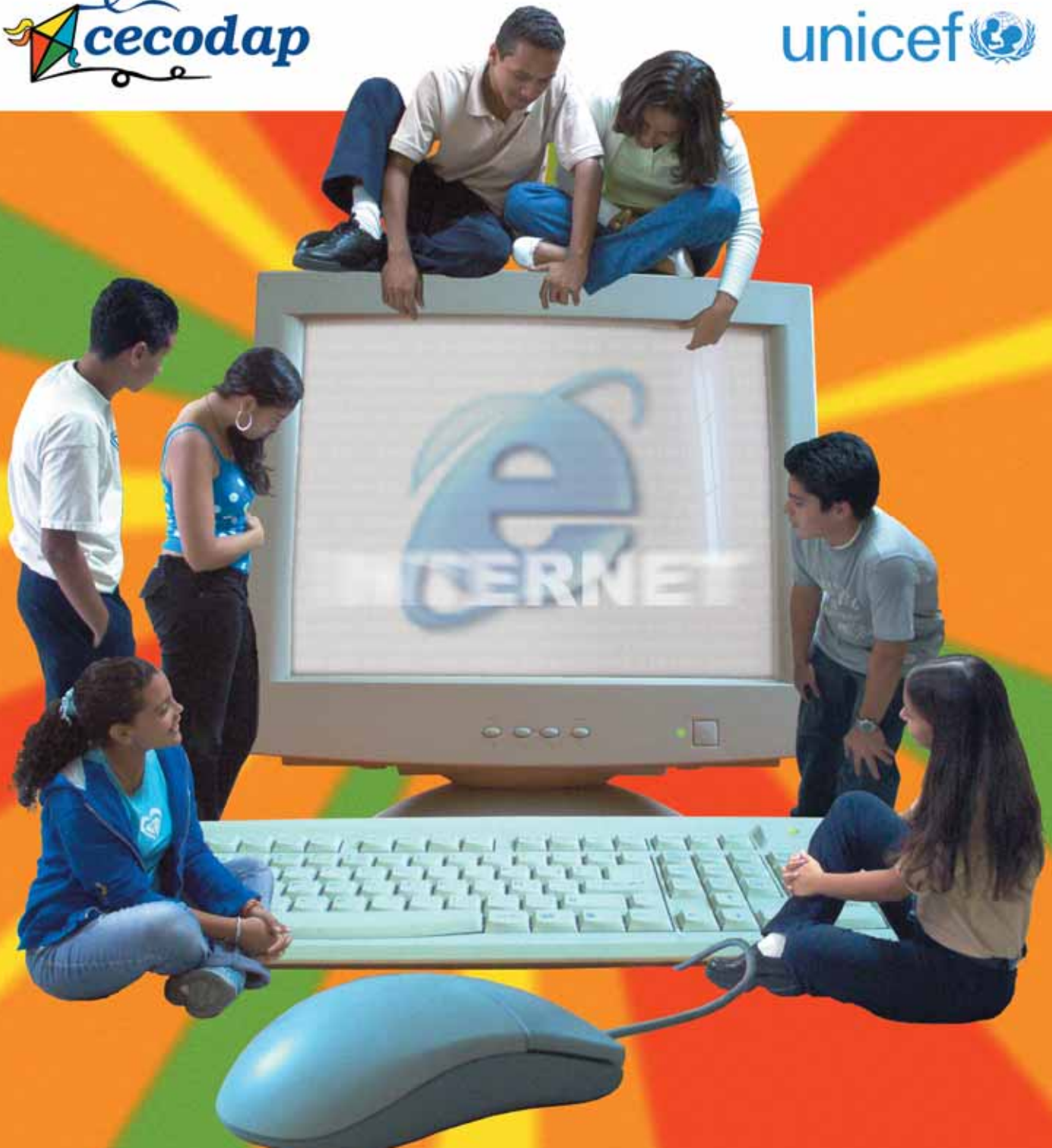


Internet: Ventajas y Riesgos

Según la opinión de las niños, niñas y adolescentes venezolanos



AGRADECIMIENTOS

*A los niños, niñas y adolescentes que dieron generosamente su tiempo
para colaborar con esta investigación.*

*A los facilitadoras y los facilitadores de Infocentros, administradores y administradoras de Cybercafés,
especialmente a Victor Hugo y Johan.*

*A los docentes, padres, madres y especialistas técnicos del área, a los colaboradores y colaboradoras
virtuales y cooperativos de la Comunidad Virtual MisTICa.*

A Luis Chavarri, de la Zona de Conexión del Banco del Libro.

A María de la Luz Mendoza y Miriam Rondón de la Red Metropolitana de Bibliotecas Públicas.

A Nuncia, Ricardo, Arnaldo, Gustavo, del Infocentro/P.E.C. Guarataro por su especial inspiración.

*Al Ing. Gilberto Millán de Bantel y al Ing. Pascal del Proyecto Columbbus y a todos los especialistas en
tecnologías que aportaron con sus visiones y opiniones.*

*A la Lic. Nilda Salazar por sus opiniones y colaboración en el establecimiento de la base de datos y a
José Rondón, por el procesamiento estadístico de la información.*

A Verónica, por su compañerismo y ayuda incansable en el dictado y la transcripción de los datos.

A Catalina Martínez, de CECODAP, por la revisión del texto.

Texto:

Msc. Elena Sosnowski.

Diagramación:

Miguel Lehmann

Ediciones El Papagayo © Cecodap.

Caracas, Noviembre 2006.

Apdo. Correos 63171, Caracas 1067 A

Venezuela

Telf: 0212 9514079

Fax: 0212 9515841

www.cecodap.org.ve

derechamos@cecodap.org.ve

RESUMEN

La investigación busca un mayor conocimiento del uso de Internet que hacen niños, niñas y adolescentes, de 5 a 17 años residentes del área metropolitana de Caracas a la luz de los riesgos y ventajas que se les presentan con el uso de Internet Y los entornos y productos asociados. Los resultados se analizan desde la perspectiva del desarrollo humano y de los derechos en el contexto de la legislación venezolana que protege y promueve los derechos de niños, niñas y adolescentes y se organizaron en función de las formas de acceso, del tipo de actividades que realizan,



la percepción de la educación que reciben para el uso de tecnologías y los niveles de seguridad que conocen. Se destaca una protección insuficiente de los/as usuarios/as por desconocimiento de algunos principios básicos de uso, empleo inadecuado de Internet en la actividad escolar y contacto con materiales no adecuados en espacios públicos y abiertos de venta de material digital. Por otra parte se destaca el uso importante de Internet para propósitos de discusión multicultural y colectiva, investigación escolar y extraescolar y para fortalecer lazos familiares y de amistad. Se verifica además la democratización del acceso en la posibilidad de uso gratuito de Internet en espacios públicos. Asimismo los resultados indican la necesidad de fortalecer los conocimientos de Internet tanto de niños, niñas y adolescentes como de adultos, madres, padres y docentes en la protección y mejor aprovechamiento de la herramienta para: asegurar una educación de calidad; mayor autonomía y protección frente a peligros en Internet y para dar cumplimiento a la protección y promoción de diversos derechos establecidos en la Ley Orgánica de Protección al Niño y Adolescentes, entre ellos la equidad en el acceso a recursos para todos los planteles escolares y las personas con discapacidades o privadas de libertad.

PALABRAS CLAVE

NIÑEZ – ADOLESCENCIA – DESARROLLO HUMANO – TECNOLOGÍAS
INTERNET – DERECHOS HUMANOS

INDICE

	PAG
I. INTRODUCCIÓN.....	5
II. ¿DE QUÉ PELIGROS Y QUÉ VENTAJAS HABLAMOS?	
1. El discurso social acerca de Internet.....	6
2. El Internet en el contexto nacional. Acceso y usos.....	7
3. Los contenidos en Internet y la seguridad.....	9
III. OBJETIVO DE LA INVESTIGACIÓN.....	11
IV. METODOLOGÍA.....	11
V. ANÁLISIS DE LOS RESULTADOS	
1. Dónde y cuánto tiempo se conectan	13
2. Las actividades de chicos y chicas en Internet.....	25
3. Lo que manifiestan que saben utilizar y dónde lo aprenden.....	33
VI. CONCLUSIONES.....	44
VII. RECOMENDACIONES	44
VIII. BIBLIOGRAFÍA	47
ANEXOS.....	49
RECOMENDACIONES DE USO	
SITIOS WEB DE INTERÉS	
CATEGORÍAS DE LAS PREGUNTAS ABIERTAS	
INSTRUMENTO: CUESTIONARIO	



I. INTRODUCCIÓN

Este trabajo de investigación se efectuó a solicitud de CECODAP, organización social venezolana que trabaja en la promoción y la defensa de los derechos de niños, niñas y adolescentes. La realización del mismo ha sido posible gracias a la cooperación de UNICEF Venezuela.

El objetivo del trabajo fue explorar y describir el uso de Internet desde la perspectiva del desarrollo integral y de los derechos de niños, niñas y adolescentes. Está dirigido a las personas interesadas en promover la educación de la niñez y la adolescencia, vinculadas o no a las tecnologías ya que todos necesitan conocer su incidencia en el presente y el futuro de la juventud. Estamos ante un difícil compromiso generacional donde una sociedad adulta debe facilitar el buen manejo de un medio que no domina, a una generación que se dice parte de un «cibermundo». Es un deber de padres, madres, educadores y educadoras de todas las áreas, asumir una responsabilidad activa por la educación para el acceso y el uso de Internet con los mejores criterios de seguridad y aprovechamiento crítico para minimizar los impactos negativos de las tecnologías y potenciar aquellos que repercuten positivamente en el desarrollo integral de niños, niñas y adolescentes para su creatividad, capacidad de cooperación y el análisis crítico que permite la diversidad que es esencia de la red y para afianzar los derechos relativos a ese uso.

El trabajo se estructuró de la siguiente manera: una introducción que describe el problema que aborda el trabajo, luego una revisión del contexto nacional desde el discurso social y las condiciones de acceso a Internet. A continuación se describe la metodología para la investigación realizada y posteriormente se presenta el análisis de los resultados con un breve resumen. Al final se encuentran las conclusiones y recomendaciones y en anexo las recomendaciones de uso, los datos de interés para la comunidad de usuarios y usuarias en general, niños, niñas, adolescentes, madres, padres y docentes, referidos básicamente a su seguridad. Se incluye el cuestionario y el resumen de las categorías correspondientes a las preguntas abiertas.

II. ¿DE QUÉ PELIGROS Y DE QUÉ VENTAJAS HABLAMOS?

1. El discurso social acerca de Internet

El Internet es una red mundial de computadoras interconectadas por medio de protocolos. La *World Wide Web*, por donde generalmente transitamos, es sólo una parte de Internet, cuyos verdaderos pioneros no fueron los gobiernos que facilitaron la plataforma física con objetivos militares, sino los académicos, quienes instalaron una red social y comenzaron a utilizarla para el intercambio de información y conocimientos, así lo señala Silvio (2000), quien ubica el hito en el año 1991 con la creación de la *Internet Society*, que describe como «un paso decisivo hacia la sociabilidad organizada de académicos, activistas sociales, empresarios y gobiernos para contribuir a construir una infraestructura para la sociedad del conocimiento» (p. 46). Podríamos probablemente colocar esa fecha como un momento fundamental para lo que llama Gergen (1996) *la muerte del conocimiento individual* cuando propone la comprensión del discurso como producto dinámico de la construcción de los procesos sociales. Para Gergen (1996) el reto del construccionismo está en moldear una realidad lingüísticamente inteligible y prácticas asociadas que ofrezcan una nueva potencialidad a la vida cultural, Internet sería una demostración de esta práctica por su capacidad para la interacción, multiplicación y relativización de las verdades, signos que marcan nuestra posmodernidad.

Por las bondades y riesgos asociados con las tecnologías y el Internet se encuentran defensores y atacantes decididos: algunos perciben la red como una estructura de promoción de lenguas o valores que estarían atentando contra principios religiosos, ideológicos, de consumo, la no-discriminación y la no-violencia; resalta la preocupación fundamental acerca del acceso de niños y niñas a contenidos de

incitación sexual y el contacto potencial con personas que podrían constituirse en explotadores sexuales de niños, niñas y adolescentes. También hay preocupación por lo que se llama «adicción a los juegos» de la que se culpabiliza a Internet y que a menudo estigmatiza a los jóvenes con este atributo que alude a enfermedad sin el debido análisis de las reservas individuales o de los contextos familiares y comunitarios de los sujetos¹. Del otro lado, están sus defensores que manifiestan que «en Internet está todo», omitiendo la enorme información de desecho, publicitaria, o sesgada por el contexto del mundo de vida de quienes la ponen a disposición, información que es consultada a menudo sin un análisis riguroso de las fuentes y sin contrastarla con otros puntos de vista, simplemente dando fe de veracidad a la información «porque está en Internet», donde también subestiman el potencial del medio para recibir comunicaciones e informaciones inadecuadas para niños, niñas y adolescentes que pueden propiciar la explotación o el abuso sexual. Por otra parte, el español avanzó en Internet, esto es un hecho positivo, según Pimienta, Daniel de FUNREDES (Correspondencia foro electrónico MísTICa Agosto 30, 2006) ya Internet no tiene el antiguo 80% de presencia anglófona, cita a *Global Reach* que registra 36% de internautas anglófonos y 50% de páginas en inglés. También informa que el *British Council*, institución que tiene como misión promover el uso del idioma inglés, alerta a los/as jóvenes contra el monolingüismo frente a la oferta multicultural de la red. Esto nos demuestra la creciente presencia de otras culturas y lenguas en Internet y evidencia que sólo depende de nosotros/as convertirla en memoria de nuestra civilización y nuestras lenguas. Con este propósito se desarrollan proyectos de promoción de las lenguas indígenas como *En Tu Idioma*² que pro-

¹ Como por ejemplo los contextos de incremento de la violencia social que podrían estar propiciando el refugio en espacios más seguros asociados al acceso a Internet. En el Informe Somos Noticia preparado por CECODAP se reporta un incremento de la violencia en Venezuela durante la última década.

² Proyecto que llevan COLNODO (Colombia) Enlace Quiché (Guatemala), LaNeta (México) y Cepes (Perú) y Web Networks, miembro canadiense de la Asociación para el Progreso de las Comunicaciones, APC, está liderando este proyecto con base en su experiencia en la comunidad de los Inuit en Nunavu (ver www.apc.org).

mueve la Organización de las Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura (UNESCO) con la Asociación para el Progreso de las Comunicaciones (APC) en Colombia, Guatemala, México y Perú. En el terreno de la educación fueron también los Estados Miembros de la UNESCO quienes reunidos en Jomtien, Tailandia (2000) se propusieron la meta de satisfacer las necesidades básicas de aprendizaje definidas en la frase *toda persona tiene derecho a la educación* establecida el Artículo 26 de la Declaración Universal de los Derechos Humanos³, resumida en el principio orientador de Educación para Todos: *lograr una educación básica de calidad sin exclusiones para todos los niños y niñas, y una educación a lo largo de toda la vida para los adultos, que les permita desenvolverse plenamente en la vida cotidiana*⁴, esto necesariamente tenía que incluir las tecnologías. Por eso, entre la lista de compromisos pendientes de alcanzar para los próximos años del Marco de Acción para las Américas (reunión de Santo Domingo, Febrero del 2000), establecieron el siguiente objetivo específico:

Utilización de las tecnologías en la educación: Promover y apoyar el uso de las nuevas tecnologías de información y comunicación en el aula, procurando que el acceso a estos recursos de docentes, alumnos y la comunidad en general sea equitativo y permanente. Fortalecer tales tecnologías para mejorar la toma de decisiones políticas y la administración escolar. Revalorizar el libro como un irremplazable instrumento de acceso a la cultura y como medio principal para comprender y utilizar eficazmente las nuevas tecnologías. (Educación para Todos, Carpeta de Información, s/f).

2. El Internet en el contexto nacional. Acceso y usos.

En el Decreto Presidencial 825 del año 2002 publicado en Gaceta Oficial 36.955 del 22 de Mayo del 2000⁵, está marcada la importancia que se le dará a Internet en el contexto de una sociedad del conocimiento, formulada en sus dos primeros considerandos:

Que el Plan Nacional de Telecomunicaciones tiene como finalidad insertar a la Nación dentro del concepto de sociedad del conocimiento y de los procesos de interrelación, teniendo en cuenta que, para el desarrollo de estos procesos, la red mundial denominada Internet, representa en la actualidad y en los años por venir, un medio para la interrelación con el resto de los países y una herramienta invaluable para el acceso y difusión de ideas,

Que el Plan Nacional de Telecomunicaciones plantea entre sus objetivos a mediano plazo el incentivo al uso de Internet a todos los niveles y mejorar la calidad de vida de la población, a través del uso de los servicios de telecomunicaciones.

Consistentes con este Decreto, tanto el Ministerio de Ciencia y Tecnología como el Ministerio de Educación han adelantado la difusión y la democratización del acceso a las tecnologías para insertarlas en las comunidades a través de centros gratuitos, fijos, móviles, independientes y en proyectos con la empresa privada o en asociación con la Red de Bibliotecas Públicas con el resultado de que la herramienta esté presente en el discurso y quehacer de los/as

³ Declaración Universal de los Derechos Humanos. Adoptada y proclamada por la Asamblea General de las Naciones Unidas en su resolución 217 A (III), de 10 de diciembre de 1948

⁴ Síntesis de las 6 metas del Programa Educación para Todos, definidas por los Estados Miembros de UNESCO en Dakar, Senegal, 26-28 de Abril 2000. Ver www.unesco.cl/ept

⁵ Ver http://www.cnti.gob.ve/cnti_docmgr/interna.html?categoria=23

ciudadanos/as, sin importar edad, género, condición social o contexto cultural. En cuanto a la conectividad en el plano regional (en independencia de la gratuidad-costo que representa este acceso en cada país), nos vemos situados en el 12% de penetración de uso de Internet frente a los siguientes indicadores de países latinoamericanos: Chile 35,7%, Argentina 26,40, Puerto Rico 25,20% Costa Rica 22,70% Uruguay 20,80% México 16,20%, Perú 16,00%, Brasil 14,10%. Entre los que tienen menos penetración de Internet se encuentran Cuba 1,30%, Nicaragua 2,20% Paraguay 2,70% Honduras 3,30% Bolivia 3,80% (Tendencias Digitales, 2006).

