernes ven tv más de dos horas en un porcentaje del 64 % y 57 % los estudiantes del décimo año de EGB y los estudiantes del Monterrey, respectivamente. En cuanto al tiempo visionado el fin de semana se mantienen

relativamente la cantidad de tiempo frente a las pantallas, así el 59 % y el 43 % de chicas del Instituto y del Monterrey.

Tabla 74 Programación preferida

P111. ¿Qué tipo de contenidos de televisión prefieres? (Es posible más de una respuesta)				
Opción	GRUPO 2		GRUPO 3	
	F	%	F	%
<i>Películas</i>	14	21	11	21
<i>Dibujos animados</i>	22	33	9	17
<i>Deportes</i>	1	2	7	13
<i>Series</i>	4	6	7	13
<i>Concursos</i>	10	15	2	4
<i>Documentales</i>	0	0	7	13
<i>Noticias</i>	2	3	5	9
<i>Programas del corazón</i>	8	12	1	2
<i>Reality shows (Gran hermano, Supervivientes, Operación Triunfo, etcétera.)</i>	5	8	4	8
TOTAL	66	100	53	100

Fuente: Cuestionario 2 aplicado a los grupos 2 y 3
Realización: Kathiusca Solórzano Campi

Como se observa en la tabla 74, los estudiantes de secundaria centran su preferencia en películas y dibujos animados, especialmente las estudiantes del décimo año del instituto y ya los jóvenes eligen entre otras opciones como son deportes (13 %), series (13%) y documentales (13%); estas preferencias son propias de la edad y del nivel de motivación que tienen por descubrir y entender la realidad física y social de su entorno. No es mala la televisión, lo malo es no tener un criterio de selección de programación, misma que debe contribuir a nuestra formación y enriquecimiento cultural. Para interiorizar este propósito, los adultos debemos concientizar a nuestros hijos de la pertinencia de saber escoger los programas a ver.

Tabla 75 Criterio sobre la televisión

P114. ¿Estás de acuerdo con alguna de las siguientes frases				
<i>Opción</i>	GRUPO 2		GRUPO 3	
	<i>F</i>	<i>%</i>	<i>F</i>	<i>%</i>
<i>Veo más tele de la que debería</i>	2	7	1	7
<i>Me gusta ver la tele acompañado/a que solo/a</i>	5	17	1	7
<i>Alguna vez he visto programas que mis padres no me dejan ver</i>	4	14	0	0
<i>Me aburre la televisión</i>	7	24	1	7
<i>Elijo el programa antes de encender la televisión</i>	7	24	1	7
<i>Me encanta hacer zapping</i>	0	0	-	-
<i>Suelo enviar SMS para votar en concursos</i>	0	0	0	0
<i>Suelo enviar SMS a la TV para que aparezcan en pantalla.</i>	0	0	1	7
<i>Lo primero que hago al llegar a la casa es encender la televisión</i>	1	3	3	20
<i>No estoy de acuerdo con ninguna.</i>	3	10	7	47
<i>TOTAL</i>	29	100	15	100

Fuente: Cuestionario 2 aplicado a los grupos 2 y 3
Realización: Kathiusca Solórzano Campi

Como se muestra en la tabla 75, cuando se pregunta a nuestros encuestados ¿Estás de acuerdo con alguna de las siguientes frases?, ellos responden en términos generales, la televisión aburre a un 24% de las menores adolescentes. Sin embargo, es interesante observar la diferencia que la edad aporta a esta consideración: a mayor edad, menos aburrimiento, así lo explica el 7 % de los jóvenes que dicen sentir aburrimiento. En segundo lugar las chicas de décimo año elige en un 24 % Elijo el programa antes de encender la televisión frente a la preferencia de un 20 % de estudiantes más “grandecitos” que manifiestan que lo primero que hago al llegar a la casa es encender la televisión.

Entre las adolescentes se puede notar que la tv nos les es motivadora por lo menos para verla solas, ya que un 17 % gustan hacerlo en compañía, porque como todo ser humano la necesidad de comunicación está manifiesta en nuestra sentido gregario y eso debe fomentarse desde el hogar, y como se ha dicho es necesario no

solo por afianzar los lazos de familiaridad sino para advertir a nuestros chicos/as de algunas situaciones con tendencia perniciosa que se presenten a través de la tv.

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

La familia y la escuela han mantenido siempre, de manera compartida la responsabilidad en la de niños y jóvenes. Hoy más que nunca se necesita del trabajo conjunto de estas instituciones sociales que cumplen una tarea Sine Qua Non en la transmisión de valores y la preparación de los alumnos desde un punto de vista integral, porque la adolescencia es un periodo importante en la formación de la personalidad de los entes sociales. Como lo expresa Edistio Cámere (2010) “Es un tramo vital sensible y fértil. Sensible porque en él pueden ocurrir traumas que condicionan a veces el curso de la vida; y fértil porque es el momento en el que empiezan a despuntar los ideales que podrán impulsar y dar sentido el resto de la existencia individual. “Una vida lograda es un ideal vislumbrado en la edad juvenil y realizado en la madurez” (Cámere, 2010).

Las transformaciones sociales demandan de una íntima relación entre familia y escuela para trabajar de manera conjunta en la educación de los jóvenes ciudadanos/as. El adolescente debe desarrollarse en un ambiente caracterizado por la madurez de los adultos, la estabilidad conyugal y por cierta sabiduría paternal que dé seguridad en la vida de los chicos. Para nuestros hijos encontrar a alguien en casa al volver del colegio, a la hora de la cena y al ir a dormir es muy significativo, pero es más influyente la cercanía emocional que la física; sin embargo cuantos de nuestros adolescentes y jóvenes en nuestro entorno no cuentan con un hogar estructurado porque sus padres están separados, han emigrado o en el peor de los casos conviven pero en un ambiente de maltrata, incertidumbre e infelicidad.

A partir de las encuestas aplicadas a diez jóvenes con el cuestionario ILFAM, que tiene como objetivo Conocer la opinión de los jóvenes respecto al ambiente familiar, se llega a las siguientes conclusiones:

El número total de encuestados fue diez, de ellos seis mujeres (60%) y cuatro varones (40 %) comprendidos en las edades de 10 a 18 años. Estos jóvenes son oriundos de la ciudad de Babahoyo, capital de la provincia de Los Ríos, del sector del

Pireo y El Mamey ubicados en la parroquia urbana Camilo Ponce y Clemente Baquerizo respectivamente. Cursan sus estudios en instituciones fiscales (80 %) y particulares laicas (20%).

