

Universidad de Lima
Facultad de Comunicación



**ESTUDIO COMPARATIVO SOBRE EL USO DEL
INTERNET EN NIÑOS ENTRE 8 Y 10 AÑOS,
DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA NO. 1263,
PURUCHUCO – ATE, LIMA, PERÚ,
EN LOS AÑOS 2013 Y 2016**

Trabajo de investigación para optar el Título Profesional de Licenciado en Comunicación


Micaela Umbert Doig
Código 20020834

Asesora

Ana María Cano Correa

Lima - Perú
Mayo - 2017





**ESTUDIO COMPARATIVO SOBRE EL USO DEL
INTERNET EN NIÑOS ENTRE 8 Y 10 AÑOS,
DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA NO. 1263,
PURUCHUCO – ATE, LIMA, PERÚ,
EN LOS AÑOS 2013 Y 2016**

RESUMEN-

Este estudio se centra en el uso del Internet en niños entre 8 y 10 años del colegio Puruchuco, en Ate Vitarte y consta de dos etapas que permitieron un análisis comparativo entre los años 2013 y 2016. Con este trabajo se buscó tener un diagnóstico de esta realidad y conocer así cuanto del potencial de las tecnologías está siendo aprovechado por los niños, y si es que se da una confluencia de intereses entre los niños, los padres y los docentes de la institución a la que asisten los niños. Se buscó así conocer como los niños perciben este medio, la frecuencia de su uso, los programas que utilizan, las diferencias entre niños y niñas, sus opiniones con respecto a sus beneficios y riesgos y si reciben algún acompañamiento o enseñanza por parte de sus padres o profesores.

Este trabajo se focalizó en niños de un sector de bajos recursos económicos de la ciudad de Lima sumándose a investigaciones previas realizadas en Lima Metropolitana, con respecto a las TIC y los niños, realizadas en la Universidad de Lima por Beltroy, 2014; Martínez, 2013; Balta, 2011, entre otros.

Se eligió el método cualitativo utilizando una combinación de herramientas de observación, grupos focales y entrevistas. En la observación se eligieron tres cabinas, según su proximidad a la institución educativa y por ser las más frecuentadas por el público objetivo. El estudio se realizó en los niños entre 8 y 10 años de la institución educativa Puruchuco (alumnos entre 3° y 4° grado de primaria). En el 2013 la muestra fue de 37 niños y niñas y en el 2016 se contó con 86 niños y niñas. Se realizaron en total 16 entrevistas breves a los padres de los niños y también entrevistas a ocho docentes del colegio, involucrados con la formación del público objetivo, como los tutores, profesores de innovación y los directores.

En el año 2013 se concluyó que existía una brecha muy grande entre la formación que los niños recibían en el colegio con respecto a la tecnología digital y el conocimiento que ellos ya tenían por el acceso a internet en las cabinas. Se vio también una gran distancia entre los conocimientos de los padres y los usos de los niños. Muchos de los padres venidos de provincia no conocían el internet, mientras que sus hijos iban semanalmente a las cabinas, tenían correo electrónico y cuentas en redes sociales. Así mismo se pudo comprobar que el colegio no orientaba a los niños a propósito de estas herramientas por carecer de personal calificado y recursos tecnológicos para enfrentar este reto. Como afirma Buckingham (2008), hay una brecha entre el aprendizaje digital en el colegio y fuera del colegio, ya que los colegios no logran enganchar con el uso diario que los niños y jóvenes le dan a la tecnología, lo que le lleva a señalar una fuerte desconexión entre la cultura popular y la cultura del colegio.

A través de este trabajo se buscó explorar si la brecha entre el aprendizaje de los niños en el colegio y lo que ellos aprenden sobre el internet fuera del aula sigue en aumento. A raíz del primer estudio, realizado en el 2013, surgieron preguntas como: ¿Se han dado cambios en el uso del internet en los niños entre 8 y 10 años de dicha realidad en el paso de los últimos años (2013- 2016)?, ¿En el colegio, se ha crecido en una educación

frente a los medios?, ¿Las TIC están integradas al sistema educativo del colegio?, ¿Qué obstáculos y beneficios encuentran los profesores con respecto a las computadoras e internet y la enseñanza en el colegio?, ¿Cuáles son las expectativas y preocupaciones de los padres y profesores con respecto al internet y la formación de sus hijos?, ¿Se está dando un mayor acompañamiento a los niños en el uso del internet en el colegio o en el hogar?, ¿Se ha dado algún tipo de formación o capacitación a los profesores del colegio con respecto a las TIC?

Después de tres años, al realizar el segundo estudio de investigación, a través de una metodología no experimental y cualitativa que permitió conocer a mayor profundidad esta realidad, hemos podido comprobar que aún subsiste esta brecha digital entre los padres y los hijos y los niños y la escuela. No obstante, se ve una mayor preocupación por parte de los padres y los profesores con respecto a los riesgos que trae internet en la vida de los niños, aunque tanto en el colegio como en casa falta aún mayor conocimiento sobre el uso y los alcances del internet, su potencial educativo y los mecanismos que maestros y padres de familia deberían desplegar para orientar a los niños.

PALABRAS CLAVE:

Competencias digitales. Alfabetización digital. Internet y niños.

ABSTRACT

This research focuses on how the internet is used by children between 8 and 10 years old from Puruchuco School, in the district of Ate Vitarte, Lima. This study has been made in two stages, which allowed us make a comparative analysis between the years 2013 and 2016, seeking to know how these children use the internet, the programmes they use, the frequency they use them, the time they spend on the web and the differences between boys and girls. It was important to know if they receive any kind of accompaniment or classes in using it, either at home or at school, and how they perceived this form of media communication, their opinions about it, the benefits and risks they perceive of it.

This research aimed to deepen in the way the internet is used in a less privileged area of Lima, and in that way to be part of the research carried out in Metropolitan Lima on this topic, for example that done at the University of Lima by Beltroy, 2014; Martinez, 2013; Balta, 2011; and others.

For the research carried out in 2013, one important conclusion was about the gap between the formation received at school, with regards to ICT and internet, and the knowledge they acquire by going to public internet cabins. There was also a big gap between the knowledge and uses of the internet between parents and children. Many parents who come from the rural areas of the country didn't know about the internet, while their children were going weekly to public internet points cabins, using email and social networks. The research also showed

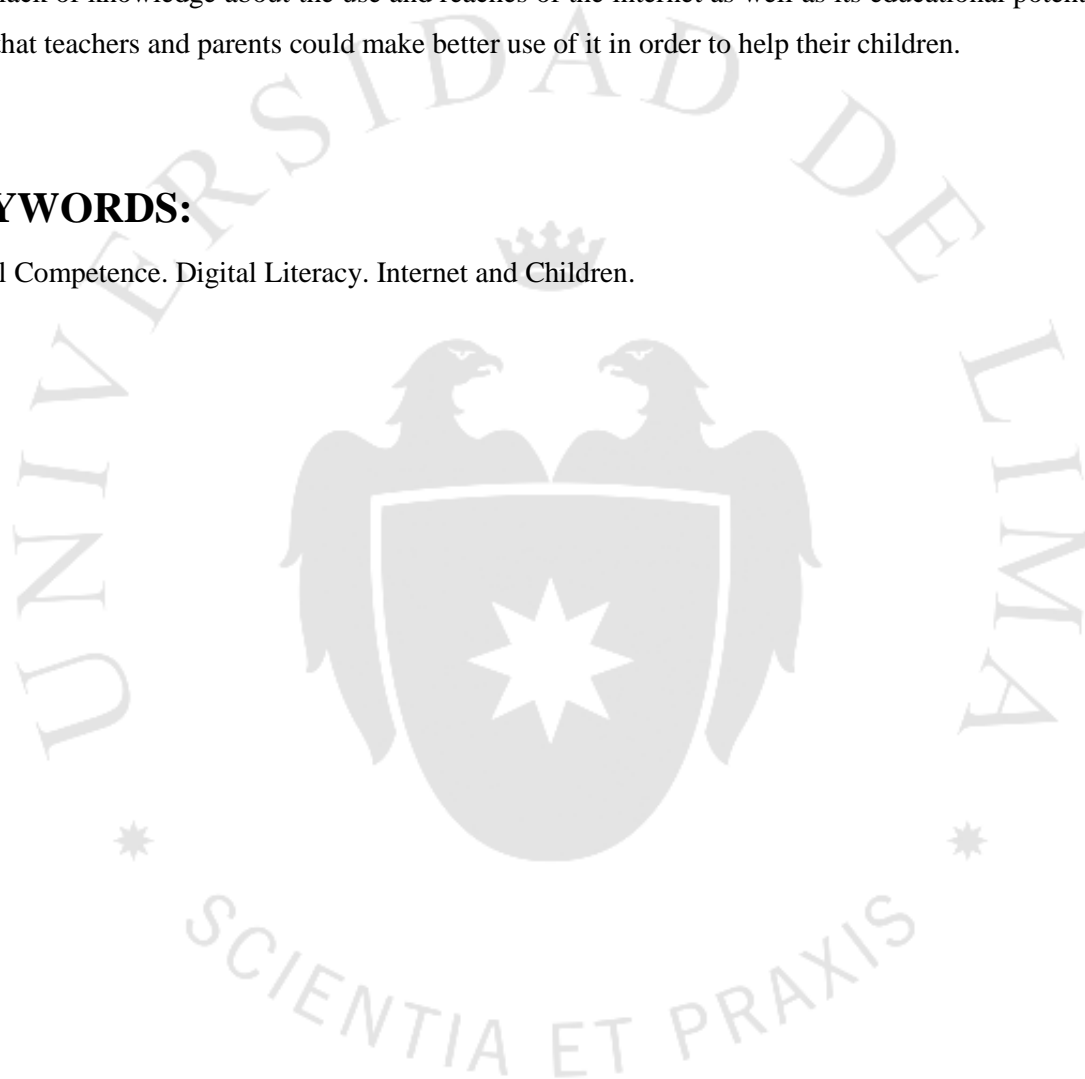
that the school was not guiding the children with regards to ICT, because of a lack of professionally qualified staff who were able to face this challenge.

As Buckingham sustains (2008, p.7, digital text) there is a gap between the digital learning at school and out of school, as the schools are not in tune with the every day use of technology by children and young people. That is what creates a strong disconnection between popular culture and the culture at school.

After 3 years, we notice that this digital gap between parents and children and school and children, still subsists. There is more concern from the parents with regards to this topic, however both at school and at home there is still a lack of knowledge about the use and reaches of the internet as well as its educational potential and the ways that teachers and parents could make better use of it in order to help their children.

KEYWORDS:

Digital Competence. Digital Literacy. Internet and Children.



INTRODUCCIÓN

Los medios digitales son parte inherente de nuestra vida cotidiana, y por ello se vuelve fascinante conocer e investigar sobre el uso que las personas les dan. En este trabajo se ha elegido a niños (entre los 8 y 10 años), por ser un periodo significativo en el desarrollo del ser humano. El niño empieza a formar un pensamiento crítico y flexible frente a las diversas situaciones y estímulos que se le presentan en la vida cotidiana. Por esta razón están más expuestos y son vulnerables a la información que reciben. Esta edad está enmarcada dentro de lo que se conoce como infancia media o niñez media, que abarca desde los 7 a los 11 años, según Piaget (1981), o de los 6 a los 12 años, según Craig (2009). Piaget, uno de los psicólogos e investigadores más importantes de la historia, menciona que esta es una etapa de la infancia en la que el niño tiene conciencia de sí mismo y de la realidad, es determinante en el desarrollo de una persona. Es la etapa previa a la pubertad, en la que el niño empieza a experimentar un crecimiento y desarrollo físico, cognoscitivo y emocional. Es una edad en que el niño puede categorizar y dar mayor razón de sus actos y pensamientos, estando en capacidad de expresarse con mayor claridad y coherencia. En esta edad el niño(a) sale de su etapa de egocentrismo y despiertan aún más al mundo que los rodea, buscando explorar, investigar y conocer más la realidad. (Piaget, 1981).

La elección de esta edad se confirmó también a través de la observación en las cabinas de internet, ya que los niños más pequeños que se veían eran niños de ocho años, y no fue frecuente ver niños más pequeños.

El estudio se desarrolló en dos etapas: la primera en el año 2013 y la segunda en el 2016, en el mismo colegio y con una población de similares características: hombres y mujeres de 8 a 10 años de edad del colegio estatal Puruchuco - Asentamiento Humano Tupac Amaru, en el distrito de Ate-Vitarte. Esto permitió un análisis comparativo entre la situación registrada al inicio y los cambios que tuvieron lugar luego de tres años, en el 2016.

Se eligió Ate, ya que este distrito ha ido creciendo y desarrollándose de manera considerable en los últimos 10 años. Ha ido progresando económicamente y, por lo tanto, las comunicaciones también se han ido desarrollando con mayor rapidez. Un estudio a profundidad sobre el desarrollo económico local del distrito de Ate, realizado por EDAPROSPO [Equipo de Educación y Autogestión Social] nos muestra datos interesantes sobre el crecimiento y la proyección de esta zona:

El comercio y los servicios son las actividades predominantes, el 21 % de las empresas están dedicadas al comercio y el 20 % a las actividades de servicios. Mientras que la participación empresarial de la actividad industrial es representativo con el 17 %, esto normalmente no ocurre

con distritos de esta naturaleza donde la pobreza aún es aguda. De ello se desprende que Ate tiene una economía “Tercerizada.” (EDAPROSPO, 2009, p. 143)

Así también menciona el estudio que la tecnología juega un rol importante en el desarrollo económico local. Afirman, en la proyección de dicho distrito, que la generación de nueva tecnología y su difusión son base importante del desarrollo económico local. El acceso a la información y a la investigación son factores fundamentales y estratégicos para la supervivencia y desarrollo empresarial. (EDAPROSPO, 2009).

Con este trabajo se buscó conocer el uso del internet en los niños entre 8 y 10 años del colegio dentro y fuera del ámbito escolar (aulas y cabinas). Identificar sus prácticas cotidianas, las diferencias en los usos y percepciones entre los niños y las niñas, qué expectativas y gratificaciones asocian con el consumo, en qué medida asocian al internet con sus necesidades de aprendizaje. Así mismo, se trató de establecer si reciben orientación de sus padres y maestros para apropiarse de las tecnologías en beneficio de su educación. La confrontación de lo verificado en el 2013 y el 2016 nos ha permitido conocer tendencias pero también reconocer las deficiencias institucionales en relación con el avance tecnológico en una zona pobre de Lima.

Brecha digital y el acceso a internet-

Somos conscientes que en el mundo siempre ha existido una gran brecha socioeconómica entre ricos y pobres. En el mundo globalizado en que vivimos, nos preguntamos si esta brecha crece conforme avanzan las nuevas tecnologías y medios de comunicación. Investigadores como Buckingham (2005) hablan de esta brecha como una «línea divisoria» entre la «tecnología rica» y la «tecnología pobre».

La construcción de este concepto se menciona en la Cumbre de la Sociedad de la Información en Ginebra (2003) cuyo tema de convocatoria es precisamente la reducción de la brecha digital. Se comprende que la misma se reducirá con el acceso a las TIC y con la creación de oportunidades digitales. En esta Cumbre se propone como estrategia la solidaridad digital de los países ricos con los países en desarrollo.

Reconocemos que la construcción de una Sociedad de la Información integradora requiere nuevas modalidades de solidaridad, asociación y cooperación entre los gobiernos y demás partes interesadas, es decir, el sector privado, la sociedad civil y las organizaciones internacionales. Reconociendo que el ambicioso objetivo de la presente Declaración -colmar la brecha digital y garantizar un desarrollo armonioso, justo y equitativo para todos- exigirá un compromiso sólido de todas las partes interesadas, hacemos un llamamiento a la solidaridad digital, en los planos nacional e internacional. (CMSI, 2003)

Según datos aportados por *ABC News* (2016), un promedio de 43%, es decir 3.200 millones de personas en el mundo tiene acceso a internet. Ante esto, afirmamos que desde el surgimiento de internet y los medios digitales, existe una desigualdad en las posibilidades para acceder a la información, al conocimiento y a la educación, lo cual muchas veces genera una creciente brecha en el mundo. El crecimiento de internet se puede constatar con el crecimiento frenético de páginas web, blogs, chats, redes sociales, apps y diversas plataformas. Según los datos mostrados por Royal Kingdom, en el 2013 existían 634 millones de páginas web. Cifra, que con certeza, hoy en día, ha subido considerablemente.

Es importante comprender que “el acceso no tiene que ver sólo con la tecnología, sino también con el capital cultural: es decir, con las habilidades y competencias culturales necesarias para usar esa tecnología creativa y productivamente” (Buckingham, 2005, p. 267). Es por ello, que se hace cada vez más urgente, una adecuada formación para los medios digitales, ya que la práctica de ellos y el entender como utilizarlos de una manera técnica es sólo el comienzo. “El concepto de acceso no abarca exclusivamente aspectos tecnológicos o de habilidad técnica, sino también formas culturales de expresión y comunicación”. (Buckingham, 2005, p. 267-292).

El tener cada vez mayor acceso no supone por efecto que existe un mayor nivel de conocimiento y de comprensión de dichas tecnologías y avances. Nos referimos aquí a la primera acepción del término acceso, que es “una entrada o paso” (RAE, 2016). En el uso de las TIC, un mayor acceso no necesariamente significa un uso competente.

Para los países latinoamericanos la tendencia es identificar el acceso a las TIC con un ideal democratizador, de igualdad, según el cual la meta es ofrecer infraestructura técnica para todos los usuarios... En concordancia con este punto de vista, a partir del desarrollo de innovaciones tecnológicas y de la convergencia en red, cuando los países de la región o algunas de sus instituciones públicas han propuesto o desarrollado acciones tendientes a garantizar el acceso de los ciudadanos a las TIC, lo han hecho para promover su acercamiento a los aparatos tecnológicos. (Crovi Drueta, 2008, p.69)

El Perú, con una población aproximada de 30,97 millones, según estudios del Instituto Nacional de Estadística e Informática ([INEI], 2014), 40.2% cuenta con acceso a internet, aproximadamente 12,45 millones de personas. Concentrándose principalmente en Lima Metropolitana, con un 60%, y el resto del país con un 31%.

Por otro lado, vemos también el importante crecimiento económico que ha tenido el país, con un promedio anual de 6%, y, como menciona Cuenca (2013): “en Lima Metropolitana los distritos que más han crecido son los más pobres. Dentro de este marco, este crecimiento repercute en la educación, ya que es uno de los aspectos en que las familias suelen invertir dinero” (p. 90). Este desarrollo repercute en la accesibilidad

a los medios digitales, como también un incremento en la necesidad de utilizarlos, ya sea para los negocios, comunicación con el extranjero, socialización, etc.

En este acceso a la información, cada vez más fácil y cercano para muchos, y también la distribución de la misma, está la dificultad y los peligros que esta trae, por la falta de conocimiento y de preparación ante sus contenidos, sus discursos y técnicas. Esto es lo que nos lleva a reflexionar y ahondar en la formación en medios, sobre su uso moderado y su consumo inteligente. Ante esta falta de preparación hacia los medios, se puede dar, como señalaba Gubern (1987) una “hipertrofia tecnológico-informativa” (p. 217). Esta sobreabundancia de signos y mensajes, nada fácil de decodificar y comprender, provoca en las personas esta “hipertrofia”, que impide una adecuada selección de la información que reciben. Esto en los jóvenes y particularmente los niños, se puede dar de una manera aún más fuerte.

Los niños y jóvenes de esta nueva cultura, según Tapscott (2001) y Piscitelli (2008) entre otros, son los llamados nativos digitales. Para ellos, nos dice Tapscott (2001) las llamadas ‘nuevas’ tecnologías digitales ya no son nuevas, ya que se vuelven parte de su entorno natural. Menciona Piscitelli, que los nuevos consumidores y productores de todo o casi todo lo que existe serán los llamados nativos digitales (2008).

Para una persona que tiene acceso a Internet y a las TIC, esto puede ser parte de su entorno cotidiano, como dicen Cobo y Movarec (2011) todo ello se vuelve parte del ecosistema en el que la persona vive. Diferente es la de aquellas personas que a una edad adulta han tenido contacto por primera vez con las TIC. Esto es interesante, ya que en el trabajo realizado se ve claramente la brecha que se da entre los niños y los adultos, y de manera aún mayor entre el aprendizaje en el aula y fuera de ella, con respecto al uso y conocimiento de la tecnología y específicamente con el internet.

Así mismo, respecto a la población que fue objeto de estudio,

La pobreza y la marginalidad, en sus diferentes perspectivas, están directamente asociadas al déficit de competencias informáticas, y generan así un nuevo tipo de exclusiones que incapacita a los ciudadanos para insertarse en las TIC y a los países para crear su propia sociedad de la información e intervenir en condiciones de igualdad en los destinos mundiales. (Crovi Drueta, 2008, p.70-71).

El uso del internet-

Usabilidad es un concepto en el campo de la tecnología e informática, proveniente del inglés “Usability”, el cual, en el área que nos compete, hace referencia a la facilidad en el uso de alguna de las TIC. Está relacionado a la interactividad, concretamente, a la relación entre el aparato tecnológico o comunicativo

y la persona. De cuya relación depende también el grado de aprendizaje, de conexión, de cercanía y uso de dicho artefacto.

Es importante comprender el contexto de estos niños para conocer adecuadamente cómo se da la apropiación del internet en sus vidas. Tomando en cuenta la teoría vygotskyana, “el desarrollo intelectual del individuo no puede comprenderse sin una referencia al mundo social en el cual el ser humano está inmerso” (Crovi Drueta, 2008, p.73-74). Tomaremos en cuenta al conjunto de procesos socio-culturales que intervienen en el uso, la socialización y la significación de las nuevas tecnologías en este grupo socio-cultural. Con esta base es que se introduce el término “apropiación”, definido por la RAE como el “formar un plano interior acerca de una situación social dada.”

Por su parte, Afanador Castañeda (2014) señala que “El empoderamiento de las TIC radica en que los usuarios proveen e intercambien información, recursos y posibilidades de comunicación e interacción, para la consolidación de una sociedad web (actualmente 2.0)”.

Alfabetización digital-

Cada vez sigue tomando mayor importancia el concepto de alfabetización digital (digital literacy), o antes más usado: “Educación en medios” o “alfabetización informativa”. Afirma Pérez Tornero (2008):

Tarde o temprano, vamos a reconocer todos que, le demos el nombre que le demos, estamos ante un mismo fenómeno: el conjunto de capacidades y competencias -intelectuales y prácticas- relacionadas con los medios de información y comunicación y sus lenguajes. Queda, por tanto, fuera de toda duda que consolidar y promover estas capacidades y competencias constituye uno de los grandes objetivos de la educación y la cultura actual, máxime en un modo de vida, como el nuestro, en el que la información y la comunicación juegan un papel cada vez más decisivo. Sería, por tanto, urgente que la multiplicidad de términos -y, por tanto, de tradiciones disciplinarias- diera paso a un esfuerzo de integración y convergencia y nos permitiera, así, no alejarnos de ese objetivo clave que es potenciar las capacidades de los ciudadanos en un mundo mediático.

El uso diario de los juegos de video o del Internet en general, por parte de los niños, implica toda una serie de procesos informales de aprendizaje, en los que los participantes son simultáneamente profesores y alumnos. “Los niños aprenden a utilizar los medios a través de ensayo y error: por medio de la exploración, la experimentación y el juego; además, la colaboración con otros, tanto en el plano personal como de forma virtual, es elemento esencial del proceso” (Buckingham, 2005, p.267-292)

A los niños, jugar uno de los programas de videojuegos, les exige una extensa serie de procesos cognitivos: recordar, poner a prueba hipótesis, predecir y planificar estrategias. Los jugadores, en su mayoría, concuerdan en que los mejores juegos son aquellos que presentan los máximos retos cognitivos, y que precisamente no admiten que a los participantes se les de un papel muy fácil.

Por otro lado, el participar en este tipo de juegos es también una actividad «multialfabetizada», ya que obliga a interpretar complejos entornos visuales tridimensionales, a leer numerosos textos tanto en la pantalla como fuera de ella (como las revistas dedicadas a los juegos) y a procesar información auditiva.

Es por ello que en este mundo virtual, el éxito se obtiene principalmente a través de una disciplinada y comprometida adquisición de habilidades y conocimientos.

“Así también, la participación en los chats, requiere habilidades muy específicas de lenguaje y comunicación interpersonal. Los niños deben aprender las reglas y etiquetas de la comunicación on-line, y cambiar rápidamente de un género o registro lingüístico a otro” (Buckingham, 2005, p.267-292). Aquí, una vez más, gran parte del aprendizaje se lleva a cabo sin que exista una enseñanza explícita: implica exploración activa, «aprendizaje por la práctica». Sobre todo, es un aprendizaje profundamente social.