La creciente democratización del acceso permitió un avance importante de la gestión ciudadana electrónica privada y pública en, por ejemplo, solicitud de pasaportes, consultas del seguro social, pagos a maestros de planteles oficiales, inscripción en universidades, declaración impositiva, entre muchos otros trámites que se pueden diligenciar por Internet y que también permiten una contraloría ciudadana más transparente. Esto implica que para ejercer derechos y deberes a través de consultas, solicitudes o pagos hay que desempeñarse satisfactoriamente en la gestión electrónica de datos y quien no está en condiciones de hacerlo por razones de acceso o conocimientos insuficientes, queda automáticamente excluido de la gestión ciudadana a distancia y en desventaja de condiciones para ejercer algunos de sus derechos y deberes, entre muchos otros, la gama de opciones educativas que se ofrecen a distancia para docentes activos y estudiantes en general.

Quiénes y cómo están accediendo a Internet en Venezuela: los usuarios más jóvenes, adolescentes, entre 12 y 17 años y los jóvenes, entre 18 y 24 años, representan el 31% y 30% de los usuarios totales, respectivamente, de donde el 37% cursan «la secundaria» ; el acceso general de la población se realiza de la siguiente manera: Ciber 65%, Casa

13%, Trabajo 18%, Centro de estudios 7% e Infocentro 4% (Tendencias Digitales, 2006). Los Infocentros son sitios de acceso gratuito que dependen del Centro Nacional de Tecnologías de Información adscrito al Ministerio de Ciencia y Tecnología (MCT), distribuidos en más de 330 puntos del país, ubicados en Bibliotecas Públicas, Alcaldías, Museos, Ateneos e instituciones de estudio, en localidades fronterizas y comunidades indígenas. Cuentan con un promedio de 10 computadoras por centro y según su ubicación física dependen sólo del Ministerio de Ciencia y Tecnología (MCT) o de manera compartida del Ministerio de Cultura y del MCT (aquellos ubicados en Bibliotecas y Museos) u otra entidad. Por su parte, el Ministerio de Educación ofrece educación en tecnologías a través de los Centros Bolivarianos de Informática y Telemática (CBIT), que dependen de FUNDABIT⁶ y asegura la educación en TIC de docentes y alumnos/as con talleres presenciales y a distancia y por medio de publicaciones periódicas como INFObit⁷ y cursos que ofrece la Red denominada RENADIT⁸. Según información de Luis Salazar, Gerente de Educación de FUNDABIT⁹, alrededor de 16 CBIT tienen acceso a Internet. Suplen esta carencia con los Infocentros desde donde los/as profesores/as bajan la información para ponerla a disposición de sus alumnos en las computadoras que todavía no tienen acceso a la red (entrevista telefónica del 22 de Agosto 2006). Según informó Marisa Cruz (entrevista telefónica del 10 de Octubre 2006), existen a la fecha 632 CBIT inaugurados en todo el territorio nacional, de donde 63 están en Distrito Capital y 50 en el Estado Miranda, la mayoría de los CBIT están ubicados en el interior del país. El estado con más CBIT (94) es Falcón y el que menos dispone es Amazonas con 6 CBIT¹⁰. Cada uno de los centros está equipado en promedio con 25 máquinas y aunque todavía muy pocos disponen de

⁶ Fundación adscrita al Ministerio de Educación para la enseñanza de la computación.

⁷ Ver INFObit en <http://www.portaleducativo.edu.ve>

⁸ RENADIT: Red Nacional de Actualización Docente mediante la Informática y Telemática

⁹ Información suministrada telefónicamente el 22.8.2006. Ver ubicación CBIT en <http://www.me.gov.ve/modules.php?name=Conteni2&pa=showpagina&pid=242>

¹⁰ Información suministrada por Marisa Cruz (Equipo de Formación de la Gerencia de Educación Fundabit/Ministerio de Educación) el 9.10.2006

acceso a la red, pronto tendrán Internet inalámbrico. La mayor parte de las escuelas que disponen de CBIT son bolivarianas. No existen todavía fuentes de información que reúnan estadísticas generales de todos los planteles públicos y privados con acceso efectivo a computadoras o Internet. Las estadísticas oficiales se encuentran en la página del Sistema Automatizado de Gestión Administrativa (SAGABIT)¹¹.

3. Los contenidos en Internet y la seguridad

Los adultos identifican aspectos positivos y negativos en relación con Internet, en el estudio regional de Tendencias Digitales (2006), se ordenaban así estos factores para Venezuela: negativo, bombardeo de publicidad, virus, spam (publicidad), pornografía, lentitud, inseguridad para hacer transacciones y costos. Como ventajas del Internet se identificaba: gran cantidad de información, rapidez para conseguirla, comunicación con amigos y familiares, fácil acceso, se puede utilizar desde cualquier lugar, actualidad, información al alcance de la mano y la diversidad de cosas que se pueden hacer.

Cuando se conversa con madres y padres de familia de todos los estratos económicos, se perciben los temores mencionados previamente, preocupación por el exceso de uso de la computadora y escapadas no autorizadas al ciber, poniendo en evidencia conflictos con los límites en el hogar (aspecto que seguramente no sólo afecta el uso excesivo de Internet sino toda la vida del/de la niño/a). También se recibieron quejas de uso nocturno de ciber, preocupación sobre los contenidos en Internet y dificultad para supervisar la abundancia y la dinámica del medio, par-

ticularmente en ausencia de los padres y madres. Los contenidos de las páginas web no necesariamente están catalogados y se mezclan contenidos para chicos y para adultos en un solo espacio, incluso en páginas de juego. Además los contenidos de los espacios son administrados por los propios sujetos, adultos, adolescentes y niños/as, sin mediación profesional: es el caso de los Space¹² o los Weblogs o *blogs*¹³ a los que se accede desde cualquier computador. Cada vez se integran más espacios, sistemas y artefactos de comunicación que extienden el potencial de intercambio de información y en la medida en que el usuario se va convirtiendo en un experto en el uso de todas estas tecnologías y comienza a interactuar plenamente en el ciberespacio, también se hace exponencialmente más susceptible de recibir información negativa como virus, *spam* (publicidad), sufrir las consecuencias de la actividad de *hackers*¹⁴ (intrusos), o *trolls*¹⁵ (intrigantes mal intencionados/as) o establecer diálogos con personas potencialmente peligrosas (riesgos de incitaciones sexuales en línea)¹⁶.

El Internet pasó de ser una gran fuente de información con bases de datos científicas a una gigantesca herramienta para la comunicación, además de un repertorio de información a texto completo que cuenta cada vez con mayor presencia académica en revistas arbitradas, que difunden generosamente la investigación que se produce y que progresivamente está subvirtiendo los cánones para las referencias bibliográficas de los trabajos académicos.

Internet también sirve como medio de participación en red de especialistas, comunidades virtuales de

¹¹ <http://sagabit.me.gov.ve>

¹² Spaces: espacio para publicar fotos, datos, opiniones, actualmente en transformación. En teoría sólo debe ser utilizado por mayores de 13 años. Visitar <http://spaces.live.com>

¹³ Un **weblog**, también conocido como **blog** o **cuaderno bitácora** (listado de sucesos), es un sitio **web** periódicamente actualizado que recopila cronológicamente textos o artículos de uno o varios autores, apareciendo primero el más reciente, donde el autor conserva siempre la libertad de dejar publicado lo que crea pertinente. Habitualmente, en cada artículo, los lectores pueden escribir sus comentarios y el autor darles respuesta, de forma que es posible establecer un diálogo. El uso o temática de cada **weblog** es particular, los hay de tipo personal, **periodístico**, empresarial o corporativo, **tecnológico**, educativo, etc Ver más información en <http://es.wikipedia.org/wiki/Weblog>

¹⁴ Hacker tiene dos diferentes connotaciones: intruso o ingenioso, dependiendo de la óptica de quien lo utiliza. Es más común escuchar que se usa como intruso, tal como ocurrió con los sujetos de esta investigación.

¹⁵ Intrigantes maliciosos/as que participan en foros públicos, ver [http://es.wikipedia.org/wiki/Troll_\(Internet\)](http://es.wikipedia.org/wiki/Troll_(Internet))

¹⁶ Ver información sobre este tema en <http://www.ecpat.net/es>

intereses, territoriales o virtuales, de ciudadanos que intercambian para construir saberes académicos o para mejorar aspectos de su vida ciudadana común, así aparecen los blogs que han servido incluso para organizar recientemente un movimiento estudiantil en Chile¹⁷. Cuando hablamos de comunidades no hacemos alusión a los espacios de vida sino a las nuevas formas de agrupaciones sociales que según Colina (2005), cuestionan los lazos afectivos y de dependencia recíproca que se le atribuye a la comunidad tradicional pre-moderna y que son comunidades de sentido, estilos de vida y expresivas que no dependen de una territorialidad física:

La fragmentación social y la individualización posmodernas cambian los basamentos de las relaciones entre los grupos, que ahora se cimentan en el reconocimiento de la coincidencia en intereses, significados, cosmovisiones y valores y en distintas formas identitarias (género, edad, clase social, etnicidad, visión política o/y religiosa, gustos y preferencias personales) (p. 98).

Colina (2005) cita – y discute - a Rheingold para definir estas comunidades:

Agrupaciones que emergen en la red cuando suficientes personas interactúan o discuten con una frecuencia suficiente, con suficiente sentimiento humano para conformar redes de relaciones en el ciberespacio (p. 103).

¿Serían entonces estas comunidades virtuales la expresión más humana de Internet?

¿Qué podríamos buscar entonces madres, padres y docentes para la juventud en relación con las Tecnologías de Información y Comunicación (TIC)? Hace 15 o 20 años, la expectativa de apropiación de las tecnologías pasaba por convertir a cada chico y chica en un/a programador/a. Hoy en día la mayoría de

los/as jóvenes demuestran ser expertos configuradores/as que no requieren lectura de manuales y la expectativa estaría más en convertirlos/as en excelentes usuarios y usuarias de la inmensidad de programas que ya cuentan con interfaces amigables (pantallas con menús comprensibles y fáciles de operar y aprovechar), para poder desempeñarse en cualquier posición laboral administrativa o académica, y para un «saber hacer» con las tecnologías en su campo profesional o técnico, que puedan además ser miembros activos de las comunidades virtuales y ciudadanas a las que pertenecen para que puedan aportar su conocimiento para la conservación y el mejoramiento de la sociedad en que viven.

El tránsito actual de niños, niñas y adolescentes hacia las comunidades virtuales antes descritas se prefigura y construye en sus propias comunidades interactivas de conversación y de juego como el *chat* y los juegos a distancia donde dialogan con jugadores y jugadoras de todo el mundo y también en foros de discusión especializados en sus áreas de interés.

Ante un contexto de desafíos, riesgos y oportunidades, es necesario revisar lo que hacen los más jóvenes con la herramienta, explorar qué perciben y opinan desde sus espacios de vida familiares y educativos y colocarlo a trasluz de las formas de vida contemporáneas para que podamos afrontar la dificultad de supervisión de uso de la tecnología con mejores claves, tan dinámicas como el terreno que nos toca abonar. Para ello hacía falta disponer de información más pormenorizada desde la propia voz de niños, niñas y adolescentes que diera cuenta de los escenarios a partir de sus propias experiencias.

¹⁷ Ver Revista Electrónica Latinoamericana de Estudios Sobre la Juventud. Año 2, No. 3 en www.joveneslac.org

III. OBJETIVO DE LA INVESTIGACIÓN

El objetivo general de la investigación es conocer las ventajas y riesgos de Internet a partir de los usos que niños, niñas y adolescentes dan a los recursos que ofrece la red. Los objetivos específicos se delimitaron así: conocer formas de acceso y tiempo de uso, actividades que se realizan en los diferentes centros de acceso, definiciones de los diferentes espacios de acceso, lo que más y lo que menos gusta del uso en cada uno de ellos, socialización del conocimiento adquirido, medidas de seguridad empleadas, educación en el área de tecnología, dónde se adquiere, y las buenas y las malas experiencias en Internet.

IV. METODOLOGÍA

Se construyó una muestra de 300 sujetos de cuatro municipios del área metropolitana de Caracas: Baruta, Chacao, Libertador y Sucre, que accedieran a Internet a través de ciber, Infocentro o casa (no se incluyó El Hatillo porque no dispone de Infocentro). Los sujetos se abordaron en Infocentros, cibercafés, tres planteles públicos y uno privado además de redes de conocidos. La mayor parte de los sujetos de la muestra se contactó en las zonas populares de cada uno de los cuatro municipios. Parte de los usuarios domésticos fueron contactados por medio de redes de conocidos.

La muestra se organizó por el criterio principal de la edad, tres grupos etarios, fundamentados en los intereses que los reúnen desde la psicología evolutiva: un grupo de 7 hasta 10 años (se llegaron a tomar casos de menos de 7), un segundo grupo entre 11 y 14 años, entrada e inicio de la adolescencia y un tercer grupo de 15 a 17 años, adolescencia media y/o final, con las diferencias individuales que surgen en este criterio de agrupación entre los sujetos. En

la muestra participaron 183 varones, 61% y 117 mujeres, 39%.

La muestra femenina resultó menor porque hubo mayor dificultad para encontrar sujetos de sexo femenino en los espacios públicos de acceso (ciber) y adicionalmente en unos casos también una mayor dificultad para que tomen un papel para contestar. Se recogieron datos de 100 sujetos para cada grupo etario, a través de un cuestionario con 56 preguntas, 4 preguntas sobre datos personales, 37 preguntas cerradas sobre las que existía alguna información previa, y 15 preguntas abiertas de carácter exploratorio sobre aspectos donde había poca o menos información y que servirían para contrastar la información de las preguntas cerradas. Los sujetos, que debían haber hecho algún uso de Internet, usuarios principiantes, medios, expertos y muy expertos, identificados así posteriormente, fueron contactados en cibercafés, vacacionales con Internet, infocentros, colegios, liceos y redes de amigos. La variedad de la muestra se aseguró en las condiciones de acceso y las múltiples y variadas zonas de contacto de los sujetos. Los sujetos completaban los cuestionarios antes de comenzar o al finalizar una sesión en el cibercafé, o en el infocentro, los datos de los más pequeños se tomaron en forma de entrevista. Se recogió también información cualitativa proveniente de 45 entrevistas con bibliotecarios/as, especialistas en informática, técnicos, ingenieros en sistemas, proveedores de servicios de conexión, facilitadores de cibercafés e infocentros, consejeros de derechos de niños, niñas y adolescentes, organizaciones de desarrollo social, docentes, padres, madres y niños/as, 29 entrevistas personalizadas y 17 entrevistas y consultas telefónicas además de dos grupos focales. Para el análisis de las preguntas cerradas se utilizó un sistema automatizado y para el análisis de datos provenientes de las preguntas abiertas se hizo un análisis de contenido con agrupación de frecuencias

con la amplitud suficiente que permitiera identificar aspectos específicos que ameritan un análisis profundo de particular interés para especialistas de la psicología.

En cuanto al alcance de la investigación en relación con la metodología empleada y sus formas de análisis, hay que destacar a favor dentro de la muestra de conveniencia, el azar en el contacto de los sujetos, la distribución por municipios, la gran diversidad de condiciones socioeconómicas de los entrevistados y la representatividad de los grupos por forma de acceso. Sin embargo, tanto la dificultad para obtener la información de la muestra seleccionada como la decisión de realizar una muestra de conveniencia impiden generalizar los resultados.

Las entrevistas comenzaron en el mes de mayo y los cuestionarios se llenaron entre junio y agosto 2006, casi ante el inicio de la temporada vacacional, donde hay menos afluencia de niños, niñas y adolescentes en algunos Infocentros, y mientras se estaban impartiendo cursos de alfabetización tecnológica a adultos¹⁸, factores que obstaculizaron la recolección de los datos e implicaron visitar muchos y diferentes centros de acceso hasta obtener el total de la información prevista.

V. ANÁLISIS DE LOS RESULTADOS

El análisis de los datos se realizó por grupos de edad a) hasta 10 años (incluye sujetos desde 5 años), b) 11-14 años, c) 15 a 17 años y por sexo, dentro de cada categoría de acceso, ya que el mismo sujeto accede a Internet por más de una vía. Los usos de Internet se analizan al interior de cada categoría de acceso, por lo tanto los porcentajes se comparan con el total de sujetos dentro de cada tipo de acceso que tiene características propias y no con el número total de entrevistados/as. Se insertan en el análisis los elementos más importantes de las pre-

guntas abiertas, que pueden ser consultadas en amplitud en anexo al final del trabajo.

Para el análisis de los datos se tomaron en cuenta los derechos establecidos en la Convención sobre los Derechos del Niño¹⁹ contemplados en la Ley Orgánica de Protección al Niño, y Adolescente²⁰ (LOPNA), actualmente en proceso de reforma, que enuncian claramente el acceso que deben tener niños, niñas y adolescentes a los medios de información y comunicación y la manera en que deben ser protegidos. El acceso a Internet en espacios y con contenidos adecuados permite activar muchos de los derechos establecidos en la LOPNA: Derecho a la información en materia de salud (Art. 43), Salud sexual y reproductiva (Art. 50), Difusión de los derechos y garantías de los niños y adolescentes (Art. 62), Derecho a la información (Art. 68), Vínculo entre la educación y el trabajo (Art. 58), Educación para niños y adolescentes trabajadores (Art. 59), Educación de niños y adolescentes indígenas (Art. 60), Educación de niños y adolescentes con necesidades especiales (Art. 61) Derecho al descanso, recreación, esparcimiento, deporte y juego (Art. 63), Espacios e instalaciones para el descanso, recreación, esparcimiento deporte y juego (Art. 64), Programaciones dirigidas a niños y adolescentes (Art. 72), Fomento a la creación, producción y difusión de información dirigida a niños y adolescentes (Art. 73), Derecho a la libertad de expresión (Art. 67), Derecho a la educación crítica para medios de comunicación (Art. 69), Derecho a opinar y ser oído (Art. 80), Derecho a participar (Art. 81), Derecho de reunión (Art. 82), Derecho de libre asociación (Art. 84). En el análisis nos referiremos a estos artículos de la LOPNA.