En cuanto al aspecto familiar manifiestan que viven con sus padres (papá y mamá) (80 %) y con su mamá (20%) quien está a cargo de su tutela.

Para el 100 % de los chicos y chicas, la familia ideal está constituida por padre, madre e hijo y eso es una respuesta lógica porque pese a la inmadurez que les atribuimos por sus edades, ellos están conscientes que el ambiente familiar es más importante – aunque a veces parecen contradecirse con sus acciones - que el círculo de compañeros u otras circunstancias sociales. Nuestros adolescentes saben que cuando están protegidos y escuchados en su familia tienen poco riesgo de caer en el mundo de las drogas, del alcohol, del tabaco o de las relaciones sexuales prematuras. Cuanto más estrechos sean los lazos familiares y más confianza haya entre padres e hijos menos riesgo hay de sucumbir en esas conductas. Cuando el joven vive en un ambiente armonioso tanto en el hogar como en la escuela desarrolla su autoestima, complemento básico para el desarrollo personal profesional y comunitario de la persona y, esta se logra de acuerdo a los comportamientos que los chicos ven a su alrededor: padres, profesores, amigos. Los padres somos la piedra angular en el desarrollo de la autoestima de nuestros hijos al alentarlos a correr los riesgos necesarios para alcanzar retribuciones, al favorecer la progresiva independencia con la capacidad de asumir responsabilidades y evitar la crítica destructiva. Los amigos también son importantes porque la lucha que libra el adolescente para ser autónomo le genera agobios y dudas que pueden ser suavizados por sus pares adolescentes.

Tabla 76 Relación familiar

¿Cómo valoras tu relación familiar?	Categorías:					Total
	5 Excelente	4 Muy Buena	3 Buena	2 Regular	1 Mala	
1. Relación de pareja (padre/madre)	30	50	10	10		100
2. Relación padre e hijos		60	40			100
3. Relación entre hermanos			80	10	10	100
4. Relación madre e hijos		90	10			100
5. Relación entre hijos y abuelos		80				80
6. Relación con otros familiares		80	20			100

Fuente: Cuestionario ILFAM
Realización: Kathiusca Solórzano Campi

Cuando se les pregunta sobre la relación que mantienen en su familia, ellos, según lo muestra la tabla 76, vienen de hogares que tienen en su mayoría una muy buena relación. Así, el 30% de los chicos consideran que la relación de sus padres es excelente, frente a un 50 % la califica de muy buena. En cuanto a la relación de ellos con sus progenitores dejan claro que es con la madre que tienen una muy buena relación, eso lo dicen en un 90 %. Respecto a la relación de ellos con sus padres, están en un rango importante de muy buena (60 %) y buena (40%).

En el aspecto que se nota un 10 % de mala relación, es en la relación entre hermanos, hasta cierto punto comprensible porque por lo general los adolescentes tienen conflictos entre hermanos que luego con el pasar del tiempo son superables. Si bien solo el 80 % de los encuestados manifiestan que la relación con los abuelos es muy buena y no se completa el 100 %, se debe a que dos estudiantes ya no cuentan con ellos.

Tabla 77 Uso del tiempo libre en la familia

¿Cómo se emplea el tiempo libre en tu familia?	Rangos				
	5 Siempre	4 Casi siempre	3 Muchas veces	2 Pocas veces	1 Nunca
1.Ver televisión		80	10	10	
2.Uso del Internet				40	60
3.Actividades deportivas				80	20
4.Paseos familiares			50	50	
5.Labores del hogar		80	10	10	
6.Visita a familiares		80	20		
7.Labor social				22	80
8.Labor pastoral				20	80
9.Fiestas familiares				70	30

Fuente: Cuestionario ILFAM
Realización: Kathiusca Solórzano Campi

Cuando se pregunta: ¿Cómo se emplea el tiempo libre en tu familia?, la tabla 77 nos permite observar que ver televisión (80%) es donde más se ocupa el tiempo libre, y es un referente general ya que cuando no hay “nada más que hacer” se enciende el televisor y la familia pasa horas “deleitándose” del “dios pantalla”. Otro indicador que

debe observarse es que el 80 % dicen que en sus hogares pocas veces se hace deporte, complementado con el 20 % que nunca se hace.

Los paseos familiares se dan en un 50 % tanto en los rangos muchas veces y pocas veces, esto es lo que generalmente se hace en las familias los fines de semana, visitando amigos, familiares pero en su mayor magnitud saliendo a la calle o visitando centros comerciales. Lo que sí es motivo de observación es que el 80 % de los jóvenes consideran que sus hogares no se hacen labor pastoral ni labor social.

Los adultos debemos estar claros que la familia debe fortalecer, propiciar y alentar las relaciones con grupos dentro del hogar y fuera de él, en agrupaciones deportivas, de ocio y tiempo libre. La pertenencia a un grupo, asociación o equipo desarrolla el sentimiento de vinculación hacia el grupo y a su vez le da seguridad. Es una de las mejores formas de desarrollar los componentes de la autoestima.

Tabla 78 ¿Qué factores afectan tu estabilidad familiar?

Cuestiones	CATEGORÍAS				
	5 Siempre	4 Casi siempre	3 Muchas veces	2 Pocas veces	1 Nunca
A. Factor económico:					
1. Desempleo	20	80			
2. Pobreza		70	30		
3. Remuneración baja	70	30			
B. Factor social:					
1. Inseguridad			80	20	
2. Falta de atención en salud y educación.				70	30
3. Problemas comunitarios				100	
4. Migración	50	50			
C. Factor intrafamiliar:					
1. Violencia familiar: (física)		70	30		
2. Violencia familiar: (Psicológica)			70	30	
3. Alcoholismo			80	20	
4. Drogadicción			80	20	
5. Infidelidad				70	30
6. Embarazos en la adolescencia				100	

Fuente: Cuestionario ILFAM

Realización: Kathiusca Solórzano Campi

En la tabla 78, se deja claro el criterio de los jóvenes respecto a las situaciones que afectan la estabilidad familiar. El mayor porcentaje de siempre, es el 70 % que

consideran como factor que afecta la estabilidad en el hogar la remuneración baja, esto es entendible porque los mismos adultos cuando se nos pregunta que es lo más difícil que enfrentamos, decimos la poca remuneración, pues no alcanza para satisfacer todas las necesidades básicas.