Los niños y adolescentes que han crecido teniendo acceso a la tecnología, tienen la ventaja de tener una mayor confianza frente a las TIC, una mayor familiarización, y por lo tanto en su uso práctico, una mayor facilidad. Sin embargo, todavía les queda mucho por aprender; ya que a esta confianza y estas habilidades, se les debe sumar una seguridad más de fondo, en cuanto a los contenidos. En este sentido, apelamos a Buckingham para definir la «alfabetización digital».

“Las habilidades que necesitan los niños en relación con los medios digitales no abarcan exclusivamente aquellas que tienen que ver con la recuperación de información. No basta con que les demos unas cuantas lecciones sobre cómo deben utilizar los procesadores de textos o los buscadores de información. Como sucede con la letra impresa, los niños también han de ser capaces de evaluar y utilizar críticamente la información si queremos que la transformen en conocimiento. Es más, la alfabetización digital no se reduce a la cuestión de proteger a los niños de los peligros de los medios digitales. Como sucediera con los medios más antiguos, los niños necesitan sentirse autorizados para tomar decisiones informadas en nombre propio, para auto protegerse y auto regularse. Y de la misma manera que la alfabetización clásica implica aprender a escribir y a leer, la alfabetización digital ha de implicar la producción creativa en los nuevos medios y, a la vez, el consumo crítico de los mismos” (Buckingham, 2005, p.267).

Hoy, vivimos en un mundo en que, como menciona Pérez Rodríguez (2004) la comunicación se ha vuelto un crisol de nuevos lenguajes. Los cuales se han convertido en poderosas industrias de persuasión y difu-

sión de conocimiento, como lo fueron, anteriormente, los textos que empezaron a difundirse tras la invención de la imprenta. Si en ese momento se vio la necesidad y se asumió la gran tarea de alfabetizar en el lenguaje escrito para la extensión de los conocimientos atesorados en los primeros libros, cómo no asumir en nuestros días una segunda alfabetización que permita reconocer y utilizar de forma precisa los lenguajes en los que se difunde y transmite el sentido y las visiones del mundo actuales.

Perez Rodriguez (2004) nos dice que los niños y jóvenes nacen en una cada vez mayor revolución cultural y tecnológica que contextualizará de manera distinta sus hábitos ante la vida, haciéndolos percibirla desde una óptica de unidad y simultaneidad inéditas. Con nuevas formas de sentir, de pensar, de actuar, nuevos intereses, valores, hábitos, etc., todo ello supone un gran reto para la educación, ya que esta debe ser capaz de integrar las nuevas vías para procesar la información y generar conocimientos, es decir, seleccionar y combinar la información y producir el conocimiento.

El acompañamiento a los niños en el uso de Internet-

Esta alfabetización digital incluye también a los padres de los niños, los cuales tienen el rol principal en la formación de sus hijos. García-Piña (2008) en su estudio hace énfasis en los riesgos del empleo inadecuado del internet, y sobre todo lo que la falta de vigilancia de los padres puede generar en el niño.

Afirma que los padres solo podrán proteger a sus hijos si conocen de los riesgos relacionados con el uso del internet y que ellos deben involucrarse en las actividades en línea de sus hijos. En su estudio, menciona ciertas pautas fundamentales como estrategias de seguridad para los padres:

Los padres deben empezar a familiarizarse con el uso de Internet. Deben enseñar a los niños (as), desde pequeños a navegar con un adulto y hacer del internet una actividad familiar. Deben crear una lista de reglas domésticas para el uso de Internet que incluya sitios a los que se les permita acceder y tiempo estipulado para su uso. Si el niño va a usar un café Internet, también es necesaria la supervisión. (García-Piña, 2008, p.276).

En el estudio de Livingstone, Mascheroni y Staksrud (2015) con respecto a los riesgos y oportunidades del uso del internet en niños en Europa, se menciona que una mediación activa de los padres se asocia con un nivel más bajo de riesgo o daño en el niño, como también se asocia a que los niños disfrutaran más las oportunidades en línea y desarrollan mejor sus competencias digitales. Este estudio encontró que mientras los padres están más familiarizados con el internet, mayores serán sus habilidades para mediar en el uso de internet de los hijos, y al mismo tiempo los niños desarrollan mejor sus habilidades en el uso del internet.

Vemos estos riesgos que trae el internet en la vida de los niños y jóvenes en diversos estudios realizados en España como el de Antonio García (2011), sobre una perspectiva sobre los riesgos y usos del internet en la adolescencia; o el de Javier Fernández-Montalvo y otros (2015), sobre hábitos de uso y conductas de riesgo en Internet en la pe-adolescencia.

Fernandez Montalvo (2015) menciona que:

1 de cada 10 se relaciona a través de la red con amigos virtuales que no conocen. Este comportamiento destaca especialmente en el caso de los chicos, con un porcentaje significativamente superior al de las chicas en cuanto a contactos con desconocidos. Además, en algunos casos (el 5,6% de la muestra) han llegado incluso a quedar físicamente con desconocidos. Afortunadamente la amplia mayoría de la muestra estudiada no desarrolla estos comportamientos. Sin embargo, los casos encontrados justifican la necesidad de implementar medidas preventivas en estas edades. Resultados similares se han encontrado en otros estudios (Brenner, 1997; García-del-Castillo & al., 2008; Jackson & al., 2006; Jiménez & al., 2012), pero resulta especialmente novedoso detectarlos en la franja de edad tan temprana utilizada en nuestro trabajo.

Algunos estudios llevados a cabo por las ONG's españolas Protégeles (2002) y Foro Generaciones Interactivas (Bringué & Sádaba, 2011), han puesto de manifiesto algunos datos preocupantes sobre el uso de Internet por parte de los menores, ya que muestran que un 30% de los menores que habitualmente utilizan Internet ha facilitado su número de teléfono en alguna ocasión, un 14% ha concertado alguna cita con un desconocido y un 44% de los menores se ha sentido acosado sexualmente (Melamud & al., 2009).

Es por ello que se considera fundamental el acompañamiento de los adultos en el uso del internet de los niños. Estamos en un contexto, que Doelker (2005) ha llamado "realidad medial". Para desenvolverse adecuadamente en esta realidad es necesario el uso de ciertos de-codificadores que, como menciona Pérez Rodríguez (2004) no se adquieren por el simple uso y abuso de los medios, sino que necesitan de una reflexión crítica y de un aprendizaje frente a ellos.

Gardner y Davis (2014) afirman que: "las tecnologías digitales han reconfigurado significativamente la identidad, la intimidad y la imaginación durante las últimas décadas" (p.438). Sin embargo, también hay muchas personas que lo ven más como un peligro o una amenaza, y que perder el control sobre las tecnologías puede traer efectos perjudiciales o dañinos para la persona y el mundo. Desde este ángulo existen críticas muy válidas, como la de Pérez Rodríguez (2004) que considera que a raíz de esto se da la aparición de una cultura sin fundamentación moral, la pérdida de la importancia de las relaciones sociales, o la pérdida de importancia de procesos mentales que han constituido la esencia de nuestra civilización. Y

existen también posiciones intermedias, que nos hablan de la tecnología con sus múltiples ventajas y lo necesario que es para el hombre, y al mismo tiempo de sus efectos peligrosos y los riesgos que trae. Como es el caso de Nicholas Carr, que en su libro “The Shallows: What the Internet is Doing to our Brains”(2010) (“Superficiales: que está haciendo el internet con nuestra mentes”) plantea los efectos perjudiciales que el abuso de las tecnologías puede tener en nuestro cerebro, como por ejemplo en la capacidad de concentración, la memoria y procesamiento de la información, apoyándose en la teoría de McLuhan de cómo el medio que usamos a lo largo del tiempo nos influye y termina moldeándonos como individuos.

Con respecto a este punto, quisiera resaltar que al referirnos a estos avances y cambios, no sólo hablamos de tecnología, sino también de todos los cambios que se generan en la cultura. Utilizando el término de Piscitelli (2008): “*la digitalización de la cultura*”, el cual no se refiere únicamente al tecnologizar o digitalizar lo que ya existe, sino, como afirma Henry Jenkins (2006): a la convergencia cultural. Esta convergencia cultural no se basa en una revolución únicamente tecnológica, sino, como menciona Piscitelli (2008), en un cambio cultural que se basa en la participación de los usuarios en una dinámica social.

Esto tampoco puede estar ajeno a la educación formal, que es donde los niños pasan la mayor parte del día, recibiendo información y una formación adecuada para su futuro. Es por ello, que la educación no puede estar ajena a las potencialidades de estos lenguajes. Más bien, debe asumir una postura clara en la que encuentre el equilibrio con las nuevas tecnologías y pueda aprovechar las grandes ventajas que estas ofrece; ya que es el medio para la interacción, información y la educación.

Buckingham (2005) menciona los nuevos retos y desafíos que se nos presentan en la actualidad con respecto a la educación en las TIC. Por un lado, la tecnología permite a los estudiantes tener de manera más accesible la producción mediática. Sin embargo, por otro lado, estas tecnologías a menudo son vistas como un simple instrumento neutro, y se cae en el error de un instrumentalismo educativo. Es así, que no solamente es necesario aprovechar las ventajas que nos ofrece la tecnología digital, utilizándolas como prácticas y cómodas herramientas, sino que requiere, y exige, especialmente de parte de los educadores, una formación para su uso, comprendiendo de manera más honda, sus beneficios y grandes horizontes, como también sus peligros y grandes desafíos.

El aprendizaje digital se vuelve, en el mundo de hoy, fundamental. Los niños, recibiendo una formación para los medios, pueden aprovechar mejor lo que estos ofrecen. El estudio de Livingstone, Mascheroni y Staksrud (2015), encontró que mientras los padres están más familiarizados con el internet, mayor es su capacidad de mediar y acompañar a sus hijos en el uso del internet, y sus niños tienen mayores herramientas y habilidades en el uso del internet.

Aprendiendo a usar plataformas de e-learning, softwares de educación y otros métodos y servicios de aprendizaje que ofrece el internet, se les abre a estos niños nuevas oportunidades para aprender y desarrollarse, que no encuentran con facilidad en su realidad. Es por ello que los padres y las instituciones educativas tienen un rol fundamental para que el niño conozca y aprenda estas herramientas para sumarse a los cambios y nuevas plataformas y así explorar las oportunidades que se les ofrece.

Esta tecnología que avanza a paso acelerado, y las comunicaciones que están cada vez al alcance de más personas, ha llegado también hasta muchos rincones de nuestro país¹. Donde, a mayor o menor grado, se van volviendo una parte de la vida cotidiana de las personas, y su influencia va llegando a personas de diversos grupos y edades, con una repercusión particular en la población infantil, en la cual se enfoca este trabajo.

La Cultura Digital-

Ferrés (2000), precursor de la preocupación por la cultura digital, refiriéndose a la influencia que las pantallas tienen en el desarrollo cognitivo, cultural, social del niño, menciona conceptos como la primacía de los sentidos y de cómo esto afecta en la activación de una mente reflexiva, ya que se encuentra satisfacción no solo en el significado, sino también y principalmente en el significante. Menciona también la sobre estimulación sensorial, que no permite la activación de un pensamiento crítico. Esto lo vemos, por ejemplo, en el movimiento, que es uno de los grandes estímulos para captar al consumidor/usuario y para mantenerlo en una constante gratificación. Hablamos del movimiento dentro del encuadre, como también los movimientos de las cámaras, los cortes y cambios de planos en el montaje. Esto lo vemos en los videos que podemos encontrar en plataformas como YouTube, en la agilidad de las películas, en los videojuegos y otros.

Otra característica, mencionada por Ferrés (2000,) es el realce de las emociones, en que explica cómo la emoción que brinda la cultura de la palabra debe pagar un peaje, que es el pasar por el intelecto, o en la cultura escrita, en que la emoción está en el significado, es decir hay que comprender para emocionarse. En cambio en la cultura audiovisual, como también en la cultura digital, este “peaje” muchas veces no existe, ya que, como hemos dicho, el significante se vuelve igual de gratificante que el significado, ya que las emociones derivan también de él, en cuanto a la música, el sonido, la misma imagen, el cambio de planos, los movimientos de las cámaras, los colores y formas, etc. Esto trae consecuencias, particularmente en los niños, ya que la infancia es una etapa en que desarrollan su manera de pensar, de ver y aproximarse al mundo. Así, el niño crece con esta avidez sensorial, buscando el gusto y la gratificación en cada cosa, lo que en Estados Unidos se denomina como ‘emotions-seekers’, es decir buscadores de

¹Considerando la población total del Perú urbano entre los 8 y los 70 años: 19, 033, 000, El 59.9% (11, 412, 000) son considerados internautas según investigación de Ipsos Marketing (2014). Encuesta: Perfil del usuario en redes sociales.

emociones; y podrá tener muchas dificultades, e incluso un rechazo, ante todo lo que le implique una exigencia mayor o algún tipo de sacrificio.

Por otro lado, las personas que han crecido en un ambiente donde se da esta hiper-estimulación sensorial demuestran tener una habilidad más desarrollada para percibir mejor estímulos visuales muy breves y rítmicos, y establecer relaciones más rápidamente entre planos que vienen uno luego del otro, de manera inmediata.

Esta cultura representa así, un nuevo modo de pensar el mundo. Ya no de manera lineal, sino simultánea; no racional, sino más intuitiva. Antes se tenía una percepción del tiempo lineal, puntual, con un orden, ya que iba una cosa tras otra, en cambio, ahora se tiene una percepción del tiempo polifónico y la capacidad de desarrollar actividades simultáneas, de hacer varias cosas a la vez.

Vemos este fenómeno claramente en las nuevas tecnologías, que ofrece principalmente el internet, en herramientas como en los videos de Youtube, Vimeo, en Facebook, Twitter, etc., también lo vemos en la manera en que se usa este medio, es decir los links y la cantidad de ventanas que se tienen abiertas al mismo tiempo. Una persona, gracias al internet, puede estar chateando con muchas personas a la vez, viendo videos, navegando por alguna página web, subiendo fotos a algún programa o red social, etc. Y todo al mismo tiempo. Este comportamiento, como hemos mencionado, influye en la manera de pensar y la manera de ver la realidad. Como cada cosa, esto tiene riesgos y ventajas. Como se ha mencionado, esto desarrolla en la persona la capacidad de hacer varias cosas a la vez; sin embargo también genera una percepción fragmentaria de la realidad, es decir, un pensamiento más fragmentado, y por lo tanto también en el actuar, hablar, sentir, etc.

Maggie Jackson, en su libro *"Distracted: The Erosion of Attention and the Coming of the Dark Age"*, alerta sobre esto, afirmando que vivimos en una cultura institucionalizada de la interrupción (Jackson, 2008). En una entrevista Maggie Jackson señala que "Nuestra sociedad actual está llena de maravillosas distracciones -disponemos de tanto escatimo portátil y de tanta fantasía mediatizada-, pero esto es sólo una parte. La otra es la interrupción: la multitarea, la fragmentación del pensamiento y del tiempo. Vivimos de manera altamente fragmentada" (2009).

Otro punto en relación a esto, como menciona Ferrés (2000), es la búsqueda de placer como motor de nuestras acciones. Esto se aplica claramente a la cultura digital, que invita de distintas maneras a una búsqueda constante de placer. La variedad de medios digitales tienen de fondo, a mayor o menor grado, el entretener al consumidor dándole lo que le gusta. Esto no necesariamente es algo negativo, sin embargo, el buscar constantemente el placer en cada cosa sí puede tener efectos negativos en la persona.

Las Redes Sociales -

Internet se fortaleció con la aparición de la web 2.0, que significó una gran evolución en cuanto a la manera en que los usuarios se relacionan con internet, y en internet (P. Olivares Garcia, 2010). Aquí, los usuarios, se convierten en el centro del sistema, ellos mismos crean sus propios contenidos y los comparten, cuelgan sus fotos, archivos, videos, se expresan y opinan, lo cual se vuelve el punto esencial de la comunicación por Internet. Las redes sociales se han transformado en la nueva plataforma de comunicación e interacción social, por medio de las cuales los usuarios tienen una participación directa y activa.

Los más populares: Facebook, Google, Youtube -

Se están produciendo cambios fundamentales en las formas en que los usuarios se acercan a la web. Esto tiene que ver con nuevas plataformas y desarrollos tecnológicos, pero sobre todo se debe a las novedosas formas de uso que están llevando a cabo los propios navegantes. Nos centraremos en las tres plataformas que son las más usadas por la población de este estudio.

- Facebook

El fenómeno del Facebook en las redes sociales está abierto para cualquier persona que cuente con un correo electrónico y se inscriba en esta página poniendo todos sus datos. El crecimiento, desde sus inicios hasta hoy, se ha dado de manera impresionante. El propio creador afirma en su blog de Facebook, que si este fuera un país, estaría entre los cinco más poblados del mundo, por delante de Japón, Rusia y Brasil.

Incluso, existen frases como: “si no estás en una red social, no existes”, o también, más específicamente, “si no estás en Facebook, no existes”. Esto nos habla de la importancia en el ámbito social que han tomado las redes sociales, y en especial el Facebook. Según G. Salcedo (2010) esta red es usada por el 37% de los internautas latinoamericanos y sube a un 50% de ellos, si se cuenta solo a países de habla hispana (Tendencias Digitales, 2009). En Perú, hay 1.428.320 usuarios de Facebook, lo que representa el 18% de las personas que usan internet en el país. Sin embargo, en la página web: www.checkfacebook.com, se dice que en Perú existen 7.429.140 de usuarios.

Aquí, nos surgen varios cuestionamientos como: ¿Qué es lo que comparten? Desde imágenes, archivos, información, experiencias, sentimientos, ideas, pensamientos, etc. y en particular ¿qué es lo que induce a participar en esta red a *los niños de 8 a 10 años?*

Es una plataforma amigable, fácil de usar, y la cual permite encontrar nuevos amigos. Esto se logra de la manera más sencilla de toda la historia de las relaciones humanas: con tan sólo un `click`. Le damos el click al nuevo “amigo”, y automáticamente pasa a estar en nuestra lista de amigos. Vemos los detalles de

la vida de cada “amigo”, podemos ver videos, comentarios, sus opiniones, sus pensamientos, sentimientos, etc. Se pueden ver fotos actuales, de su familia, sus mascotas, fotos de lo que hizo el fin de semana, etc. Y así, estamos al tanto, de lo que cada uno de nuestros amigos hace, dice y vive.

Un fuerte gancho que tiene el Facebook con los niños son los juegos que ofrece. Otro valor importante para ellos es el poder hablar con familiares que están alejados geográficamente, como también el hablar a través del chat de Facebook (messenger) con los compañeros de colegio o amigos de otros colegios.

Mark Zuckerberg, en diversas entrevistas, hace referencia al Facebook como una herramienta para ayudar a educar a los niños sobre el uso del internet.

La pediatra Gwenn O’Keeffe, experta en medios digitales y acompañamiento a padres, dice en su página web de recursos en línea para padres (Practical Health & Digital Information for Today’s Families) que es correcto pensar en la educación de los niños pequeños en internet, ya que el uso de la web es cada vez más importante en la vida de cada persona, y afirma que enseñar a los niños cómo navegar seguros en línea a una edad temprana puede darles una ventaja. (Artículo Mayo, 2011. <http://www.pediatricsnow.com/about/>).

Por otro lado, Amanda Lenhart (2011), investigadora especialista del Pew Internet & American Life Project, afirma que Facebook no sería el mejor lugar para que los niños aprendan sobre la comunicación en línea, ya que puede llevar al ciber-bullying u otros tipos de abusos. El estudio de Consumer Reports (Encuesta del estado de la red, 2010) mostró que, de los 20 millones de usuarios menores de edad que usaron Facebook en ese año, más de 7,5 millones tenían menos de 13 años. Y de este grupo, más de 5 millones de niños que utilizan activamente el Facebook eran menores de 10 años.

El Facebook tiene ciertas condiciones de uso, una de ellas es el ser mayor de 13 años de edad. Sin embargo, a pesar de los requerimientos para los usuarios, muchos menores lo están utilizando. En esta misma encuesta, un resultado aún más inquietante es que la mayoría de los padres de niños de 10 años y menos no les preocupaba mucho que sus hijos usaran esta red social.

La doctora O’Keeffe menciona, en su web, que hay otras alternativas de red social para niños, como Togetherville, la cual fue creada específicamente para los niños. La inscripción a esta red funciona a través de las cuentas de los padres, y ofrece un ambiente seguro para que interactúen entre niños, a través de aplicaciones diseñadas apropiadamente para su edad.

- Google

La Compañía Google es otro gran favorito por los niños, por la facilidad del buscador que les permite acceder a la información y conocimiento.

Un estudio sobre los hábitos de búsqueda online de adolescentes (How teens do research in digital world, Nov. 2012), de Purcell, K., Rainie L., Heaps A., Buchanan, J., Friedrich L., Jacklin, A., Chen C. y Zickuhr K., mostró que la influencia con respecto a los hábitos de búsqueda en la web son principalmente positivos, pero también tienen desventajas. Los estudiantes tienen acceso a gran cantidad de información sobre diversos temas de su interés, pueden aprovechar el material educativo disponible en formatos multimedia, y muchos van volviéndose buscadores cada vez más autosuficientes. A esto, se antepone, algunas desventajas como la dependencia que generan los motores de búsqueda, la dificultad para juzgar la calidad de la información que se recibe, las mayores distracciones que se encuentran, entre otros.

Los estudiantes, y cada vez más las personas en general, se apoyan básicamente en los motores de búsqueda para dirigir su investigación o lo que quieran averiguar, dejando de lado otros medios de acceso a la información como bases de datos digitales, las plataformas de organizaciones de prestigio, libros impresos, u otras referencias.

En el estudio realizado a los niños del colegio Puruchuco hemos constatado estos resultados. Lo más resaltante es que los niños utilizan la página de inicio de Google para cualquier acción que vayan a realizar en internet. Ya sea para buscar un video en Youtube, entrar al Facebook, buscar información para alguna tarea, etc. La segunda opción de búsqueda es Youtube.

- Youtube

Como nos dice Laura Siri, en su artículo “Un análisis de Youtube como artefacto sociotécnico” (2008):

YouTube representa la clase de medio descrito por Yochai Benkler en *The Wealth of Networks* (2006), en el cual coexisten contenidos comerciales, con amateurs, gubernamentales, empresariales, sin fines de lucro, educativos, activistas y sensacionalistas. Y, a diferencia de lo que cabe esperar de un canal de televisión tradicional que, en general, tiene una determinada línea editorial y la sigue, YouTube potencialmente es una arena de conflicto y renegociación entre diferentes formas de poder, traducidas no solamente en lo que la empresa propietaria, Google, considera apropiado mantener publicado, sino también en lo que impulsan usuarios con diversas aficiones e intereses, y lo que tienen que decir al respecto grupos de poder que detentan o dicen detentar derechos de autor eventualmente vulnerados (p. 2).

Esta plataforma ha tenido gran éxito debido a la enorme cantidad de producción audiovisual y la información disponible junto a cada video, es decir la posibilidad de hacer comentarios, de dar un resumen sobre el contenido, de calificarlo, de poner subtítulos, agregarlo a lista de favoritos, denunciarlo, etc. También el tener al costado una lista de videos relacionados al que se está viendo, es un gancho para los usuarios.

En este estudio se pudo constatar que Youtube es para estos niños una plataforma fascinante, ya que acceden a sus temas de interés en material audiovisual; lo usan como televisor, es decir, para ver sus programas favoritos, novelas, series, películas, canciones, etc; buscan sus videojuegos favoritos para ver estrategias de juego, como pasar de nivel, perfeccionar sus técnicas o simplemente ver el juego completo. Es también una herramienta muy usada para realizar sus tareas o trabajos de investigación, al poner el tema de interés y buscar videos relacionados. Así, debido a la vasta cantidad de material audiovisual disponible esta plataforma es otro gran favorito de los niños.

Los Videojuegos-

Los juegos electrónicos se han constituido en la presente década en una actividad lúdica que ha calado en todos los sectores sociales. El primer juego informático que incorporaba una pantalla de rayos catódicos fue inventado en 1962, por el estudiante Nolan Bushnell, un ingeniero norteamericano de 27 años, que creó un videojuego de uso sencillo y fácil de fabricar, al que bautizó Pong. Para comercializar su juego fundó Atari (Levis, 1997).