¹⁸ Cursos de Alfabetización Tecnológica para la operación del Sistema Operativo Linux.

¹⁹ La Convención sobre los Derechos del Niño fue aprobada en Asamblea General de las Naciones Unidas en Nueva York el 26 de enero de 1990, ratificada y hecha ley en Venezuela en Gaceta Oficial 34.541 del 29 de Agosto de 1990.

²⁰La LOPNA fue aprobada en Gaceta Oficial Extraordinaria No. 5.266 del 2 de Octubre de 1998

1. Dónde y cuánto tiempo se conectan

Las modalidades de acceso se distribuyeron así: en primer lugar está el ciber con 232 sujetos, casa, 146 sujetos, colegio/liceo 112 sujetos, Infocentro 83 sujetos, otro, 32 sujetos (el mismo sujeto se repite ya que usa Internet en varios y diferentes espacios de su vida cotidiana, incluso cuando tiene computadora en el hogar) (Tabla 1).

Tabla 1

Sujetos de la muestra y forma de acceso. General

Usas internet o computadora en Casa	146	48,7
Usas internet o computadora en Infocentro	83	27,7
Usas internet o computadora en Ciber	232	77,3
Usas internet o computadora en Liceo	112	37,5
Usas internet o computadora en Otro sitio	32	12,6

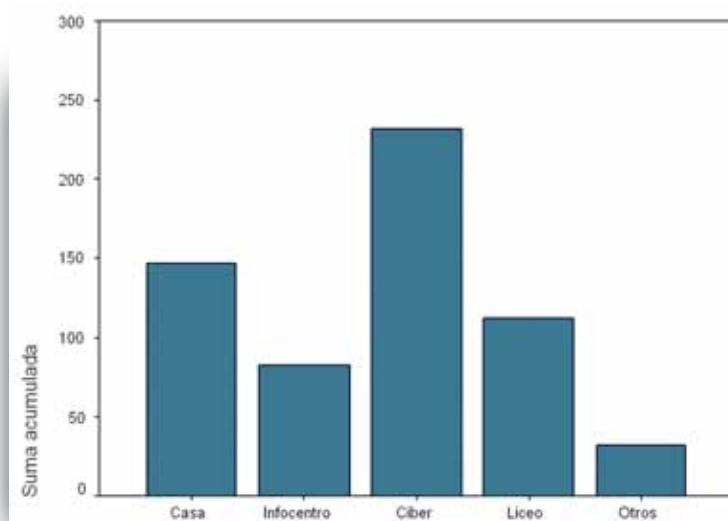


Figura 1 Distribución de la muestra por forma de acceso.

Las mujeres acceden a Internet por casa y menos en ciber, hasta el punto que fue difícil contactarlas, esto se verifica en Tablas 2 y 3 usuarios de ciber masculino y femenino (varones 85,2%, mujeres 65%). Los facilitadores de los ciber también señalaron este dato indicando que los espacios están tomados principalmente por varones y agregaron que las niñas

utilizan los ciber administrados por adultos hombres y mujeres mayores y no aquellos atendidos por adolescentes y jóvenes. Esta información se corroboró en la observación de ciber que sólo tenían presencia masculina mientras que otros tenían mayor afluencia de niños y niñas más pequeños, además de mujeres.

Acceso y tiempo de uso en Infocentros: tienen diferentes horarios de trabajo fijados por el *ente promotor*²¹ que los alberga, quien tiene la potestad relativa de fijar los días y horarios de atención en función de los recursos disponibles. La mayoría ofrece acceso de lunes a sábado, algunos de lunes a viernes y otros de lunes a domingo. Como en sus locales se realizan talleres para la comunidad, docentes, miembros de las misiones²² o grupos de interés como por ejemplo docentes bibliotecarios, en esas oportunidades se limita el acceso a Internet de los demás usuarios. El acceso a los contenidos no es totalmente libre porque la misión del Infocentro es ser un apoyo para la investigación. Por ejemplo el chateo está autorizado solamente como una herramienta para intercambiar información de trabajo o estudio y hay un control del facilitador sobre el uso que se le da a las máquinas, por ejemplo relativo al

²¹Ente promotor es la institución que realiza el acuerdo con el Centro Nacional de Tecnologías de Información (CNTI)/Ministerio de Ciencia y Tecnología para instalar un infocentro en sus instalaciones y que debe responder principalmente a las políticas de Infocentros bajo las condiciones de su propia institución: Alcaldía (Gobierno Municipal), Biblioteca pública o Museo (Ministerio de Cultura) que a veces pueden no coincidir con las del CNTI. En la práctica estos acuerdos han generado muchos conflictos.

²² Las Misiones Sociales son estrategias masivas orientadas a garantizar los derechos fundamentales a la población, con énfasis en los sectores más excluidos. Estas iniciativas cuentan con recursos extraordinarios, su coordinación es interinstitucional e interministerial y uno de los elementos fundamentales para su planificación, ejecución y seguimiento es la participación activa y protagónica de las comunidades organizadas. Fuente: http://www.pdvs.com/index.php?tpl=interface.sp/design/readmenuprinc.tpl.html&newsid_temas=40

Tabla 2

Sexo y forma de acceso. Masculino

Usas internet o computadora en Casa	76	41,5
Usas internet o computadora en Infocentro	53	29,0
Usas internet o computadora en Ciber	156	85,2
Usas internet o computadora en Liceo	67	36,6
Usas internet o computadora en Otro sitio	17	10,8

Tabla 3

Sexo y forma de acceso. Femenino

Usas internet o computadora en Casa	70	59,8
Usas internet o computadora en Infocentro	30	25,6
Usas internet o computadora en Ciber	76	65,0
Usas internet o computadora en Liceo	45	38,8
Usas internet o computadora en Otro sitio	15	15,5

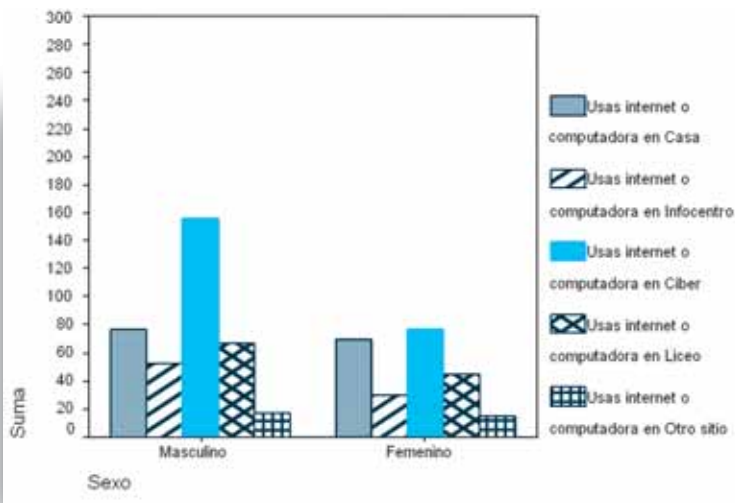


Figura 2 Sexo y forma de acceso a Internet

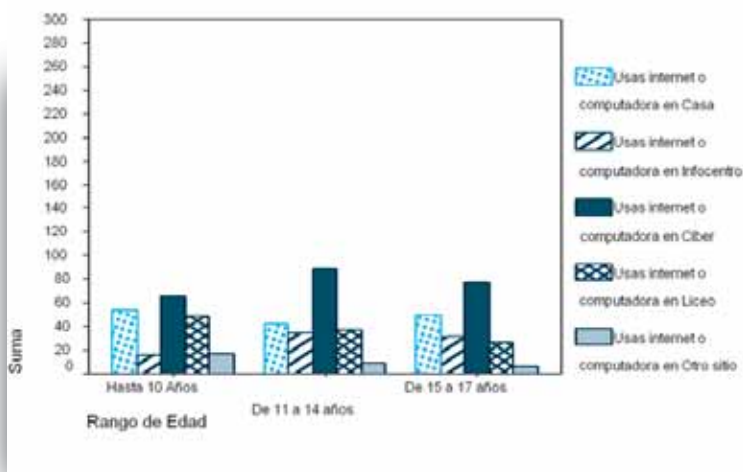


Figura 3 Espacios de acceso y usuarios por rangos de edad

juego. Esta información se verifica en las preguntas abiertas que definen los espacios de acceso. El Infocentro se define básicamente como un lugar para aprender, hacer tareas, aprender computación y aprender comunicación. También en menor medida se define como un lugar para comunicarse, chatear y tener compañía de amigos, un sitio de ayuda para la comunidad, un lugar para todos, con tecnología para los que no tienen computador en la casa, gratuito, para entretenerse y recrearse. También es un lugar para *desestresarse* y sentirse seguro. En la Tabla 4 se registran los días que se accede a Infocentros.

Los usuarios más frecuentes del Infocentro están en el grupo de 11 a 14 años, que duplica al grupo anterior y se mantiene casi estable para el siguiente (Tabla 4). En Infocentros el tiempo de acceso es de ½ hora a 45 minutos por usuario, cuando los usuarios se quedan más tiempo es porque encuentran máquinas vacías o porque son familiares de los/as facilitadores/as y por eso permanecen en el local más tiempo de lo habitual. En Infocentros no hay riesgo de exceso de tiempo de uso de Internet porque se debe compartir el acceso gratuito con los demás usuarios y usuarias que siempre están esperando en fila.

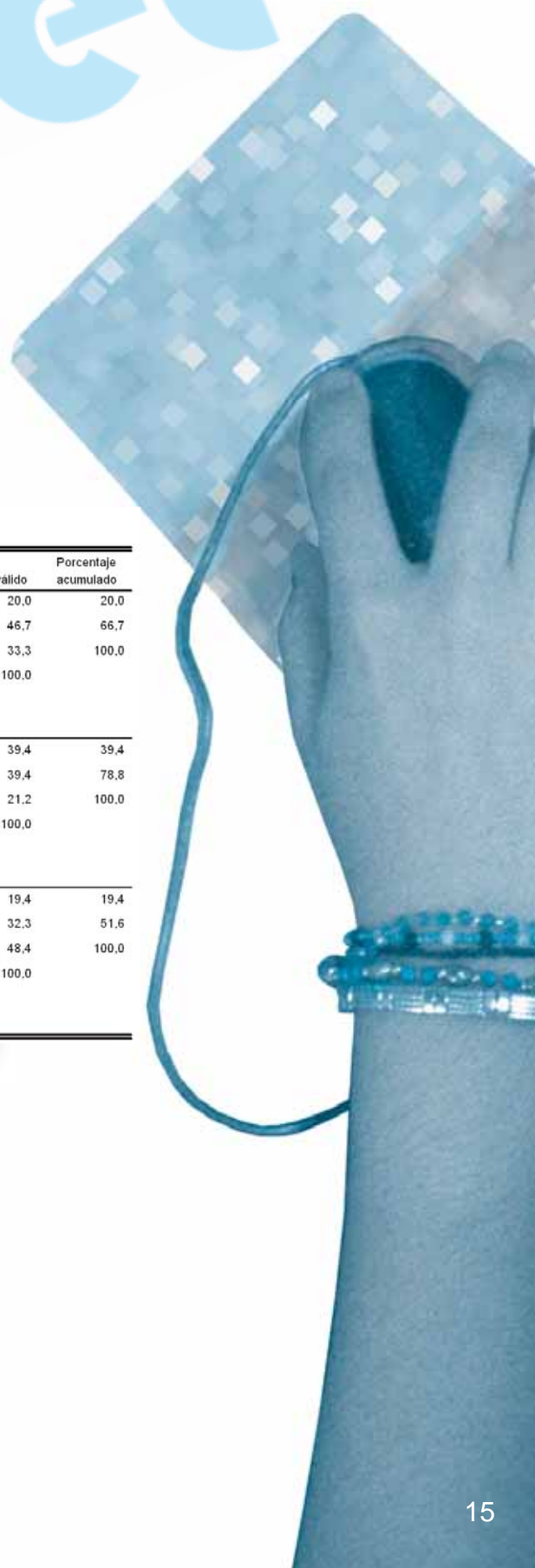


Tabla 4 Infocentro ¿Qué días usas internet?

Rango de Edad			Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Hasta 10 Años	Válidos	Todos los días	3	3,0	20,0	20,0
		Lunes a Viernes	7	7,0	46,7	66,7
		Fines de semana y feriados	5	5,0	33,3	100,0
		Total	15	15,0	100,0	
	Perdidos	Sistema	85	85,0		
	Total	100	100,0			
De 11 a 14 años	Válidos	Todos los días	13	13,0	39,4	39,4
		Lunes a Viernes	13	13,0	39,4	78,8
		Fines de semana y feriados	7	7,0	21,2	100,0
		Total	33	33,0	100,0	
	Perdidos	Sistema	67	67,0		
	Total	100	100,0			
De 15 a 17 años	Válidos	Todos los días	6	6,0	19,4	19,4
		Lunes a Viernes	10	10,0	32,3	51,6
		Fines de semana y feriados	15	15,0	48,4	100,0
		Total	31	31,0	100,0	
	Perdidos	Sistema	69	69,0		
	Total	100	100,0			

Días de acceso a Internet usuarios de Infocentro por grupo de edad

Acceso y tiempo de uso en los ciber: es mayoritario para fines de semana (43,9%), situación que se modifica entre la temporada de clases y la temporada vacacional según reportaron los facilitadores

pero que no hubo oportunidad de comprobar durante el levantamiento de datos (Tabla 5).

El pico de horas de uso está en 1 hora y 2 horas de uso (24,8%) en ambos casos, se mantiene alto en las 3 horas de uso (19,7%) y descende luego a 10,3% para 4 horas de uso (Tabla 7) en la tabla general. Sin embargo, debemos ser cautelosos en la interpretación del tiempo de acceso cuando se trata de videojuegos porque según se reporta en la investigación de Esnaola (2004) al venir el corte impuesto desde fuera, por el dinero disponible o por la imposición del adulto, no siempre la percepción del tiempo utilizado corresponde a la realidad.

Tabla 5 Ciber. Los días que usas internet son

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válidos	Todos los días	75	25,0	32,9	32,9
	Lunes a Viernes	53	17,7	23,2	56,1
	Fines de semana y feriados	100	33,3	43,9	100,0
	Total	228	76,0	100,0	
Perdidos	Sistema	72	24,0		
Total		300	100,0		

Días de uso de Internet. General

La frecuencia de acceso en ciber es más importante para el segmento de 11 a 14 años (Tabla 6), al igual que en Infocentros. Bajo el rubro todos los días y fines de semana y feriados, supera al grupo de hasta 10 años y su presencia es también más constante todos los días en esos sitios de acceso. El grupo de 15 a 17 años es constante todos los días y se ubica menos en sólo lunes a viernes. Aquí ya podemos aislar la importancia fundamental del ciber los fines de semana, para el segmento de 11 a 14 años y en menor medida para los demás dos grupos.

Tabla 6 Ciber. Los días que usas internet son

Rango de Edad			Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Hasta 10 Años	Válidos	Todos los días	20	20,0	31,3	31,3
		Lunes a Viernes	16	16,0	25,0	56,3
		Fines de semana y feriados	28	28,0	43,8	100,0
		Total	64	64,0	100,0	
	Perdidos	Sistema	36	36,0		
	Total		100	100,0		
De 11 a 14 años	Válidos	Todos los días	26	26,0	28,9	28,9
		Lunes a Viernes	20	20,0	22,2	51,1
		Fines de semana y feriados	44	44,0	48,9	100,0
		Total	90	90,0	100,0	
	Perdidos	Sistema	10	10,0		
	Total		100	100,0		
De 15 a 17 años	Válidos	Todos los días	29	29,0	39,2	39,2
		Lunes a Viernes	17	17,0	23,0	62,2
		Fines de semana y feriados	28	28,0	37,8	100,0
		Total	74	74,0	100,0	
	Perdidos	Sistema	26	26,0		
	Total		100	100,0		

Días de uso de ciber por grupo de edad



Tabla 7 Ciber. ¿Cuántas horas al día usas internet o la computadora aproximadamente?

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válidos	1/2	15	5,0	6,4	6,4
	1	58	19,3	24,8	31,2
	2	58	19,3	24,8	56,0
	3	46	15,3	19,7	75,6
	4	24	8,0	10,3	85,9
	5	14	4,7	6,0	91,9
	6	5	1,7	2,1	94,0
	Más de 6	12	4,0	5,1	99,1
	Otro	2	,7	,9	100,0
	Total	234	78,0	100,0	
Perdidos	Sistema	66	22,0		
Total		300	100,0		



Horas de uso en ciber

Cuando analizamos el tiempo de uso en ciber por grupo de edad, notamos el pico de 1 hora en 45,5% de usuarios de hasta 10 años. Para el segmento de 11 a 14 años, está en 2 y 3 horas (25,3%) ambas horas y 1 hora para el 22%, desciende a 9,9% para 4 horas y 6,6% para 5 horas (Tabla 8). Siempre con la cautela antes mencionada, esto nos indica que son solamente algunos los usuarios que hacen un uso prolongado de Internet. Esto se confirmó en la observación, donde eran los mismos usuarios que estaban siempre presentes en diferentes visitas. En el diálogo con los/as facilitadores/as se confirmaba que eran los usuarios frecuentes y prolongados.

Tanto los chicos como las chicas que respondieron la pregunta en el cuestionario utilizan el ciber de manera predominante entre 1y 4 horas (Tabla 9). Los extremos de las tablas muestran porcentajes más bajos. Los varones son más frecuentes que las mujeres en más de 6 horas.

Tabla 8 Ciber. ¿Cuántas horas al día usas internet o la computadora aproximadamente?