Otro indicador considerado por los jóvenes es que en un 70 % que consideran que casi siempre la violencia familiar es la causa de la inestabilidad familiar aunque no se le da la importancia necesaria, debemos estar conscientes de que este factor influye genera consecuencias graves para un niño, consecuencias como: problemas de agresividad, dificultades de interacción social, tendencia a interpretar de modo hostil la conducta de los otros, baja autoestima, problemas de egocentrismo cognitivo y social. Estas afectan fuertemente al niño en la escuela, primero que todo el rendimiento académico y sobretodo la interacción de este con sus demás compañeros, en casos con la profesora y demás miembros de la institución; ya que debido a todos los problemas y traumas que vive no puede tener un buen desarrollo emocional, social y cognitivo.

Los problemas de alcoholismo y drogadicción también son considerados causantes de la problemática familiar en un 80 % para ambas cuestiones.

Tabla 79 Prioridad de valores en la familia

De la siguiente lista de valores presentada a continuación señala cuál consideras en orden de importancia deben ser prioritarias en la vivencia familiar.	Rangos				
	5 Siempre	4 Casi siempre	3 Muchas veces	2 Pocas veces	1 Nunca
1.Responsabilidad	30				
2.Honestidad					
3.Respeto	20				
4.Comunicación	40				
5.Solidaridad					
6.Amor					
7.Fidelidad	10				
8.Amistad					
9.Autoestima					
10.Alegría					
11.Paciencia					
12.Tolerancia					

Fuente: Cuestionario ILFAM

Realización: Kathiusca Solórzano Campi

Como se observa en la tabla 79, el valor que resaltan los jóvenes es la comunicación, que como vínculo que solidifica las relaciones de la familia, todos debemos estar dispuestos a propiciarla. Como sabemos, la familia es la base de la sociedad y, si esta se ve afectada, se afectara toda la sociedad, la comunicación en la familia suele verse afectada por diversos aspectos, pero que en su conjunto afecta la adolescencia, es de ahí donde este tema es de trascendental importancia, que los mismos jóvenes la consideran primordial. Cuando se le pregunta a un joven abrumado por algún problema, que por que no le cuenta a sus padres, ellos responden automáticamente, es que con ellos no se puede hablar, no me entiende.

La buena comunicación es la base fundamental de la convivencia. A pesar de que el estrés caracteriza muchas veces nuestra vida cotidiana, siempre deberían buscarse los momentos del día adecuados para interesarse por las cosas y los problemas de los hijos, manteniendo conversaciones afectuosas con ellos, debatiendo y comentando temas de intereses comunes o personales.

Mostrándoles y ofreciéndoles el apoyo necesario para ayudarles con los problemas personales que pudieran tener. Con ello se pretende animarles a que expresen ideas, aunque sean muy diferentes a las que pueden tener los padres, pero es importante que a esta edad se comuniquen y se sientan arropados por la ayuda afectiva. (Miscelánea educativa, 2011).

Otro valor seleccionado es la responsabilidad que un 30 % ha sido seleccionado, seguida por el respeto en un 20 % y la fidelidad con un 10 %. Estos tres valores también son de marcada importancia en el hogar pues permiten aceptar al otro con sus virtudes y defectos en un ambiente de respeto por sus individualidades.

Respecto al aborto, los jóvenes opinan que debe practicarse solo en caso de enfermedad (70 %) frente a un 30 % que sostiene que no debe practicarse por ningún motivo. El tema del aborto es un asunto polémico porque mientras ciertas normas legales no establecen como un derecho en caso de que el embarazo afecte la vida de la madre o del feto, ciertos principios morales lo impiden.

Nuestros jóvenes deben tener conversaciones abiertas con sus padres y docentes para discutir entre otras cosas por qué el embarazo adolescente presenta un riesgo mayor tanto para la mamá como para el bebé, que estos riesgos no son solo físicos, sino también psicológicos y emocionales pues la vida de la madre adolescente suele ser difícil. Esta tiene una mayor tendencia a abandonar la educación. Al no tener estudios adecuados, es más complicado que una adolescente pueda conseguir trabajo

y mantenerlo, con lo que la manutención de sí misma y del niño debe depender de un tercero, en la mayoría de los casos por los padres de la madre. El bebé de una madre adolescente corre mayores riesgos que uno de madre adulta. Frente a esta temática los jóvenes tanto hombres y mujeres deben reflexionar sobre la responsabilidad a la hora de tener sus experiencias sexuales.

En el último ítem del cuestionario se les pregunta sobre qué les gustaría recibir orientación, su mayor preferencia es por los temas: Relación padres e hijos en un 70 % y las Dificultades en la adolescencia en un 90 %. Es de entender que son temas para los jóvenes de gran importancia.

Respecto al tema de relación entre padres e hijos, pienso que entre los progenitores y los hijos, debe haber entendimiento, no tratar de ser igual al otro, no tratar de complacer al otro, sólo buscar ese punto en el que ambos puedan estar bien, ese punto en donde exista una comunicación y un interés, ese punto en el que se sabe que, aunque no se diga abiertamente, el otro estará ahí para apoyarlo, que pase lo que pase, actuando así nuestros chicos no tendrían necesidad de indagar como relacionarse mejor con nosotros los adultos.