La industria de los videojuegos ha crecido y sigue creciendo y expandiéndose en el presente, incluso compitiendo con la industria del cine en los Estados Unidos (Hua Qin, Pei-Luen, Rau & Salvendy, 2009).

Thomas Malone (1987), a través de sus investigaciones sobre este rubro, nos indica que los factores más resaltantes atribuidos a los videojuegos son: la existencia de una meta que debe alcanzarse (calidad común de todos los videojuegos), las imágenes visuales en movimiento, el recuento automático de puntos, la velocidad, el azar. Y señala también que el hecho de que existan niveles, por los que el jugador debe ir pasando y ascendiendo, hace que se mantenga el interés por un período de tiempo más prolongado. Proporciona a los jugadores una combinación de competencia, el tener un desafío que realizar, el dominar un sistema, la curiosidad por el relato y el espectáculo. Sumado a esto, es muy cierto también que los videojuegos son una forma de entretenimiento, y una fuente de estimulación, lo cual permite a la persona, en este caso al niño, combatir su aburrimiento y también un escape temporal a sus problemas cotidianos.

Desde los inicios, los videojuegos han estado íntimamente asociados con la violencia. Los temas más populares y más vendidos, son efectivamente los más violentos, que implican peleas de todo tipo, guerras, matanzas, además de utilizar diversas armas y herramientas para ello.

Los temas violentos son muy frecuentes en los VJ, sean en forma fantástica con monstruos, extraterrestres, alienígenas y otros tipos de animales, o en forma humana, basados en guerra, peleas callejeras y otros tipos de combates. (Etxeberría, 2001, p. 15)

Como menciona Exteberría (2001) los videojuegos pueden llegar a tener una influencia negativa en el comportamiento de los niños, ya que muchas veces fomentan el racismo, sexismo, y la violencia. Sin embargo, los estudios no demuestran que la violencia de los juegos lleve directamente a comportamientos agresivos en sus jugadores.

Es necesario reflexionar en torno a la importancia de que niños de ocho, nueve o diez años se involucren en esta experiencia de compenetración con el juego y sus personajes. Que se involucren en juegos violentos, de batalla, cuyo único objetivo es la derrota total y la eliminación física del enemigo. ¿A quién le preocupa que la recompensa por ganar sea la posibilidad de decapitar al rival vencido?, ¿Qué importancia tiene que un niño dispare indiscriminadamente contra todos los personajes que se pongan en su camino?, ¿Son estas las situaciones que enfrentan en su vida cotidiana?, ¿Es para esto que los niños deben estar preparados?

El videojuego es un juego, pero incorpora una serie de mecanismos que lo diferencian de otros y lo hacen más complejo (Álvarez, 2013). Los videojuegos dan a la persona la posibilidad de elegir que personaje quiere ser, a veces incluso elegir la ropa o atuendo, las voces, etc. Como menciona Klimmt (2003) muchos videojuegos incluyen elementos narrativos complejos que asignan un rol específico a los jugadores. La manera en que los jugadores se desenvuelven en ese rol va dando forma al curso del juego, lo cual hace evidente como no son simple observadores del medio sino participantes activos. Como mencionan en su investigación Klimmt, Hefner, Vorderer (2009), sobre la identificación y autopercepción de la experiencia de los videojuegos, se puede decir que existe un vínculo estrecho entre el concepto de identificación con los personajes virtuales y la auto-percepción social y psicológica de los jugadores, lo cual deriva en el concepto cognitivo y afectivo de 'mirror video games players' al interactuar en las diferentes situaciones del juego.

Ramos y Torres (2008) afirman que la presencia de la violencia no necesariamente se deba cerrar a cualquier manifestación en los contenidos recibidos en internet ya sea en las redes, videojuegos, u otros, por los niños. Ellos consideran que los cuentos infantiles, fábulas, dibujos animados, tienen una dosis de violencia, pero no todas tienen consecuencias negativas. Es interesante esta postura, ya que el niño, al ver esto, aprende también que existe el mal, que las personas a veces obran mal, se equivocan, etc., y también aprenden que en la vida hay sufrimiento, que a las personas les suceden cosas que les causan dolor, tristeza. Y ante esto, el niño puede aprender que los actos tienen consecuencias, que las malas opciones que tomamos en la vida nos llevan generalmente a consecuencias negativas, y viceversa.

Muchas investigaciones relacionan las actitudes violentas y la pérdida de valores éticos/morales de la sociedad con la fuerte influencia de los medios sobre las personas. Es por ello que una de las más grandes interrogantes, con respecto a la relación del niño con el internet, es si es que si este, a partir del uso que

le dan y las imágenes y contenido al que están expuestos, adquiere un conocimiento adecuado o no sobre su aproximación al mundo en el que vive, y su propia realidad, y de cómo comportarse en él.

El problema reside en el uso positivo o negativo que los niños hacen de aquello que reciben, y de las horas que dedican a este. Menciona García Galera (2000) que son horas que restan a otras actividades que ayuden quizás en mayor medida a su desarrollo social e intelectual.

Las TIC pueden ofrecer a estos niños grandes oportunidades para el aprendizaje, entretenimiento y desarrollo personal. Buckingham (2008) nos muestra claramente las nuevas oportunidades que ofrece el internet a los niños y jóvenes. También enfatiza en la protección y cuidado necesario para no exponer a los niños a material inapropiado y de situaciones en las que se pueda dar un maltrato o explotación.

El Asentamiento Humano ‘Tupac Amaru’-

Si bien la pobreza² en el Perú se ha ido reduciendo en los últimos años³, aún sigue siendo uno de los más grandes desafíos de nuestra realidad⁴. Refiriéndome aquí a la pobreza material y moral, es decir, niños sin las necesidades básicas de alimentación y salud atendidas, y también niños que viven en una situación de agresión, abandono y riesgo moral constante⁵.

Esta es una realidad difícil y muy dura, que muchos niños de nuestro país enfrentan día a día. Les toca dejar su niñez a un lado, para asumir tareas de adultos, como salir a trabajar, apoyar a sus padres o encargarse de sus hermanitos. Son niños que no tienen la atención necesaria, y muchos pasan la mayor parte del tiempo en la calle⁶, esto hace que en la mayoría de los casos no tengan límites o restricciones para

² De acuerdo con el Informe Técnico “Evolución de la Pobreza Monetaria 2009-2013,” se considera que una persona vive en pobreza cuando sus gastos no logran cubrir el costo de una canasta básica de consumo, la misma que está compuesta por alimentos, vestido, transporte, educación, salud, entre otros. Esta medición, que corresponde a lo que se denomina pobreza monetaria o línea de pobreza, en nuestro país, al año 2013 afectó a 7 millones 284 mil personas, cifra inferior en 491 mil personas a las registradas en 2012.

http://www.iglesiacatolica.org.pe/compartir/compartir_material/texto-escolar-compartir-2015.pdf

³ “En el año 2012, el 25,8% de la población total del país, que equivale en cifras absolutas a 7 millones 775 mil habitantes, se encontraban en situación de pobreza, es decir, uno de cada cuatro peruanos tenían un nivel de gasto inferior al costo de la canasta básica de consumo compuesto por alimentos y no alimentos.

Comparado con el nivel obtenido en el año 2011, la incidencia de la pobreza disminuyó en 2,0 puntos porcentuales; es decir, una reducción del número de pobres de 509 mil personas.”

INEI. (Octubre, 2013). Perú: Perfil de la pobreza por dominios geográficos, 2004-2012. Recuperado de: https://www.inei.gob.pe/media/MenuRecursivo/publicaciones_digitales/Est/Lib1106/index.html

Peru21 (23 Abril, 2016). Más de 2 millones de peruanos dejaron de ser pobres en los últimos 5 años. Recuperado de: <http://peru21.pe/economia/inei-mas-2-millones-peruanos-dejaron-pobres-ultimos-cinco-anos-2244592> (Fuente: INEI).

⁴ “A junio del 2015, el Perú tenía 31 millones 151 mil 643 habitantes, el número total de personas pobres supera los 6 millones.

El Comercio. (22, Abril, 2016). Perú: Medición de la pobreza monetaria. Recuperado de: <http://elcomercio.pe/visor/1896157/1366500-pobreza-cayo-6-mlls-peruanos-vive-menos-s315-noticia> (Fuente: INEI).

⁵ “En el Perú hay 1 millón 659 mil niños y adolescentes que trabajan, casi la mitad en condiciones de explotación.

Según las cifras del INEI al 2011, de los siete millones de niños y adolescentes (entre 6 y 17 años) que existen en el país, 832 mil tienen entre 6 y 13 años, menos de la edad establecida para trabajar.”

Peru21. (Viernes 12, Junio, 2015). Día del Trabajo Infantil. Recuperado de: <http://peru21.pe/noticias-de-inei-3698> (Fuente: INEI).

⁶ La Organización Internacional del Trabajo (OIT) señala que, en el Perú hay un total de 110 mil niños trabajadores, de los cuales el 79% son mujeres, el 26% tiene entre 6 y 11 años y el 74% tiene entre 12 y 17 años.

muchas de las cosas que hacen, como sucede en el tema que nos compete en este trabajo: el papel de los medios de comunicación, específicamente el Internet.

Para los niños que viven en una situación de pobreza, material y moral, de sufrimiento, de abandono o maltratos, por lo tanto, muchas veces sin límites o normas, sin una educación escolar o en la familia, los medios de comunicación terminan siendo fundamentales en su crecimiento, ya que es ahí donde ellos aprenden gran parte de las cosas, lo cual incide en su desarrollo y crecimiento, en su manera de pensar y actuar, en su manera de relacionarse y aproximarse al mundo y la realidad.

Todos los medios de comunicación transmiten una serie de contenidos que afectan de manera directa o indirecta en sus receptores. Estos receptores, al ser niños, son más vulnerables, y muchas veces al no saber “leer” con una visión crítica estos signos, reciben un impacto mayor de estos en su vida personal y social. Esto es interesante, ya que esta investigación fue realizada en el Asentamiento Humano Tupac Amaru, en el distrito de Ate-Vitarte, una zona de bajos recursos de la ciudad de Lima, que ha ido transformándose a lo largo del tiempo.

Actualmente, Ate Vitarte, es un distrito residencial e industrial, ubicado en la zona central y este de la ciudad, el cual sigue creciendo en población y desarrollo comercial. La población a investigar pertenece a un nivel socioeconómico entre los sectores D y E. Es una realidad en la que aún se vive con muchas carencias, tanto económicas como morales.

Institución Educativa No. 1263 – Puruchuco-

El colegio Puruchuco fue fundado en el año 1991 con los grados de primaria, y luego al siguiente año, 1992, se comenzó con los grados de secundaria. Actualmente la primaria cuenta con 356 alumnos y 16 profesores, y la secundaria con 274 alumnos y 17 profesores, más dos auxiliares y tres de personal de servicio. Teniendo, el colegio, un total de 630 alumnos y dado el espacio reducido de la institución y las instalaciones, la escuela primaria funciona en un turno continuo en las mañanas, y la secundaria, en un turno continuo en las tardes. Sin embargo, el sistema educativo, el gobierno y administración del colegio funciona como una unidad, siendo director el profesor Rafael Fernández.

Dirección: TUPAC AMARU MZ U LOTE 1 ZONA I. Localidad: Tupac Amaru. Centro poblado: Vitarte. Distrito: Ate. Provincia: Lima. Departamento de Lima, Perú.

METODOLOGÍA

La investigación realizada ha sido no experimental y cualitativa, a través de la observación, entrevistas y grupos focales. El método y diseño es descriptivo, ya que se trató de conocer y comprender a mayor profundidad una realidad ya existente. Se ha trabajado en dos etapas: en el año 2013 y el 2016.

La observación permitió un primer conocimiento de la realidad, comenzando por una amplia perspectiva y a medida que avanza el estudio se fue centrando en acciones y características específicas.

Se eligió trabajar la metodología mediante grupos focales, ya que estos apuntan a un tipo de información más exploratoria y explicativa. Este método permite conocer las motivaciones, expectativas, percepciones, valoraciones, actitudes y sobretodo nos permite entrar en el por qué de dichas acciones o actitudes, lo cual aporta datos muy valiosos y relevantes para los cuestionamientos de esta investigación. Los grupos focales permitieron también identificar argumentos y contra argumentos que tienen los niños con respecto a este tema, contrarrestando los diversos enfoques, opiniones y perspectivas frente al uso de internet. A su vez también, la realización de entrevistas aportaron un gran valor al estudio, ya que permitieron constatar datos, contrarrestar opiniones de alumnos y padres y de alumnos y profesores, como también recoger información con respecto a nuestro público objetivo secundario, que son los padres de familia y los profesores de la escuela.

Las entrevistas fueron conversaciones sobre el tema de interés, que es el uso del internet en los niños, específicamente los grados en los que se basa la investigación. Se plantearon las preguntas según las interrogantes surgidas luego de haber realizado la observación y los grupos focales.

Muestra:

- a) Tres cabinas elegidas según su proximidad a la institución educativa y por ser las más frecuentadas por el público objetivo.
- b) Niños entre 8 y 10 años de la institución educativa Puruchuco (alumnos entre 3° y 4° grado de primaria). En el 2013 la muestra fue de 37 niños y niñas y en el 2016 se contó con 86 niños y niñas.
- c) Se realizó en total 16 entrevistas breves a padres o tutores.
- d) Se realizó en total 8 entrevistas a docentes del colegio, según se encontró conveniente para la investigación.

Técnicas o instrumentos:

- Observación

Se comenzó el trabajo de campo con las observaciones en las cabinas de internet más frecuentadas por el público objetivo, con la finalidad de conocer qué hacen los niños en las cabinas, qué uso le dan al internet, cómo lo manejan, cuánto tiempo pasan ahí, y si es que van solos, entre amigos, o acompañados por algún mayor. Tanto en el 2013 como en el 2016, se realizó la observación principalmente los días sábados y domingos (en las mañanas y en las tardes), por dos meses consecutivos. En el primer mes se realizó una observación no participativa. Simplemente, ya sea fuera o dentro de las cabinas, se observó el flujo de niños que entraban, salían, aproximadamente cuánto tiempo se quedaban y un primer conocimiento de qué es lo que hacen en las computadoras. Esto permitió ir delimitando cuáles son las cabinas a las que acude más el público objetivo de este estudio y cuáles son los días y horarios en que van con mayor frecuencia. Durante el segundo mes de observación en cabinas, se eligieron tres cabinas principales, las más frecuentadas por los niños, para realizar la observación participativa. Esto consistió en interactuar con los niños y los dueños de las cabinas, lo cual permitió tener un conocimiento más claro y más profundo sobre los usos que le dan al internet.

La observación en el colegio consistió en asistir a las clases en general, para observar el uso de las TIC y la clase de computación (año 2013) o al aula de innovación (año 2016), como también en los recreos, para observar la recreación, los juegos y la interacción entre los pares.

- Grupos focales

Se realizaron grupos focales separando a niños y niñas, lo cual permitía que el grupo fluyera con mayor facilidad, ya que, a partir de la observación, se pudo establecer que había marcadas diferencias en cuanto a sus gustos y preferencias, así como también en los juegos y las relaciones de amistad.

En el año 2013 se realizaron cinco grupos focales, abarcando un total de 37 niños y niñas. Todos se llevaron a cabo en el colegio, a la hora de salida. Se realizó uno mixto, mezclando ambos grados y niños y niñas. Luego se realizaron dos por cada grado, es decir uno de niños y uno de niñas, en 3er grado y en 4to grado de primaria, respectivamente.

En el año 2016 se realizaron nueve grupos focales, abarcando un total de 86 niños y niñas. Todos se llevaron a cabo en el colegio, durante horario escolar. Se realizaron dos por cada sección (A y B) de cada grado (3ero y 4to), uno de niños y otro de niñas. (Para la sección de 3A se tuvo que hacer grupos focales con los niños, dividiéndolos en dos grupos, por una cuestión de organización del colegio.) (ver anexos)

- Entrevistas:

Se realizaron entrevistas a padres (o tutores) y profesores de los niños, para confrontar la información recogida, y tener la opinión y perspectiva de las personas adultas que están más cerca a estos niños.

En el año 2013 se entrevistó a seis madres de los niños y tres profesores (tutora, profesor de cómputo y director). El año 2016 se entrevistó a diez madres de los niños y cinco profesores (tres tutores, director, y profesor de innovación).

2013

Objetivos	Unidad de análisis	Herramienta	Muestra	Indicadores
Conocer el uso del internet en los niños entre 8 y 10 años del colegio estatal Puruchuco	Niños	Observación	3er y 4to Grado de primaria del colegio Puruchuco. Niños entre 8 y 10 años en las cabinas de internet de la zona.	Programas Tiempo Acompañamiento
		Grupos focales	Total: 37 Niños 5 grupos focales 3er y 4to Grado de primaria del colegio Puruchuco.	Tiempo Frecuencia Lugar Programas
			Niños: 19	
		Niñas: 18		
	Mamás	Entrevistas	6	Uso de internet en casa y/o cabinas
Director y profesores	Entrevistas	3	Uso del internet en el colegio: Programas, Tiempo, Frecuencia.	
Conocer la percepción del internet en los niños entre 8 y 10 años del colegio estatal Puruchuco	Niños	Grupos focales	Total: 37 Niños 5 Focus 3er y 4to Grado de primaria del colegio Puruchuco.	Personaje favorito En qué le ayuda el internet? En qué no le ayuda el internet? Expectativas Valoración
			Niños: 19	
		Niñas: 18		
Mamás	Entrevistas	6	Valoración, opinión y expectativas.	
Identificar si los niños reciben algún tipo de consejo, guía o acompañamiento, en casa y/o en el colegio, con respecto al uso del internet.	Niños	Grupos focales	Total: 37 Niños 5 Focus 3er y 4to Grado de primaria del colegio Puruchuco.	¿Quién le enseñó? Alguien lo ayuda a buscar información, hacer las tareas, crear su cuenta?
			Niños: 19	¿Permisos, restricciones para el uso de internet? en casa o cabinas
			Niñas: 18	¿Acompañamiento, aprendizaje, guía, en el colegio o en casa?

Objetivos	Unidad de análisis	Herramienta	Muestra	Indicadores
	Mamás	Entrevistas	6	¿Saben el uso que sus hijos le dan a internet? ¿Restricciones o permisos con respecto al internet en casa o cabinas? ¿Interviene de algún modo en su uso? ¿Guía, consejo con respecto al internet?
	Profesores	Entrevistas	3	¿Guía, consejo, enseñanza con respecto al internet?

2016

Objetivos	Unidad de análisis	Herramienta	Muestra	Indicadores
Conocer el uso del internet en los niños entre 8 y 10 años del colegio estatal Puruchuco	Niños	Observación	3er y 4to Grado de primaria del colegio Puruchuco. Niños entre 8 y 10 años en las cabinas de internet de la zona.	Programas Tiempo Acompañamiento
		Grupos focales	Total: 86 Niños 9 Focus 3er y 4to Grado de primaria del colegio Puruchuco.	Tiempo Frecuencia Lugar Programas
			Niños: 42	
		Niñas: 44		
	Mamás	Entrevistas	10	Uso de internet en casa y/o cabinas
Director y profesores	Entrevistas	5	Uso del internet en el colegio: Programas, Tiempo, Frecuencia.	
Conocer la percepción del internet en los niños entre 8 y 10 años del colegio estatal Puruchuco	Niños	Grupos focales	Total: 86 Niños 9 Focus 3er y 4to Grado de primaria del colegio Puruchuco.	Personaje favorito ¿En qué le ayuda el internet? ¿En qué no le ayuda el internet? Valoración Expectativas
			Niños: 42	
		Niñas: 44		
Mamás	Entrevistas	10	Valoración, opinión y expectativas.	
Identificar si los niños reciben algún tipo de consejo, guía o acompañamiento, en casa y/o en el colegio, con respecto	Niños	Grupos focales	Total: 86 Niños 9 Focus 3er y 4to Grado de primaria del colegio Puruchuco	¿Quién le enseñó? ¿Alguien lo ayuda a buscar información, hacer las tareas, crear su cuenta?
			Niños: 42	

Objetivos	Unidad de análisis	Herramienta	Muestra	Indicadores
al consumo de este medio.			Niñas: 44	¿Permisos, restricciones para el uso de internet? en casa o cabinas ¿Acompañamiento, aprendizaje, guía, en el colegio?
	Mamás	Entrevistas	10	¿Sabes el uso que sus hijos le dan a internet? ¿Restricciones o permisos con respecto al internet en casa o cabinas? ¿Interviene de algún modo en su uso? ¿Guía, consejo con respecto al internet?
	Profesores	Entrevistas	5	¿Guía, consejo, enseñanza con respecto al internet?

RESULTADOS

Uso del Internet en niños entre 8 y 10 años del colegio Puruchuco en el año 2013 y 2016

Programas más usados, tiempo de uso, frecuencia y lugar de acceso.

En el año 2013, del total de 37 niños, trece eligieron YouTube y friv.com como su programa favorito. Ocho niños eligieron a Google y tres niños prefirieron Facebook. En el año 2016, el favorito siguió siendo la plataforma de YouTube, con 33 votos, del total de 72 respuestas obtenidas. Más de la mitad de los niños tenían dos programas favoritos y les costaba decidirse por uno.

Los programas más usados por los niños siguen siendo básicamente los mismos. No ha variado mucho en estos últimos 3 años. La página de Youtube sigue siendo la favorita de los niños. Les gusta buscar información a través de videos, ver videos de música, mini-series, novelas, películas, videos de juegos para saber como pasar de nivel, etc. friv.com sigue siendo una página muy popular entre los niños, aquí se pueden encontrar aproximadamente 250 juegos variados, como los de princesas y Barbies, el juego “heladitos”, carreras de carros, entre otros mencionados por los niños.

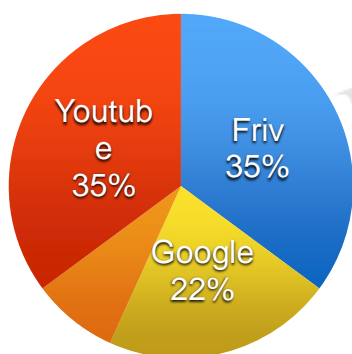
Google es la página que usan cada vez que quieren buscar información escrita sobre algún tema, ya sea para alguna investigación, tarea o trabajo del colegio, o para buscar las páginas web de los juegos.

Vemos también que ha aumentado el uso del Facebook; más niños tienen cuentas propias y utilizan el Facebook para conversar con amigos o familiares, para jugar o ver fotos. A diferencia de hace 3 años, que eran muy pocos niños con una cuenta de Facebook, y lo usaban básicamente para jugar.