Rango de Edad		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado	
Hasta 10 años	Válidos	1/2	4	4,0	6,1	6,1
		1	30	30,0	45,5	51,5
		2	10	10,0	15,2	66,7
		3	7	7,0	10,6	77,3
		4	5	5,0	7,6	84,8
		5	3	3,0	4,5	89,4
		6	2	2,0	3,0	92,4
		Más de 6	4	4,0	6,1	98,5
		Otro	1	1,0	1,5	100,0
		Total	66	66,0	100,0	
	Perdidos	Sistema	34	34,0		
Total		100	100,0			
De 11 a 14 años	Válidos	1/2	7	7,0	7,7	7,7
		1	20	20,0	22,0	29,7
		2	23	23,0	25,3	54,9
		3	23	23,0	25,3	80,2
		4	9	9,0	9,9	90,1
		5	6	6,0	6,6	96,7
		6	1	1,0	1,1	97,8
		Más de 6	2	2,0	2,2	100,0
		Otro				
		Total	91	91,0	100,0	
	Perdidos	Sistema	9	9,0		
Total		100	100,0			
De 15 a 17 años	Válidos	1/2	4	4,0	5,2	5,2
		1	8	8,0	10,4	15,6
		2	25	25,0	32,5	48,1
		3	16	16,0	20,8	68,8
		4	10	10,0	13,0	81,8
		5	5	5,0	6,5	88,3
		6	2	2,0	2,6	90,9
		Más de 6	6	6,0	7,8	98,7
		Otro	1	1,0	1,3	100,0
		Total	77	77,0	100,0	
	Perdidos	Sistema	23	23,0		
Total		100	100,0			

Horas de uso Internet por grupo de edad

Tabla 9

Ciber. ¿Cuántas horas al día usas internet o la computadora aproximadamente?

Sexo			Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Masculino	Válidos	1/2	9	4,9	5,7	5,7
		1	42	23,0	26,6	32,3
		2	42	23,0	26,6	58,9
		3	23	12,6	14,6	73,4
		4	18	9,8	11,4	84,8
		5	10	5,5	6,3	91,1
		6	3	1,6	1,9	93,0
		Más de 6	9	4,9	5,7	98,7
		Otro	2	1,1	1,3	100,0
		Total	158	86,3	100,0	
	Perdidos	Sistema	25	13,7		
Total		183	100,0			
Femenino	Válidos	1/2	6	5,1	7,9	7,9
		1	16	13,7	21,1	28,9
		2	16	13,7	21,1	50,0
		3	23	19,7	30,3	80,3
		4	6	5,1	7,9	88,2
		5	4	3,4	5,3	93,4
		6	2	1,7	2,6	96,1
		Más de 6	3	2,6	3,9	100,0
		Otro				
		Total	76	65,0	100,0	
	Perdidos	Sistema	41	35,0		
Total		117	100,0			

Horas de uso Internet en ciber por variable sexo

El ciber en la visión de niños, niñas y adolescentes²³: para los varones es principalmente un sitio de entretenimiento. En menor medida se lo considera como un sitio para aprender, comunicarse y estar con los amigos. Se lo considera un servicio, una gran ayuda para quienes no tienen computadora en la casa y además un negocio. El ciber es lo máximo, es hermoso, es fino. Donde puedes hacer cosas que no te dejan hacer en el Infocentro y donde los de la casa no te molestan. Es un lugar con ambiente donde te sientes tranquilo.

Para las mujeres es también un sitio de entretenimiento en un rango de importancia similar al de aprender, comunicarse con los demás y conocer gente. Es un servicio público donde se alquilan las computadoras por tiempo, una gran ayuda para quienes no tienen computadora en su casa. Es un espa-

cio que se define por la libertad porque se puede investigar, pero también se puede chatear y jugar. Para ambos grupos es un centro de comunicación cibernética, alegre, un lugar muy bueno. Pero hay que cuidarse de la gente extraña, de los intrusos informáticos. Para algunos resulta caro y para otros resulta económico. En los ciber se critica el ruido, el desorden y las groserías.

El acceso y uso de Internet en casa: los sujetos incluyeron las casas de los amigos, se registró así por la diferencia en el control social de la herramienta en sitios privados y públicos. No hay percepción de que exista un límite al tiempo de uso en casa para el 87,9% (Tabla 10) donde menores y mayores dicen que el acceso es libre e ilimitado en el tiempo. El límite viene dado únicamente por lo que se indica en las respuestas

abiertas a la pregunta «Lo que menos te gusta de usar la computadora en casa» que es *andar turnándose con la familia, tarifas costosas, no puedo estar mucho tiempo, mi mamá me saca de la computadora* y donde las personas de la casa, *vigilan, observan*.

En las preguntas abiertas se refiere que algunos sujetos perciben libertad en la casa para usar la computadora porque pueden estar todo el tiempo que quieren, mientras que para otros lo que falta en casa es justamente la libertad. Se valora el acceso en casa por el entretenimiento, el ambiente y la comodidad así como por la posibilidad de guardar los archivos privados y la oportunidad para el aprendizaje. Pero hay quejas repetidas sobre la poca tecnología, la falta de velocidad, la soledad y el aburrimiento, en comparación con el ciber.

²³Resultados preguntas abiertas, ver anexo.

Tabla 10

En tu casa en Internet se usa

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válidos	Pagando por hora	16	5,3	12,1	12,1
	Libre, no tienes que cuidarte en el tiempo que lo usan	116	38,7	87,9	100,0
	Total	132	44,0	100,0	
Perdidos	Sistema	168	56,0		
Total		300	100,0		

cuando la computadora está en un espacio común de la casa..

Respecto a la frecuencia de uso de la computadora en el hogar, del 45,3% de usuarios domésticos que respondieron a la pregunta sobre

frecuencia de uso, 57,4%, respondió *todos los días*, 15,4% *de lunes a viernes* y 27,2% *los fines de semana y feriados*. (Tabla 12).

Libertad en el tiempo de uso de Internet en la casa

Hay que señalar de manera especial la ubicación de la computadora en la casa en asociación a los segmentos de edad (Tabla 11) que refieren tener la computadora en el cuarto: un 45,3% de usuarios de hasta 10 años, 48,7% de 11 a 14 años y 38,6% de 15 a 17 años.

Tabla 11

El computador de tu casa está ubicado en

Rango de Edad			Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Hasta 10 Años	Válidos	Sala	16	16,0	30,2	30,2
		Cuarto	24	24,0	45,3	75,5
		Otro	13	13,0	24,5	100,0
		Total	53	53,0	100,0	
	Perdidos	Sistema	47	47,0		
Total			100	100,0		
De 11 a 14 años	Válidos	Sala	14	14,0	35,9	35,9
		Cuarto	19	19,0	48,7	84,6
		Otro	6	6,0	15,4	100,0
		Total	39	39,0	100,0	
	Perdidos	Sistema	61	61,0		
Total			100	100,0		
De 15 a 17 años	Válidos	Sala	19	19,0	43,2	43,2
		Cuarto	17	17,0	38,6	81,8
		Otro	8	8,0	18,2	100,0
		Total	44	44,0	100,0	
	Perdidos	Sistema	56	56,0		
Total			100	100,0		

Ubicación del computador en el hogar

En el transcurso de las entrevistas con madres y padres se recibieron varias referencias de niños y niñas donde el mayor o la mayor compartía información con imágenes de incitación sexual en la soledad de su cuarto con su hermano/a más pequeño/a, cuando no estaban los padres, de noche y también de día, situaciones que no ocurren tan fácilmente

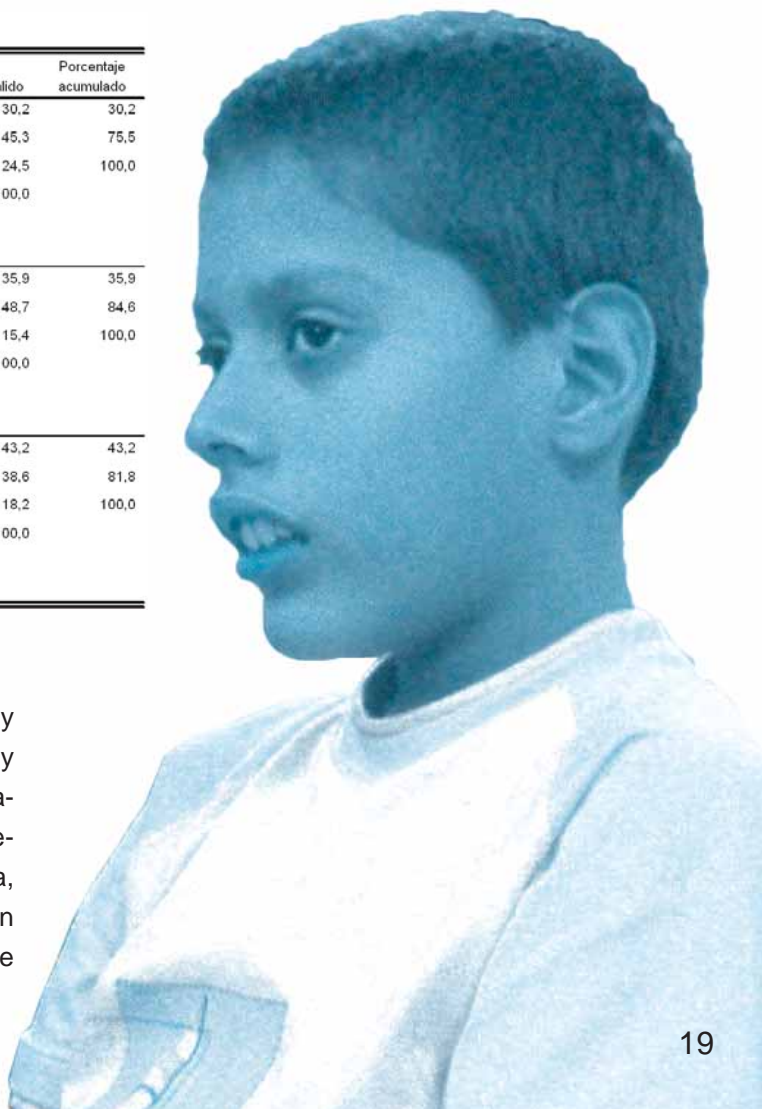


Tabla 12 Casa ¿Con qué frecuencia usas internet o la computadora (Aproximado)?

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válidos	Todos los días	78	26,0	57,4	57,4
	De lunes a viernes	21	7,0	15,4	72,8
	Fines de semana y feriados	37	12,3	27,2	100,0
	Total	136	45,3	100,0	
Perdidos	Sistema	164	54,7		
	Total	300	100,0		

Frecuencia de uso de internet o computadora en la casa

El acceso y uso de Internet en los colegios: hubo 112 respuestas positivas a la presencia de computadoras y/o Internet en los colegios. El número de máquinas que predomina entre las 105 respuestas tiene un pico en los números 10 y 20 por escuela. Se reportó en respuestas abiertas que el acceso a Internet para algunos es muy escaso, entre 1 y 4 veces en todo el año, por razones diversas tales como *robo de cables, máquinas dañadas* y porque *generalmente no tienen Internet* aunque oficialmente sí lo tengan. Se reportaron dos casos de colegios que encontraron una solución de acceso al proveer el acceso pago. Llama la atención la dificultad de los usuarios y usuarias para informar el número de computadoras en sus planteles incluso entre alumnos de un mismo colegio, hecho que podría indicar falta de atención pero que puede tener raíces en la poca integración del espacio informático a su universo escolar como lo refiere Esnaola (2004) quien reportó también ese dato como curioso porque al preguntar a sus entrevistados si tienen un taller de computación recibió respuestas muy confusas en un porcentaje importante de niños.

Muchos/as alumnos/as declararon no ser usuarios del Internet en el liceo al momento de contestar el cuestionario aún cuando en años anteriores sí lo fueran (en algunos colegios las clases de informática no se dan de manera continua sino por etapas o en

años específicos) y por lo tanto no declararon el número de máquinas existentes en su plantel, aún cuando al año siguiente volverían a tener clases de informática. Por esta razón y para no confundir a los lectores preferimos no incluir este reporte ya que

sólo refleja el uso de la computadora en el momento del cuestionario y no el número de usuarios que lo disponen en sus planteles al momento de la investigación.

La queja principal en el liceo es la falta de libertad porque sólo dan tiempo para hacer las cosas del colegio, hay vigilancia y no dejan jugar. Un aspecto importante es respecto a la tecnología obsoleta, máquinas viejas, lentas, que se reinician solas, se cuelgan, se abren páginas sin querer, con cableado malo, cables de Internet robados y pocas máquinas. Hay quejas respecto al acceso, porque se usa unos pares de veces en el año o porque tienen clases superpuestas que impiden ir a informática. Hay quejas referentes a las estrategias pedagógicas y el aburrimiento de las clases. Por último, en el colegio también se han visto páginas de incitación sexual.

El tiempo de uso de computadora y otras actividades cotidianas: en el cuestionario se interrogó sobre la percepción de abandono de otras actividades debido al uso de la computadora (Tablas 13 y 14). De un 87% de respuestas, 53,6% respondió que no abandona actividades por la computadora y 46,4% respondió que sí lo hace. Entre las actividades dejadas de lado se encuentran las siguientes en orden de importancia numérica: estar con los amigos, jugar, practicar deportes, estar con la familia y leer, en el último lugar.

Tabla 13

¿La computadora o internet te quitan tiempo para algo?

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válidos	No	140	46,7	53,6	53,6
	Si	121	40,3	46,4	100,0
	Total	261	87,0	100,0	
Perdidos	Sistema	39	13,0		
Total		300	100,0		

Tabla 14

Identificación de actividades que no se realizan por atender a la computadora

¿Para qué? Estudiar	70	56,5
¿Para qué? Jugar	42	34,7
¿Para qué? Estar con los/as amigos/as	46	38,0
¿Para qué? Leer libros	25	20,8
¿Para qué? Estar con la familia	29	24,4
¿Para qué? Practicar deportes	40	34,2
¿Para qué? Otro	14	4,7

Abandono de otras actividades por culpa de la computadora o Internet

Puesto que el tiempo de uso de los videojuegos es uno de los elementos más conflictivos en relación con el uso de Internet, incluimos la cita ilustrativa de Esnaola (2004) quien al referirse al tiempo de uso de los videojuegos dice lo siguiente:

En la experiencia con videojuegos -de acuerdo con nuestros registros- observamos que el 46,9% de la población dice jugar una hora diaria, el 18,5% dos horas, el 11,7% tres y el 14,2% cuatro o más. Esta es la información otorgada por los sujetos, en nuestra acepción sería el tiempo «percibido» que no necesariamente es el tiempo real de uso. Vinculamos estas cifras con la dificultad del sujeto de poner un cierre a la actividad, situación que requiere de la intervención de un elemento externo a la situación de juego, tanto sea por el control que ejercen los adultos o bien por el límite que impone la propuesta (debido a que finalizan las oportunidades de continuar o bien que se requiere continuar con algún valor económico mediante).Estos datos vinculados al tiempo percibido y a la dificultad de poner un cierre al juego es una característica propia de estas tecnologías

que en la mayoría de los casos termina por imponerle el cierre al usuario. (p.323).



Acceso de invidentes a Internet: en varias instituciones que trabajan o trabajaron con invidentes se informó sobre la existencia del programa *Jaws*, que convierte la información escrita

a audio desde el sistema operativo Windows (no corre en Linux). Se trata de un programa costoso, que la Biblioteca Pública «Luis Beltrán Prieto Figueroa» localizada en el Instituto Nacional de Cooperación Educativa de la Avenida Nueva Granada, próximamente ofrecerá en su nuevo servicio para invidentes. Se conoció también que el CNTI tiene también entre sus proyectos ofrecer acceso a invidentes.

Acceso a Internet por parte de niños y niñas privados de libertad: no existen Infocentros para niños, niñas y adolescentes privados de libertad. El Instituto Nacional de Orientación Femenina (I.N.O.F.) sí dispone de un Infocentro desde donde las madres recluidas pueden comunicarse con sus familiares, lo cual representa un beneficio para sus niños, niñas y adolescentes.

Acceso a Internet de niños, niñas y adolescentes con parálisis cerebral: aunque hay estudios nacionales sobre diseños de adaptación para diferentes discapacidades para la economía de esfuerzos a nivel de interfaz, no se conoció de experiencias masivas y públicas para facilitar el acceso a

personas con parálisis cerebral y las organizaciones de la sociedad civil que trabajan en el área mencionan que si bien en el pasado hubo algunas iniciativas aisladas, actualmente carecen de apoyo financiero para desarrollarlas.

Acceso a Internet en horas nocturnas.

En diferentes espacios comunitarios se refieren excesos en las horas de uso de Internet que incluyen permanencia nocturna en locales de acceso público. A nivel oficial, sólo un Consejo Municipal de Derechos trabajó con una denuncia que según reportó, resultó no tener fundamento. El acceso a Internet en horarios nocturnos en sitios públicos para niños, niñas y adolescentes, ya cuenta con una regulación nacional en la Ley de Protección de Niños, Niñas y Adolescentes en salas de uso de Internet, Vídeo Juegos y otros Multimedia, sancionada el 1.8.2006.

Resumen

El acceso a Internet es un derecho en nuestro país, materializado en la creación de diferentes espacios de acceso gratuitos que aún no son suficientes y se complementan con el servicio de los cibercafés que, interpretados como ayuda o como negocio en la voz de niños, niñas y adolescentes, contribuyen con la materialización de algunos derechos establecidos en la LOPNA. Internet como medio donde la información se acumula para la consulta diferida ofrece enormes recursos para el conocimiento, para expresarse, para obtener información sobre temas fundamentales para niños, niñas y adolescentes y para participar en comunidades virtuales de conocimiento, aspectos que se vinculan con los siguientes derechos: *Derecho a la libertad de expresión* (Art. 67), *Derecho a opinar y ser oído* (Art. 80), *Derecho a participar* (Art. 81), *Derecho de reunión* (Art. 82), *Derecho de libre asociación* (Art. 84), *Derecho a la información en materia de salud* (Art. 43) *Salud sexual y reproductiva* (Art. 50) *Difusión de los derechos y*

garantías de los niños y adolescentes (Art. 62) y *Derecho a la información* (Art. 68).

Asimismo el acceso a personas con discapacidades permite la materialización del Artículo 61 *Educación de niños y adolescentes con necesidades especiales*.