CAPÍTULO 6

Conclusiones y recomendaciones

CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

6.1 CONCLUSIONES

Como se ha podido observar en las páginas anteriores, los menores babahoyenses se perfilan en muchos casos a la vanguardia de la Generación Interactiva. Todos los datos aportados en este estudio confirman la penetración que las nuevas tecnologías de información y comunicación han alcanzado entre el público adolescente de Babahoyo, tanto en hábitos de consumo de servicios relacionados con internet, telefonía celular y videojuegos, como en las preferencias manifiestas por cierto tipo de contenidos y aplicaciones ofrecidos por estas plataformas. Son varias las conclusiones que se pueden destacar tras la recopilación, tabulación, análisis e interpretación de los resultados:

Niños de 6 a 9 años

Redes sociales y pantallas

1. Los menores babahoyenses cuentan con la presencia de ordenadores en casa en un 45 % y usan internet muy al margen de tener o no el servicio en casa en un 80 %; lo que evidencia que asisten a otros lugares fuera del hogar en busca del internet. Un 43 % para realizar consultas; sin embargo y buen porcentaje lo utiliza para otros fines, entre ellos contactarse a través de las redes sociales, así tenemos que agrupando E-mail, chatear y redes sociales sumamos un total de 33% porcentaje alto en cuando se refiere a usar el internet para otros fines que no son precisamente educativos.

La llegada de internet ha conseguido disminuir de manera drástica la costumbre de compartir las pantallas en familia; sin embargo, debemos comprometernos a acompañar a nuestros hijos en el ciberespacio; que la pantalla ocupe el lugar más adecuado en su vida, asegurando un control sutil; que no piensen que tienen todo el derecho a usar la tecnología, pero ninguna obligación de hacerlo de forma adecuada.

En cuanto a los juegos, el porcentaje que dice no tener juegos en sus hogares es mínimo, contrastado, con el 87 % que si los poseen y, de los cuales el 41% manifiestan que los juegos están ubicados en las

habitaciones; sin embargo, la preferencia por el televisor es en un 60% antes que los videojuegos; el motivo es que todos los hogares tienen por lo menos un televisor, para acceder a la información y luego como medio de distracción.

2. El uso del celular también es en un índice alto ya que el 89% de los estudiantes de los niños/as escolares lo poseen; este recurso tecnológico es destinado especialmente, en los más pequeños para hablar 34% y jugar 46%. Así, el uso del celular “aísla” del contexto a nuestros chicos, porque se concentran tanto que no les interesa lo que suceda a su alrededor.

Redes sociales y mediación familiar

3. Los estudiantes de entre 6 y 9 años de edad, dicen tener en un 35 % un solo televisor en su casa y que es de uso de todos los miembros de la familia; el restante 65 % tienen más de uno, lo que hace suponer que estos menores cuentan con estos aparatos en sus habitaciones donde tienen la libertad de escoger la programación de su preferencia donde tienen acceso a programación no apta para los chicos; aunque claro este riesgo se aminora cuando se controla el tipo de programación a la que acceden; en nuestro caso un 79 % de los chicos /as ven la tv acompañados por otras personas, frente a un 21 % que ven solos.

Aunque es cierto que cada vez se hace más habitual que los menores tengan televisor en su propio dormitorio, mirar la televisión ha sido una actividad que se hacía en grupo en el hogar. Sin embargo, a la luz de este estudio podemos observar que ver la tv para nuestros jóvenes parece ser una experiencia personal.

4. Los adultos somos corresponsables de las preferencias de nuestros niños y jóvenes por los videojuegos, los datos obtenidos lo confirman; en el grupo de estudiantes de la escuela de Iniciación Deportiva el 85% se entretiene con este tipo de diversión sea en el ordenador o el playstation2 32%. El peligro es el uso indiscriminado de los juegos, sobre todo cuando sacrifican otras actividades culturales, sociales o deportivas por aferrarse a competencias virtuales.

Es importante considerar la opinión respecto a los juegos y otros equipos informáticos que nos hace Leggo (1993), quien afirma que la televisión, los videojuegos y los juegos de ordenador, entre otros medios electrónicos, merecen nuestra atención en las aulas, por los cuales ignorar la cultura popular supone construir un alto muro de exclusión alrededor de nuestras escuelas.

Redes sociales, riesgos y oportunidades

5. De los menores que poseen celular, en su mayor porcentaje lo usan para jugar 46% el resto lo utiliza en actividades como hablar 34% y navegar 2%, así se puede concluir que el celular se configura, de forma principal, como una herramienta para jugar, aunque no sea su fin originario. Es meritorio, sin embargo el hecho de que los chicos/as cuando usan el móvil para comunicarse es para hacerlo con sus padres, alcanzando un porcentaje que asciende al 78%, frente a otras personas con la que se comunica.

Conociendo que el uso del internet y otros equipos tecnológicos, que permitan la interacción virtual con otros, encierran riesgos, los padres estamos en la obligación de emplear ayudas tecnológicas que protejan tanto al ordenador como al usuario; que conozcamos de qué forma se pueden prevenir la adicción o el ciberbullying; y, por último, que sepamos cómo transmitir a nuestros hijos una serie de normas de funcionamiento en las redes sociales.

6. Si bien el 25 % de los niños/as juegan sus videojuegos sólo, un 75 % lo hace con contemporáneos en edad, inclusive con sus progenitores, así se ratifica el principio de que la diversión es una necesidad humana en momentos de ocio y tener estas oportunidades debe ser compartida con personas que garanticen el buen uso de ese tiempo de distracción.

Adolescentes y jóvenes de 10 a 18 años

Redes sociales y pantallas

7. Poseen el computador, las adolescentes en un 55 % y los jóvenes en un 100 %. Del porcentaje que cuentan con el ordenador, el 83 % de las estudiantes del décimo año y el 71 % del tercero de bachillerato cuentan con servicio de internet e ingresan a páginas web para realizar sus deberes, el 91 % de los que cursan el décimo año y el 100 % del bachillerato. Los ordenadores y otros equipos son utilizados para jugar, así, el 95 % de adolescentes y el 79 % de los jóvenes juegan habitualmente. Las estudiantes del Instituto Babahoyo en un 38 % pasan jugando de una a dos horas y en el caso de los estudiantes del Monterrey en un 55 % menos de una hora. Todas estas realidades deben ser tomadas en cuenta por los padres para ejercer una actitud de mediadores entre sus hijos y el uso de estos medios informáticos de comunicación.
8. En la competencia entre pantallas, los menores prefieren televisión frente al internet; en el caso de las adolescentes prefieren el internet en un 73%, y los jóvenes un 57%. Cuando se compara el móvil y el internet, el 64% de las estudiantes del instituto prefieren el móvil y de los más grandecitos lo seleccionan en un 71%, esta preferencia se puede explicar por cuanto los chicos pueden contar con la conectividad a internet desde su celular; así, al preferir el celular están optando por un equipo tecnológico que les proporciona dos beneficios.