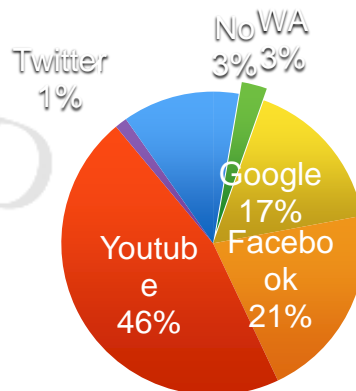
■ Friv ■ Otros ■ Google ■ Facebook ■ Youtube

■ No ■ WA ■ Google ■ Facebook
 ■ Youtube ■ Twitter ■ Friv

Programa Favorito - Año 2013



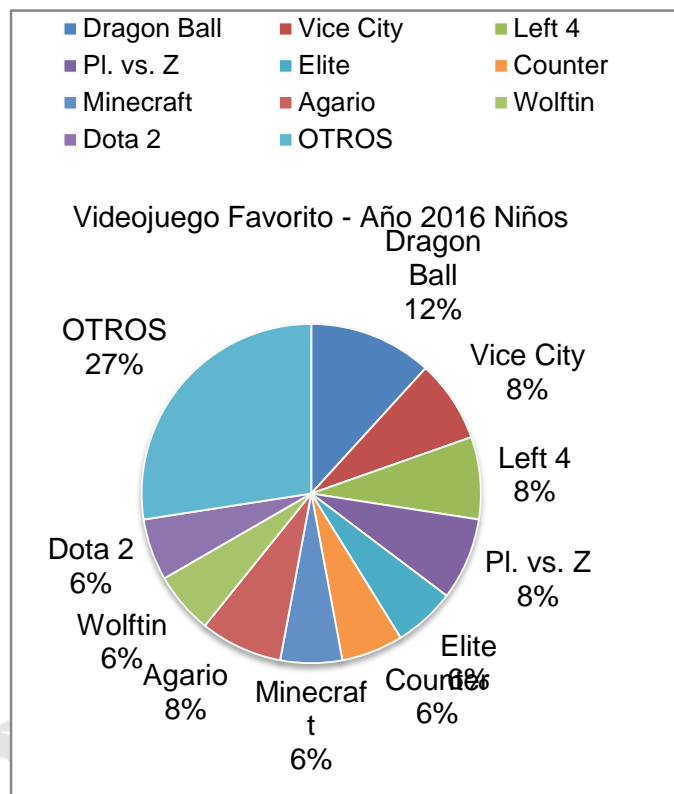
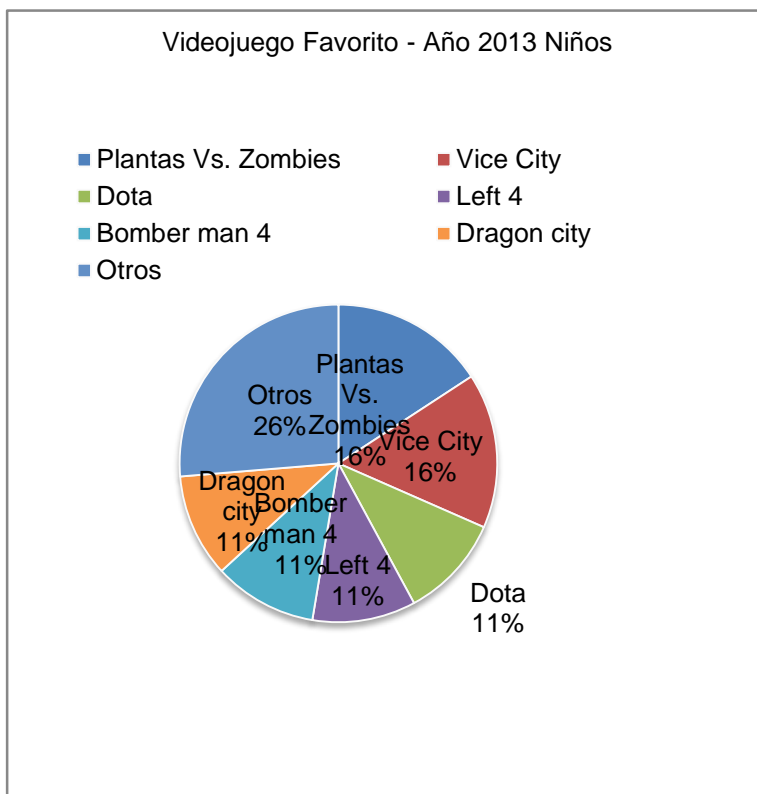
Programa Favorito - Año 2016



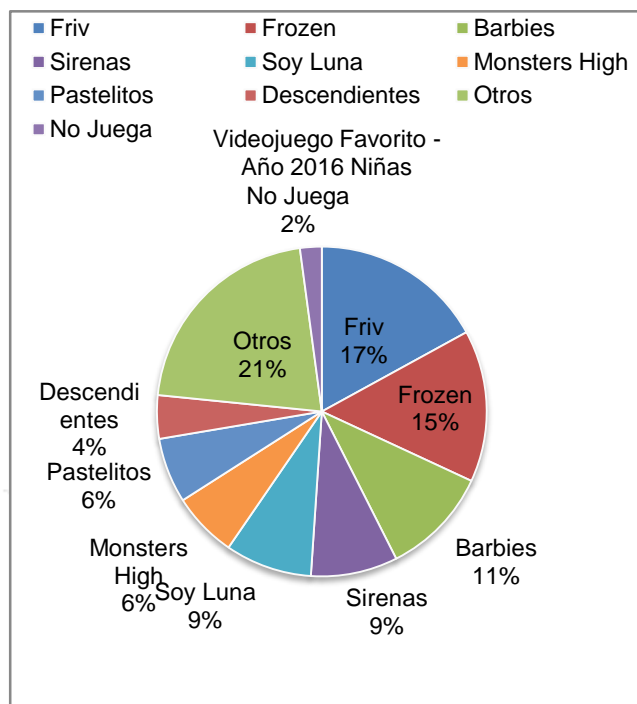
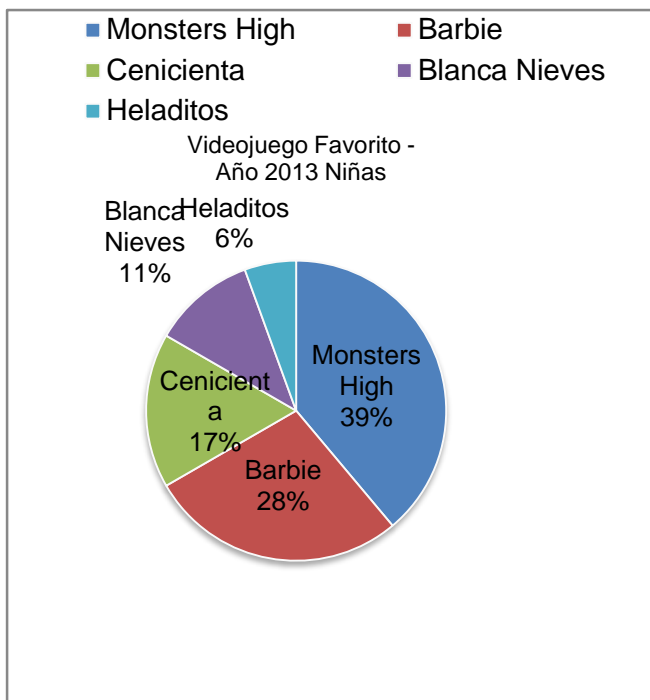
A esta lista se ha añadido el WhatsApp y el Twitter. En el 2016 una niña eligió el Twitter como su página favorita, sin embargo, hubo otros niños que afirmaron haber usado esta red social. Aunque es una minoría, vemos como se van introduciendo otras redes sociales en la vida de los niños. Como sucede con la aplicación de WhatsApp, ya que los hermanos mayores, primos, o padres lo tienen descargado en el celular, los niños pueden acceder a él. Es el favorito de dos niños, una de ellos lo usa en su propio celular, para comunicarse con familiares y amigos. El otro niño lo usa del celular de su hermana.

En el año 2013, del total de 19 niños, tres eligieron Plantas vs. Zombies y Vice City como su videojuego favorito. Los otros elegidos fueron Dota, Left 4, Bomberman y Dragon City, por dos niños cada uno. En la sección 'otros' se encuentran: Seke y Luther, MonstersBall, Criminal Case, Candy Crush y Heladitos.

En el año 2016, obtuvimos 51 respuestas, del total de 42 niños. El favorito de 6 niños fue DragonBall, luego están Vice City, Left 4, y Plantas vs. Zombies, elegidos por cuatro niños. Vemos que se mantiene la preferencia por estos tres videojuegos. Y luego están Ratio y Elite, Coulter Strike, Minecraft, Agar, Wolfthin, Dota 2, En 'otros' se encuentran: Fifa, Agar, High Laf y Slitter, como también Kissy, Mario, Gravity False, Pokemongo, Batman, SubwaySurfers. Vemos claramente que en el 2016 los niños mencionan mayor variedad de juegos, a diferencia del 2013 en que era una cantidad más limitada y jugaban todos casi los mismos.



Por otro lado, vemos que las niñas tienen gustos diferenciados en el caso de los videojuegos. En el 2013, del total de 18 niñas, siete eligieron el juego Monsters High como su favorito. Cinco eligieron La Barbie, tres a Cenicienta, dos a Blanca Nieves, y una eligió Heladitos, que fue mencionado también por los niños. En el 2016, de un total de 44 respuestas, ocho eligieron los juegos de la página Friv, muy usada también por los niños. Siete niñas eligieron a Frozen como su juego favorito, otras cinco a La Barbie, cuatro niñas a Sirenas y Soy Luna, otras tres al favorito del 2013: Monsters High y Pastelitos (es un juego para preparar pastelitos y tortas), dos niñas eligieron Descendientes, y en ‘otros’ están: GoPatrol, Pokemongo (app del celular), Mi an-gela (app del celular), BabyHazel (Juego de muñecas, en que se les cambia la ropa, la bañan y juegan con la muñeca). Agua y fuego, Janer de simulator, Mylittle pony, Ninja, Zombies. Y una niña que al inicio afirmó que no usaba internet, luego mencionó que su juego favorito era un juego de animales, que consistía en rescatar animalitos, pero no se acordaba el nombre del juego.



Los videojuegos siguen teniendo mucha acogida en los niños. Es lo que más les gusta hacer en internet y tienen una gran variedad de juegos para elegir.

Hay juegos que siguen manteniendo popularidad en el caso de los niños: el juego de “Dota”, que ahora hay “Dota 2”; “Vice City”, “Left 4 dead”, “Plantas vs. Zombies.”, juegos de Facebook como “Candy Crush”, etc. Y otros juegos similares que han ido saliendo o adquiriendo popularidad entre ellos, como son algunos inspirados en mangas japonesas, juegos de pelea, futbol, etc., manteniéndose el mismo estilo de juego.

En el caso de las niñas el juego “Monsters High” y “Barbies” siguen teniendo acogida, y otros que han salido en estos años como: Frozen, las sirenas, entre otros.

Se pudo ver que los niños y las niñas tienen preferencias distintas en cuanto a los videojuegos. Los de los niños son por lo general más violentos, de guerra o de pelea, carreras de carros o fútbol. Por otro lado, las niñas, en su mayoría, disfrutaban de juegos en los que deben vestir, peinar y maquillar a personajes femeninos, como es el de muñecas, las barbies, las sirenas, o hacer pastelitos, juegos de animales y otros.

En ambos la página web www.Friv.com sigue siendo muy popular, en donde cada uno encuentra el juego de su preferencia para niños y niñas.

Dentro de los juegos que destacan, tanto hace 3 años como ahora, están el muy conocido DragonBall, en el que existen varios juegos basados en este popular anime japonés. Otros como el antiguo juego Counter Strike, creado en 1999, que está basado en disparos en primera persona, por equipos (los terroristas y los antiterroristas).

• **¿Cuál es tu personaje favorito?**

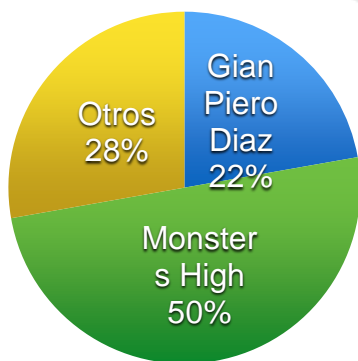
Se les pregunto sobre su personaje favorito, para tener un elemento más de comparación entre los gustos de niños y niñas. La mayoría de respuestas se referían a personajes de la televisión o cantantes. Algo interesante, es que ellos afirman que son personajes de internet, ya que los ven a través de internet, básicamente en Youtube. Vemos que para estos niños, su referencia ya no es tanto la televisión, sino el Internet. Estos personajes favoritos, pueden ser personas reales: actores, actrices, cantantes, como también personajes de ficción de los videojuegos. Esto varía según el juego, programa tv o música, del momento. Como por ejemplo: “Al fondo hay sitio”, “Esto es guerra”, “Combate”. En música es principalmente el reggaeton el género favorito. En los juegos están personajes de dragonball, pokemon, mangas japonesas, etc, en los niños, y en las niñas personajes de los juegos de Monsters High, las novelas o mini-series del momento, etc.

En el paso de los años cambian estos personajes, pero se mantiene en estilo, ya que son por lo general, programas populares de la televisión y cantantes de reggaeton, tanto para niños, como para niñas. En el caso de las niñas están también adolescentes o chicas jóvenes cantantes de pop y actrices de novelas y mini-series. Los personajes de ficción favoritos en los niños son de las mangas japonesas o de los juegos de peleas; y en las niñas, personajes como Monsters High, que cuenta también con una mini-serie.

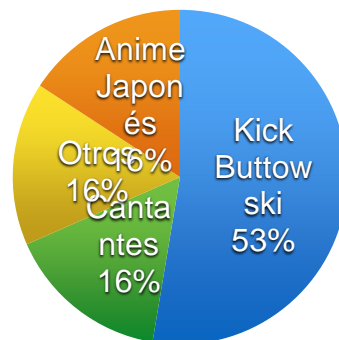
En el 2013 entre los personajes favoritos de los niños y niñas están personajes de la mini serie “Al fondo hay sitio” y el reality show “Combate”. El que más destacó entre las niñas fue: Gian Piero Diaz, conductor del programa “Combate”; y las chicas de “Monsters High”, que son unas chicas-monstruo con distintos poderes y personalidades marcadas, que pasan diversas aventuras en el colegio.

Entre los niños están cantantes de reggaeton, personajes de DragonBall, Pokémon, y el personaje más destacado y admirado era KickButtowski, que es un videojuego basado en un chico skater, que va ganando peleas

■ Gian Piero Diaz ■ Monsters High ■ Otros
 Personaje Favorito 2013 - Niñas



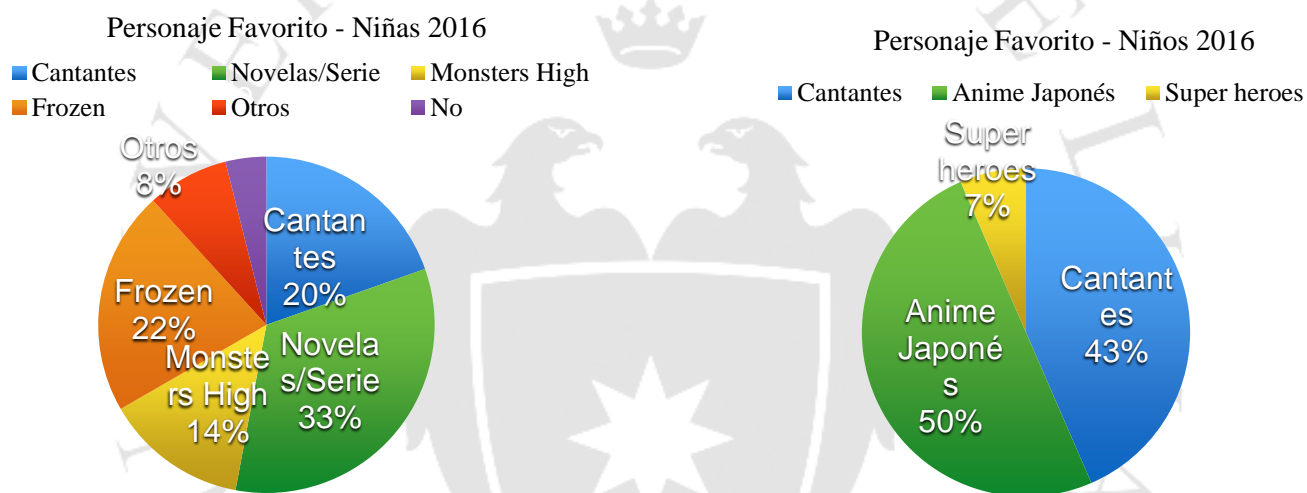
■ Kick Buttowski ■ Cantantes
 ■ Otros ■ Anime Japonés
 Personaje Favorito 2013 - Niños



y realizando diversas misiones. Pelea muy bien y eso es lo que más admiran de él.

En el 2016 los personajes más destacados por los niños fueron cantantes de reggeaton como Maluma, Ozuna, Nicky y Jam, Ráfaga (cumbia) y personajes de animes japoneses como Pokemon, DragonBall, Naruto, Kaneki. Algunos mencionaron también los superhéroes: Spider Man y Batman.

En el caso de las niñas, vemos también los cantantes de reggeaton: Ozuna y Maluma; como también algunas cantantes de pop juveniles: Ariana Grande, Danna Paola, y Sistar 19. Personajes de novelas: “Mis 3 Marías” y “Mi amor el wachiman”. Sigue la popularidad de la mini serie “Al fondo hay sitio” entre las niñas, les gusta los personajes de: Teresita, La Charo, Reina, Fernanda; y Zumba del Reality Show “Combate”; Nataly de “Esto es Guerra”; y Luna de la mini serie juvenil argentina “Soy Luna”. Se mantienen favoritos los personajes de Monsters High, como Draculaura, y otros personajes de ficción como Cenicienta y las hermanas de Frozen (Elsa y Ana).

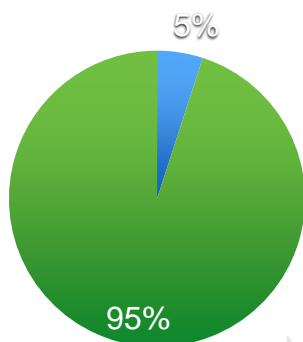


• **Lugar de acceso**

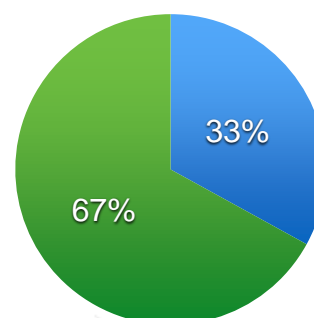
En el año 2013, el 5% de alumnos entrevistados tenía internet en casa. Esto es, 2 alumnos de un total de 37 alumnos. Los 35 alumnos restantes asistían a las cabinas.

En el año 2016, el 33 % de los alumnos entrevistados tiene internet en casa. Es decir, 29 alumnos de un total de 86.

■ Internet en Casa ■ Cabinas
Año 2013



■ Internet en casa ■ Cabinas
Año 2016



El lugar de acceso a internet ha variado considerablemente en estos últimos 3 años. Ya que, podemos ver que ahora muchos de los niños tienen internet en casa, ya sea a través de una computadora, una tablet, el celular de algunos de los padres o hermanos mayores, etc. Los niños aún siguen yendo a las cabinas, sin embargo, al tenerlo en casa, cada vez disminuye la necesidad de frecuentar una cabina para tener acceso a internet.

En los focus groups con los niños y las entrevistas con los padres, se ha visto una diferencia entre los niños y niñas. Los padres cuidan más a las niñas de ir a las cabinas, se preocupan más de que les pase algo, y por eso les ponen más restricciones que a los niños. Los niños gustan mucho de ir a las cabinas, ya que parte de la diversión es jugar juntos ahí, comparten el tiempo y pasan el rato mirando como otros juegan.

• **Tiempo/Frecuencia**

La frecuencia con que los niños y niñas usan internet y el tiempo que pasan ahí, no ha variado mucho. La frecuencia es un aproximado de 1 a 3 veces por semana. Y el tiempo sigue siendo un aproximado de 30 minutos a 1 hora en la mayoría de los niños; con algunas excepciones de niños con internet en casa, que afirman quedarse a veces varias horas, o de coger el celular o la tablet en la noche, sin permiso de los padres, y quedarse algunas horas en internet.

Aquí se han encontrado algunas incongruencias con respecto a las respuestas de los padres y de los niños. Los padres de algunos de los niños que dijeron ir a las cabinas, 2 o 3 veces por semana, afirmaron que sus hijos van 1 o 2 veces al mes o que no van a las cabinas en general.

• **Percepción del Internet por parte de los niños**

En estos 3 años se ha podido ver una mayor conciencia sobre el uso y los efectos del internet por parte de los niños. Al hablar de esto, ellos inmediatamente reconocían los riesgos que tiene el internet, ya que es algo que lo están viviendo o lo ven en sus compañeros, hermanos o familiares. En todos los grupos focales los niños mencionaron que el internet genera vicio, que se llenan la cabeza con cosas y a veces no ayuda para concentrarse en el colegio o las tareas. En todos los grupos focales mencionaron las imágenes, videos o información que no es apta para su edad, el tema de la pornografía salió también. Las niñas mencionaron el peligro de dar información en internet sin saber quien es la persona y que luego te hagan daño. Niños y niñas señalaron los riesgos de virus, problemas con la máquina, que se queme, se bloquee, de incendio por no saber conectar los cables, etc; peligros al salir a las calles para ir a las cabinas (sobre todo en el caso de las niñas). Vemos que esta preocupación por parte de los niños, es algo que ha aumentado en estos años.

En cuanto a los aspectos positivos, todos los niños reconocían que ayudaba para hacer las tareas y aprender cosas nuevas, investigando distintos temas. Y todos estaban de acuerdo que servía como entretenimiento. Una niña mencionó que la mamá no tiene para llevarla al cine o hacer otras cosas, entonces le pide para ir a la cabina y ve ahí alguna serie o película. Esto es algo que se ha mantenido en estos años.

Junto con esta mayor conciencia sobre los efectos del internet, se ve también que han aumentado las expectativas de los niños con respecto a su uso. Los niños quieren aprender a usar más programas, quieren conocer nuevas páginas, buscar información, ganar en competencia digital. Aprender a descargar cosas, a descongelar cuando se les queda colgada alguna página, aprender a cuidarse cuando navegan por internet, etc. Como también mostraron gran interés en querer usarlo más, y poder tener acceso en el colegio, en algunas clases y en general utilizar más las TIC para aprender cosas.

• **Acompañamiento**

- Internet en el colegio:

Se ha confirmado que no hay en el colegio un acompañamiento formal con respecto al uso del internet en los niños. Actualmente no se usa el internet, ni se les da a los niños algún consejo o enseñanza al respecto.

En el año 2013 el colegio contaba con acceso a internet en las computadoras instaladas en el salón de computación (como se le llamaba en ese momento). Sin embargo, los niños usaban las computadoras, mas no se les

permitía mucho el uso de internet, únicamente los que habían terminado sus actividades podían entrar 5 minutos al final de la clase, para jugar un rato.

En el año 2016 el colegio cuenta con un modem de internet, sin embargo no alcanza para todas las computadoras. Solamente una computadora del salón de tecnología y la computadora del director cuentan con conexión a internet. Esto quiere decir que únicamente los profesores pueden acceder a internet. Aunque se cuenta con un menor acceso a internet dentro del colegio, vemos que en los alumnos esto no ha generado un cambio significativo, ya que el uso que le daban antes era muy limitado.

Sin embargo, algo que se ve que ha cambiado es la percepción y opinión de los profesores con respecto al uso de internet de los alumnos. Hay una mayor preocupación ante el uso de las TIC y el internet, con respecto a la influencia que esto puede tener en los niños; como también una preocupación por no quedarse atrás y aprender a incorporar estos medios en su sistema escolar. El profesor Walter, tutor de 3er grado B, afirma:

“...[los niños] se aburren rápido. Los niños ya no quieren leer, un libro no nos sirve mucho, necesitamos implementar con tecnología, hay que usar imágenes y videos. El ministerio nos apoya con libros, a veces orientación. Pero eso no es suficiente. ...Nos estamos quedando atrás, ...estamos quedando, quedando y quedando con la educación.”

La profesora Relina, tutora de 4to grado B, comenta:

“Yo me preocupo bastante, porque estoy con los niños todo el día y escucho lo que hablan y lo que hacen en las cabinas y esas cosas no son para su edad, pero nadie los vigila. Aquí teníamos internet. Pero lo cortaron hace unos meses. Lo desactivaron. Vino uno del ministerio que hace servicio y lo desactivo. Nos instaló un programa muy útil, pero ya no hay internet.”

- Internet en casa:

En casa los niños tampoco reciben mucho acompañamiento con respecto al uso del Internet. La situación sigue siendo muy similar a la de hace 3 años. Los niños van a las cabinas y los padres no saben bien lo que hacen ahí, muchos creen que van solo para hacer tareas. Son varias las familias que cuentan con internet en casa, lo cual debería permitir una mayor vigilancia de parte de los padres con respecto al internet, sin embargo, a pesar de que algunos pocos tratan de mirar lo que hacen sus hijos en la computadora, no se ha dado un cambio en el acompañamiento de los padres con respecto al uso de internet de sus hijos. Lo que sí ha cambiado, es que ahora hay mucha mayor conciencia y preocupación de parte de los padres o tutores con respecto al uso del internet. Ven que los niños lo usan cada vez más, y ellos (los padres) no saben usarlo o no lo saben usar bien,

y se preocupan de los efectos negativos que esto pueda traer. Algunos padres aconsejan a los hijos no quedarse mucho rato, porque puede generar un vicio, o porque los distrae de hacer sus tareas o cumplir con sus responsabilidades. Muchos buscan esta guía o acompañamiento para sus hijos en alguien que sepa sobre el internet, como los hermanos mayores, primos o tíos. En general los padres tratan de que sus hijos vayan a las cabinas con el hermano(a) mayor, primo (a) mayor, un tío u otro familiar que conozca sobre el uso de internet.