La existencia de espacios de recreación sana con uso de tecnologías, activa el *Derecho al descanso, recreación, esparcimiento, deporte y juego* (Art. 63) y el derecho a *Espacios e instalaciones para el descanso, recreación, esparcimiento deporte y juego* (Art. 64). Además podemos agregar un *derecho a la identidad en el ciberespacio* tal como dijo un facilitador de Infocentros y promotor en tecnologías:

Si a uno le quitan el derecho de comunicarse a través del Chat o del correo, no te estás dando a conocer con nadie, entonces ahí tienes tu identidad. Yo considero que es un derecho a la identidad porque al uno darse a conocer ... porque antes el núcleo era local, el de la escuela o el de la casa, ahora tú tienes a través de esta tecnología, tienes para darte a conocer a nivel mundial, chateas con gente de otros países, te mandan correos.

El Infocentro es un espacio para trabajar y también para reunirse, pero el ciber debe ser considerado como un espacio de reunión que representa algo más que acceso a Internet. En las respuestas abiertas surge como espacio de camaradería para comunicarse, aprender, divertirse, investigar, estar con los amigos, ocupa un lugar donde no sólo se va para socializar por la vía virtual, sino para estar con gente, amigos y amigas, para no estar solo y para estar en un espacio seguro. Chacín y Molgado (2004) describen el ciber en voz de los/as jóvenes venezolanos/as: un punto de referencia, un espacio de relación, confianza, compañerismo y comunidad, «no ir es como si estuviera una noche fuera de casa».

Hay un potencial de desarrollo para el acceso a Internet con la instalación de centros o espacios de acceso públicos o patrocinados conjuntamente por el estado y la empresa privada para facilitar el acceso a personas con discapacidades (interfaz, software de traducción de texto a audio, arquitectura de acceso) debido al enorme potencial comunicativo-expresivo que representa una computadora para las personas afectadas por parálisis cerebral o con impedimentos para el desplazamiento así como las ventajas del acceso a la información para invidentes que muchas veces ven obstaculizados sus estudios por carecer de suficiente información impresa de su especialidad. Los estudios a distancia pueden ser un importante espacio para explorar en ese caso.



Los horarios de acceso en los Infocentros administrados por los diferentes Ministerios no aprovechan totalmente sus recursos por las restricciones de horario de uso difíciles de extender sin violar el derecho al descanso de sus trabajadores a menos que contrataran más personal. Aunque muchos Infocentros extendieron últimamente sus horarios y días de atención, algunos Infocentros cierran temprano o no abren sus puertas todo el fin de semana, cerrándose así algunas opciones de estudio, entretenimiento y espacio de reunión para niños, niñas y adolescentes. La figura posible de cooperativa Infocentros con extensión de horarios y atención por la comunidad podría poner en riesgo la calidad de la atención a

niños, niñas y adolescentes. Los horarios de acceso en ciber en cambio, son extendidos y para proteger a la niñez hay que respetar los horarios establecidos en la ley²⁴.

En cuanto al tiempo de uso, en la muestra estudiada no se evidencia una frecuencia horaria inmoderada, la mayor cantidad de usuarios se ubica alrededor de las dos/tres horas de uso. Como es frecuente escuchar la palabra *adicción* para referirse al uso frecuente de Internet, se consultaron diferentes posiciones en entrevista y documentadas. El psicoanalista Gerardo Réquíz (entrevista de Julio 28, 2006) considera que no se podría hablar de adicción sin estudiar previamente si el acceso extendido a Internet es un «objeto de goce» que calma la angustia del sujeto o si lo que llamamos *adicción* es una respuesta, sobre todo de los jóvenes, a una forma nueva de intercambio social que Internet ha movilizad y reorganizado. Al respecto, Bringué, Nadal y Sádaba (2003) mencionan las conclusiones del *Proyecto Hombre*, que trabaja en el ámbito de la drogodependencia que al referirse al criterio de que las tecnologías de información y comunicación (TIC) son una «nueva adicción» estableció que «*el riesgo está en achacar, a priori, a las TIC una capacidad de suscitar adicción sin ponerla en relación directa con la madurez personal y el carácter de sus usuarios.*» y también agregan que «*el riesgo existe, pero que hay personas que son especialmente propensas a ello, al igual que lo son a generar otro tipo de adicciones*» (p. 31). Estos autores sugieren hablar de un uso incorrecto e inmoderado de la tecnología más que de una adicción generalizada. Esto también lo comentan Engenfeldt-Nielsen y Heide S., J. (2004) cuando manifiestan que los estudios que intentan demostrar adicción a los videojuegos parten de definiciones de la adicción no consistentes, que representa un término médico muy controversial, además de estar a menudo sesgado ideológicamente. De hecho *el concepto lo usan sólo*

²⁴ Ley de Protección a Niños, Niñas y Adolescentes en Salas de Acceso a Internet, Videojuegos y Multimedia

las personas que perciben en la actividad una desviación de la norma y de lo deseable (p. 34).

En resumen, para hablar de adicción hay que identificar una falta de control y de dominio de sí mismo con consecuencias graves y probadas sobre otras actividades y sobre todo, identificar el uso de la máquina como un «*objeto de goce*», en términos del psicoanálisis. Entre los sujetos de la muestra muchos acotaron que realmente utilizan la computadora muchas horas pero que interrumpen de inmediato para cumplir con sus compromisos académicos.

En cuanto a otros factores que se asocian con la adicción, como el aislamiento, los juegos en red que reúnen muchas horas principalmente a los varones usuarios de ciber, son por el contrario, como señala Gros (2003), altamente socializadores, representan mucho trabajo de equipo y un alto sentido de cooperación, poniendo a prueba la capacidad de socializar de chicos y chicas, así también lo consideran Bringué, Nadal y Sadaba (2003) cuando se refieren a la colaboración y la participación a través de los juegos en red. Hay que resaltar que entre los factores mencionados por los sujetos de la investigación para ir a jugar al ciber están justamente «el estar acompañado», «no estar solo», o «jugar en equipo». Las TIC están proporcionando nuevos espacios y oportunidades de participación y colaboración entre los jóvenes. Las investigaciones llevadas a cabo en este punto (Mayer, Quilici et al., 1999; Schustack et al., 1999) citados en Bringué, Nadal y Sadaba, (2003, p. 27), confirman el potencial de estas tecnologías para mejorar la convivencia, el trabajo en equipo o ampliar los intereses hacia temas de actualidad. Existen investigaciones que reportan resultados interesantes con aplicaciones pedagógicas en juegos en red. Finalmente Internet, para Conde, Ruiz y Torres (2002), psicólogos, es un espacio de *relaciones parasociales*, un territorio social parte importante de la vida, que debería ser investigado desde la psicología.

Desde la observación que permitieron dos años de intercambio con adolescentes del Portal Somos Ciudadan@s²⁵, conocemos la importancia de la comunicación por Internet, el intercambio de mensajes de correo sobre los peligros que se encuentran en la vida cotidiana: drogas, estrategias de supervivencia en situaciones de amenaza y violencia, mensajes con reflexiones filosóficas sobre la existencia, de contenido religioso o que sientan postura ante temas controversiales, todo un bagaje de información poética, sutil o chistosa que comparten con la gente que aprecian y que demuestra preocupación por los demás, por el mejoramiento del ser humano y la sociedad en que viven. La expresión en Internet se manifiesta también en los *nicks* que renuevan en sus *Messenger* donde insertan frases que oyen o leen, que los/as tocan en lo intelectual o en lo estético y por medio de las cuales reflejan su estado de ánimo o informan sobre eventos del día como novedades, premios o notas que recibieron. Es tanta la información que circula en esas redes de amigos con advertencias, reflexiones y otros mensajes, que el tiempo que deben dedicar a la lectura en pantalla de estos materiales es indudablemente muy extendido. Esto implica replantearnos cómo lee la niñez y juventud, sin desestimar estos nuevos soportes y las nuevas formas de lectura digital: en hipertexto y focalizada en intereses definidos o redes de términos, con circulación de cantidades de mensajes que debido al costo del tiempo de acceso, obligan a recorrer visualmente la información mucho más rápido que en un libro obteniendo como consecuencia una lectura menos profunda o al menos con una participación creadora diferente. En definitiva, este caudal de actividades que realizan en Internet, puede implicar varias horas de acceso sin que podamos hablar de adicción.

²⁵ www.somosciudadanos.org.ve

Al contrario, cuando hay un uso inmoderado de Internet en casa o en el ciber no atribuible a una indisciplina estructural en el hogar, corresponde interrogarse sobre las razones para que eso ocurra en lugar de culpabilizar al niño o niña o al Internet, que sólo es una herramienta regulada por la capacidad de control de quien la usa. Es necesario buscar las razones en las condiciones del entorno, de la familia, el intercambio de afecto, la capacidad para las relaciones sociales presenciales en etapas de intenso conflicto del desarrollo y apoyar las soluciones generando mejores condiciones en ese entorno que rodea al niño o la niña y mayores reservas individuales.

2. Las actividades de chicos y chicas en Internet

En los Infocentros investigan para el colegio 79%, investigan cosas que no pide el colegio 64,2%, envían correos 63%, chatean y aprenden programas, 44,4% (Tabla 15).

Tabla 15

Actividades en Infocentros con Internet. General

¿Qué Haces en el Infocentro? Jugar	33	42,3
¿Qué Haces en el Infocentro? Investigar	64	79,0
¿Qué Haces en el Infocentro? Leer/mandar	51	63,0
¿Qué Haces en el Infocentro? Chatear	36	44,4
¿Qué Haces en el Infocentro? Bajar music	30	37,0
¿Qué Haces en el Infocentro? Consultar f	23	28,4
¿Qué Haces en el Infocentro? Aprender có	36	44,4
¿Qué Haces en el Infocentro? Investigar	52	64,2
¿Qué Haces en el Infocentro? Participar	12	12,8
¿Qué Haces en el Infocentro? Leer Notici	26	32,1
¿Qué Haces en el Infocentro? Otra cosa	12	5,0

Actividades en Infocentros con Internet. General

En el ciber, las actividades se orientan al juego 77,2%, al medio de comunicación a través del chat, 70,5% a la investigación 60,1% y al envío de correos 55,7% (Tabla 16). Cuando analizamos por sexo, los varones de la muestra tienen entre sus principales actividades jugar, chatear, investigar y mandar correos (Tabla 17). Para las mujeres esto es chatear, mandar correos, investigar y jugar (Tabla 18). Llama la atención la tasa alta de respuesta a la investigación de temas no solicitados por el colegio que indica la exploración curiosa en Internet, más en los varones que en las niñas, registrada también en las preguntas abiertas.

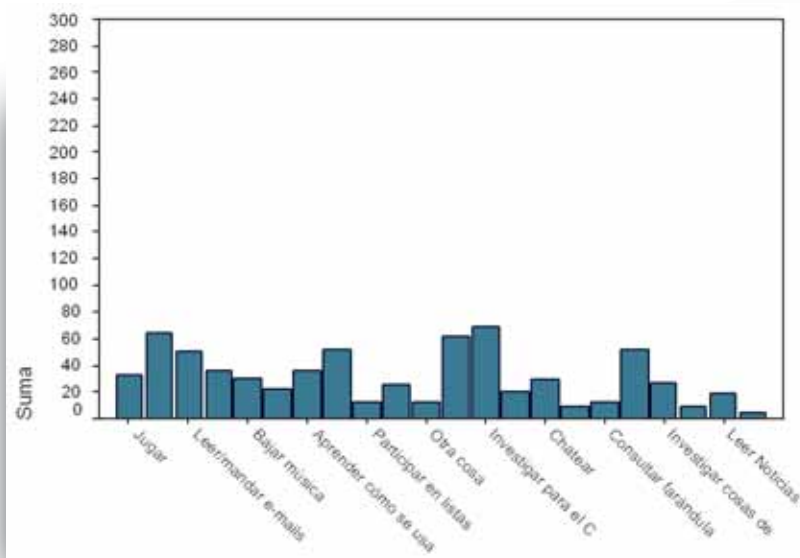


Figura 4 Actividades que se realizan en Infocentros



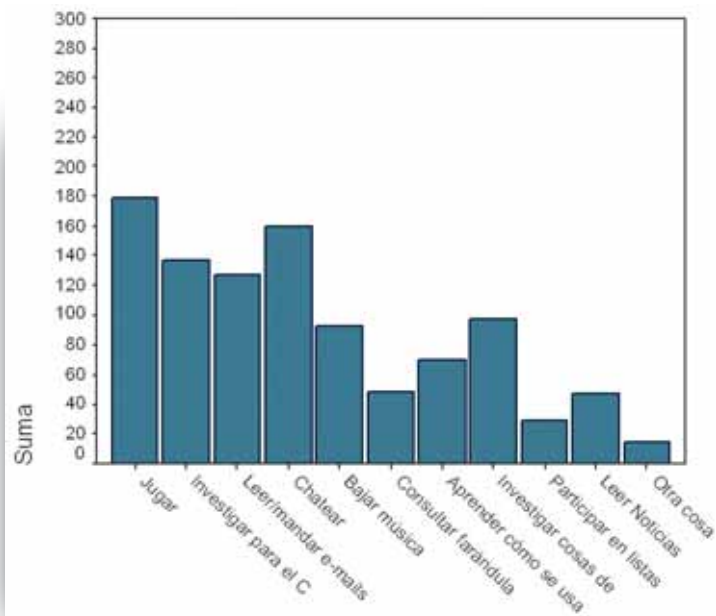


Figura 5 Actividades en el ciber con Internet. General



Tabla 16 Actividades que se hacen en el ciber. General

Jugar	179	77,2
Investigar para	137	60,1
Leer/mandar e-ma	127	55,7
Chatear	160	70,5
Bajar música	93	40,8
Consultar faránd	49	21,6
Aprender cómo se	70	30,8
Investigar cosas	97	42,7
Participar en li	29	14,8
Leer Noticias	47	20,8
Otra cosa	15	4,0

Actividades que se hacen en el ciber. General

Tabla 17 Actividades que se hacen en el ciber por sexo. Masculino

Jugar	139	89,1
Investigar para	92	60,5
Leer/mandar e-ma	78	51,3
Chatear	100	65,8
Bajar música	59	38,8
Consultar faránd	25	16,6
Aprender cómo se	51	33,6
Investigar cosas	73	48,0
Participar en li	19	12,6
Leer Noticias	29	19,2
Otra cosa	12	6,6

Tabla 18 Actividades que se hacen en el ciber por sexo. Femenino

Jugar	40	52,6
Investigar para	45	59,2
Leer/mandar e-ma	49	64,5
Chatear	60	80,0
Bajar música	34	44,7
Consultar faránd	24	31,6
Aprender cómo se	19	25,3
Investigar cosas	24	32,0
Participar en li	10	13,3
Leer Noticias	18	24,0
Otra cosa	3	2,6

Actividades que se hacen en el ciber por sexo.
Masculino

Actividades que se hacen en el ciber por sexo.
Femenino

Las diferencias más importantes en las actividades del ciber de mujeres y varones, las encontramos en el chateo, las mujeres chatean más que los varones (80% vs 65,8%) y envían más correos (64,5% vs 51,3%). Los varones juegan sustancialmente más que las niñas (89,1% vs 52,6%).

Cuando el análisis lo realizamos por grupo de edad (Tablas 19, 20 y 21) enfocados en el uso del medio para la comunicación, vemos que el grupo de hasta 10 años muestra 27,0% chat y 21,0% mail, bajo en relación con el juego (63%) y que se incrementa a 71% en el grupo de 11 a 14 años donde es muy intenso, 69% chat y 53% mail para bajar levemente en el grupo de 15 a 17 años: 64% chat, 53% mail y 45% juego. La investigación para el colegio es baja para el primer grupo 28%, ocupa el tercer lugar (55%) en el grupo de 11 a 14 años, y avanza al segundo lugar (54%) en el grupo de 15 a 17 años.

Tabla 19
Actividades que se hacen en el ciber por grupo de edad. Hasta 10 años

¿Qué Haces en el Ciber? Jugar	63	63,0
¿Qué Haces en el Ciber? Investigar para	28	28,0
¿Qué Haces en el Ciber? Leer/mandar e-ma	21	21,0
¿Qué Haces en el Ciber? Chatear	27	27,0
¿Qué Haces en el Ciber? Bajar música	14	14,0
¿Qué Haces en el Ciber? Consultar faránd	8	8,0
¿Qué Haces en el Ciber? Aprender cómo se	16	16,0
¿Qué Haces en el Ciber? Investigar cosas	23	23,0
¿Qué Haces en el Ciber? Participar en li	2	2,0
¿Qué Haces en el Ciber? Leer Noticias	7	7,0
¿Qué haces en el Ciber? Otra cosa	7	7,0

Actividades que se hacen en el ciber por grupo de edad. Hasta 10 años

Tabla 20
Actividades que se hacen en el ciber por grupo de edad. De 11 a 14 años

¿Qué Haces en el Ciber? Jugar	71	71,0
¿Qué Haces en el Ciber? Investigar para	55	55,0
¿Qué Haces en el Ciber? Leer/mandar e-ma	53	53,0
¿Qué Haces en el Ciber? Chatear	69	69,0
¿Qué Haces en el Ciber? Bajar música	34	34,0
¿Qué Haces en el Ciber? Consultar faránd	21	21,0
¿Qué Haces en el Ciber? Aprender cómo se	27	27,0
¿Qué Haces en el Ciber? Investigar cosas	32	32,0
¿Qué Haces en el Ciber? Participar en li	8	8,0
¿Qué Haces en el Ciber? Leer Noticias	18	28,0
¿Qué haces en el Ciber? Otra cosa	4	4,0

Actividades que se hacen en el ciber por grupo de edad. De 11 a 14 años

Tabla 21
Actividades que se hacen en el ciber por grupo de edad. De 15 a 17 años

¿Qué Haces en el Ciber? Jugar	45	45,0
¿Qué Haces en el Ciber? Investigar para	54	54,0
¿Qué Haces en el Ciber? Leer/mandar e-ma	53	53,0
¿Qué Haces en el Ciber? Chatear	64	64,0
¿Qué Haces en el Ciber? Bajar música	45	45,0
¿Qué Haces en el Ciber? Consultar faránd	20	20,0
¿Qué Haces en el Ciber? Aprender cómo se	27	27,0
¿Qué Haces en el Ciber? Investigar cosas	42	42,0
¿Qué Haces en el Ciber? Participar en li	19	19,0
¿Qué Haces en el Ciber? Leer Noticias	22	22,0
¿Qué haces en el Ciber? Otra cosa	4	4,0

Actividades que se hacen en el ciber por grupo de edad. De 15 a 17 años

Las actividades que se desarrollan en la casa (Tabla 22) son principalmente jugar (79,1%) chatear (78,4%) e investigar para el colegio (73,9%), todo en un mismo nivel de importancia. En segundo lugar figura enviar correos (61,6%), investigar temas que no son del colegio (59,7%) y bajar música (59,7%).