En el rating de preferencia entre móvil y video juegos los estudiantes prefieren los celulares que a más de venir con juego incluidos, permiten actos comunicativos, esto se da en un 50% de las estudiantes del Babahoyo y un 64% de los estudiantes del Monterrey.

Redes sociales y mediación familiar

9. El 55% de las estudiantes del décimo año de EGB posee computador en sus hogares frente al 100% de los estudiantes del Monterrey que cuentan con este equipo, esta disparidad se da porque los chicos del colegio

particular pertenecen a hogares solventes económicamente. Sin embargo la diferencia se establece en que los estudiantes jóvenes dicen tener internet en sus hogares en un 71%, dato inferior al 83% de las adolescentes del Babahoyo que dicen poseerlo; pero el hecho de poseerlo o no en casa, el 100% de los dos grupos dicen acceder al internet.

Las redes sociales gozan de gran popularidad entre los adolescentes y jóvenes (incluso bastantes niños). En ellas realizan cosas como: intercambiar información personal, escribir un blog, chatear, enviar correo electrónico, publicar fotos y vídeos o comentar las que otros cuelgan, etc.; sin embargo es preocupante cuando sobre todo las chicas manifiestan que entre las opciones que les da el internet en un 46% eligen poner cualquier foto/video de ellas en la web, descuidando así las consecuencias negativas a las que se exponen ya que cualquier persona puede usar sus fotografías mal intencionadamente. Esta situación es superada en los jóvenes en quienes se nota mayor responsabilidad consigo mismo al preferir solo en un 4% hacer lo que las adolescentes del Instituto aceptan como normal.

En lo que respecta al uso del e-mail, en las más pequeñas los adultos revisan los correos electrónicos en un 11%, el porcentaje es escaso, ya que muchos padres, por no decir en su mayoría no tienen este conocimiento informático. Tal actitud, no debe ser considerada como irrespeto de la privacidad más bien es por resguardar la seguridad de los menores.

10. En cuanto al número de televisores en casa va más allá de uno en todos los grupos de encuestados, generalmente ven televisión acompañados de sus padres mientras ellos estudian o hacen la tarea del colegio; es el caso de las adolescentes que en un 55% afirman hacerlo, en cambio los jóvenes la actividad simultánea que hacen es comer en un 27%. Las pocas discusiones que tienen con los padres son variadas, en el caso del segundo grupo discuten con los padres en un 67% debido al tiempo que pasan viendo la tele y en los jóvenes el 100% considera que el motivo es por el momento del día que deciden ver. Respecto a la prohibición de la programación el 86% de las estudiantes de décimo año afirma que si hay

programas de televisión prohibidos frente al 79% de los más grandecitos (sexto curso) a quienes si les dejan ver todo programa en un porcentaje.

Redes sociales y ámbito escolar

11. No sólo los profesores parecen alejados de la tecnología. Especialmente los padres y madres mantienen, siempre de acuerdo con las declaraciones de sus hijos, una posición fundamentalmente pasiva sobre el uso que sus hijos hacen de las pantallas. A decir de las estudiantes del Instituto, ninguno de sus docentes usa internet para explicar la materia, en cambio en el Monterrey sí en un 93%. Respecto a las redes sociales generalmente tienen una cuenta en facebook, las chicas un 62% y los jóvenes un 35%, en el caso de los últimos la preferencia baja porque ellos acceden a otras redes sociales como son Hi5 24% y Sónico 12%. Según criterio de los estudiantes el tener una cuenta en una Red Social les da “cache” y posición dentro de un grupo de amigos.

También debemos estar conscientes de que el internet no siempre es malo pues es un excelente lugar para experimentar con simulaciones interactivas de muchas realidades naturales o artificiales que antes o se reproducían a duras penas en los laboratorios escolares o no podían realizarse por la falta de recursos o su alta peligrosidad. Hoy en día, cualquier reacción química, fenómeno físico, aparato mecánico o proceso biológico puede ser simulado de manera virtual con muy bajo costo y sin ningún riesgo; también permite la relación social, algo que valoran mucho tanto los chicos como, especialmente, las chicas: el messenger, las redes sociales o el correo electrónico son muy populares entre ellos ya que ofrecen múltiples oportunidades de conocer, compartir y divertirse.

12. El tiempo que dedican a las tecnologías es bastante considerable si observamos que durante el día no se desprenden del celular, sumado a esta situación está el internet y los videojuegos descritos en líneas anteriores. El mayor consumidor de tiempo de nuestros adolescentes es la televisión, es el caso de las estudiantes del Instituto Babahoyo y Colegio Monterrey cuando dedican más de dos horas para ver televisión, 64% y 4 %, respectivamente; si bien esta cifra baja los fines de semana, en

porcentaje, este no es tan inferior ya que el 59% de las chicas y el 42% de los jóvenes siguen viendo más de dos horas. Los adultos deberíamos programar actividades más productivas los fines de semana para compartir con nuestros hijos, restándole tiempo a las tecnologías.

Redes sociales, riesgos y oportunidades

13. Si bien los más pequeños (grupo uno) usan el móvil para comunicarse con sus padres, el grupo dos y tres también usan el móvil para el mismo fin, con la excepción del grupo de jóvenes que inserta otra persona entre sus contactos, es la del novio/a con un 14 %. Este dato es alentador en la medida que se usa el teléfono para la comunicación sino exclusiva para con la familia, porque al fin de cuentas son sus padres quienes les dan el teléfono a los menores para estar en contacto con ellos. Por lo menos ese es el objetivo cuando se les da este equipo informático. El hecho de que un adolescente disponga de un celular propio supone poner en sus manos una herramienta que puede encerrar también algunos riesgos. Entre los riesgos está el acoso y también el tema del sexo; en los datos obtenidos los jóvenes han recibido mensajes obscenos o de personas desconocidas a través del celular 27%.
14. Entre las adolescentes, un 17% gustan ver televisión en compañía, porque como todo ser humano la necesidad de comunicación está manifiesta en nuestro sentido gregario y eso debe fomentarse desde el hogar, y como se ha dicho es necesario no solo por afianzar los lazos de familiaridad sino para advertir a nuestros chicos/as de algunas situaciones con tendencia perniciosas que se presenten a través de la televisión u otro medio de comunicación.