Encontramos también algunas diferencias entre las respuestas de los niños y de sus padres, principalmente en cuanto a la frecuencia en el uso de internet y la razón o motivo de su uso. Los niños afirman usarlo con mayor frecuencia de lo que los padres afirman. Este es el caso por ejemplo de la mamá de Julissa. Ella sabe que sus hijos van a la cabina y afirma que su hija va una vez al mes y únicamente para hacer tareas. Sin embargo, Julissa afirma que va a la cabina una vez a la semana, principalmente a jugar. Ambas, madre e hija, coincidieron en que no hay acompañamiento de los padres con respecto al uso de internet, pero el que la acompaña y la ayuda es su hermano mayor, que va con ella a la cabina y la cuida.

Otro caso es el de la abuela de Brooklyn, quien se hace cargo de su nieto. Ella afirma que su nieto nunca usa internet y no va a la cabina. Sin embargo, Brooklyn afirma que va al menos una vez a la semana a las cabinas. Inclusive en los grupos focales, los niños señalaban a Brooklyn como el que más asistía a las cabinas y que veía pornografía.

No fueron pocos los casos en que los padres afirman que sus hijos no usan o usan muy poco el internet, y sin embargo los niños cuentan lo que hacen en internet, tienen cuentas de Facebook, saben manejar los programas, y afirman usarlo con frecuencia. Varios de los niños que no tenían permitido ir a las cabinas o tenían permitido ir con poca frecuencia, afirmaron que no les decían a sus padres cuando iban. Los que tienen internet en casa y se les restringe el uso, afirmaban que en la noche se conectan sin que los padres lo sepan. Otros, les dicen a los padres que tienen que ir para hacer tareas y van a la cabina a jugar.

DISCUSIÓN

En el año 2013 el **uso** de internet de los niños era principalmente en las cabinas. De los 37 niños, únicamente 2 niñas tenían internet en la casa, es decir el 0.5%. Esto ha cambiado considerablemente en el 2016, ya que del total de los 86 niños, 29 tienen acceso a internet en casa, esto es el 33.7 %. Principalmente son las niñas las que más acceden al internet en la casa, debido a que son más cuidadas por los padres o tutores y a muchas no se les permite acudir a las cabinas, o en caso fuese necesario, deben ser acompañadas. Los niños por otro lado, no tienen muchas restricciones con respecto a eso y disfrutaban más del uso de internet con amigos o en grupo.

El **tiempo** y la **frecuencia** del uso no ha variado mucho, los niños van en promedio tres veces por semana y se quedan entre 30 minutos a 1 hora en las cabinas. Y los niños con internet en casa pasan más tiempo en Internet, en promedio de 1 a 3 horas.

Los programas de internet más usados por los niños se mantienen: Facebook, Google, Youtube, Friv, y diversos programas de videojuegos, añadiendo en el 2016 al WhatsApp y Twitter.

Las **expectativas** que tienen en general con el uso de internet es poder tener mayor acceso y ganar en competencias digitales. La **valoración** positiva que tienen del internet es principalmente divertirse y hacer sus tareas. En cuanto a la valoración negativa, ellos son conscientes del vicio que puede generar el internet, porque los padres o tutores se los dicen constantemente. También los problemas que puedan tener con la computadora, ya sea un virus o alguna otra cosa, y el no saber como resolverlo. Hace unos años, en que principalmente el medio de acceso era a través de las cabinas, uno de los miedos de las niñas era el peligro a que les pase algo en el camino o en la misma cabina (robo, violación, secuestro). Este aspecto negativo ha cambiado un poco, ya que ahora, muchas de ellas, acceden al internet desde la casa. Sin embargo, hay mayor conciencia de los peligros que trae la exposición en las redes sociales y la información que dan o que acceden a personas desconocidas.

Con respecto al **acompañamiento** que tienen los niños en el uso del internet, vemos que no hay un cambio significativo en la práctica, los padres no saben usar el internet o tienen muy poco conocimiento sobre su uso y sus alcances, y los niños no suelen hablar con sus padres con respecto a lo que hacen en internet. Sin embargo, hay una mayor preocupación al respecto, de parte de los padres, y un deseo de aprender a usar las herramientas del internet. Los padres quisieran intervenir más, acompañar más a sus hijos en este tema, y sobre todo saber como educarlos con respecto a los usos de internet, pero se sienten bastante perdidos y sin saber cómo hacer.

Con respecto al **colegio**, se sigue viendo claramente una falta de implementación de la tecnología en la formación de los alumnos y una falta de capacitación a los profesores. Sin embargo, en el 2016 existe una mayor preocupación por los profesores y el director con respecto a los efectos del Internet en los alumnos y la necesidad de crecer en el vínculo y desarrollo de la educación y la tecnología. Como menciona Walter, tutor de 3ero B en el año 2016, “Nos estamos quedando atrás, ... estamos quedando, quedando, quedando y quedando con la educación. Porque ellos [los niños] afuera están con el internet, buscan todo ahí, ... en cambio llegan al colegio y se aburren con el libro.” También hay algunos profesores que aún se muestran reacios al uso del internet, pero esto es debido a la falta de capacitación y a una preocupación genuina de los efectos negativos que este trae en la vida de los niños, como es el caso de Ivonne Alfaro Díaz, tutora de 4to A en el año 2016, que afirma que “los medios de comunicación son totalmente negativos, ... si te contara todas las historias que pasan acá. ... Ellos [los niños] van a las cabinas y ahí hacen todas esas cochinas. ... y los papas ni saben, ... y ¿quién los cuida?”.

Tanto niños, como niñas usan el internet. Conocen diversos programas, saben entrar a páginas web. Aunque se puede ver que aún hay limitaciones en su uso, restringiéndose a jugar videojuegos, ver videos en youtube y buscar un tema de interés en google. El internet es para ellos una fuente de diversión, ya que es entrar al mundo de los videojuegos, el poder acceder a videos, series, películas, novelas en Youtube, y el poder hablar a través del chat de Facebook con amigos o familiares. Estos niños que viven en una realidad con escasos recursos económicos, encuentran en el internet un vasto mundo de información, comunicación y entretenimiento al que pueden acceder con tan solo 50cent. Pueden ver películas, series y programas de televisión, comunicarse con familiares en zonas alejadas, jugar todo tipo de juegos de interés. Y estos juegos y programas, quizás sin que ellos lo noten, están desarrollando en ellos diversas habilidades cognitivas. Como menciona Buckingham (2005) el uso cotidiano de los videojuegos o del internet en general genera en los niños una serie de procesos cognitivos que les permiten aprender a través de la exploración y experimentación. Ellos deben pensar estrategias, interpretar signos, leer textos, procesar información, etc. Por lo tanto, vemos que lo que para ellos quizás es únicamente entretenimiento, también los está ayudando en su aprendizaje y desarrollo cognitivo.

Ante esto, se ve que hay limitaciones en el uso que le dan a internet. Restringiéndose básicamente a los usos ya mencionados. Este es un vasto mundo de posibilidades que se les ofrece a los niños, en el que pueden enriquecerse y desarrollar su potencial, y tienen aún mucho más por explorar y aprender. Como mencionó la ministra de educación Marilú Martens, luego del evento la hora del código⁷ con escuelas publicas de lima, es que lo que se busca es que los niños no solo consuman tecnologías, sino que desarrollen estrategias del pensamiento computacional, que desarrollen la capacidad de resolver problemas y diseñar soluciones que impulsen la creación. Para ello, es importante introducir a los estudiantes de forma temprana en las ciencias de la computación, para contribuir a fomentar las habilidades de resolución de problemas, la lógica y la creatividad.

Los niños y niñas, en su mayoría, son autodidactas, ya que aprenden explorando solos o mirando a otros en las cabinas o a algún hermano mayor o familiar. También se enseñan entre ellos, compartiendo las competencias adquiridas. Los consejos de parte de los adultos son poco frecuentes.

Los niños, como menciona Perez Rodriguez (2004), nacen en una cada vez mayor revolución digital y tecnológica, y aunque reciben muy poca formación respecto al uso de la tecnología, ellos, a través de la exploración, observación a otros y el ensayo-error, aprenden a manejar las herramientas para moverse en el mundo virtual.

Hemos notado en esta investigación que estos niños sí perciben de manera muy clara las amenazas que trae el internet: el vicio que genera, la distracción que es para realizar otras cosas que deben hacer, como estudiar o cumplir con sus responsabilidades en casa, las imágenes y videos no aptos para niños que constantemente les aparece cuando navegan por internet, el riesgo de dar información por la web, etc. Saben de los aspectos

⁷ La Hora del Código es un movimiento global que llega a millones de estudiantes en más de 180 países. Es organizado por code.org y fue creado para mostrar que todo el mundo puede aprender a programar y comprender los fundamentos básicos de esta disciplina. En el Perú, el Ministerio de Educación organizó un evento central el 12 de junio del 2017, en el cual participaron más de 200 estudiantes de Lima. Información: <http://www.minedu.gob.pe/lahoradelcodigo/>

negativos en el uso de internet, sin embargo ellos mismos afirman que no saben como reaccionar ante ellos o cómo cuidarse de ellos. Aunque afortunadamente todos afirmaron que no le daban información personal a extraños y no hablaban con personas que no conocen, vemos que hay conciencia respecto a los posibles riesgos a los que se exponen al usar internet. Esto es un elemento positivo, ya que desde esta conciencia y preocupación sobre los efectos del internet es que se puede partir para una mejor formación y preparación frente a los medios. El tema de la violencia en los videojuegos y sus efectos en los niños es un tema muy interesante y con amplias teorías al respecto. No compete directamente a este trabajo profundizar en este tema, sin embargo, surge como interrogante en la investigación, para estudios futuros, la inquietud de conocer y ahondar en esta realidad.

García-Piña (2008) menciona que la falta de acompañamiento en el uso del internet incrementa los aspectos negativos que este trae para la vida de los niños, ya que ellos están expuestos a este vasto mundo de información e imágenes, sin saber como filtrarlas o cuidarse. Este es el caso de imágenes o videos inapropiados o no adecuados a su edad, que a esta edad empiezan a llamar su atención y despertar su curiosidad. Es por ello, nos dice, que es fundamental que los padres se familiaricen con el uso de Internet y mantener una comunicación constante con los hijos con respecto a las actividades en línea.

Como vemos en los resultados del estudio sobre una perspectiva sobre los riesgos y usos del internet en la adolescencia en España, de Antonio Garcia (2011):

En general, parece que el acceso/participación en las redes sociales lleva parejo el aumento de las opciones de sufrir alguna situación de riesgo, ya sea recibir peticiones para contactar por teléfono, correo electrónico o cara a cara o ser víctima de insultos, burlas, amenazas, etc. En efecto, las situaciones más frecuentes que se producen en el entorno de los menores tienen que ver con el flujo de comentarios, o imágenes, dirigidas a la burla y ofensa contra alguien (44,3%). Tienen un menor impacto (inferior al 20%), aunque no por eso deja de preocupar, los casos de recepción de actos obscenos visuales (por ejemplo, mostrarse sin ropa o envío de comentarios o imágenes sexuales).

Como se mencionó anteriormente, en el estudio del Dr. Javier Fernández-Montalvo y otros, realizado en España sobre Hábitos de uso y conductas de riesgo en Internet en la pre-adolescencia, nos muestra en los resultados comportamientos de riesgo llamativos teniendo en cuenta la edad de la muestra (10 a 13 años). Nos dice este estudio que algunos de estos comportamientos suponen una señal de alarma en el uso de Internet en la pre-adolescencia, ya que 1 de cada 10 se relaciona a través de la red con amigos virtuales que no conocen.

Antonio García (2011) afirma que la apuesta en los programas formativos y educativos, debe estar orientada tanto para los padres como para los jóvenes. Afirma que es fundamental trabajar con ambos para lograr combatir estos riesgos del internet en los adolescentes. El hace referencia a adolescentes, por lo tanto, se considera que con mayor razón debe ser en el caso de los niños.

Como se mencionó anteriormente, en esta, denominada por Doelker (2005), 'realidad medial', se vuelve fundamental el aprender ciertos de-codificadores, como afirma Pérez Rodríguez (2004), lo cuales no se adquieren con el simple uso de los medios, sino a través de un aprendizaje y reflexión frente a ellos.

Es por ello que se considera fundamental frente a estos riesgos del internet, que los principales actores a intervenir son los padres. La falta de acompañamiento mencionada en el uso del internet incrementa los aspectos negativos que este trae para la vida de los niños, ya que ellos están expuestos a este vasto mundo de información e imágenes, sin saber como filtrarlas o cuidarse.

Se mantiene aún el desfase entre el uso de internet fuera del colegio (ya sea en casa o cabinas) y dentro del colegio. Se sigue manteniendo un uso nulo o casi nulo del internet en el colegio. Los niños tienen un mayor uso y acceso al Internet fuera de la escuela. Y todas las competencias digitales han sido adquiridas fuera de la escuela, ya sea en las cabinas o en casa. Pérez Rodríguez (2004) afirma que estas nuevas formas de sentir, pensar y actuar que trae la revolución digital suponen un gran reto para la educación, ya que esta debe ser capaz de integrar estas nuevas vías de información y comunicación en los procesos de enseñanza y aprendizaje de los estudiantes.

En el 2013 la currícula del colegio contaba con clases de computación, sin embargo era algo muy básico. Esto cambió, por disposición del Ministerio de Educación, y se creó el salón de innovación, donde están las herramientas de tecnología e información, con un profesor a cargo de las mismas. Sin embargo, en este colegio, esto no ha generado grandes cambios. Los alumnos acuden muy poco al uso de las TIC y esto se da principalmente por la falta de formación de los profesores y la falta de impulso al respecto en la currícula escolar y capacitación al personal. Es por ello, que se ve una fuerte carencia en la formación de este medio y en el acompañamiento y guía con respecto a su uso.

Buckingham (2005) menciona los nuevos retos y desafíos que se nos presentan en la actualidad con respecto a la educación en las TIC. Alertando sobre el peligro de caer en un instrumentalismo educativo, viendo las tecnologías a menudo como un simple instrumento neutro. Es así, dice Buckingham, que no solamente es necesario aprovechar las ventajas que nos ofrece la tecnología digital, utilizándolas como prácticas y cómodas herramientas, sino que requiere, y exige, especialmente de parte de los educadores, una formación para su uso, comprendiendo de manera más honda, sus beneficios y grandes horizontes, como también sus peligros y grandes desafíos.

El aprendizaje digital se vuelve, en el mundo de hoy, fundamental. Livingstone, Mascheroni y Staksrud (2015), en el desarrollo de su estudio sobre los riesgos y oportunidades de los niños que buscan en internet, afirman que los niños, recibiendo una formación para los medios, pueden aprovechar mejor lo que estos tienen para ofrecerles. Es por ello que el colegio y el hogar son instancias fundamentales para que el niño conozca y aprenda estas herramientas y acoger las nuevas oportunidades que se les ofrece a través de ellas.

La mayoría de los padres o tutores de la muestra de este estudio no saben usar internet o saben muy poco (algunos de ellos nunca han entrado a internet), esto se ha mantenido en estos años, sin embargo se ve actualmente una mayor preocupación por parte de los padres con respecto al uso que sus hijos le dan a internet. Hay mayores cuestionamientos al no saber bien cómo hacer o qué hacer con respecto a este tema. Este tema es fundamental y urgente hoy en día. La alfabetización digital, en este caso, se hace urgente no sólo para los niños, sino principalmente para los padres y profesores. Desarrollar y consolidar estas capacidades y competencias digitales es una de las grandes metas de la educación y la cultura actual.

Esta alfabetización digital y la responsabilidad de enseñar a los niños a cuidarse frente a los medios es una responsabilidad que debe ser asumida tanto por las escuelas como por los padres de familia. Como se ha mencionado, cada uno tiene una responsabilidad particular frente a este reto. El estudio de Livingstone, Mascheroni y Staksrud (2015), encontró que mientras los padres están más familiarizados con el internet, mayor es su capacidad de mediar y acompañar a sus hijos en el uso del internet, y sus niños tienen mayores herramientas y habilidades en el uso del internet. Por ello, se considera que la tarea de alfabetización digital a los padres es urgente y se debe actuar de inmediato, ya que la tecnología avanza a paso acelerado, y puede que los padres no lleguen a vislumbrar lo que se les viene más adelante con respecto a los retos de la formación a los niños, si no comienzan a trabajar en eso con prontitud.

Ante esta urgencia y necesidad en el desarrollo de competencias y mayor comprensión en el uso y los alcances del internet, una propuesta es incrementar un **programa de capacitación a todos los docentes de la escuela**. Por un lado, para transformar la idea del internet como un peligro en una herramienta útil y de un profundo valor pedagógico y por otro lado, para acercar a los maestros a nuevas estrategias y metodologías de enseñanza que puedan transmitir a sus alumnos. Para poder lograr estos cambios se debe incorporar nuevas competencias en la formación de los docentes, una de las más importantes es la nueva alfabetización en las tecnologías. Esta propuesta es una oportunidad para el maestro de introducir las tecnologías como parte de la cotidianidad escolar. El poder brindar a los profesores un abanico de posibilidades y recursos que le permitan vincular sus unidades o proyectos educativos con la información, las distintas fuentes y los programas a los que tienen acceso a través de las tecnologías. Es necesario pensar en un programa pertinente a la realidad de este contexto que más adelante, puede ser adaptado para su uso en distintas realidades educativas. Esto es responsabilidad del Minedu y decisión del director de buscar y gestionar esta capacitación a los docentes de la institución. Con los resultados de este estudio se espera motivar a la directiva para buscar estas instancias y llevarlas a cabo.

Los profesores son los actores directos cuando, de integración tecnológica en el aula se trata. Como señala Zhao, et al. (2001), los profesores son los principales observadores, ejecutores y evaluadores, lo cual no quiere decir que sean los que realicen estas tareas de la mejor manera. Respecto a esto Trahtemberg et al (2000), señala que si la capacitación de los profesores se va a limitar a unas cuantas semanas de aprendizaje del uso de algunas herramientas computacionales y software, se corre el peligro de que estas se vuelvan fines en sí

mismas y sus capacidades no se apliquen o transfieran a las diversas asignaturas y problemas, más allá del programa u horario de uso de la computadora.

Ante esta realidad, existen grandes retos y preocupaciones, como menciona Canales (2006) de que las expectativas de uso poco exitosas no erosionen la motivación y predisposición que tienen los profesores, ya que está el miedo a perderse en tanta información, a no saber seleccionar lo mejor para los estudiantes, a dudar de la credibilidad de los pocos recursos significativos que se encuentran en la Internet. Miedo a perder el control, a que el estudiante este mejor preparado que ellos, a no cumplir con algo que es propio de su tarea, o miedo a quedarse sólo en la novedad.

Por todo ello, se considera fundamental la responsabilidad tanto de la directiva de la institución, como la implementación, ejecución y seguimiento de la entidad competente del ministerio de Educación.

Otra de las propuestas consiste en una **capacitación a los padres de familia** que estén interesados en adquirir conocimientos básicos en el uso de internet, gestión básica de los equipos y el uso de algunos programas simples que les permitan el acceso a información. Esta capacitación estará enfocada en brindar las herramientas necesarias a los padres para que puedan educar a sus hijos en el uso seguro del internet, poner filtros y algunas pauta básicas, y para eso los padres necesitan estar al tanto de lo que ven o hacen sus hijos en internet. Es imprescindible en esta propuesta educar a los padres en criterios para discernir con mayor seguridad las cosas que benefician o perjudican a sus hijos, debe haber un acompañamiento cercano y constante de los padres. Esto permite empoderar a los padres para que puedan ayudar a sus hijos en la búsqueda de información o en tareas académicas que requieran del uso de internet generando un mayor vínculo y comunicación entre ellos. Como afirma García-Piña (2008), los padres sólo podrán proteger a sus hijos si conocen los riesgos relacionados con el uso de Internet y se involucran en sus actividades. Y como se mencionó en el estudio de Livingstone, Mascheroni y Staksrud (2015), para que los padres puedan mediar en la formación y protección de sus hijos con respecto a los usos del internet, ellos en primer lugar deben familiarizarse con ello y desarrollar ciertas habilidades digitales.

Esta alfabetización digital a los padres, se ha visto en esta investigación como una alerta de suma urgencia, especialmente debido a que es un público que no está siendo atendido, y no se tiene una entidad a la que acudir. Ya que la formación académica de los estudiantes recae directamente sobre las instituciones educativas, y la capacitación docente es una gestión de la directiva, con un canal directo al ministerio de Educación. Sin embargo, los padres de familia no tienen un canal o entidad directa a quien acudir. Considerando además los escasos recursos económicos de esta realidad, que no les permite la inscripción en cursos o capacitaciones; lo cual se vuelve en un círculo, ya que esta brecha digital los empobrece más, separándolos de los avances acelerados de la tecnología.

Ante esta urgencia, y debido a que los mismos padres han solicitado, y por el deseo de querer aportar en algo a esta realidad, luego de esta investigación, se ha dado un compromiso con los padres de familia, a través de la escuela, para realizar un taller de tecnología y comunicación con ellos.

Considero importante, para que esta capacitación pueda tener una mayor solidez y continuidad en el tiempo, el identificar y convocar a otras organizaciones, ya sean ONG's o institutos universitarios, para realizar un compromiso con esta institución educativa, y colaborar con esta fuerte carencia que se ha descubierto a raíz de esta investigación.

La tercera propuesta va de la mano con las anteriores, ya que es el **incorporar en la currícula de la escuela el uso de la tecnología en el aula**, dándole a los niños las herramientas para discernir sobre los beneficios y los riesgos que pueden encontrar en internet de acuerdo a su edad. El foco debe estar en brindar herramientas al niño para que logre alcanzar las aptitudes que le permitan interpretar de manera crítica y productiva lo que lee. Identificar y contrastar fuentes para confrontar las ideas de autores y generar distintas posturas y perspectivas. Así, esto no queda simplemente en la capacidad de acceso (intelectual y técnico), sino que ha de capacitar para trabajar y mejorar el nuevo entorno, para hacer un uso responsable de la red y contribuir a democratizar el ciberespacio.

Según la nueva currícula nacional de educación básica. La competencia #28 busca que el niño aprenda a desenvolverse en los entornos virtuales generados por las TIC. El reto es que la institución educativa implemente y lleve a cabo las iniciativas y programa planteado por el Ministerio de Educación.

En esta nueva currícula, que ha sido aprobada hace un año, y se está implementando poco a poco en las instituciones educativas, se busca que el estudiante interprete, modifique y optimice entornos virtuales durante el desarrollo de actividades de aprendizaje y en prácticas sociales. Esto involucra la articulación de los procesos de búsqueda, selección y evaluación de información; de modificación y creación de materiales digitales, de comunicación y participación en comunidades virtuales, así como la adaptación de los mismos de acuerdo a sus necesidades e intereses de manera sistemática. Esta es una gestión que compete directamente a la directiva de la institución educativa.

El sistema educativo no puede permanecer pasivo ante esta revolución cultural, se debe incorporar en todos los niveles educativos sin exclusiones, ya que la educación la entendemos como el conocimiento y desarrollo de los procesos de comunicación que faciliten al alumno a tomar decisiones, a reflexionar, a generar puntos de vista con argumentos claros y posturas definidas.

El aporte de este estudio está, por un lado en su carácter longitudinal, ya que nos permite conocer esta realidad y su desarrollo a lo largo del tiempo. Por otro lado, los descubrimientos alcanzados van a ser revertidos al colegio. Se va a presentar un informe adecuado para los padres y otro para la dirección de la institución, dando cuenta de esta investigación. Como también se mencionó, se realizará una actividad de capacitación a los padres de familia como orientación respecto a tecnologías digitales.

Esta investigación constituye un aporte al poder conocer una realidad existente para responder a las necesidades de la misma. Ya que cada realidad es única y varía considerablemente según los propios aspectos y elementos a considerar.

La limitación de este estudio es que no es posible generalizar los resultados, por ser un estudio cualitativo con una muestra pequeña y una realidad muy concreta. Cabe resaltar que cada realidad es diferente, es por ello que las necesidades específicas se deben delimitar con un diagnóstico preliminar.

Para investigaciones futuras, como se mencionó anteriormente, sería interesante ahondar en la diferencia en los usos de internet entre hombre y mujeres y la violencia en los videojuegos y su repercusión en la vida de los niños.



REFERENCIAS

Álvarez, F. (2013). *Uso de videojuegos educativos, caso de estudio: México*. Revista Iberoamericana para la Investigación y el Desarrollo, vol. 10.

Balta, J. M. (2011). *Niños, computadoras y contexto escolar: El caso de Fe y Alegría en Lima Metropolitana*. (Tesis para optar el título profesional de licenciado en Comunicación). Universidad de Lima.