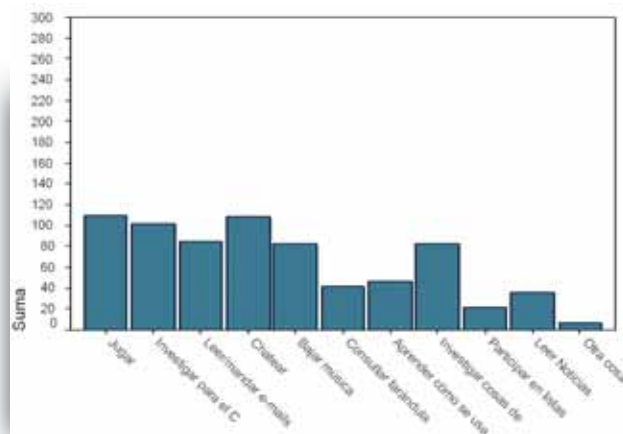


Figura 6 Actividades que se realizan en la casa

Tabla 22
Actividades en casa con Internet. General

¿Cuál de estas actividades haces en tu c	JUGAR	110	79,1
¿Cuáles de estas actividades haces en tu	INVEST	102	73,9
¿Cuáles de estas actividades haces en tu	KEMAIL	85	61,6
¿Cuáles de estas actividades haces en tu	CHATEAR	109	78,4
¿Cuáles de estas actividades haces en tu	MUSICA	83	59,7
¿Cuáles de estas actividades haces en tu	CONSULT	42	30,2
¿Cuáles de estas actividades haces en tu	APRENDE	46	33,3
¿Cuáles de estas actividades haces en tu	INVESTG	83	59,7
¿Cuáles de estas actividades haces en tu	PARTICIP	21	15,2
¿Cuáles de estas actividades haces en tu	LEER	36	26,1
¿Cuáles de estas actividades haces en tu	OTRA	7	2,3

Actividades en casa con Internet. General

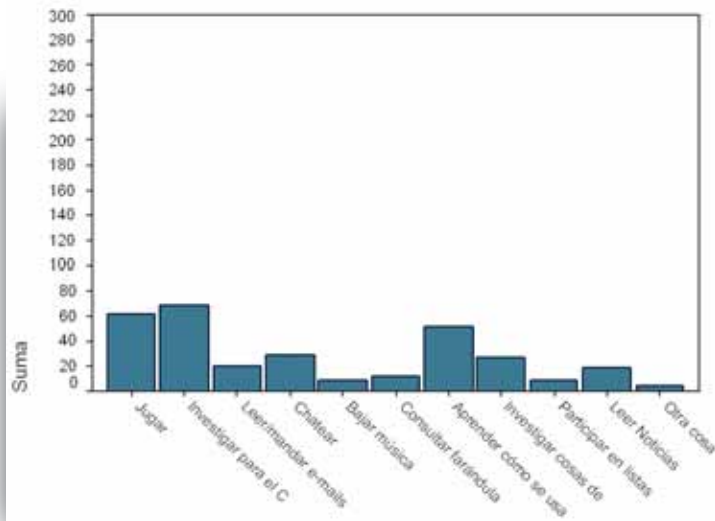


Figura 7 Actividades en el colegio/liceo

El espacio de acceso más popular de la web es el Messenger (chat instantáneo), seguido por Hotmail (portal y servicio de correo que técnicamente es lo mismo porque están integrados) las páginas de juegos y Yahoo (portal y servicio de correos). Entre los chat utilizados se registra tanto el que se hace por invitación (Messenger) como los chat públicos y abiertos que no requieren invitación previa (CANTV y Latinchat).

En el transcurso de las actividades que realizan los niños, niñas y adolescentes hay acceso a contenidos de incitación sexual que se registraron en las preguntas abiertas del cuestionario sobre «lo peor» y «lo más atrevido que te pasó en Internet» y en «lo que más y lo que menos de gusta» de cada lugar de acceso. Muchas de las personas que mencionaron la pornografía en «atrevido» también la retoman en «lo peor», indicando la connotación desagradable de la experiencia. Algunos sujetos aclaran que el acceso fue por error, recibiendo correos, abriendo páginas sin querer o en dos casos por vía de chat con cámara, para las mujeres representa algo más negativo que para los hombres porque se duplican sus referencias a «lo peor». El acceso a ese tipo de

contenidos ocurre en todos los espacios de acceso: Casa, Ciber, Infocentros y Colegio (Tabla 23).

Tabla 23

Sección	Hombres	Mujeres
Ciber	8	3
Liceo	1	
Casa	4	
Infocentro	1	2
Atrevido	29	13
Lo peor	9	20
Total	52	38

Presencia de pornografía o material de incitación sexual

Para los delitos de pedofilia, el Centro de Investigaciones Penales y Criminalísticas (CIPC) no tiene información estadística para información al público, pero se conoce de individuos y redes reseñados en los medios de comunicación que difunden material pornográfico en la red. En el organismo se recomienda realizar las denuncias por vía telefónica (no tienen un espacio de atención en línea) y guardar los materiales en el correo como prueba del delito, una estrategia que no se puede sugerir a niños, niñas y adolescentes. Los delitos pueden ser denunciados en los Consejos Municipales de Derechos y en los Consejos de Protección y en la División de Delitos Informáticos del CIPC. Sin embargo, esta tarea no es sencilla, porque tal como lo reportaron dos Consejos de Derechos, reciben una denuncia de acceso a material inadecuado pero cuando van al sitio no pueden corroborarlo.

Los videojuegos: son los contenidos mas populares en los ciber, particularmente para los varones, según informaron los facilitadores de los centros. Entre los juegos reseñados se mencionan los de estrategia,

acción, aventura y de simulación, los más populares en el cuestionario fueron: Counter, Vice City, Fútbol, Tibia, Mu, San Andreas; para las mujeres son Counter Strike, Vice City y Disney Channel (portal). En la casa, los juegos más populares son los de los portales de Disney, Barbie, Neopets, Habbo Hotel, Cartoon Network., Disney Channel y Minijuegos y los juegos, Sims, Counter y Fútbol.

Es común que los niños y niñas estén registrados en algunas páginas de juegos sin tener la edad reglamentaria solicitada. Los usuarios varones ven el atractivo del juego en la cooperación y la competencia en red, con los demás compañeros de juegos del local y con compañeros de sitios remotos, mientras que las niñas juegan básicamente con los juegos remotos, a veces también en grupo. En las respuestas a la pregunta: *¿qué sientes cuando juegas en red?* explican algunos sentimientos que se viven con estos juegos, los hemos agrupado en 130 referencias positivas con términos como *divertido, entretenido, angustioso, placentero, juegas en equipo, la adrenalina de competir y ganar, fabuloso, fino, fantástico, bien*, y dos calificativos de *vicio*. Se hace referencia a la *emoción al ganar o perder, al aprendizaje que se consigue con desconocidos que enseñan a jugar a distancia, a estar conectado, conocer gente de otros lugares, juegas con gente de otros países* y a la sensación de *no estar solo*. Esto último también se menciona cuando se describe lo mejor del ciber. Las mujeres refieren *diversión, distracción y emoción*, principalmente. Hay menos referencias femeninas porque juegan menos en red dentro de los ciber y más conectadas en red a distancia remota.

Los juegos que se practican en casa y ciber no siempre están catalogados para la edad de los/as usuarios/as, por contener escenas violentas y/o sexistas. Los juegos para computadora más económicos del mercado, a veces sin catalogación,

se adquieren en comercios informales ubicados en vías públicas, bulevares, avenidas y se exhiben junto a material pornográfico para computadora o DVD, en mesones ubicados exactamente a la altura de la vista de niños y niñas pequeños. Como los materiales sin catalogación son copias de originales, los fabricantes y distribuidores oficiales no podrían influir en este aspecto.

Resumen

Al evaluar las actividades y los contenidos a los que acceden niños, niñas y adolescentes, debemos tomar en cuenta los siguientes derechos enunciados en la LOPNA: que los mensajes sean acordes con sus necesidades (Art. 70), que haya garantía de mensajes e informaciones adecuadas (Art. 71) y que los medios que contengan información e imágenes inadecuadas para niños y adolescentes tengan un envoltorio (Art. 74). Que no haya informaciones e imágenes prohibidas en los medios dirigidos a niños y adolescentes (Art. 75) que se proteja de juegos computarizados y electrónicos nocivos (Art. 78), que existan programaciones dirigidas a niños y adolescentes (Art. 72) y que exista el fomento a la creación, producción y difusión de información dirigida a niños y adolescentes (Art. 73).

Por ejemplo para evitar ataques sexuales por Internet como los reseñados en el punto anterior, hay que hacer un buen uso del *Messenger* e invitar sólo a personas conocidas. Situaciones similares pueden ocurrir en los sitios de búsqueda de pareja en Internet donde muchos/as adolescentes están colocando sus fotos, algo que tampoco se recomienda. Siguiendo los lineamientos adecuados de uso y discutiendo cuidadosamente con los/as usuarias, estas situaciones de peligro se pueden minimizar.

En el uso de Internet y de una computadora intervienen elementos externos como la compra de artículos para ser utilizados en la máquina. Si bien

el uso de Internet reviste peligros porque puede llegar información no solicitada, se requiere de una mayor mediación y conocimientos del usuario para visualizar esos materiales, que actualmente están visibles sin ninguna mediación para todos los niños y niñas que transitan por la calle y buscan programas o videojuegos para usar en sus computadoras. Se requiere la intervención de los Consejos de Derechos para que todos los materiales en venta tengan catalogación y para que los materiales para adultos tengan su correspondiente envoltorio. En este análisis no tomamos en cuenta el componente legal de la venta de los materiales que ameritaría un análisis aparte.

Llama la atención la ausencia de información sobre la catalogación de los juegos de video que permita a los/as compradores/as seleccionar el material más adecuado para cada usuario. No se encontró información centralizada a nivel nacional tal como existe en algunos países²⁶ donde se asocian las universidades con los distribuidores de software en proyectos comunes para orientar a la sociedad sobre los mejores videojuegos para cada rango de edad. Por otra parte, los videojuegos que son la puerta de entrada a la informática para muchos son considerados adictivos. En relación con esto hace ya algunos años Rangel (2003) expresó rechazo frente a lo que difunden los medios de comunicación sobre la relación de los niños con lo «tecno-lúdico» o «adicto». Consideramos necesario diferenciar adicción de «una forma de hacer» propia de nuestra cultura contemporánea o como respuesta a diferentes estructuras comunicativas familiares y riesgos del entorno²⁷. Se constata también la violencia y los estereotipos sexuales en muchísimos juegos que son sólo para adultos, incluso algunos adolescentes consultados los califican de «macabros» y estiman que los niños no deberían jugarlos, mientras que otros opinan que este problema es secundario comparado con la violencia callejera. Tomamos la expresión

de un niño de 6 años donde el mismo niño concluye que está jugando algo que no es para él:

Juegos de guerra con soldados que atacan castillos, es como los romanos, no tienen pistolas sino lanzas y espadas, juego con mi papá, también hay para agarrar cuchillo y a mi mamá no le gusta eso, tienen mucha fuerza, soldados heridos, a mi mamá siempre le da miedo. Es que hay muchas partes que si le clavas el cuchillo le sale sangre. Pero también es divertido porque puedes disparar por una ventana, pero hay aviones que tiran bombas y destruyen todo... Pero hay otros juegos que son para niños.

Según Esnaola (2004) aunque no hay relación monocausal, hay una vinculación entre la agresividad y el uso de videojuegos violentos. Por el contrario, Egenfeldt-Nielsen y Heide (2004) consideran que no hay algo que se pueda concluir acerca del potencial efecto adverso y directo de los juegos violentos debido a que la evidencia empírica es demasiado limitada y estiman que hay que focalizarse en los grupos más vulnerables para saber cómo les afectan estos juegos. En la documentación consultada de Esnaola (2004) se hace hincapié en el poder de los videojuegos para proyectar temores y tener una descarga pulsional sin censura, factores que deben ser muy tomados en cuenta.

Hay un desafío: educar para la libertad. Uno de los mayores problemas de la educación tradicional es la pedagogía oculta, la forma de transmitir contenidos, que no permite aprender a elegir, no forma para la toma de decisiones, elemento que según Lutte (1991) coarta la oportunidad para la educación moral, tal como lo postulan algunas posiciones filosóficas. Por eso, antes de prohibir, cada madre, cada padre y cada profesor/a, debería instalarse y

²⁶ Ver información sobre ESRB y ADESE en «Sitios Web de Interés» (anexo).

²⁷ Entre ellos las pautas culturales del varón que lo orientan hacia el juego con armas claramente diferenciado de la mujer en este sentido. Ver al respecto Breines, Connell y Eide (2000).

compartir los espacios de juego virtual con sus alumnos/as o hijos/as analizando los aspectos que podrían ser dilemáticos.

Otro aspecto fundamental es el relativo a la búsqueda de contenidos escolares en Internet en lugar de hacerlo en libros. Los sujetos reportan que investigan muchísimo en Internet y valoran el Infocentro, el ciber y el propio Internet por la ayuda que les presta «para que la tarea me quede excelente». Las justificaciones las encontramos en un grupo focal de niños/as de 9 y 10 años quienes comentan la dificultad de llegar hasta la biblioteca porque los adultos no quieren o no pueden llevarlos/as, la economía del tiempo cuando hacen la tarea con Internet y cuando se les pregunta sobre lo más importante de Internet y qué pasaría si no lo hubiera, intervienen así:

... estuviera estresado buscando en libros, estaría con dolor de cabeza, cansado de buscar página por página en libros y libros, tendríamos que pasar buscando bastantes horas en los libros ... a mí me gusta buscar en libros pero como ya existe el Internet ...

apoyado por todo el grupo. Pintaron la imagen triste de un niño que recorre páginas y páginas de un libro sin encontrar lo que busca, contra la alegría de encontrar rápidamente lo que buscan en Internet e inmediatamente sembraron la discusión con imágenes felices del encuentro con la información. Esto retrata la visión de la facilidad para obtener información con las tecnologías y obliga a repensar nuevas maneras de integrar el libro a las TIC, tanto en el plano recreativo como en el académico, tal como lo promueve el punto 11 del Acuerdo de las Américas (2000).

Por ejemplo la experiencia de un Infocentro que dispone de libros y lleva un programa social es totalmente diferente, un niño usuario de 11 años explicó así su visión de ese Infocentro:

Para mí es una cosa, un centro, vamos a suponer, uno viene para acá, te dicen: ¿vas a hacer tu tarea? ¿vas a pedir un libro? ¿qué libro te vas a llevar? ¿Este libro te llevas? También juego Mario, carros, carreras de motos, el Infopunto para jugar ahorcado. X me enseñó a leer (X es facilitador de Infocentro). Con libros. Me ponía un libro y yo leía: PA.

Estas son experiencias que indican lo que se puede hacer con un Infocentro debidamente equipado para la educación de niños, niñas y adolescentes. Hay que encontrar soluciones para minimizar la dificultad del encuentro con la información fuera de Internet y asumir con realismo la siempre insuficiente dotación de fondos visualmente atractivos para niños y niñas en los diferentes espacios: hogar, biblioteca pública, biblioteca escolar. Es importante recuperar la magia de la lectura en los libros y convertirla en una experiencia única y diferente a la lectura de Internet, en espacios creados con habilidad y creatividad, integrando a la lectura aspectos expresivos, como lo está haciendo la Red de Bibliotecas Públicas del Área Metropolitana o con la motivación del Banco del Libro²⁸, los fines de semana de cuentacuentos, entre muchas otras actividades. También hay que ser realistas respecto a la conveniencia objetiva de investigar en Internet ciertos temas como los referentes a salud, virus y peligros y los avances científicos en esas materias, que nunca se podrían obtener en los libros con el mismo nivel de actualidad y que al contrario necesitamos difundir entre los niños con los últimos conocimientos generados para su debida protección, en sitios de Internet debidamente reconocidos.



²⁸ Organización venezolana de desarrollo social pionera en la promoción de la lectura.



Hay ciertas actividades que quedaron en los últimos puestos de uso y que resultan provechosas para propósitos educativos formales e informales: la lectura de noticias y la participación en foros de discusión. Estas actividades no sólo estimulan la lectura y la escritura sino que también pueden ser un apoyo para la educación crítica de los medios de comunicación y para tener una mayor participación ciudadana desde espacios remotos. Hay elementos que el profesorado puede explotar sin mayores costos, estimulando una lectura atractiva, creativa y también recreativa, preferentemente grupal. Las tecnologías actuales permiten la creación de foros por estudiantes avanzados en el uso de tecnologías donde puede haber moderadores que roten periódicamente que podrían escoger contenidos de actualidad y de interés de la comunidad para la discusión grupal. Estos procesos de discusión favorecen el razonamiento moral y pueden incidir en la construcción de un/a ciudadano/a más reflexivo/a, crítico/a y comprometido/a.

Medidas de seguridad para controlar contenidos en espacios públicos y en el hogar

En cuanto al acceso a contenidos de incitación sexual, todas las personas consultadas con experiencia en TIC y atención a niños, niñas y adolescentes recomendaron educación y supervisión por encima de cualquier filtro en las máquinas, algunos/as usuarios/as adolescentes muy probablemente van a buscar la manera de acceder a este tipo de contenidos como parte de su desarrollo que incluye descubrimiento, riesgo y la comprensión de su propia sexualidad y aunque se comprenda que esto ocurre así, la tarea natural de padres y educadores/as es limitar ese acceso. Los software de filtrado de contenido tienen niveles de seguridad que no cubren el

100% porque los usuarios descubren cómo violar los seguros de una máquina y porque la creación diaria de nuevas páginas supera cualquier actualización. Las imágenes sólo se pueden filtrar si las acompaña un texto o si están en una lista negra de páginas web, previamente ingresada. Asimismo hay desprotección para la recepción de correos adjuntos, la mensajería instantánea y la cámara Web que permite el intercambio de imágenes en tiempo real. De esta manera el filtrado se convierte en una opción importante para los más pequeños que por su desarrollo cognitivo no pueden abstraer la imagen de un peligro real. Varias personas consultadas recomendaron que el software de filtrado sea un desarrollo externo para que represente una auditoría externa exenta de elementos de subjetividad o falta de criterios comunes interinstitucionales y que se instale en las instancias más bajas del acceso o sea la máquina (no desde el proveedor principal) para garantizar que los filtros no oculten información necesaria o mal filtrada.