6.2 RECOMENDACIONES

Las realidades implícitas en los medios tecnológicos nos podrían hacer pensar a los adultos que la mejor solución de cara a preservar la integridad física y moral de nuestros menores es impedirles el acceso a internet. Sin darnos cuenta de que el resultado puede ser casi tan catastrófico como el que se obtendría si hubiera una ausencia total de mediación educativa.

A partir de las conclusiones, producto de los datos de la investigación se puede proponer las alternativas siguientes:

1. Si bien el computador se ha convertido en un instrumento necesario dentro del hogar, es conveniente pensar en que su uso debe estar destinado básicamente para actividades formativas y académicas, con tiempos regulados y con las recomendaciones pertinentes, por ello, su uso debe implicar cierto grado de intervención de los progenitores: compartiendo con ellos momentos de uso del internet, preguntando sobre lo que ven o hacen, echando un vistazo mientras están usando la pantalla o estar en la misma habitación. También debemos establecer prohibiciones razonadas y con la explicación del porqué de tal medida.
2. El diseño y la implementación de un plan formativo dirigido a padres, madres y profesores de la Generación Interactiva, puede considerarse como una buena estrategia para enfrentar las exigencias educativas e inclusive de comunicación de los medios tecnológicos; los adultos debemos conocer las normativas de uso de las redes sociales, en especial en lo referente a la edad mínima de acceso. En el caso de Tuenti sus creadores la han fijado en los 14 años. Aunque nos consta que muchos niños y niñas de menor edad ya tienen perfil en esta red social antes de cumplir 14 años, entonces es ahí cuando los padres y profesores debemos indicarles a nuestros niños/as, adolescentes y jóvenes que su información personal no debe proporcionarse a cualquier persona. Hay que explicarles que una vez que hayan puesto algo en internet (textos, fotos o vídeos) han perdido el control sobre ello y que todo lo que cuelguen puede ser empleado en su contra, por lo que deben pensar antes de subir cualquier cosa a la red. Además, es pertinente que adoptemos la cultura del dialogo para hablar sobre este tema y conocer qué redes frecuentan los

menores, quiénes son sus contactos, cuándo se conectan y así podremos consensuar unas normas de uso. Estamos convencidos que en esta época tecnológica unos y otros debemos dominar el entorno digital y aprovechar al máximo su eficacia, pero también necesitamos conservar nuestra humanidad.

3. Para contrarrestar los riesgos al que se enfrentan nuestros niños/as, adolescentes y jóvenes, se deben proteger los ordenadores con todo tipo de programas “maliciosos”; instalar filtros de contenidos para enfrentarse a los “enemigos de la educación” y evitar que nuestros menores accedan a la inmensa mayoría de páginas web con contenidos nocivos; es decir, necesitamos hacer uso de algunas herramientas técnicas para asegurar la mejor calidad posible de los contenidos a los que se accede desde el hogar, las aplicaciones que se usan y el tiempo que se le dedica, sin desmerecer los beneficios del internet, porque como sostiene d. Iñaki Urdangarín: “se trata de educar en un uso correcto de los medios para que sirvan al mejor de los fines: la formación de una generación interactiva que sea dueña de las grandes oportunidades que les ofrecen las pantallas y no esclava de sus rincones más oscuros”.
4. Otra buena solución para controlar el uso del internet en casa, es contar con una portátil y una red inalámbrica en el hogar, aunque claro, en nuestro medio es un poco difícil por los costos que acarrea, pero de esta forma, podemos conectarnos a internet en el lugar en el que sea preciso, bajo el control de los adultos, y sólo se usará cuando haya razones para ello. Esto evitaría muchos inconvenientes pues evitaría que se “encerrara” en su habitación buscando la intimidad y el silencio que se precisa para estudiar con ayuda de internet o chatear un rato con los amigos.
5. Considerando que nuestros hijos se encuentran expuestos a peligros cuando van al colegio o andan por la calle con celulares u otros equipos informáticos, no debemos proporcionárselos a no ser necesarios; menos podemos concebir la idea de que porque los amiguitos de nuestros hijos los poseen y para estar actualizados debemos comprárselos. Los menores deben entender de que si no les es necesario no hay razones para portar estos equipos desde tempranas edades; para asegurarnos el éxito de esta restricción, debemos evitar que

algún familiar o amigo haga regalos para nuestros hijos de este tipo de tecnologías sin consultarnos previamente de su pertinencia.

6. Convencidos del peligro que conlleva el uso indiscriminado de los juegos, en plataformas específicas, en el computador o en la red, debe condicionarse su uso, esto es horarios y número de horas que pueden hacerlo, para evitar que los chicos mientan, porque ellos a fin de poder “competir” con la máquina de juegos son capaces de decir que no tienen tareas.
7. El proceso de incorporación, de acceso y uso de la tecnología en las instituciones educativas no puede relegarse, pues estamos ante una generación que desde otros espacios puede acceder; por ello las instituciones educativas deben generar planes didácticos que permitan el aprovechamiento máximo de la tecnología como herramienta de aprendizaje curricular, aprovechando de forma reglamentada la incorporación real y funcional al que deben enfrentarse los escolares de edades cortas.
8. La familiaridad de la Generación Interactiva con las pantallas, y en el caso de los sujetos de investigación especialmente con el celular, es innegable, por lo que es necesario desarrollar campañas de concienciación sobre el uso responsable y seguro del celular, tanto para los menores como para los padres que también deben ser objetivo de este tipo de acciones, así se asegura la minimización de riesgos que suponen el uso de las TIC´s.
9. Finalmente es pertinente recomendar la implementación de nuevas líneas de investigación en este ámbito como una manera de asegurar la obtención de la información relevante para emprender acciones que permitan precautelar la seguridad de nuestros menores, asumiendo desde la sociedad, las empresas, las instituciones y las administraciones públicas las responsabilidades que correspondan.