Beltroy, S. M. (2014). *Los usos que le dan a Internet los niños y adolescentes con problemas de aprendizaje. Estudio Longitudinal (2012, 2014) en un colegio de Lima de NSE A, especializado en la enseñanza de estrategias de aprendizaje.* (Tesis para optar el título profesional de licenciado en Comunicación). Universidad de Lima.

Buckingham, D. (2008). *Youth, Identity and digital media.* [Versión PDF]. Recuperado de https://mitpress.mit.edu/sites/default/files/9780262524834_Youth_Identity_and_Digital_Media.pdf

Buckingham, D. (2005). *Educación en medios. Alfabetización, aprendizaje y cultura contemporánea.* Barcelona: Paidós Comunicación.

Carr, N. (2010). *The Shallows: What the Internet is Doing to our Brains.* New York, London: W.W. Norton & Company.

CEDRO [Centro de Información y Educación para la Prevención del Abuso de Drogas]. (2016). *Uso y abuso de las redes sociales digitales en adolescentes y jóvenes.* Lima: CEDRO.

CMSI [Cumbre Mundial sobre la Sociedad de Información]. (2003). [Versión PDF]. Recuperado de <https://www.itu.int/net/wsis/outcome/booklet-es.pdf>

Cobo, C. y Movarec, J. W. (2011). *Aprendizaje Invisible. Hacia una nueva ecología de la educación.* Colección Transmedia XXI. Laboratorio de Mitjans Interactius. Barcelona: Publicación y Edición de la Universidad de Barcelona.

Crovi Drueta, D. (2008). *Dimensión social del acceso, uso y apropiación de las TIC.* Universidad autónoma de México, México. Revista Contratexto No. 16.

Cuenca, R. (2013). *La escuela pública en Lima Metropolitana.* Revista Peruana de Investigación Educativa. No. 5, pp. 73 - 98.

Doelker, C. (1982). *La realidad manipulada. Radio, Televisión, Cine, Prensa.* Editorial Gustavo Gili. Colección Punto y Línea. Barcelona.

Etxeberria, F. (2001). *Videojuegos y Educación.* [Versión online]. Recuperado de https://campus.usal.es/~teoriaeducacion/rev_numero_02/n2_art_etxeberria.htm

Fernandez-Montalvo, Javier; Peñalva, Alicia; Irazabal, Itziar. (2015). Hábitos de uso y conductas de riesgo en Internet en la preadolescencia. *Comunicar* No. 44. Vol. XXII. Revista de Educomunicación. Barcelona.

Ferrés, J. (2000). *Educación en una cultura del espectáculo*. Barcelona: I PRATS. Paidós.

García, Antonio. (2011). Una perspectiva sobre los riesgos y usos de internet en la adolescencia. *Revista de comunicación y nuevas tecnologías: Icono* 14. Vol. 9. España.

García, M. C. (2000). Televisión, Violencia e Infancia: El impacto de los medios. [Versión PDF]. Recuperado de <http://librospdf.gratis/libro-television-violencia-e-infancia-el-impacto-de-los-medios/HBCxHO8u9OctHOwtHL7ucOEd9ZM/>

García-Piña, C. (2008). Riesgos del uso de internet por niños y adolescentes. Estrategias de seguridad. *Acta Pediatr Mex*; 29 (5): 273-9.

Gardner, H. y Davis, K. (2014). *Generación app*. Barcelona, Mexico, Buenos Aires: Paidós.

Gubern, R. (1987) *El simio informatizado*. Madrid: Fundesco.

Hua Qin, Pei-Luen; Patrick R.; Salvendy, G. (2009). *Measuring player immersion in the computer game narrative*. *Intl. Journal of Human-Computer Interaction*, 25(2), 107-133.

INEI [Instituto Nacional de Estadística e Informática]. (2015). Recuperado de <https://www.inei.gob.pe/prensa/noticias/poblacion-que-utiliza-internet-incremento-frecuencia-de-uso-8275/>

INEI [Instituto Nacional de Estadística e Informática]. (2014). Recuperado de https://www.inei.gob.pe/media/MenuRecursivo/publicaciones_digitales/Est/Lib1157/libro.pdf

Klimmt, C., Hefner, D., Vorderer, P. (2009). *Identification with video game characters as automatic shift of self-perceptions*. *Media Psychology*, 13 (4), 323-338.

- Lenhart, A. (2011). Social Media & Young Adults. Artículo de Pew Internet & American Life Project. Recuperado de <http://www.pewinternet.org/2010/02/03/social-media-and-young-adults/>
- Levis, D. (1997). Videojuegos, un fenómeno de masas. [Versión PDF]. Recuperado de <https://levis-textos.files.wordpress.com/2013/08/librovideojuego.pdf>
- Livingstone, S., Mascheroni, G., Staksrud, E. (2015). Developing a framework for researching children's online risks and opportunities in Europe. [Versión PDF]. Recuperado de: http://eprints.lse.ac.uk/64470/1/lse.ac.uk_storage_LIBRARY_Secondary_libfile_shared_repository_Content_EU%20Kids%20Online_EU%20Kids%20Online_Developing%20framework%20for%20researching_2015.pdf
- Jackson, M. (2008). *Distracted: The Erosion of Attention and the Coming of the Dark Age*. Prometheus Books [Kindle Edition].
- Jenkins, H. (2008). *Convergence Culture: La cultura de la convergencia de los medios de comunicación*. Paidós, Iberica.
- Martinez, M. F. (2013). *El programa Una Laptop por Niño en el Perú: Evaluación desde la comunicación en dos escuelas de Lima Metropolitana*. (Tesis para optar el título profesional de licenciado en Comunicación). Universidad de Lima.
- O'Keeffe, G. (2011). *Practical Health & Digital Information for Today's Families*. Artículo recuperado de <http://www.pediatricsnow.com/about/>
- Pérez Rodríguez, M. A. (2004). *Los nuevos lenguajes de la comunicación*. Barcelona: Paidós.
- Pérez Tornero, J.M. (2008). Artículo de blog: <https://jmtornero.wordpress.com>
- Piaget, J. (1981). *Intelligence and affectivity: Their relationship during child development*. California: Palo Alto.
- Piscitelli, A. (2008). *Nativos digitales*. Contratexto: Revista de la Facultad de Comunicación. N.16, Junio, 2008, p.43-56.

Purcell, K., Rainie L., Heaps A., Buchanan, J., Friedrich L., Jacklin, A., Chen C. y Zickuhr K. (2012). *How teens do research in digital world*. [Versión PDF]. Recuperado de http://www.pewinternet.org/files/old-media/Files/Reports/2012PIP_TeacherSurveyReportWithMethodology110112.pdf

Ramos, P. y Torres, A. (2008). *El audiovisual y la niñez*. Perú: Unicef, Ediciones ICAIC.

Siri, L. (2008). *Un análisis de Youtube como artefacto sociotécnico*. [Versión PDF] Rescatado de <https://dialnet.unirioja.es/descarga/articulo/2694479.pdf>



BIBLIOGRAFÍA

Agenciaperucom (11 de mayo del 2007). *Laptops de \$100: Sabe el Estado qué va a comprar?* Reportaje: La ventana indiscreta. [Archivo de video]. Recuperado de <https://www.youtube.com/watch?v=8ANXK54zDs4>

Ames, P. (2014). *Niños y adolescentes frente a las nuevas tecnologías: Acceso y uso de las tecnologías educativas en las escuelas peruanas*. Revista Peruana de Investigación Educativa. [Versión PDF]. Recuperado de http://www.siep.org.pe/wp-content/uploads/06_06_Ames.pdf

Ames, P.; Rojas, V. (2011). *Podemos aprender mejor: La escuela vista por los niños. Hacia una propuesta de criterios de buen desempeño docente. Estudios que aportan a la reflexión, al diálogo*

y a la construcción concertada de una política educativa. Lima, Perú: Consejo Nacional de Educación. Fundación SM.

Aparici, R. (2010). *Educomunicación: más allá del 2.0*. Barcelona: Gedisa.

Bijker, W (2006) Why and How technology matters. [Versión PDF]. Recuperado de https://www.researchgate.net/profile/Wiebe_Bijker/publication/241872877_Como_y_por_que_es_importante_la_tecnologia/links/540ec5f50cf2f2b29a3aa9ae/Como-y-por-que-es-importante-la-tecnologia.pdf

Biondi, J. (2010). *Derribando muros. Periodismo 3.0: Oferta y demanda en el Perú de hoy*. Lima: Empresa Editorial El Comercio.

Brunner, J. (2003). *Educación e Internet: ¿La próxima revolución?*. Fondo de Cultura Económica.

Buckingham, D. (2013). *Jóvenes interactivos: Nueva ciudadanía en redes sociales y escenarios escolares*. Comunicar: Revista Vol. 20, N.40 (2013). P.10-108.

Buckingham, D. (2002). *Creecer en la era de los medios electrónicos, tras la muerte de la infancia*. Madrid: Ediciones Morata.

CEDRO. *Jóvenes en redes sociales: estudio cualitativo sobre comportamiento virtual y usabilidad*. Lima: Apoyo Virtual, 2011.

CDP Esther Vargas (23 de febrero del 2010). *La información en Internet: ¿dónde está el hueso, dónde la carne?* [Archivo de video]. Recuperado de <https://www.youtube.com/watch?v=Ga2sU7fINBw>

Centro de comunicación educativa audiovisual. (2012). *Cultura digital en América Latina: Investigación interuniversitaria: Educación y evangelización*. Bogotá: Cedral.

Cobo, C. (2009). *Conocimiento, creatividad y software libre: una oportunidad para la educación en la sociedad actual*. Revista sobre la sociedad del conocimiento. España: UOC Papers.

Colts, P. González, T., de Pablos, J. (2013). *Juventud y redes sociales: motivaciones y usos preferentes*. Comunicar. Revista Científica Iberoamericana de Comunicación y Educación, 40, XX, 15-23.

Comunicador en la Escuela (12 de diciembre del 2012). *"Educomunicación: El maestro es fundamental para la transformación educativa desde el aula"*. [Archivo de video]. Recuperado de <https://www.youtube.com/watch?v=L7E0JRN5Bpk>

Cornejo, F. (2009). *Los niños de la calle como audiencia de los medios de comunicación*. [Versión PDF]. Recuperado de https://revistas.ufrj.br/index.php/eco_pos/article/download/945/885

Cornejo, F. (2008). *Audiencias de la calle. Entre mercados, calles y música en Perú*. [Versión PDF]. Recuperado de <http://publicacionescienciassociales.ufro.cl/index.php/perspectivas/article/view/8/8>

- Cuenca, J., Martín, M. (2010). *Virtual games in social science education*. Computer & Education, 55.
- De Frutos, B. (2012). *Adolescentes y jóvenes en el entorno digital: Análisis de su discurso sobre usos, percepción de riesgos y mecanismos de protección*. Doxa. Comunicación: Revista interdisciplinar de estudios de comunicación y ciencias sociales N.15 (Nov. 2012).
- Diario El Comercio Videos (5 de noviembre del 2007). *Críticas y halagos a las OLPC en el Perú*. [Archivo de video]. Recuperado de <https://www.youtube.com/watch?v=V-z1ZqYVvuk>
- Erjavec, K. (2013). *Aprendizaje informal a través del Facebook entre alumnos eslovenos*. Comunicar Vo. XXI, N.41.
- ETXEBERRIA, F. (2016). *Videojuegos y educación*. Education In The Knowledge Society (EKS), 2(1). [Versión PDF]. Recuperado de <http://revistas.usal.es/index.php/revistatesi/article/view/14154>
- Ferrés i Prats, Joan (2008). *La educación como industria del deseo: un Nuevo estilo comunicativo*. Barcelona: Gedisa.
- García, C. A. (2008). *Riesgos del uso de internet por niños y adolescentes. Estrategias de seguridad*. [Versión PDF]. Recuperado de <http://www.imbiomed.com/1/PDF/Ap085-06.pdf>
- García, M. C. (2000). *Televisión, Violencia e Infancia: El impacto de los medios*. [Versión PDF]. Recuperado de <http://librospdf.gratis/libro-television-violencia-e-infancia-el-impacto-de-los-medios/HBCxHO8u9OctHOwtHL7ucOEd9ZM/>
- Gee, J. P. (2010). *A Situated Sociocultural Approach to Literacy and Technology*.
- Gee, J. P. (2004). *Lo que nos enseñan los videojuegos sobre el aprendizaje y el alfabetismo*. [Versión PDF]. Recuperado de http://networkingworlds.weebly.com/uploads/1/5/1/5/15155460/approach_to_literacy_paper_gee.pdf
- Gozálvez, V. (2014). *Empoderar a la ciudadanía mediática desde la educomunicación*. Comunicar XXI, N.42.
- Gros, B. (2009). *Certezas e interrogantes acerca del uso de los videojuegos para el aprendizaje*. Comunicación, 7(1).
- INEI. (2016) [Instituto Nacional de Estadística e Informática]. *Las tecnologías de información y comunicación en los hogares*. Recuperado de <https://www.inei.gob.pe/biblioteca-virtual/boletines/tecnologias-de-la-informacion/1/>
- Infodata (15 de febrero del 2008). *Entrevista Oscar Becerra - I*. [Archivo de video]. Recuperado de <https://www.youtube.com/watch?v=Hv3rbGwyZ8o>

- Infordata (29 de octubre del 2007). *OLPC. [Archivo de video]. Recuperado de <https://www.youtube.com/watch?v=LB2eQWn7idU>*
- Jennett, C., Cox, A. L., Cairns, P., Dhoparee, S., Epps, A., Tijs, T., Walton, A. (2008). *Measuring and defining the experience of immersion in games*. International journal of human-computer studies, 66 (9).
- Krohling, C. M. (2006). *Radio Comunitaria, educomunicación y desarrollo social*. Revista Contratexto N.14.
- López, G., Ciuffoli, C. (2012). *Facebook es el mensaje. Oralidad, escritura y después*. Buenos Aires: La Crujía Ediciones.
- Lopez, A. (2011). *Competencia digital y literalidad: nuevos formatos narrativos en el videojuego "Dragon Age: Orígenes."* En: Comunicar: Revista científica iberoamericana de comunicación y educación. Vol. 18, N.36.
- Mateus, J.C. (2014). *Imaginario Tecnológico en la escuela pública peruana*. En Congreso Iberoamericano de Ciencia, Tecnología, Innovación y Educación (pp. 1-21). Buenos Aires: Organización de Estados Iberoamericanos (OEI). [Versión PDF]. Recuperado de <http://www.oei.es/congreso2014/memoriactei/1148.pdf>
- Moreira, M. (2010). *El proceso de integración y uso pedagógico de las TIC en los centros educativos. Un estudio de casos*. Revista de Educación 352, Mayo-Agosto 2010, pp. 77-97.
- Morozov, E. (2011). *El desengaño de Internet: los mitos de la libertad en la red*. Barcelona: Destino.
- Negroponte, N. (2009). *Ser digital - Being digital*. Buenos Aires: Atlántida.
- Palfrey, J., Gaseer, U. (2008). *Born digital: understanding the first generation of digital natives*. Nueva York: Basic Books.
- Piscitelli, A. (2012). *La competencia mediática: propuesta articulada*. Comunicar: Revista Científica Iberoamericana de comunicación y educación -- Vol. 19, n° 38.
- Piscitelli, A. (2010). *El proyecto Facebook y la posuniversidad: sistemas operativos sociales y entornos abiertos de aprendizaje*. [Versión PDF]. Recuperado de www.raco.cat/index.php/RUSC/article/download/254147/340991
- Piscitelli, A. (2010). *1@1 Derivas en la educación digital*. Buenos Aires: Santillana.
- Presencia Cultural (20 de Mayo del 2007). *Maria Teresa Quiroz - sobre OLPC y teleeducación. [Archivo de video]. Recuperado de <https://www.youtube.com/watch?v=CufmmjBi8RQ>*

- Quiroz, M. T., Martínez, E.(2014). *Mirarse unos a otros en la diferencia. Las redes no son solamente tecnología, sino fundamentalmente una forma de comunicación*. Entrevista en Aularia: Revista Digital de Comunicación, Vol. 3, No. 1, 2014, págs. 71-74.
- Quiroz, M. T. (2010). *Educación en otros tiempos. El valor de la comunicación*. Lima: Universidad de Lima, Fondo de Desarrollo Editorial.
- Quiroz, M. T. (2004). *Jóvenes e Internet: entre el pensar y el sentir*. Lima: Universidad de Lima, Fondo de Desarrollo Editorial.
- Raventós, C. L. (2016). *El videojuego como herramienta educativa. Posibilidades y problemáticas acerca de los serious games*. Apertura: Revista De Innovación Educativa, 8(1)1.
- Ruiz, F., Escurra, L. M. (2013). *Hábitos de consumo de Facebook y Youtube. Conciencia y estrategias metacognitivas en la lectura y estrategias de aprendizaje y estudio en universitarios*. [Versión PDF]. Recuperado de [http://fresno.ulima.edu.pe/sf/sf_bdfde.nsf/cc37d85eeef6e84e05256e23006ffee1/cf0f26cede1eee505257c8c004e5cb1/\\$FILE/02-persona16-RUIZ-ESCURRA.pdf](http://fresno.ulima.edu.pe/sf/sf_bdfde.nsf/cc37d85eeef6e84e05256e23006ffee1/cf0f26cede1eee505257c8c004e5cb1/$FILE/02-persona16-RUIZ-ESCURRA.pdf)
- Sierra, F. (2013). *Ciudadanía, tecnología y cultura: nodos conceptuales para pensar en la nueva mediación digital*. Serie Comunicología latina. Barcelona: Gedisa
- Trinidad, R. (2005). *Entre la ilusión y la realidad: las nuevas tecnologías en dos proyectos educativos del Estado*. Lima: IEP, Instituto de Estudios Peruanos.
- Winocur, R. (2013). *Los diversos digitales y mediáticos que nos habitan cotidianamente*. [Versión PDF]. Recuperado de http://biblioteca.clacso.edu.ar/clacso/gt/20130722110743/Rosalia_Winocur.pdf
- Winocur, R. (2006). *Internet en la vida cotidiana de los jóvenes*. [Versión PDF]. Recuperado de <https://www.scribd.com/document/331443687/WINOCUR-Internet-en-la-vida-cotidiana-de-los-jovenes-pdf>



ANEXOS

ANEXO 1: Resultados de Focus Group niños y niñas - cuadro comparativo 2013 y 2016.

	2013		2016	
	Niños	Niñas	Niños	Niñas
Uso:				
Uso de internet en casa	0	2	8	21
Uso de internet en cabinas	19	16	34	23
Tiempo y Frecuencia	Promedio de 30m a 1hr. 3 veces por semana (sobre todo fin de semana).			
Programas de internet	Facebook Youtube Google friv.com videojuegos		Facebook Youtube Google friv.com videojuegos WhatsApp Twitter	
Videojuegos	Dota Monsters Ball, Criminal Case Candy crush Zeke y Luther Bomberman 4 Vice City Dragon City Dragon Ball Plantas vs. Zombies Left 4 Carreras de carros Peleas Heladitos	Monsters High Barbies Plantas vs. Zom- bies Cenicienta, Blan- canieves, Heladi- tos.	Dragon Ball Walt tins? Subway surfers Vice City Ratio y Elite Counter Strike Left 4 Minecraft Dota 2 Agar Z Agar pro Agar Fifa Kisi? Mario Gravity false Slitter Plantas vs. zombies Batman High laft? Pokemon go	Frozen Barbies Baby Pokemon go Mi Angela Juego de pasteles Monsters High Skim Janer de simulator Agua y fuego Soy luna Animales Descendientes Gopatrol Mylittle pony
Personaje favorito de Internet	KidPudowski DragonBall	Monsters High: Lobo, Frankie, La- guna.	Pokemon Spiderman Dragon Ball Batman Animesjaponeses Cantantes de Reggae- ton	Monsters High: Draculaura. Ana y Elsa (Fro- zen) Actrices de nove- las y mini-series Cantantes pop y de reggae ton
Percepción:				
Val. positiva	Hacer tareas e investigar. Jugar		Hacer tareas, investigar, aprender, diver- tirse.	

	2013		2016	
	Niños	Niñas	Niños	Niñas
Val. negativa	<p>Vicio Virus, peligros o miedos con la máquina. Peligros por robo o violación al ir solas a las cabinas.</p>		<p>Pornografía Violencia Genera vicio Te daña usarlo mucho rato Peligro de dar información en las redes: violaciones, secuestros, robos. Virus u otras cosas con la máquina. Atropellos, choques u otros peligros con juegos en el celular. Falta de acceso “Porque a veces no encuentro lo que busco”</p>	
Expectativa	<p>Usarlo más. Tener mayor acceso. Aprender más programas</p>		<p>Usarlo en el colegio. Aprender más programas. Desarrollar mayores competencias digitales. (Saber descargarse otras cosas de internet, como desbloquear, que hacer cuando se congela la máquina, etc...)</p>	
Acompañamiento:				
En casa	<p>La mayor parte de los padres no saben usar internet o tienen muy poco conocimiento sobre su uso y sus alcances. Los niños afirmaron que no hablan con sus padres sobre el internet.</p>		<p>La mayoría de los padres no usan y no saben usar internet. Hay una preocupación al respecto y tratan de intervenir de alguna manera, sin embargo no saben qué hacer con respecto a este tema.</p>	
En el colegio	<p>Los niños afirman que aprenden sobre el uso de la computadora en la clase de computación, pero no usan internet en la clase. Solo a veces cuando terminan el profesor los deja entrar unos minutos a jugar.</p>		<p>Afirman que no han usado el internet en el colegio en este año, y que otros años algunas veces si lo han usado. Una sección afirmó que la profesora les da consejos sobre el uso de internet.</p>	

ANEXO 2: Descripción de los videojuegos más populares

- Warcraft (Dota)

Este juego se basa en la conquista y dominación de diferentes reinos y culturas. Permite acceder a diferentes personajes con características particulares. Los personajes se dividen en 2 grupos: el primero, que es el de la Alianza (estos representan a los personajes buenos y heroicos), y el segundo grupo que es llamado la Horda (son los personajes malos). Cada uno de estos grupos tienen varios personajes que se destacan por tener poderes y profesiones distintas que les sirven para ir conquistando los reinos. Cada personaje va adquiriendo nuevas poderes y recursos con el tiempo y con la experiencia. Cada jugador de acuerdo a las características de su personaje debe ir cumpliendo diferentes misiones para poder avanzar en el juego, estas misiones tienen diferentes niveles de dificultad que irán probando la capacidad de los jugadores.

Este es un juego interesante, que muestra un mundo fantástico, heroico y con algunos matices de la realidad. Es un juego que se centra en formular buenas estrategias para poder conquistar nuevos territorios o vencer al enemigo, usando características personales de los personajes y las profesiones que desempeñan en este mundo ficticio.

- Left 4 Dead

Este juego puede ser de uno o se puede jugar de cuatro en simultáneo. El juego tiene seis escenarios que han sido desarrollados como películas, cada película tiene episodios que son los niveles que uno tiene que ir pasando. La trama se centra en el combate entre cuatro supervivientes de una infección, y los zombies que han sido infectados. Los supervivientes deben matar a los zombies, sin embargo, no pueden eliminar a todos los zombies en los episodios, por eso tienen que buscar la manera de huir constantemente. Cada vez que termina un episodio llegan a un cuarto blindado en el que hay diversas armas, bombas, gases, etc. Con estas armas comienzan el siguiente episodio. Una de las características especiales de este juego es la inteligencia artificial que se utiliza, llamada El Director, este personaje es el que se encarga de regular la cantidad de armas, zombies y otros instrumentos para mantener un equilibrio en el juego.

- Plantas vs. Zombies

Este es un famoso videojuego de estilo towerdefense lanzado al mercado el 5 de mayo de 2009. En el juego debes proteger tu casa de la invasión de los zombies, que intentarán llegar a destruirla. Para ello, están las plantas, en el jardín, que se podrán ir expandiendo con las construcciones. Los zombies también se presentan en una serie de tipos con diferentes atributos y habilidades, como cavar por debajo de las plantas o saltar por encima de éstas, llevar diferentes objetos como casco o conos, etc.

- Grand Theft Auto: Vice City

GTA Vice City te pone en el personaje de Tommy Vercetti, ex-miembro de la Mafia que, tras salir de la prisión, se dispone a edificar su propio imperio criminal en el nuevo sandbox de RockstarGames.

Este es el segundo videojuego en 3D de la saga Grand Theft Auto y el sexto título de la misma.