Bajo la nueva Ley de Protección a Niños, Niñas y Adolescentes en Salas de Internet, Videojuegos y otros Multimedia, se establece que los centros de conexión deben colocar filtros que garanticen que no se acceda a material inadecuado y serán sancionados por no cumplir con la ley pero esto tiene un nudo problemático ya que los locales tendrían dificultad para controlar los contactos persona a persona que establecen los usuarios cuando chatean o para impedir la recepción de correos adjuntos con textos o imágenes, elementos que el filtro no controla y que sólo visualiza el administrador accediendo a cada pantalla desde un sistema central para eventualmente cortar la conexión. Una representante de un Consejo Municipal de Derechos manifestó el temor de que los contenidos sean fiscalizados a partir de la subjetividad de cada funcionario, ya que la ley no establece aún cómo se debe interpretar la violencia. Esto es peligroso porque es el encuentro

de la subjetividad del administrador que filtra según su criterio y sensibilidad, la subjetividad del ente que fiscaliza y la subjetividad del usuario. Es urgente entonces establecer criterios mínimos para evitar malentendidos que perjudiquen a niños, niñas y adolescentes. Hay que señalar que ninguno de los espacios investigados para este trabajo dispone todavía de filtros como política general, salvo algunos cibercafés y que existe desconocimiento y escepticismo sobre la aplicación de la ley tanto entre proveedores de acceso como especialistas. Padres y madres incluso con avanzados conocimientos de informática manifiestan no saber cómo controlar el acceso a los contenidos mientras que los facilitadores insistieron en la educación y la supervisión permanente como el elemento fundamental para la protección de los más jóvenes, conjuntamente con las normas y sanciones que se aplican tanto en cibercafés como en los Infocentros, consistentes en cierres de sesión y suspensión de uso.

3. Lo que manifiestan que saben utilizar y dónde lo aprenden

En este apartado vamos a analizar desde la voz de niños, niñas y adolescentes y en forma de panorama general lo que dicen saber sobre TIC, lo que consideran que saben sus educadores/as y algunos aspectos puntuales de cómo se desenvuelven con las TIC en el medio educativo. Ante todo, había que conocer si los/as profesores/as piden trabajos de consulta en Internet:

Tabla 24

¿Tus profesores te piden trabajos para buscar por internet?

Rango de Edad			Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Hasta 10 Años	Válidos	Si	59	59,0	62,8	62,8
		No	21	21,0	22,3	85,1
		No es obligatorio				
		Si, pero no es obligatorio	14	14,0	14,9	100,0
		Total	94	94,0	100,0	
		Perdidos	Sistema	6	6,0	
	Total		100	100,0		
De 11 a 14 años	Válidos	Si	66	66,0	67,3	67,3
		No	9	9,0	9,2	76,5
		No es obligatorio				
		Si, pero no es obligatorio	23	23,0	23,5	100,0
		Total	98	98,0	100,0	
		Perdidos	Sistema	2	2,0	
	Total		100	100,0		
De 15 a 17 años	Válidos	Si	54	54,0	56,8	56,8
		No	4	4,0	4,2	61,1
		No es obligatorio	1	1,0	1,1	62,1
		Si, pero no es obligatorio	36	36,0	37,9	100,0
		Total	95	95,0	100,0	
		Perdidos	Sistema	5	5,0	
	Total		100	100,0		

Solicitud de trabajos por Internet en el plantel

Hasta los 10 años se percibe como obligatorio para 62,8 %. Entre 11 y 14 años es obligatorio para el 67,3%. Es obligatorio en 56,8% para el grupo de 15 a 17 años. (Tabla 24).

Respecto a la solicitud de trabajos por computadora por rango de edad, la respuesta es positiva en 78% hasta 10 años, 89,5% para el grupo de 11-14 años y 96,7% para el grupo de 15-17 años, con las diferencias entre *algunos*, *muchos* y *todos* (Tabla 25).



Tabla 25

¿Cuántos profesores más o menos dirías que te piden trabajos por computadora?

Rango de Edad			Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Hasta 10 Años	Válidos	Ninguno	18	18,0	22,0	22,0
		Algunos	53	53,0	64,6	86,6
		Muchos	5	5,0	6,1	92,7
		Todos	6	6,0	7,3	100,0
		Total	82	82,0	100,0	
	Perdidos	Sistema	18	18,0		
Total			100	100,0		
De 11 a 14 años	Válidos	Ninguno	10	10,0	10,5	10,5
		Algunos	62	62,0	65,3	75,8
		Muchos	10	10,0	10,5	86,3
		Todos	13	13,0	13,7	100,0
		Total	95	95,0	100,0	
	Perdidos	Sistema	5	5,0		
Total			100	100,0		
De 15 a 17 años	Válidos	Ninguno	3	3,0	3,2	3,2
		Algunos	63	63,0	67,7	71,0
		Muchos	16	16,0	17,2	88,2
		Todos	11	11,0	11,8	100,0
		Total	93	93,0	100,0	
	Perdidos	Sistema	7	7,0		
Total			100	100,0		



Profesores que piden trabajos por computadora

En la consulta sobre el conocimiento de Internet del profesorado (Tabla 26) se considera que hay conocimiento, pero predomina *Algunos* para los tres grupos etarios.

Tabla 26

¿Opinas que tus profesores/as saben usar internet?

Rango de Edad			Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Hasta 10 Años	Válidos	Ninguno	5	5,0	6,7	6,7
		Algunos	37	37,0	49,3	56,0
		Muchos	16	16,0	21,3	77,3
		Todos	17	17,0	22,7	100,0
		Total	75	75,0	100,0	
	Perdidos	Sistema	25	25,0		
Total			100	100,0		
De 11 a 14 años	Válidos	Ninguno	2	2,0	2,1	2,1
		Algunos	53	53,0	55,8	57,9
		Muchos	11	11,0	11,6	69,5
		Todos	29	29,0	30,5	100,0
		Total	95	95,0	100,0	
	Perdidos	Sistema	5	5,0		
Total			100	100,0		
De 15 a 17 años	Válidos	Ninguno	1	1,0	1,1	1,1
		Algunos	51	51,0	54,8	55,9
		Muchos	25	25,0	26,9	82,8
		Todos	16	16,0	17,2	100,0
		Total	93	93,0	100,0	
	Perdidos	Sistema	7	7,0		
Total			100	100,0		



Conocimientos de Internet del profesorado

¿Opinas que tus profesores/as saben usar internet?

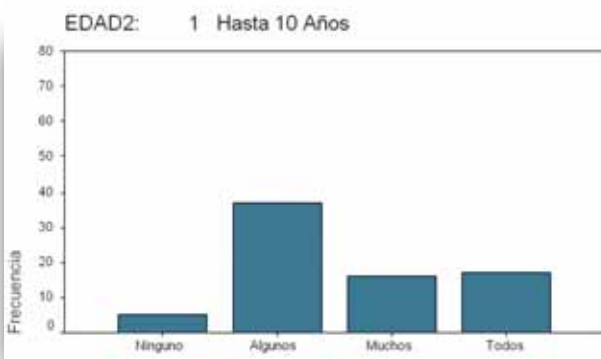


Figura 8 Conocimiento de profesores sobre Internet. Hasta 10 años

¿Opinas que tus profesores/as saben usar internet?

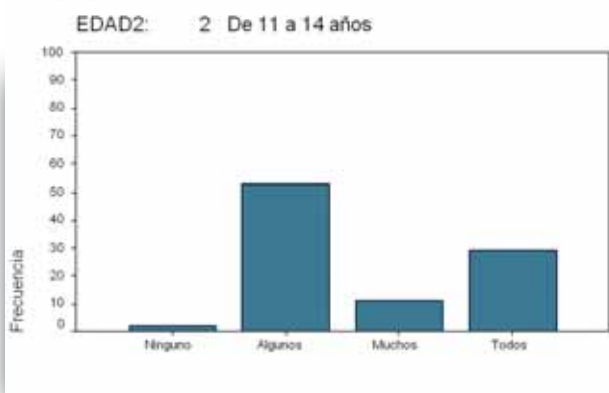


Figura 9 Conocimiento de profesores sobre Internet. 11-14 años

¿Opinas que tus profesores/as saben usar internet?

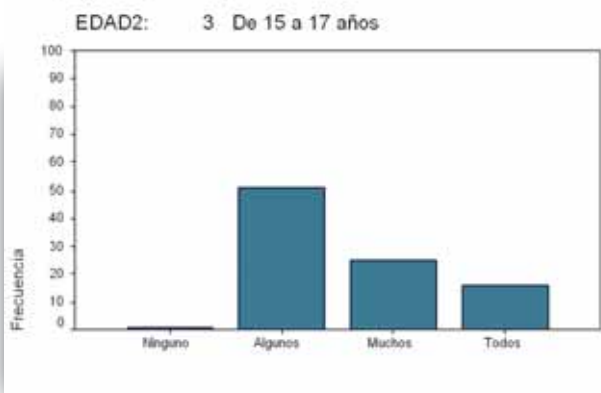


Figura 10 Conocimiento de profesores sobre Internet. 15-17 años

En la pregunta sobre reconocimiento de material copiado y pegado por parte de los profesores y profesoras, predomina *algunos* 48%, 48,4% y 42,6% para cada grupo de edad respectivamente, pero hay una apreciación general de que sí saben detectar el «*copia y pega*» adicionándole *muchos* y *todos*, 42,7%, 40,7% y 46,8% respectivamente (Tabla 27).

Tabla 27 ¿Opinas que saben detectar cuando alguien "copia y pega"?

Rango de Edad			Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Hasta 10 Años	Válidos	Ninguno	7	7,0	9,3	9,3
		Algunos	36	36,0	48,0	57,3
		Muchos	15	15,0	20,0	77,3
		Todos	17	17,0	22,7	100,0
	Total	75	75,0	100,0		
	Perdidos	Sistema	25	25,0		
	Total		100	100,0		
De 11 a 14 años	Válidos	Ninguno	10	10,0	11,0	11,0
		Algunos	44	44,0	48,4	59,3
		Muchos	10	10,0	11,0	70,3
		Todos	27	27,0	29,7	100,0
	Total	91	91,0	100,0		
	Perdidos	Sistema	9	9,0		
	Total		100	100,0		
De 15 a 17 años	Válidos	Ninguno	10	10,0	10,6	10,6
		Algunos	40	40,0	42,6	53,2
		Muchos	27	27,0	28,7	81,9
		Todos	17	17,0	18,1	100,0
	Total	94	94,0	100,0		
	Perdidos	Sistema	6	6,0		
	Total		100	100,0		

Capacidad para detectar «copia y pega»

Al preguntárseles sobre cómo detectan el copiado y pegado un profesor que sí sabe, hubo mayor consenso en los tres grupos de edad para la opción de que el trabajo debe reflejar el lenguaje que usan habitualmente, en un segundo lugar está el diseño de la página y en tercer lugar la búsqueda directa e individualizada en Internet de los textos que entregan (buscar cada texto en los buscadores en Internet). El grupo experto con más años de estudios e interacción con profesores/as pone el lenguaje en un puesto muy superior al resto (48.9% lenguaje, 32,4 diseño y 18,7% búsqueda individualizada) (Tabla 28).

Otras alternativas que surgieron fueron el tipo de letra y el color utilizados, que queden hipervínculos en color, alteraciones en el pegado, frases incompletas y que el texto no tenga sentido por los saltos de líneas y párrafos que son característicos de Internet. Un sujeto comentó que personaliza el trabajo para que sus profesores no se den cuenta de que copió y pegó.

Tabla 28

EDAD2: 1 Hasta 10 Años			
Pct of			
Dichotomy label	Name	Count	Responses
Buscando palabras o párrafos que usaste	COMO1	21	24,7
Por el diseño del trabajo, si se ve como	COMO2	30	35,3
Por el lenguaje que usaste en el trabajo	COMO3	34	40,0
EDAD2: 2 De 11 a 14 años			
Buscando palabras o párrafos que usaste	COMO1	30	26,8
Por el diseño del trabajo, si se ve como	COMO2	40	35,7
Por el lenguaje que usaste en el trabajo	COMO3	42	37,5
EDAD2: 3 De 15 a 17 años			
Buscando palabras o párrafos que usaste	COMO1	26	18,7
Por el diseño del trabajo, si se ve como	COMO2	45	32,4
Por el lenguaje que usaste en el trabajo	COMO3	68	48,9

Formas de detectar el copiado y pegado

Con respecto a la aceptación de trabajos copiados y pegados, es bastante alarmante el dato final de este tema, donde se advierte que predomina la aceptación del «copia y pega». Sólo 35,1%, 25% y 27,4% respondieron que ningún profesor los acepta, en los tres rangos de edad respectivamente (ver Tabla 29).

Es importante generar conciencia en todos los actores educativos sobre el copiado y pegado como uno de los mayores riesgos asociados a Internet, porque se educa y refuerza sujetos conformistas, no se enseña el valor del respeto a la creación ajena que si bien es producto de un saber generado en común, sí tiene una autoría. Además se desaprovecha lo mejor de Internet: la posibilidad de confrontar la posición o el conocimiento del sujeto frente a la

diversidad de otros puntos de vista y otros conocimientos.

Tabla 29

¿Tus profesores aceptan investigaciones que parecen copiadas y pegadas?

Rango de Edad		Frecuencia		Porcentaje		Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Hasta 10 Años	Válidos	Ninguno	26	26,0	35,1	35,1	
		Algunos	31	31,0	41,9	77,0	
		Muchos	6	6,0	8,1	85,1	
		Todos	11	11,0	14,9	100,0	
		Total	74	74,0	100,0		
	Perdidos	Sistema	26	26,0			
	Total	100	100,0				
De 11 a 14 años	Válidos	Ninguno	24	24,0	25,0	25,0	
		Algunos	64	64,0	66,7	91,7	
		Muchos	2	2,0	2,1	93,8	
		Todos	6	6,0	6,3	100,0	
		Total	96	96,0	100,0		
	Perdidos	Sistema	4	4,0			
	Total	100	100,0				
De 15 a 17 años	Válidos	Ninguno	26	26,0	27,4	27,4	
		Algunos	46	46,0	48,4	75,8	
		Muchos	15	15,0	15,8	91,6	
		Todos	8	8,0	8,4	100,0	
		Total	95	95,0	100,0		
	Perdidos	Sistema	5	5,0			
	Total	100	100,0				

Aceptación de trabajos «copia y pega»

Cuando interrogamos sobre la familia y su grado de conocimientos para aconsejar en el buen uso de Internet, vemos que el saber reconocido en madres, padres y representantes disminuye con la edad. El *muchísimo* va en disminución con el aumento de la edad, hasta 10 años ,52,4%, 11-14 años 41,7% y 15-17 años (Tabla 30).



Tabla 30

¿En qué cantidad piensas que tu mamá, papá o representante saben aconsejarte y supervisarte en un buen uso de internet?

Rango de Edad			Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Hasta 10 Años	Válidos	Nada	3	3,0	3,6	3,6
		Poco	13	13,0	15,5	19,0
		Más o menos	24	24,0	28,6	47,6
		Muchísimo	44	44,0	52,4	100,0
		Total	84	84,0	100,0	
	Perdidos	Sistema	16	16,0		
	Total	100	100,0			
De 11 a 14 años	Válidos	Nada	3	3,0	3,1	3,1
		Poco	14	14,0	14,6	17,7
		Más o menos	39	39,0	40,6	58,3
		Muchísimo	40	40,0	41,7	100,0
		Total	96	96,0	100,0	
	Perdidos	Sistema	4	4,0		
	Total	100	100,0			
De 15 a 17 años	Válidos	Nada	18	18,0	19,1	19,1
		Poco	18	18,0	19,1	38,3
		Más o menos	28	28,0	29,8	68,1
		Muchísimo	30	30,0	31,9	100,0
		Total	94	94,0	100,0	
	Perdidos	Sistema	6	6,0		
	Total	100	100,0			



Nivel de conocimientos de la familia para poder supervisar el uso de Internet

En las respuestas de los sujetos sobre el lugar donde consideran que aprendieron lo que saben, respondieron así: Ciber 48,9%, Casa 40,7% Liceo 31,4% Infocentro 18,3% Academia 8,5% Oficina 7,0% Otro 4,7% (Tabla 31). Resaltamos en color los programas que implican algún tipo de comunicación y que se están aprendiendo por cuenta propia y sin orientación en más del 60% de los casos para Internet en general y para Messenger. Se entiende que cuando un sujeto dice que aprende en la casa es que aprende solo/a, con un amigo/a o un hermano/a, porque los representantes no pueden orientarlo.

Tabla 31

Programas	Lugar de aprendizaje						
	Ciber	Liceo	Infocentro	Academia	Oficina	Casa	Otros
Word	82	71	27	19	15	88	13
Power Point	60	62	15	16	11	72	9
Paint	55	51	24	14	10	70	10
Photoshop	12	14	4	8	2	19	3
Internet	100	75	41	20	13	89	13
Messenger	91	64	27	17	14	86	12
Cuentas de e-mail	79	50	35	13	9	64	11
Skype	5	8	0	6	1	12	4
Office para Linux	11	6	9	5	2	12	4
Otros	5	7	0	2	3	7	0

¿Dónde aprenden entonces los niños, niñas y adolescentes los programas que los vinculan con el exterior: chateo, Internet y algunos juegos que incluyen chat?

Llama la atención la alta frecuencia de niños del primer grupo que ya manifiestan conocer bien el Internet 52%, y el Messenger 42%, chatean con voz y sin escribir, chatean incluso con «robots» y practican otros idiomas traduciendo cada diálogo en Google. El siguiente grupo de 11 a 14 años declara manejarlo bien en un 74% y 67% respectivamente (Tabla 32). Estas dos herramientas así como el Space analizado más adelante, son los vínculos del niño y niña con el exterior.