CAPITULO 7

Referencias Bibliograficas

Referencias Bibliográficas

Azambuja, 22 de mayo del 2008, Cuidados necesarios para dejar niños en Internet, Disponible en: <http://adf.ly/546663/banner/http://www.surcultural.info/2008/05/cuidados-necesarios-para-dejar-ninos-en-internet/> Consultado: 2011, septiembre 27

Baldeón, 16 de diciembre del 2010, El Internet ¿ATL o BTL?, Sextodisenio's Blog, 1. Disponible en: <http://sextodisenio.wordpress.com/2010/12/16/andres-baldeon-el-internet-%C2%BFatl-o-btl/> Consultado: 2011, julio 15

Bringué & C. Sábada (Eds.), La Generación interactiva en Iberoamérica: niños y adolescentes ante las cámaras. Barcelona: Ariel.

Bringué, X. Sábada Ch. (2009) *La generación interactiva en España*. Barcelona (España), Editorial Ariel, S.A., 351 p.

Cámere, 14 de febrero del 2010, El ambiente familiar y el comportamiento adolescente Disponible en: <http://entreeducadores.wordpress.com/2010/02/14/455/> Consultado 2011, octubre 19

CNT. Corporación Nacional de Telecomunicaciones del Ecuador. <http://www.cnt.com.ec/>

Editorial Vistazo, 06 de agosto del 2011, 7,7 por ciento de los hogares en Ecuador tiene acceso a Internet, Disponible en: www.vistazo.com/webpages/tecnologia/imprimir.php?id=9774 Consultado: 2011, agosto 6

Fosk, A. (2010). Situación de Internet en Latinoamérica. Disponible en: <http://www.slideshare.net/francoalfero/estado-de-internet-en-latinoamericacomscore-2010>.

Ibáñez, J. Sobre *El uso educativo de las TIC's* (en línea), 2003, citado el 25 de julio del 2011. Disponible en <http://jei.pangea.org/edu/f/tic-uso-edu.htm>

Laborda, R. "*Las nuevas herramientas pedagógicas*" en Revista Cuadernos Sociedad de la Información. Madrid España, 2005, N° 5, pág. 10 – 11

Ministerio del Ambiente. 2006. Plan Estratégico del Sistema Nacional de Áreas Protegidas del Ecuador 2007-2016. Informe Final de Consultoría. Proyecto Sistema Nacional de Áreas Protegidas (SNAP-GEF).REGAL-ECOLEX. Quito, Ecuador.

MISCELANEA EDUCATIVA, El desarrollo de la autoestima en el adolescente, Disponible en http://miscelaneaeducativa.com/Archivos/desarrollo_autoestima_adolescente.pdf Consultado, 2011 octubre 20

PLAN NACIONAL DE DESARROLLO. 2007 - 2010. Quito Ecuador

Reza B. (1997). *Ciencia, metodología e investigación* (2da. Ed). México: Edit. PEARSON, pp. 25-34.

Rodríguez, A. (2006). *El estudiante virtual*. (en línea) (2006), citado el 29 de julio del 2011. Disponible en http://portales.puj.edu.co/javevirtual/portal/Documentos/Publicaciones/Publicacion_2006.pdf#page=39

Rosabel R, Las Nuevas Tecnologías aplicadas a la educación: elementos para una articulación didáctica de las Tecnologías de la Información y la Comunicación. Universidad de Alicante, Alcoy 2002.

SECRETARÍA TÉCNICA DEL FRENTE SOCIAL. 2007. Sistema Integrado de Indicadores Sociales del Ecuador (SIISE). Versión 4.5. Quito, Ecuador.

SENATEL. Secretaria Nacional de Telecomunicaciones del Ecuador. Disponible en http://www.conatel.gob.ec/site_conatel/index.php/senatel-conatel/25-informacion-corporativa/200-senatel/

Telégrafo, 8 de agosto del 2011, La familia y los estudios, a un lado por los videojuegos,

Disponible: http://www.telegrafo.com.ec/index.php?option=com_zoo&task=item&item_id=12061&Itemid=2 (Consultado: 2011, octubre 30)

CAPÍTULO 8

Anexos

Anexos

Cuestionario 1º - 4º Primaria

1. ¿A qué curso vas?

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

2. ¿Cuántos años tienes?

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

3. Sexo

- Masculino
- Femenino

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

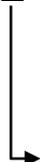
- Mi padre
- Mi madre
- Un hermano o hermana
- 2 hermanos o/y hermanas
- 3 hermanos o/y hermanas
- 4 hermanos o/y hermanas
- 5 hermanos o/y hermanas o más
- Mi abuelo o/y abuela
- Otras personas

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

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

6. ¿Tienes ordenador en casa?

- No (pasa a la pregunta 9)
- Sí



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

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

8. ¿Hay conexión a Internet en tu casa?

- No
- Sí

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

- No (pasa a la pregunta 13)
- Sí

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

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

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

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

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

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

13. ¿Utilizas algún teléfono móvil?

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

14. ¿Cómo conseguiste el teléfono móvil?

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

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

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

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

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

17. ¿Juegas con videojuegos o juegos de ordenador?

- No (pasa a la pregunta 21)
- Sí

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

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

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

- PlayStation 2
- PlayStation 3

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

- Internet
- Televisión
- No lo sé

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

- Internet
- Teléfono móvil
- No lo sé

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

- Videojuegos
- Televisión
- No lo sé

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

- Teléfono móvil
- Televisión
- No lo sé

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

- Teléfono móvil
- Videojuegos
- No lo sé

Cuestionario 5to. de primaria en adelante (10-18 años)

1. ¿En qué curso estás?

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

2. ¿Cuántos años tienes?

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

3. Sexo

1. Masculino
2. Femenino

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

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

5. ¿Cuál es la profesión de tu padre?

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

6. Realiza un trabajo de grado universitario (médico, abogado, arquitecto, ingeniero, dentista, etcétera)
7. No lo sé/otro

6. ¿Cuál es la profesión de tu madre?

1. Está desempleada
2. Es jubilada
3. Trabaja en el hogar
4. Desempeña un oficio (trabaja en una fábrica, en mantenimiento, carpintera, agricultora, mecánica, personal de seguridad, etcétera.)
5. realiza un trabajo técnico (técnico en computación, secretaria, diseñadora, fotógrafa, chef de cocina, cajera de banco, enfermera, comercial, militar, etc.)
6. Realiza un trabajo de nivel universitario (abogada, arquitecta, ingeniera, dentista, farmacéutica, profesora, psicóloga, médico, etc.)
7. No lo sé/otro

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

1. Irme a mi habitación a leer, navegar, jugar o escuchar música solo
2. navegar, jugar, ver la tele con mi familia
3. Leer, estudiar, irme a dormir
4. Hablar con mi familia

8. ¿Qué lees?