Vice City está muy inspirado en la cultura estadounidense de la década de 1980. Contextualizada en Miami en el año 1986, la historia gira en torno a este miembro de la mafia que, tras verse envuelto en un fallido negocio

de drogas, se dedica a buscar a los culpables mientras edifica un imperio criminal y se apodera de otras organizaciones criminales de la ciudad. El juego presenta un enorme paisaje urbano, completamente poblado de edificios, vehículos y ciudadanos. Es un espacio en el que el jugador puede hacer lo que quiera, es decir, puede seguir la misión del juego o simplemente pasear por la ciudad, atropellar a alguien, robar, etc. Posee elementos de juegos de conducción, disparos en tercera persona y un característico modo de juego en el que el "mundo abierto" proporciona al jugador un total control de su propia experiencia de juego.

Desde su lanzamiento, Vice City se convirtió en el videojuego más vendido del 2002. En julio del 2006, Vice City fue, en el mercado estadounidense, el videojuego más vendido en la historia de PlayStation 2. Vice City también apareció en la lista de los 100 juegos favoritos de todos los tiempos, elaborada por los lectores de la revista japonesa Famitsu en 2006, el único videojuego occidental de dicha lista. Tras su éxito, Vice City fue lanzado en Europa, Australia y Japón, y se preparó su versión para PC.

- Monsters High

Monsters High es una franquicia de productos de juguetería y audiovisuales que se inició en julio de 2010 con el lanzamiento de muñecas por Mattel. Los personajes son de aspecto humano pero que están inspirados en películas de monstruos y ficciones de terror. Barbies Monsters High están hechos por Mattel, pero a pesar de ello, compiten en el mercado. Hay especiales de TV de Monsters High, una serie de televisión web, una película directamente a DVD y software.

Los personajes se muestran como hijos de monstruos famosos como Drácula, Frankenstein, la Momia, Medusa, El Fantasma de la Opera, Dr. Jekyll y Mr. Hyde, Zombies, El hombre lobo, etc.

Este juego sigue siendo muy popular en las niñas, junto con otros juegos de similar estilo como es el de las muñecas, barbies, las sirenas, etc. en que las niñas visten y arreglan a estas muñecas, eligen las colas de las sirenas, cuidan a un bebe en juego BabyHazel, hacen las compras del mercado, preparar pastelitos, etc.

ANEXO 3: Imágenes Colegio Puruchuco



ANEXO 4: Circular a Padres de Familia 2016

Imágenes Colegio Puruchuco
Estimados padres de familia de 3er y 4to Grado de primaria
De la institución educativa
Tupac Amaru - Puruchuco
Presente.-

Como se les informó en la reunión de padres de familia en diciembre 2015, estaré realizando por unos meses un estudio sobre el uso del internet en niños entre 8 y 10 años (3er y 4to Grado). Esta investigación se realiza para el Trabajo de Investigación de la Universidad de Lima, para obtener la licenciatura en la carrera de comunicación. Se busca conocer los usos y la influencia que tiene esta herramienta en la vida de los niños, para que, terminado el análisis se pueda realizar una propuesta comunicativa que los ayude en su uso y formación de la misma.

Se realizarán reuniones, que serán focos grupales y entrevistas, dentro del horario escolar. Por ello solicito su autorización para que su hijo (a) pueda participar, así como contar con su colaboración para alguna entrevista.

Así mismo, les ofrezco el servicio de darles un taller de comunicaciones para sus hijos con respecto a este tema. Dicho taller será realizado dentro del horario escolar. Si este es del agrado y conveniencia de un grupo considerable de niños, la fecha estará pendiente para ser programada. Por ello les pediría si me pudieran dejar algún número de contacto para la coordinación respectiva.

Agradeciéndole de antemano,

Micaela Umbert Doig
Código: 20020834
Universidad de Lima

Nombre completo del alumno (a): _____

Grado académico 2016: _____

Edad: _____

Nombre del Padre/ Madre o Tutor: _____

Contacto de teléfono: _____

* Debido al material requerido a presentar para el trabajo de investigación, algunas partes de los focos grupales serán grabados. Las entrevistas se grabarán según previo consentimiento de cada persona entrevistada.

Estimado padre de familia
De la institución educativa
Tupac Amaru - Puruchuco
Presente.-

Me dirijo a usted para pedirle su colaboración con el trabajo de investigación que estoy realizando en dicha institución educativa, sobre los usos del internet en los niños entre 8 y 10 años de edad. Esta investigación se realiza para el curso de Seminario de Tesis en la Universidad de Lima, con el fin de conocer el uso y las influencias que tiene esta herramienta en la vida de los niños, para que, terminado el análisis se pueda realizar una propuesta comunicativa que los ayude en su uso y formación de la misma.

La siguiente reunión será un foco grupal, y es por ello que solicito su autorización para que su hijo (a) pueda participar, contando ya con la debida autorización del Señor director de dicho colegio, para realizar el trabajo de campo en las aulas de la institución. Los grupos se realizarán a la salida del colegio (12.50 a 1.30pm), los días jueves. Se les dará previo aviso, del día y la hora exacta.

Agradeciéndole de antemano,

Micaela Umbert Doig
Código: 20020834
Universidad de Lima

Nombre completo del alumno (a): _____

Grado académico 2013: _____

Edad: * _____ *

Nombre del Padre/ Madre o Tutor: _____

Contacto de teléfono: _____

* Debido al material requerido a presentar para el trabajo de investigación, algunas partes de los grupos focales serán grabados. Las entrevistas se grabarán según previo consentimiento de cada persona entrevistada.

ANEXO 6: Esquema y objetivos de la Metodología

Trabajo de Campo Colegio Puruchuco - Tupac Amaru

Metodología

La metodología en este trabajo es de modo cualitativo. A través de la observación, entrevistas y focus groups. El método es de modo descriptivo, ya que se buscó conocer y comprender a mayor profundidad una realidad ya existente.

El universo es de niños y niñas entre 8 y 10 años de edad que asisten a la Institución Educativa No. 1263 - Puruchuco, del distrito de Ate-Vitarte, Lima. (Año 2013 y 2016)

La observación se realiza tanto en las cabinas de internet, como en el colegio, a los alumnos entre 3° y 4° grado de primaria.

Al conocer mejor el comportamiento del público objetivo y conocer un poco sobre los usos que le dan a los medios digitales y cómo interactúan con ellos, se plantearon las preguntas y dinámicas de los focus groups.

Se realizaron en total seis grupos focales en el 2013 y ocho grupos focales en el 2016. El Focus Group se realizó separando a los niños y niñas, ya que, en el primer grupo realizado en la investigación del año 2013 se constató de las diferencias en gustos y preferencias en el uso de las TIC entre los niños y niñas, como también la diferencia en el comportamiento, juegos y relaciones, lo cual influye en la dinámica del grupo, la manera de planear las preguntas y el diálogo en sí mismo. Así, en esta investigación, se buscó también comparar las similitudes y/o diferencias que se encuentren entre ambos géneros con respecto a los usos de internet.

Finalmente, se buscó realizar entrevistas personales a los niños de los participantes en los grupos focales. Se realizaron también entrevistas a algunos padres o tutores, y profesores de los niños en caso sea visto necesario y conveniente, para confrontar la información recogida, y tener una mayor comprensión del caso.

Grupo Focal

Objetivos:

- Conocer los usos de los medios digitales, específicamente el internet, tanto en el colegio como fuera de él.
- Conocer sus gustos y expectativas con respecto al internet.
- Identificar el nivel de conocimiento que tienen sobre los beneficios y los riesgos del Internet.
- Conocer sus preocupaciones, miedos, ideas negativas - si es que lo hubiese - con respecto al Internet.

Esquema:

Tomar lista (Acomodar cámara - trípode)

Dinámica de Introducción (Pelota) 5'

- Digo mi nombre
- Mi color favorito
- Programa de TV favorito
- Programa/ página de Internet favorito
- Personaje favorito
- Lo que más me gusta del internet es...
- Mi juego digital favorito es...

Diálogo 15' a 20' aprox

- ¿Usan Internet?
- ¿Dónde usan Internet? ¿Cabinas? ¿En la casa? ¿Un familiar o vecino? ¿En el colegio?
- ¿Cuánto tiempo? ¿Todos los días? ¿Cuántos días a la semana? ¿Cuándo? ¿Fin de semana? ¿Después de clases?
- ¿Hay alguien con ustedes cuando entran a internet? ¿Alguien los acompaña?
- ¿Qué hacen en Internet?
- ¿Qué redes sociales usan? ¿Tienen cuenta de FB? ¿Correo electrónico? ¿Para qué lo usan? ¿Cuántos amigos tienen?
- ¿Video juegos? ¿Cuáles? ¿Cuáles son sus favoritos y Por qué?
- ¿Qué otras paginas de internet usan?, ¿You tube? ¿Google? ¿Blogs? ¿Facebook? ¿Chats? ¿Para qué? ¿Qué hacen?
- ¿Los profesores les encargan tareas usando Internet? ¿Qué orientaciones les dan para su uso?
- ¿Lo usan para tareas del colegio? ¿cómo? ¿Qué hacen? ¿Dónde buscan información? ¿Les gusta hacer las tareas así? ¿Les gusta investigar en Internet? ¿Aprenden?
- ¿Qué más se puede hacer en Internet? ¿Qué más les gustaría hacer en internet?
- ¿Quién les enseñó a usar internet? ¿Quién les enseñó a hacer su cuenta (FB, correo, etc)?
- ¿Sus papas saben usar internet? ¿hermanos? ¿tíos?
- ¿Alguno le ha enseñado a sus papas?
- ¿Conversan con sus papas con respecto a lo que hacen en internet? ¿les cuentan a sus profesores lo que hacen en internet (la música que escuchan, con quien chatean, los videos que ven, los juegos, etc)?
- ¿Qué piensan sus papás de que ustedes usen Internet? ¿Qué piensan los profesores? ¿Les dan indicaciones o consejos?
- “Lo que más me gusta del internet es” (preguntas con respecto a lo que dijeron)
- ¿En qué consisten los programas que usan? Ahondar en algunos detalles, explicación y por qué les gusta, si se viera conveniente.

Dinámica 2: 3’

Hoja: Completar la frase

“El internet es bueno porque.....”

“El internet es peligroso porque.....”

Diálogo: Beneficios, riesgos, expectativas y gustos. 15’ a 20’ aprox.

- ¿Creen que el internet es bueno para ustedes? ¿Por qué? (Hablar de sus beneficios)
- ¿Creen que el internet es malo o peligroso para ustedes? ¿Por qué? (Hablar de sus riesgos)
- Entrar en los temas que mencionen: Aprendizaje, tareas, entretenimiento. Riesgos: distracción, perder tiempo, información e imágenes no adecuadas, pornografía, bullying, etc.
- En el colegio, ¿qué hacen con la computadora? ¿les gusta? ¿aprenden sobre la tecnología?
- ¿Qué más podrían hacer con la computadora y el internet en el colegio?
- ¿Qué les gustaría poder hacer en Internet? o ¿Qué les gustaría aprender de Internet?
- ¿Cómo les gustaría que fuera una clase con internet?

Fin

ANEXO 7: Entrevistas

Entrevista a profesores

Objetivos:

- Conocer el uso y conocimiento con respecto al internet.
- Conocer el uso y manejo que le dan al internet en el colegio.
- Conocer su opinión con respecto a internet, y sobre los usos del internet en los niños. Si consideran que les afecta positiva o negativamente.

Preguntas:

1. ¿Que cursos enseña? A qué grados y secciones?
2. ¿Hace cuanto que trabaja en el colegio?
3. ¿En alguna de sus clases hacen uso del internet?
4. ¿Les deja tareas en las que los niños deben buscar en internet?
5. ¿Hace referencia al internet en sus clases? ¿Dándoles paginas o alguna herramienta para buscar información? ¿Consejos?
6. ¿Como son esas tareas? ¿En que consiste? ¿Cuál es el objetivo? ¿Qué es lo que el niño debe hacer?
7. ¿Que se califica? ¿Qué consejos les da?
8. ¿Le parece que internet es una herramienta educativa útil en la formación de los niños? O ¿le parece que tiene influencia negativa? Pedir ejemplos.
9. ¿Usted usa internet? ¿Dónde? (Casa, cabinas, etc).
10. ¿Cómo es el apoyo del ministerio de educación con respecto a este tema? (Capacitaciones, cursos, etc).

Entrevista a Padres

Objetivos:

- Conocer el uso y conocimiento con respecto al internet.
- Conocer el uso y manejo que le dan al internet en la casa (horarios, permisos, etc).
- Conocer su opinión con respecto a internet. Y específicamente el internet y sus hijos. Si es bueno, les ayuda? les afecta positiva o negativamente?

Preguntas:

Uso personal:

1. ¿Usas internet? ¿dónde? (Tienen en su casa o van a las cabinas?)
2. ¿Para qué lo usan? Que programas? Tienen correo electrónico? FB? ...o alguna otra red social?
3. ¿Con que frecuencia?
4. ¿Quién les enseñó? O cómo aprendieron?
5. ¿Sabes utilizarlo bien?

Con respecto a los hijos:

1. ¿Sus hijos usan internet? ¿Dónde? ¿Casa o cabina? Cabina: ¿quién le da la plata? / Casa: dispositivo: computadora, celular, tablet, etc. ¿De quien es? ¿Cómo es la dinámica (hay reglas, horarios, etc)?
2. ¿Tiene alguna restricción, permisos? etc.
3. ¿Con que frecuencia usa el internet? Cuánto tiempo?
4. ¿Qué hacen sus hijos en internet? ¿Sabe que juegos le gustan a su hijo(a)? ¿Tiene Facebook?
5. ¿Tiene algún tipo de supervisión mientras usa el internet? ¿Lo ha acompañado a la cabina alguna vez? ¿van solos? ¿Después (al volver de la cabina) le cuenta lo que hizo? ¿Conversan sobre ello?
6. ¿En el colegio le enseñan a usar internet?

7. ¿Le dejan tareas que implican el uso del internet? ¿En que consisten estas tareas?
8. ¿Usted la ayuda, interviene de algún modo? ¿Tiene algún diálogo sobre internet con sus hijos?
9. ¿Le parece que el internet es una herramienta educativa útil en la formación de los niños? ¿Cuál es su opinión sobre el internet? ¿Cree que es positivo o negativo, neutro, en los niños?
10. ¿Le parece importante el uso del internet?

➤ **Entrevistas a Padres de Familia**

Las entrevistas no pudieron ser grabadas a pedido de la persona entrevistada, únicamente se hacían algunas anotaciones en el momento.

2013

Gladys: (Mamá de Rubí)

No sabía decir precisamente cuanto tiempo o la frecuencia, pero sabe que va a las cabinas. Programas que usa: dijo que “uno de las muñecas.”

Le parece importante, sobretodo para las tareas del colegio. Y es bueno porque ahí pueden aprender de todo. Conoce muy poco sobre el internet, solo lo que ha escuchado.

Wendy: (Mama de Norma)

No hay acompañamiento en casa. Sabe que la niña va a la cabina. La madre afirma que en el colegio les enseñan muy bien a usar el internet y todo lo necesario, y no ve que sea necesario enseñarle en casa. Ella no conoce el internet.

Orlanda: (Mamá de Kevin)

Sabe que sus hijos van bastante a las cabinas. Cree que para cosas del colegio. Seguro hacen muchas cosas ahí. “Todo se puede hacer en esa pantalla ¿no?”

Pero me pregunta: “¿Es bueno que ellos vayan a internet? A veces yo no sé si es bueno.” Estaba preocupada, porque escucha que otra gente que usa internet les puede hacer daño.

No conoce el internet.

Gladys: (Mamá de Mariana)

No tiene en su casa, pero afirma que quiere tener, porque le preocupa que sus hijos estén todo el tiempo en la cabina.

Sabe lo que es el internet, ha escuchado, pero no lo sabe usar.

No hay acompañamiento, pero se queda tranquila porque dice que “en el colegio tienen su clase de computo.”

Considera que “es muy necesario, porque ahora todo se hace en internet, odo el mundo lo usa y ellos tienen que aprender también.”

Conoce el internet, pero no lo usa.

Lucy: (Mamá de Viviana)

Afirma que a veces mira lo que hace su hija en Internet, cuando lo usa en la computadora del tío. Ve que su hija “juega peinando y maquillando unas muñecas en un programa.” No sabe más. Cuando va a las cabinas, ella confía que su hija hace sus tareas.

La madre sabe lo que es el internet, pero no lo usa.

2016

La reunión y entrevistas no pudieron ser grabadas a pedido de la persona entrevistada, únicamente se hacían anotaciones en el momento.

Reunión con mamás de 3er y 4to Grado Primaria

Total: 27 (25 mamás + 2 papás).

Se realizó esta reunión para hacerles una introducción a los padres sobre el trabajo de investigación que se había realizado con sus hijos en el colegio. También para escuchar sus inquietudes, preocupaciones y opiniones al respecto. Luego se tuvo diálogos personales con algunas mamás.

Algunos resultados:

Internet en casa: 6 mamás. Hubo 5 mamás que afirmaron no tener internet en casa, pero sí tienen internet en el celular.

De las 6 mamás que tienen internet en casa, solo una afirmó que usa el internet para consumo personal, las otras dijeron que el internet lo usaban sus hijos.

Las 5 mamás que tienen internet en el celular, afirmaron que lo pusieron por sus hijos.

De las que no tienen internet en casa o celular, solo 2 afirmaron haber ido a las cabinas. Pero solo para acompañar a los hijos, no para consumo personal.

¿En el colegio les enseñan a sus hijos a usar internet?

Respuesta General: “Este año no, pero antes sí tenían clases de computación y podían entrar a internet.”

“El año pasado sí, este año ya no.”

¿Les dejan tareas que implican el uso de internet?

Muy poco. Depende de la profesora. Pero si no tienen internet pueden buscar en el libro.

Mamá:

“Que se vayan a la cabina, es peligroso, uno no sabe bien qué hacen y ellos dicen que van 30min o 1 hr, pero a veces se quedan mas de 1 hr, y ¿Para que? ¿Qué tanto tienen que hacer allí tanto tiempo? Yo no estoy de acuerdo que usen internet.” Esta mamá mostró mucha preocupación con respecto a este tema.

Otra mamá dijo que su hijo solo iba a hacer tareas a la cabina, y la otra mamá le responde: “eso es lo que tu crees, tu no sabes lo que hace tu hijo ahí. Ellos siempre dicen que van para la tarea.”

Entrevistas Mamás: 10

3a-Susana Matías - Mamá de Kiara

Internet en casa.

Dispositivos: Tiene en casa una computadora, que es compartida por todos.

Kiara lo usa inter-diario, para realizar sus tareas. “Y cuando es para jugar, solo le doy permiso 30m. Ella juega, a veces escucha música. Y yo siempre estoy por ahí, para vigilar, o para ayudarla a buscar, porque a veces ella no sabe bien.”

Se organizan dividiendo el tiempo entre ella y su hermana, para que no se peleen y compartan.

Ella (Susana) lo usa seguido, sobretodo para el FB. Todos los días, un aproximado de 30m a 1 hr. “Me comunico con mis amistades.” Habla con amigas, ve fotos, cuelga fotos. Tiene correo electrónico. Entra a veces a buscar algo en google o youtube.

“Los fines de semana mi hija se va con el papá, y él tiene celular. Y ahí ella lo agarra para jugar.”

Susana no considera que el Internet sea beneficioso ni peligroso. Cree que es intermedio. Que para las tareas les ayuda mucho, pero también hay otras cosas que no son para su edad, y por eso siempre yo superviso lo que hacen.

3b - Catalina Armancanqui - Mamá de Luz

Internet en casa.

Dispositivos: Tiene un celular (el de ella) y una tablet.

Ella (Catalina) no usa internet. No lo sabe usar. Dice que solo mira lo que hacen sus hijos.

“Le presto mi celular pero yo la voy vigilando lo que hace.”

Lo usa interdiario o diario. El tiempo varía, pero afirma que no la deja que se quede mucho rato. “Mi hija no es viciosa, yo la controlo.”

Al preguntarle como la controla con el internet:

- “Me fijo cuanto rato lo usa, y disimuladamente me acerco a ver que está haciendo.”

Afirma que le preocupa bastante que su hija use el internet, porque ha escuchado muchas historias de cosas que pasan. Como a su sobrina de 8 años, que por acepar a una persona que no conocía y darle información, le trataron de hacer daño. “Conversaba con un chico, y le dijo que vaya a encontrarse con él, felizmente no paso nada grave.”

“Tampoco me gusta que use mucho, porque sino se le llena la cabeza de esas cosas, y llega al colegio llena de juegos en la cabeza, y eso no le ayuda en sus clases.”

Preferiría no tener internet, para que no se envicien, porque no les hace bien. Pero ya no sé como quitarlo.

Doris Yanavilca - Mamá de Geraldine

Internet en casa.

Dispositivos: Computadora de la mamá.

Ella (Doris) casi no usa el internet. Solo cuando ayuda a su hija a buscar algo. Afirma que no lo sabe usar bien.

Puso internet en la casa por sus hijos. Para que no vayan a la cabina. Afirma que se ha arrepentido de poner internet en la casa, lo quiere sacar y no sabe cómo.

No quiere que su hija entre mucho al internet. “Mejor que lea del libro, así como nosotros aprendimos.”

Doris comenta que su hijo mayor, que está en secundaria, está todo el día en la computadora. “Se ha vuelto un vicioso y no sé qué hacer.” “Quisiera desaparecer el internet, porque no le hace bien.”

A la hija le aconseja que no use mucho el internet, porque no es bueno. Y dice que trata de distraerla con otros juegos o cosas que hacer, para que no lo use mucho.

Norma Astro - Mamá de Maricielo

No tiene internet en casa.

Ella no usa internet, no sabe usarlo bien.

Afirma que su hija no va a la cabina. Solo cuando tiene trabajo por el colegio, va con su prima mayor.

“Me parece bien que lo use, pero solo para trabajos, nada más.”

Va 1 o 2 veces al mes.

Afirma que no le habla o aconseja sobre el internet, porque ella no sabe bien como funciona. Pero la controla dándole permiso solo para la tarea, y cuando va la acompaña siempre la prima, que está en secundaria y vive con ella.

Maritsa Nuñez - Abuela de Brooklin

No tiene internet en casa.

Brooklin vive solo con la abuela, su hermanita, y otros 2 nietos, de los cuales también la abuela se encarga. La mamá no está y el papá lo visita a veces el fin de semana.

Ella nunca ha usado internet. No sabe lo que es. Y afirma que Brooklyn nunca va a la cabina, porque a ella no le gusta que vaya.

No le parece importante. No le habla sobre el internet porque ella no lo conoce, no sabe lo que es.

Amalia Ricse - Mamá de Ma. Carmen y Ana Luz Perez

Internet en casa.

Dispositivos: Una computadora, que la comparten todos.

Amalia afirma que solo las deja usar una hora los domingos, "para que se entretengan".

Al preguntarle si les daba para que hagan sus tareas, afirmó con mucha seguridad que "Elva [la tutora] no les deja mucho tareas para usar internet."

Afirma que sus hijas no van a la cabina. Lo usan en casa. Juegan, y mi hijo mayor les enseña y las ayuda con eso. Les pone cosas educativas en el internet.

¿Cómo que cosas o qué programas educativos le pone?

- "Yo no se, mi hijo es el que sabe."

Ella no usa internet. no lo sabe usar. Afirma que nunca lo ha usado.

Le encarga a su hijo que cuide a sus hermanas y las supervise.

"No sé si es importante. Pero no me gusta que lo use mucho."

Jenny Ortiz - Mamá de Carmen Meza

Tenía internet en casa. Se ha malogrado la computadora hace 4 meses (Mayo 2016). No sabe cuando va a poder arreglarla, o comprar otra más adelante.

Su hija mayor tiene internet en su celular, está en secundaria.

Carmen está yendo ahora a la cabina, pero va poco. 1 o 2 veces al mes, solo los domingos tiene permiso. No me gusta que vaya sola, va siempre con su hermana mayor. Aprox. 1 hr.

"Para que se entretengan las dos."

¿Y qué hacen en la cabina? ¿Cómo se entretienen?

- "Con juegos educativos será. Yo no sé, mi hija le pone."

Ella (Jenny) no usa internet. Dice que antes, se metía a veces "a jugar un juego de las frutas, que mi hija me enseñó." O a veces su hija le enseñaba algún video.

Le parece bien que sus hijas entren a internet, se preocupa por su seguridad, por eso no le gusta que vayan a la cabina. Ella no sabe bien como funciona el internet y le dice a su hija mayor que es su responsabilidad cuidar a la menor (a Carmen).

Comenta que ella les aconseja diciendo que cuando entren a internet no hablen con gente que no conocen.

4ª - Noé - Papá de Yenli

No tiene internet en casa.

Va a veces a las cabinas, afirma que él mismo lo acompaña. Aprox. van dos veces al mes.

Afirma que solo va para hacer tareas y trabajar. "Para jugar no, yo le he prohibido."

¿Por qué le ha prohibido?

- "Porque su primita una vez le ha llevado, a inicios de año, en verano, ...y jugaron ese juego de la Ouija, y le dio miedo. Llegó a la casa asustado. Yo le recriminé, y ya no le dejo ir a la cabina."

"Sin embargo la mamá tiene celular y se lo presta para jugar."

El (el papá) no usa internet. “Yo, para nada, no me llama la atención.” Afirmó que no sabe usar y que nunca ha usado internet.

“Televisión si veo bastante, y eso le pongo a mi hijo, para que vea cosas educativas.”

“No me gusta que use internet, para la edad que tiene no quisiera que use mucho, quizás ya en secundaria sí, porque ya tiene ideas más cimentadas y ya aprende a usarlo bien.”

¿Usted le habla sobre el internet o le aconseja algo?

“Sí, claro, yo le aconsejo, que vea canales educativos, yo le pongo siempre national geographic.”

¿Y sobre el internet?

“No eso no, yo no uso.”

4b- Marilu Quispe - Mamá de Hazel

No tiene internet en la casa. Ella tiene en su celular.

A la cabina afirma que va sólo a veces, aprox. una vez al mes.

Le presta el celular para buscar información o jugar, aprox. tres veces por semana.

“Lo usa por ejemplo para buscar información de Rio 2016, quienes salieron campeones.”

Le ha dado también una tablet, que no tiene internet, pero tiene algunos programas para jugar. Y se lo da los fines de semana y en las vacaciones.

Ella no usa internet, puso en su celular, para que su hijo no vaya a la cabina. No le gusta que vaya a la cabina. No supo explicar por qué, dice que el internet debe ser bueno porque “le ayuda para sus tareas”. Pero ella no sabe usar internet, nunca ha entrado. Ella no sabe lo que su hijo hace en las cabinas y eso le preocupa.

“Como yo no sé, no sé si hay algo malo con internet.”

Celestina Ortega - Mamá de Ruth (4B) y Davis (3A)

Internet en casa.

Dispositivo: una computadora, que comparten todos.

Celestina afirma que sus hijos entran aprox. tres veces por semana al internet. Ella cree que para hacer sus tareas.

“No juegan mucho me parece, no sé bien. Yo trabajo en las tardes, no estoy en la casa, pero a veces está mi primo y él las ayuda. Cuando yo estoy, yo trato de mirar lo que hacen.”

Le parece que el internet les ayuda mucho, para hacer sus tareas. “Pero es importante estar mirando, controlando.”

Ella no usa internet, no lo sabe usar bien. Pero cuando sus hijos hacen una tarea, a veces se sienta con ellos.

Padres de los niños					
Madre o padre	Lugar de acceso a internet	Conocimiento sobre el internet	Acompañamiento	Conocimiento sobre los usos de internet del hijo(a)	Consideración sobre la importancia del uso de Internet
2013					
Mamá de Julissa	No hay internet en la casa. Los hijos van a las cabinas.	No sabe usar internet. No lo usa.	El hermano mayor la cuida y va con ella a la cabina.	Incongruencia en cuanto a la frecuencia y finalidad de uso de internet de su hija.	“Si, debe ser.”
Gladys: Mamá de Ma. del Carmen	Internet en casa (Desde hace 3 meses)	Sabe muy poco. No lo usa.	Afirmó que su hijo mayor supervisa a la hija.	Sabe, porque lo usan en casa. Casi todos los días.	Importante para las tareas del colegio y para aprender.
Mamá de Norma	No hay internet en casa. Van a las cabinas.	Sabe usar poco. No lo usa.	No	No sabe	Importante para que los niños aprendan.
Orlanda: Mamá de Natalia	No hay internet en casa. Van a las cabinas.	Nunca ha usado el internet. No sabe como funciona.	No.	No sabe	No sabe.
Gladys: Mamá de Mariana	No hay internet en casa. Van a las cabinas.	No sabe usar. No lo usa.	No.	No sabe	Importante que los niños aprendan porque todo el mundo lo usa.
Lucy: mamá de Viviana	Internet en casa.	Sabe y lo usa para su negocio. Principalmente el correo electrónico.	No.	No sabe	Herramienta importante, que los niños deben aprender a usar.
2016					

Padres de los niños					
Madre o padre	Lugar de acceso a internet	Conocimiento sobre el internet	Acompañamiento	Conocimiento sobre los usos de internet del hijo(a)	Consideración sobre la importancia del uso de Internet
Susana Matías: Mamá de Kiara (3A)	Internet en casa 1 computadora	Usa y sabe usar el internet. (FB, Youtube, Google, E-mail)	Trata de estar cerca para vigilar cuando su hija juega y ayudarla cuando tiene que buscar alguna información.	Interdiario. Para hacer tareas. el tiempo depende lo que le demore hacer la tarea. Si es para jugar, le da permiso 30min. Le gusta los videojuegos y escuchar música en youtube. Pero los fines de semana va con el papá y ella agarra su celular para jugar, ahí si no tiene mucho límite.	Afirma que el internet es intermedio, ni peligroso ni beneficioso. Para hacer las tareas ayuda mucho, pero hay también otras cosas que no son para su edad.
Catalina Armancanqui: Mamá de Luz (3B)	Internet en casa 1 tablet (de todos) y 1 celular (de ella)	No usa internet. No lo sabe usar.	No. Pero no la deja que se quede mucho rato.	Interdiario. El tiempo varía.	Le preocupa bastante el uso de internet, por cosas que ha escuchado.
Doris Yanavilca: Mamá de Geraldine (3B)	Internet en casa 1 computadora (de ella)	No usa internet. No lo sabe usar bien.	Le aconseja. Cuando su hija tiene que hacer alguna tarea, ella la acompaña.	Diario o interdiario. El tiempo varía.	Le parece que no es bueno, por mala experiencia con su hijo mayor.
Norma Astro: Mamá de Maricielo (3B)	No tiene Internet en casa.	Ella no usa internet. No sabe usarlo bien.	No. Le da permiso solo para hacer la tarea y va siempre con la prima mayor.	Aprox. 1 o 2 veces al mes.	No le parece bueno. No le gusta que su hija use internet.
Maritza Nuñez: Abuela de Brooklyn (3B)	No tiene internet en casa.	Nunca ha usado internet.	No.	Incongruencia con las respuestas del niño.	No le parece importante.

Padres de los niños					
Madre o padre	Lugar de acceso a internet	Conocimiento sobre el internet	Acompañamiento	Conocimiento sobre los usos de internet del hijo(a)	Consideración sobre la importancia del uso de Internet
Amalia Riscse: Mamá de Ma. Carmen y Ana Luz Pérez (3B)	Internet en casa 1 computadora (de todos)	Ella no usa internet. No lo sabe usar.	No. Su hijo mayor se encarga de acompañar y enseñarle a su hermana.	Las deja usar 1 hr solo los domingos. Para que jueguen.	No sabe si es importante. Pero no le gusta que sus hijas lo usen mucho.
Jenny Ortiz: Mamá de Carmen Meza (3B)	No, por el momento. (Se ha malogrado la computadora. Antes í tenía)	No usa. No sabe usar.	Aconseja. Le encarga a su hija mayor que cuide a su hermana y la acompañe .	Va a las cabinas, con la hermana mayor. 1 o 2 veces al mes. Aprox. 1hr Sólo los domingos.	No sabe si es importante. Le preocupa la seguridad de su hija, cuando va a las cabinas.
Noé: Papá de Yenli (4A)	No tiene internet en casa. La mamá tiene en el celular.	El no usa internet. No sabe usar.	Solo le da permiso para hacer tareas. Le ha prohibido ir a jugar.	Va 2 veces al mes aprox. El mismo lo acompaña. Sin embargo, la mamá le presta el celular para jugar.	No le parece importante a su edad.
Marilú Quispe: Mamá de Hazel (4B)	No tiene internet en casa. Ella tiene internet en su celular	Nunca ha usado internet, Lo puso en su celular para que su hijo no vaya a la cabina.	No	Va a la cabina aprox. 1 vez al mes. Y le presta el celular para buscar información o jugar. Aprox. 3 veces por semana.	No sabe.
Celestina Ortega: Mamá de Davis (3A) y Ruth (4B)	Internet en casa 1 computadora para todos.	Ella no usa internet. No lo sabe usar.	No. El primo mayor la acompaña.	Entran aprox. 3 veces por semana, para hacer sus tareas. No sabe si juegan.	No sabe.

Profesores del colegio

Entrevistas / Diálogos

2013

- Profesor del curso de computación: Ronald Salas

El profesor Ronald Salas es el profesor de cómputo de todos los salones de primaria, enseña desde 1er grado hasta 6to grado, a todas las secciones (A, B y C). Cada sección recibe 2hrs pedagógicas (90min) a la semana del curso de computación.

Todas las clases se realizan en un salón equipado con 26 computadoras Samsung (recibidas por donación, sobre todo de la APAFA). De las 26 computadoras, están completas y funcionando 15 de ellas. Cuentan, desde el año pasado, con una red inalámbrica (WIFI) en dicho salón, y llega hasta 100mts.

El profesor explicó que recién desde el año pasado han comenzando a tener clases de computación en primaria. Antes solo se dictaba en secundaria, ya que en primaria los niños son muy chicos y aún, se pensaba, que no estaban preparados. Sin embargo, desde el año pasado vieron la importancia de enseñar este curso desde los primeros años, lo mismo sucedió con el inglés.

Todas las clases son dictadas según las pautas y currícula del ministerio de educación, sin embargo para los cursos de computación e inglés el ministerio no ha ofrecido ninguna pauta, currícula o lineamiento. Por ello, el profesor explica que él ha tenido que formular desde 0 este programa.

Para los niños de 3er y 4to grado de primaria la currícula de computación se basa en enseñarles sobre qué es una computadora, cuáles son sus partes, qué es un USB, qué es el virus, etc. Pero aún no se enseña sobre el internet y los niños no entran todavía al internet. Recién a partir de secundaria los niños tienen acceso al Internet.

- Profesora de primaria

La profesora Gladys enseña en 3ero de primaria (sección C) todos los cursos, excepto computación e inglés. Luego de varias semanas de quedar con ella y haberme cancelado por diversas razones, finalmente a la hora de la salida pudimos tener un diálogo. Sin embargo, ella antes de decirme cualquier cosa me dijo que ella había escuchado que yo hablaba con los niños del internet, y que ella no sabía nada, que nunca había usado internet, así que mejor que le pregunte al profesor de computación “porque él es el que sabe de eso”. Yo ante esa premisa, le expliqué que no había problema que nunca lo hubiera usado, y que solo quería hacerle unas preguntas en cuanto a las tareas que le dejaba a los niños para investigar en internet y en qué consistían.

Me explicó que les deja muy poco a buscar en internet, que a veces les dice que busquen información de un tema. Pero que ya no les deja tanto esas tareas, porque los niños en vez de buscar información se iban a la cabina a jugar, y que algunos papas se habían quejado.

Le pregunté si alguna vez les decía a los niños en que página buscar, o si ellos tenían alguna guía con respecto a esto. Ella afirmó que sí, porque en los libros salen las paginas donde ellos deben buscar. Le pedí que me enseñará en los libros, y buscamos los libros de los distintos cursos, en el de matemáticas y sociales no había ninguna referencia a internet. Luego, en el de ciencias naturales encontramos algunas tareas que hacen referencia a una pagina, sin embargo es poco, no es tan frecuente en los temas. Y al preguntarle cómo le iba al dejar estas tareas, la profesora afirmó que ella no les deja eso porque los niños no saben. Que no saben buscar en internet y no saben usar esas paginas, entonces no les deja, que eso es para cuando estén mas grandes. Porque dice que ellos son aún chiquitos.

Se trató de entrevistar a dos profesoras más, pero no quisieron, argumentando que estaban muy ocupadas.

2016

Rafael Fernández

Director del colegio desde el año 2015. Anteriormente trabajó como profesor de aula en el mismo colegio.

Al hablar sobre las tecnologías y el internet, él comenzó diciendo que "...es muy importante las TIC en el aprendizaje. Estamos tratando de impulsar a los profesores a que usen las TIC."

Al hablar sobre el acceso a internet para los alumnos, dijo que "...por ahora no es posible, hay algunas computadoras con internet, pero no da para los alumnos por el momento."

Con respecto al uso que le dan los niños al internet en el colegio, comentó que lo usan muy de vez en cuando y no supo cómo o qué programas.

Con respecto a la influencia positiva, negativa o neutra del internet a los niños, comenzó diciendo que no veía efectos o consecuencias. Que estaba bien que los niños usen internet en las cabinas y sus casas. Y luego afirmó que el problema es la familia: "son los padres que deben estar presentes apoyar a los hijos."

"Hay juegos que son muy violentos, como el Dota, y hay niños muy violentos aquí en el colegio, mucho de eso aprenden en los juegos. Pero también en las familias, donde hay agresión, el niño se vuelve agresivo, porque vienen de papas agresivos, que les pegan, hay varios casos así. Ahorita tengo tres casos de niños sumamente agresivos en primaria, que es difícil para manejarlos, pero hablamos con los padres y ellos también son así, no se puede hacer mucho."

"Para que los niños usen bien internet es necesario primero hablar con los papas, que ellos aprendan y estén más presentes con sus hijos. Ellos pretenden dejar toda la educación al colegio y eso no está bien. Así era antes pues, pero ahora ya no es así. La familia tiene que educar."

Wilson - Profesor de Innovación.

Fue director del colegio por 15 años, desde el año 1999 hasta el 2014. En el año 2015 fue tutor de 6to de primaria. Y en el año 2016 estuvo de encargado de innovación.

Durante el año que fue profesor de aula (2015), le propuso a los padres de los niños que en vez de comprar tantos materiales, que compren solo lo necesario, y que cada uno le de una cuota de 50 soles para comprar un proyector para el aula. Todos los padres estuvieron de acuerdo y dieron su cuota. Se puso un proyector en el aula de 6to de primaria, y el profesor Wilson cuenta que todos los días durante toda la mañana estaba prendido el proyector. Lo usaba para todas sus clases, como un apoyo, para pasarles videos que complementen lo que estaban estudiando, o imágenes que acompañen lo que les está explicando.

Por ej. Para literatura: "les proyectaba una imagen y los niños debían crear una historia, pensar un título, o cosas así; también les ponía imágenes de algo que estuviera pasando, por ejemplo: cuando hubo el huaico, les puse una imagen del huaico y hablamos de lo que era."

El cuenta que a fin de año "...ese proyector ya parpadeaba, terminó con las justas el año, porque así es pues, tienen una duración nomás."

El profesor Wilson afirma que la tecnología es fundamental para la educación. Y para él el internet es indispensable. El usa internet en su casa, y deja que sus hijos utilicen internet.

Comenta: "A veces puede ser que lo usen mal, pero el internet no es que sea malo, sino que hay que usarlo correctamente."

En el colegio, nos dice que sí tienen acceso a internet. Cuentan con un modem de BTL. Pero este fue instalado en el 2014 por la UGEL (Ministerio de educación). "...bueno nos dieron en "Bitiel", y bueno a caballo regalado... así que nada, eso es lo que tenemos, es muy malo, y no da para los alumnos, solo es para la directiva y una computadora" (que está en el aula de computación).

"En el aula de computación hay 12 computadoras funcionando, para que los alumnos puedan ir y escribir textos" (Sin internet).

Se le preguntó si es que en estas computadoras hubiese internet, ¿como podrían utilizarlo los alumnos para que les ayude en su aprendizaje?

"Bueno ellos podrían venir y ampliar su investigación en internet. El maestro los dirige y tiene que estar atento, para que los niños no hagan otra cosa. Igual que en cualquier clase."

El profesor Wilson afirmó que no se usaban las tecnologías que el colegio tenía, como: el televisor, el proyector, las computadoras, las XO, la grabadora y la robótica (como decía él: "los blanquitos"). Dice que falta de parte de los profesores utilizar las herramientas de la tecnología. Ante esta preocupación, le propuso al director hacer un horario para que cada salón tenga acceso a las tecnologías, y él decidir que herramienta usaba cada salón. "Pero no funcionó, porque cada profesor debe decidir que herramienta le sirve mejor según lo que está enseñando, entonces son ellos los que deben venir y decirme que necesitan usar y yo lo dispongo. Pero ellos no lo hacen, entonces falta monitorear más, hay que exigirles más a los profesores para que usen las TIC."

Walter - Tutor de aula

Tutor de 3ero B en el año 2016. Trabaja en el colegio desde 1998, siempre como profesor de primaria, principalmente de 3er grado.

Afirma que cada vez es más difícil enseñar a los niños: "Es como si estuvieran en otro planeta, ya no prestan atención, se aburren rápido. Los niños ya no quieren leer, un libro no nos sirve mucho, necesitamos implementar con tecnología, hay que usar imágenes y videos. El ministerio nos apoya con libros, a veces orientación. Pero eso no es suficiente."

"Nos estamos quedando atrás, ... estamos quedando, quedando y quedando con la educación. Necesitaríamos, ya no proyector, eso no dura mucho, dicen que dura 2000 mil horas aproximadamente; necesitamos esas pantallas de TV, LSD, que lo conectas a la computadora y así les pasamos a los niños."

Afirma que así los niños prestarían más atención: "Porque ellos afuera están con el internet, buscan todo ahí, quizás no es la mejor información, pero encuentran todo rápido. En cambio llegan al colegio y se aburren con el libro."

"Han cambiado mucho los niños, ya no es lo mismo. Yo enseñaba antes a los mayores de una señora, y luego enseñé a los menores [de la misma señora], y era totalmente distinto."

Al preguntarle si, durante los años que ha enseñado en el colegio, el sistema de educación ha cambiado en algo, respondió: "El sistema? no. El sistema no. Quizás ahora un poco más activo, pero es lo mismo. Lo que ha mejorado es la infraestructura." - ¿Crees que se debería cambiar en algo la manera de enseñar a los niños? - "Sí, se debería cambiar. Debemos implementar más tecnología para enseñar. Cada clase debería tener la posibilidad de usar videos, imágenes, con alguna pantalla. Yo justo hoy, que tenía que enseñarles una cosa de ciencia y ambiente, para la clase, traje en mi USB un video, cortito de 5min."

Los profesores acuden al salón de innovación, que cuenta con un proyector y las computadoras, cuando quieren pasarles a los niños algún video, proyectar imágenes, presentación PPT, etc.

Relina - Tutora de aula

Tutora de 4to B en el año 2016.

Trabaja en el colegio desde el año 1999 como profesora de primaria. Excepto el año 2015 en que fue encargada de innovación.

“El ministerio hizo una capacitación para el uso de las laptops el año pasado o en el 2014. Las regalaron hace años. Pero recién el año pasado las incorporaron, un poco nomás, y poco a poco. En 2015 ya un poco más. Pero necesitamos capacitar más a los profesores.”

Ella no recibió la capacitación del ministerio en el 2014, porque era profesora de aula. Recién entró a trabajar en innovación en el 2015. Pero mencionó el programa de Perú educa, el cual busca que todos los profesores de innovación se inscriban en un programa online de capacitación para enseñarles más técnicas y cómo usar mejor las laptops.

“El internet puede ser muy negativo.” “En este salón [señalando donde estábamos hace un rato: 3A] hay dos niños que van siempre a las cabinas y ven pornografía.” “Pero eso ya depende de cada profesor, si les deja de tarea ir a las cabinas, y de los papas de ver que hacen sus hijos”. - hizo una pausa- “Pero aquí los niños paran solos nomás.” “Yo me preocupo bastante, porque estoy con los niños todo el día y escucho lo que hablan y lo que hacen en las cabinas y esas cosas no son para su edad, pero nadie los vigila.”

“Aquí teníamos internet. Pero lo cortaron hace unos meses. Lo desactivaron. Vino uno del ministerio que hace servicio y lo desactivo. Nos instaló un programa muy útil, pero ya no hay internet.”

Al preguntarle por los programas que usan con los niños mencionó:

- Corefo: Matemáticas
- Super Saber: de Peru Educa
- Mundoprimary.
- Educa Play (el cual afirma ser el favorito por los niños)
- Los programas de las laptops XO

Ivonne Alfaro Díaz - Tutora de aula

Tutora de 4to A en el año 2016. Trabaja en el colegio desde el año 2002, siempre como profesora de primaria, principalmente 3er grado y 4to grado de primaria.

Al hablar del internet y los medios de comunicación, comenzó diciendo: “Los medios de comunicación son totalmente negativos”. “Si te contara todas las historias de cosas que pasan acá.” Y comenzó a contar diversas historias de los niños a los que había enseñado:

- Niña abusada por el papá. La mamá lo defendió. La profesora (Ivonne) habló con ella. El colegio citó a los padres. La terminaron cambiando de colegio. La niña salió embarazada. El papá la llevó a abortar. En la clínica abortiva, debían estar los dos padres presentes. El papá le pagó a una señora, que recogieron de Sta. Anita, y se hizo pasar por la mamá.
- Un niño que “jugaba” a agarrarle el poto a sus amiguitos. Se bajaban el pantalón y les metía el dedo. La profesora al enterarse lo llamó. “Miguel Angel, ¿Por qué haces eso? ¿Dónde has aprendido a jugar así?” El niño le respondió: “Mi papá juega así conmigo.” “El papá es borracho, le pega a la mamá cuando llega

en la noche, y duerme con el niño.” Cuando el colegio citó a la mamá, ella no lo quiso creer. No hizo nada al respecto, dijo que el papá les pagaba todo y no podía hacer nada.

- “Son niños muy abandonados, los papas los dejan solos. No saben lo que pasa con sus hijos.”
- Un niño de su salón, en el año 2015, que llegaba agarrándose la cabeza, con cara desorientada. “Había estado viendo televisión toda la noche. La mamá no está en la noche, sale a trabajar. Qué ven, pues los niños, a esa hora de la madrugada.”
- Niños en las cabinas. En el 2014, descubrimos en el colegio que niños de 6to de primaria llevaban a los más pequeñitos a las cabinas, los sentaban encima de ellos y los hacían ver películas pornográficas y los tocaban. Un niño de 4to llegó con toda la cara golpeada. Es un niño de la selva. Se había enfrentado a un niño de 6to que llevaba a su hermanito a las cabinas y lo hacía ver pornografía. El colegio sancionó a algunos niños y se trató de hablar con los padres, pero ellos no hacen nada.”

Al preguntarle si creía que estas historias estaban vinculadas de alguna manera con la tecnología o el internet, dijo que ella creía que sí: “Algunas están totalmente relacionadas, porque ellos van a las cabinas y ahí hacen todas esas cochinas. Y otras cosas que pasan a los niños, es porque están solos, abandonados, los papas no se preocupan por ellos, entonces cuando usan el internet es lo mismo, ¿Quién los cuida?”

Al preguntarle si en el colegio usaban internet, respondió: “¿Internet?, Aquí en el colegio ni siquiera hay.” “Hubo en un momento, muy poco tiempo, pero ya no hay por alguna razón.”

¿Los niños usan mucho internet?: “Si, todo el día. Ellos salen del colegio y corren a las cabinas.”

¿Y de donde sacan la plata? ¿cómo lo pagan?: “Ellos reciben 0.50 centavos para el colegio, a muchos les dan y ellos todo se lo guardan. Ahí tienen para 30min. Y muchas veces lo que hacen es que comparten” (Comparten su tiempo en la cabina y usan la computadora de a dos o más).

Comentó al respecto: “Muchos niños vienen de provincia. Son niños más buenos, más tranquilos. Pero vienen acá y salen por la calle, van a las cabinas, conocen a un chico que no es bueno y se empiezan a malograr también. No deberían venir, allá están mejor, tienen una vida tranquila, en su campo, sembrando, con sus animalitos. Pero siguen viniendo mucho de provincia, se está poblando cada vez más esta zona.”

Luego, hablando de la zona y alrededores del colegio, comentó: “Esto es una zona arqueológica. Era cacicazgo, encuentran huesos, huacos, etc. Vinieron una vez los de Discovery, cerraron todo, investigaron, se llevaron lo que encontraron y se fueron. Nos regalaron un televisor. Así pasa pues, nosotros no sabemos lo que hay allí y vienen otros, se lo llevan, nos dan algo y ya. Pero no hay oro, los incas enterraban con oro, esto era solo cacicazgo. Encuentran huesos, maíz, las cosas con las que enterraban. Pero no se puede construir, porque es zona arqueológica. Por ello dificulta el desarrollo del colegio.”