1. Nada
2. Sólo las lecturas obligatorias del colegio
3. Otras lecturas: libros, revistas o comics

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

1. Nada
2. 30 minutos
3. Entre 30 minutos y una hora
4. Entre una y dos horas
5. Entre dos y tres horas
6. Más de tres horas

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

1. Nada
2. 30 minutos
3. Entre 30 minutos y una hora
4. Entre una y dos horas
5. Entre dos y tres horas
6. Más de tres horas

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

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

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

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

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 electrónico (e-mail)
5. Televisión digital
6. Radio digital
7. Para usar programas (Word, Excel)
8. Para descargar música, películas o programas
9. Comprar o vender (Ebay, Segundamano.es, etcétera)
10. Foros o listas de correo
11. Blogs
12. Fotologs
13. Hablar por teléfono (tipo Skype o MSM)

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

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

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

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

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

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

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

1. Nunca
2. A veces
3. Siempre

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

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

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

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

36. ¿Sueles usar internet para jugar en red?

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

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

1. Juegos de comunidad virtual (The Sims, etcétera)
2. Juegos de carreras (Need for Speed, Death Race, Shangay Street Racer, etcétera)

3. Juegos de estrategias y batalla (Teeken, Counter Strike, etcétera)
4. Juegos de Deporte (FIFA 2008, etcétera)
5. Juegos de mesa y cartas (póquer, parchís, Trivial, Pictionary, etcétera)
6. Casinos (Casino Mónaco, Casino Tropez)
7. Juegos de rol (Virtual Galaxy, Guild Wars, Solaris, etcétera)
8. A ninguno

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

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

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

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

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

1. Facebook
2. Orkut
3. Hi5
4. Tuenti
5. MySpace
6. WindowsLiveSpace
7. LinkedIn
8. Sonico
9. Otras redes sociales

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

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

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

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

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

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

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

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

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. Game Boy
8. No tengo ninguna

72. ¿Juegas con la Playstation 2?

1. No (pasa a la pregunta 74)
2. Sí

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

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

74. ¿Juegas con la Playstation 3?

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

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

1. Pro Evolution Soccer 2009

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

76. ¿Juegas con la XBox 3600?

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

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

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

78. ¿Juegas con Nintendo Wii?

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

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

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

80. ¿Juegas con la PSP?

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

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

1. Pro evolution Soccer 2008
2. FIFA 08
3. Grand Theft Auto: Vice City Stories 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 Bros
2. Cocina conmigo
3. Magia en acción
4. 42 juegos de siempre
5. Brain Training del Dr. Kawashima
6. Mario y Sónico en los juegos Olímpicos
7. Mario Kart DS
8. Más Brain Training
9. Guitar Hero: On Tour
10. Imagina ser mamá
11. Ninguno

84. ¿Juegas con los Gameboy?

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

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

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

10. Pokémon Esmeralda
11. Ninguno

86. ¿Juegas con el ordenador?

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

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

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

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

1. Menos de una hora
2. Entre una hora y dos
3. Más de dos horas
4. No lo 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. ¿Cómo los consigues? (Es posible más de una respuesta)

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

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

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

5. Con los amigos/as

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

1. No (pasa a la pregunta 95)
2. Sí

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

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

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

1. No
2. Si

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

1. No
2. Si
3. No lo sé

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

1. Paga semanal
2. Cuando necesito algo pido y me dan
3. En tu cumpleaños, fiestas, Navidad o días especiales.
4. Hago algún trabajo en casa.
5. Hago algún trabajo fuera de casa

6. No me dan dinero

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

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

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

1. Internet
2. Televisión
3. No lo se

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

1. Internet
2. Teléfono móvil
3. No lo se

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

1. Internet
2. Video juegos
3. No lo se

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

1. Video juegos
2. Televisión
3. No lo se

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

1. 1. Teléfono móvil
2. 2. Televisión
3. 3. No lo se

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

1. Teléfono móvil
2. Mp3/ Mp4/ iPod
3. No lo se

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

1. Teléfono móvil
2. Video juegos
3. No lo se

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

1. Wii
2. PlayStation 3
3. No lo se

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

1. PSP
2. Nintendo DS
3. No lo se



UNIVERSIDAD TÉCNICA PARTICULAR DE LOJA
La Universidad Católica de Loja



INSTITUTO LATINOAMERICANO DE LA FAMILIA

Cuestionario ILFAM

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

Dirigido a estudiantes: jóvenes de 10 a 18 años.

INSTRUCCIONES:

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

I. ASPECTOS GENERALES:

1.1 Edad:

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

1.2 Sexo: M () F ()

1.3 Lugar donde usted vive con su familia:

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

1.3 Tipo de institución educativa donde estudia:

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

2 ASPECTOS FAMILIARES

2.1 ¿Con quién vives?

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

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

1. Padre y madre. ()
2. Padre, madre e hijo. ()
3. Padre e hijo. ()
4. Madre e hijo. ()
5. Otro especifique:_____

2.3 ¿Cómo valoras tu relación familiar?

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

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

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

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

2.5 ¿Qué factores afectan tu estabilidad familiar?

Coloca una (X) sobre el número de tu respuesta considerando la frecuencia: 5 siempre, 4 casi siempre, 3 muchas veces, 2 pocas veces y 1 nunca.

Cuestiones	CATEGORÍAS				
	5 Siempre	4 Casi siempre	3 Muchas veces	2 Pocas veces	1 Nunca
D. Factor económico:					
2. Desempleo					
4. Pobreza					
5. Remuneración baja					
E. Factor social:					
5. Inseguridad					
6. Falta de atención en salud y educación.					
7. Problemas comunitarios					
8. Migración					
F. Factor intrafamiliar:					
7. Violencia familiar: (física)					
8. Violencia familiar: (Psicológica)					
9. Alcoholismo					
10.Drogadicción					
11.Infidelidad					
12.Embarazos en la adolescencia					

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

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

2.7 Respecto al aborto que opinión tienes:

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

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

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

GRACIAS POR TU COLABORACIÓN