Tabla 32

EDAD2: 1 Hasta 10 Años

¿Qué manejas muy bien en la computadora?	WORD	41	41,0
¿Qué manejas muy bien en la computadora?	POWERP	29	29,0
¿Qué manejas muy bien en la computadora?	PAINT	35	35,0
¿Qué manejas muy bien en la computadora?	PHOTOSHO	6	6,0
¿Qué manejas muy bien en la computadora?	INTERNET	52	52,0
¿Qué manejas muy bien en la computadora?	MESSENGE	42	42,0
¿Qué manejas muy bien en la computadora?	CUENTAS	27	27,0
¿Qué manejas muy bien en la computadora?	SKYPE	6	6,0
¿Qué manejas muy bien en la computadora?	OFFICE	6	6,0
¿Qué manejas muy bien en la computadora?	OTROS	2	2,0

EDAD2: 2 De 11 a 14 años

¿Qué manejas muy bien en la computadora?	WORD	68	68,0
¿Qué manejas muy bien en la computadora?	POWERP	48	48,0
¿Qué manejas muy bien en la computadora?	PAINT	42	42,0
¿Qué manejas muy bien en la computadora?	PHOTOSHO	11	11,0
¿Qué manejas muy bien en la computadora?	INTERNET	74	74,0
¿Qué manejas muy bien en la computadora?	MESSENGE	67	67,0
¿Qué manejas muy bien en la computadora?	CUENTAS	57	57,0
¿Qué manejas muy bien en la computadora?	SKYPE	7	7,0
¿Qué manejas muy bien en la computadora?	OFFICE	14	14,0
¿Qué manejas muy bien en la computadora?	OTROS	3	3,0

EDAD2: 3 De 15 a 17 años

¿Qué manejas muy bien en la computadora?	WORD	78	78,0
¿Qué manejas muy bien en la computadora?	POWERP	63	63,0
¿Qué manejas muy bien en la computadora?	PAINT	58	58,0
¿Qué manejas muy bien en la computadora?	PHOTOSHO	22	22,0
¿Qué manejas muy bien en la computadora?	INTERNET	85	85,0
¿Qué manejas muy bien en la computadora?	MESSENGE	84	84,0
¿Qué manejas muy bien en la computadora?	CUENTAS	74	74,0
¿Qué manejas muy bien en la computadora?	SKYPE	8	8,0
¿Qué manejas muy bien en la computadora?	OFFICE	8	8,0
¿Qué manejas muy bien en la computadora?	OTROS	10	10,0

¿Qué manejas bien en la computadora? Por edad

Los sujetos dicen ser expertos/as en chat y juegos. Recordemos que el chat es también el canal por donde establecer contacto individualizado privado o público con amigos/as y desconocidos/as tal como

también se refiere en las categorías abiertas (ver anexo). El número de sujetos con experticia en chat crece con la edad (Tabla 32) y se ven más mujeres que varones chateando. Muchos niños/as pequeños/as dicen seguir la recomendación de «no meterse en páginas de adultos».

Tabla 33

		¿Chateas?			
		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válidos	Nunca	36	12,0	13,3	13,3
	Poco	46	15,3	17,0	30,3
	Más o menos	100	33,3	36,9	67,2
	Muchísimo	89	29,7	32,8	100,0
	Total	271	90,3	100,0	
Perdidos	Sistema	29	9,7		
Total		300	100,0		

Personas que chatean. General

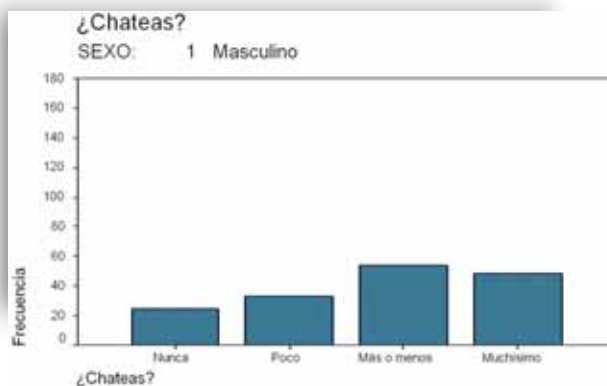


Figura 11 Intensidad Chat. Masculino

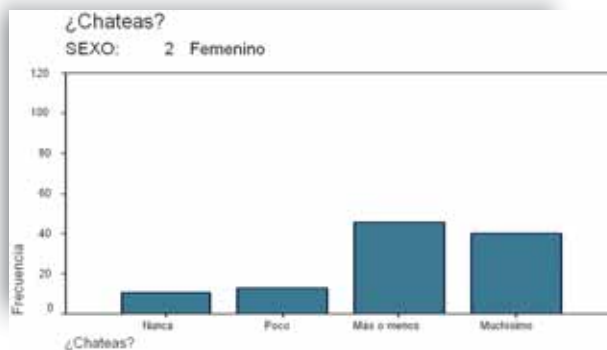


Figura 12 Intensidad chat. Femenino

Entre las razones que dan las mujeres para chatear está hablar o conversar y conocer personas tanto nacionales como de otros países. Dicen chatear en primer lugar con familiares y en segundo lugar con amigos y amigas (ver respuestas abiertas en anexo). Los hombres usan el chat para hablar con sus familiares y amigos y también para conocer gente, en ambos grupos aparece el uso utilitario para intercambiar información, planificar y coordinar actividades escolares de grupo que pudiera no estar muy bien diferenciado en *hablar*.

Respecto a los niveles de seguridad, todos manifiestan chatear con desconocidos (Tablas 34 y 38), muy poco en el primer grupo de edad, se incrementa mucho en segundo y aún más en el tercero. (Tabla 35) aunque un porcentaje dice saber cuidarse. Chatear con desconocidos o «personas nuevas» es uno de los encantos que encuentran en el Internet, registrado así en las preguntas abiertas como una actividad de comunicación y exploratoria que permite desde conocer familiares en el exterior hasta simular un noviazgo en línea durante un juego.

Tabla 35

		Chateas con desconocidos en salas públicas de chat				
Rango de Edad		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado	
Hasta 10 Años	Validos	No sé que es eso	4	4,0	6,5	6,5
		Si lo hago algunas veces	8	8,0	12,9	19,4
		Si lo hago pero sé cuidarme	4	4,0	6,5	25,8
		No lo hago nunca jamás	46	46,0	74,2	100,0
		Total	62	62,0	100,0	
	Perdidos Sistema	38	38,0			
	Total	100	100,0			
De 11 a 14 años	Validos	No sé que es eso	2	2,0	2,3	2,3
		Si lo hago algunas veces	25	25,0	28,4	30,7
		Si lo hago pero sé cuidarme	15	15,0	17,0	47,7
		No lo hago nunca jamás	46	46,0	52,3	100,0
		Total	88	88,0	100,0	
	Perdidos Sistema	12	12,0			
	Total	100	100,0			
De 15 a 17 años	Validos	No sé que es eso	1	1,0	1,1	1,1
		Si lo hago algunas veces	35	35,0	39,3	40,4
		Si lo hago pero sé cuidarme	18	18,0	20,2	60,7
		No lo hago nunca jamás	35	35,0	39,3	100,0
		Total	89	89,0	100,0	
	Perdidos Sistema	11	11,0			
	Total	100	100,0			

Numero de personas que chatean por rango de edad

Un número de sujetos de la muestra 16%, dice que publica sus datos personales pero el 8% de ellos/as dice saber cuidarse y el 83,1% no lo hace (Tabla 37). Algunos publican sus correos 14,43%. (Tabla 36).

Tabla 34

		Chateas con desconocidos en salas públicas de chat			
		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje valido	Porcentaje acumulado
Validos	No sé que es eso	7	2,3	2,9	2,9
	Si lo hago algunas veces	68	22,7	28,5	31,4
	Si lo hago pero sé cuidarme	37	12,3	15,5	46,9
	No lo hago nunca jamás	127	42,3	53,1	100,0
	Total	239	79,7	100,0	
Perdidos	Sistema	61	20,3		
	Total	300	100,0		

Chateo con desconocidos y nivel de protección



Tabla 36

Publicas tu e-mail

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válidos	No sé que es eso	5	1,7	2,2	2,2
	Si lo hago algunas veces	29	9,7	12,8	15,0
	Si lo hago pero sé cuidarme	37	12,3	16,3	31,3
	No lo hago nunca jamás	156	52,0	68,7	100,0
	Total	227	75,7	100,0	
Perdidos	Sistema	73	24,3		
Total		300	100,0		

Número de sujetos que publican e-mail

Tabla 37

Publicas tu dirección de casa, liceo o teléfonos

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válidos	No sé que es eso	2	7	9	9
	Si lo hago algunas veces	18	6,0	8,0	8,9
	Si lo hago pero sé cuidarme	18	6,0	8,0	16,9
	No lo hago nunca jamás	187	62,3	83,1	100,0
	Total	225	75,0	100,0	
Perdidos	Sistema	75	25,0		
Total		300	100,0		

Publicas la dirección de tu casa, liceo o teléfonos

Tabla 38

Invitas a desconocidos al chat instantáneo (MSN)

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válidos	No sé que es eso	7	2,3	3,0	3,0
	Si lo hago algunas veces	49	16,3	21,0	24,0
	Si lo hago pero sé cuidarme	21	7,0	9,0	33,0
	No lo hago nunca jamás	156	52,0	67,0	100,0
	Total	233	77,7	100,0	
Perdidos	Sistema	67	22,3		
Total		300	100,0		

Invitas a desconocidos al chat instantáneo (MSN)

Una de las formas actuales de expresión es el Space, un lugar que permite darse a conocer en la red, de acuerdo con las restricciones que se pongan al momento de su creación y que se puede constituir en un importante factor de riesgo si no se abre con restricciones. El 38,7% de la muestra dijo tener Space (Tabla 39). Aunque también se incluyeron preguntas sobre blogs y páginas web, las respuestas no fueron relevantes porque requerían una problematización del tema durante la entrevista.



Tabla 39

		¿Tienes Space?			
		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válidos	Si	96	32,0	38,7	38,7
	No	67	22,3	27,0	65,7
	No se qué es eso	85	28,3	34,3	100,0
	Total	248	82,7	100,0	
Perdidos	Sistema	52	17,3		
Total		300	100,0		



Número de sujetos que tienen Space

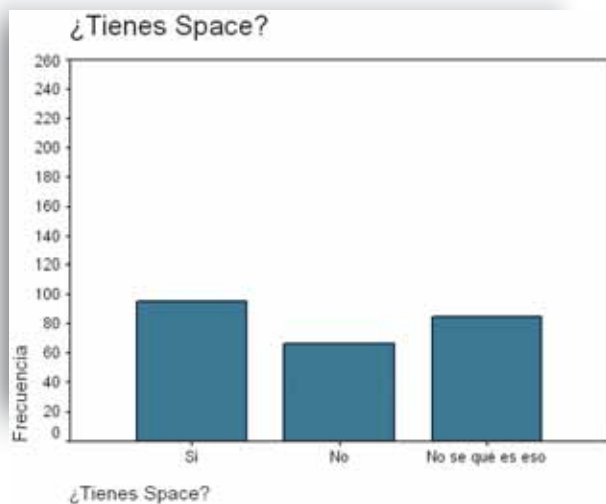


Figura 13. Posesión Space. General

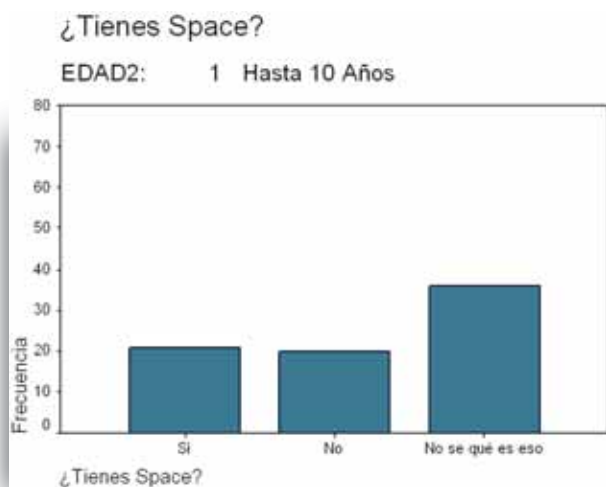


Figura 14. Posesión Space por Grupo edad. 10 años

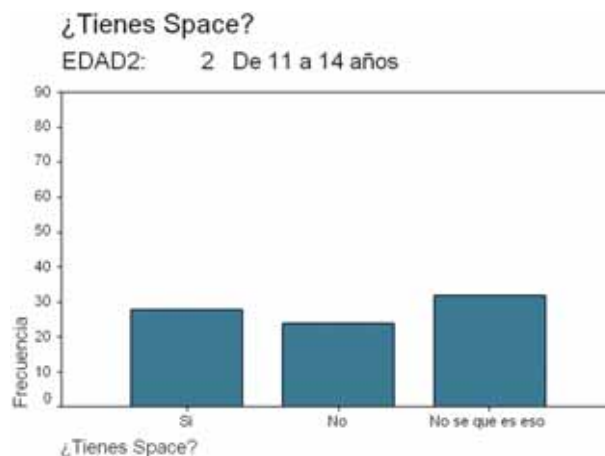


Figura 15. Posesión Space por Grupo edad. 11-14 años

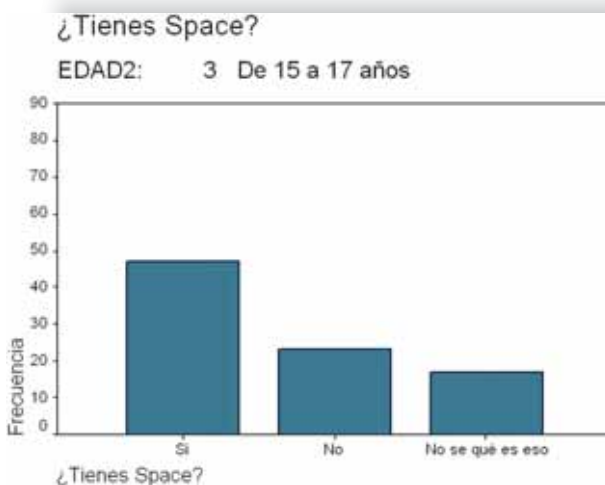


Figura 16. Posesión Space por Grupo edad. 15-17 años

Compartir y socializar el conocimiento.

Los niños, niñas y adolescentes se educan en el uso de TIC entre sí, comparten lo que saben con sus amigos, amigas y educan a su familia en el uso de las tecnologías. La cooperación en esta materia debe ser considerada como un elemento de la mayor importancia porque se da espontáneamente entre chicos y chicas, ellos son sus propios mediadores del conocimiento y muchos son expertos en esta materia. Es un área que dominan y dan clase a los adultos. Debemos contabilizar redes completas de conocimiento en juegos y por lo tanto una forma de iniciación en las TIC. Las personas que figuran en primer lugar como beneficiarias de la enseñanza de las tecnologías son los amigos/as 92,2%, madres y padres 54,5%, hermanos y hermanas 46,4% los abuelos también están entre los beneficiados con 11,5% (Tabla 40).

Tabla 40 *A quién enseñaron los sujetos de la muestra*

¿A quién? Amigo	194	39,3
¿A quién? Hermano	56	26,8
¿A quién? Hermana	41	19,6
¿A quién? Madre	79	37,8
¿A quién? Padre	35	16,7
¿A quién? Abuelo	6	2,9
¿A quién? Abuela	18	8,6
¿A quién? Otro	35	17,2

A quién enseñaron los sujetos de la muestra

Resumen

Para trasladar lo que establece la LOPNA en materia de educación para al uso de las tecnologías tenemos que asegurar la educación de niños, niñas y adolescentes con discapacidades (Art. 61), vincular la educación para las tecnologías con el trabajo (Art. 58), aprovechar el Internet para la educación de niños y adolescentes trabajadores (Art. 59), ejecutar políticas que aseguren que se pueda cumplir la obligación de los padres, madres y representantes o responsables en materia de educación para las TIC

(Art. 54), ejecutar políticas que aseguren que en los programas educativos de TIC se eduque en el derecho al honor, la reputación, la imagen, la vida privada y la intimidad familiar propia y ajena (Art. 65).

Los chicos y chicas de las escuelas bolivarianas que son las que generalmente tienen los CBIT reciben educación en el uso de TIC, pero quienes no tienen computadoras en el liceo o casi nunca acceden a ellas (ver categorías en anexo) se están educando en tecnologías entre ellos mismos. Como además perciben que no siempre hay conocimiento del lado del profesor, entregan con facilidad trabajos de **copia y pega** con lo cual inician una acumulación de pobreza educativa y una preparación para la falta de ética en el tratamiento de la información. La falta de formación del profesorado es una observación que se recogió no sólo en los cuestionarios sino también de manera muy crítica desde las especialistas en bibliotecología que fueron consultadas quienes manifiestan que hay un desconocimiento de la informática por parte de los docentes, que envían a niños a investigar durante horas algo que ellos podrían haber facilitado investigando primero en algunas páginas tentativas para sugerirlas a sus alumnos/as, esto también se comprobó en la observación y las entrevistas. Subrayó así Rondón:

Los colegios están obligados a actualizar a sus docentes en el manejo de herramientas tecnológicas, el Estado instaló los Infocentros y promueve la alfabetización tecnológica justamente para ese objetivo, entre otros (Miriam Rondón, Biblioteca Escuela, Red Metropolitana, entrevista personal, Julio 17, 2006).

María de la Luz Mendoza, Directora de la Red Metropolitana de Bibliotecas Públicas (Entrevista personal, Julio 26, 2006), sugiere discutir cada trabajo o hacerlo de manera aleatoria, para asegurar que los trabajos sean producto de un lectura analítica,

independientemente de la presentación que tengan, parezcan o no copiados. Ofreció la cooperación interinstitucional para la formación de facilitadores de otros espacios en técnicas adecuadas de búsqueda de información y construcción de bibliografía. Se evidencia falta de educación para protegerse en Internet en los sitios públicos y privados porque hay abundantes referencias a acciones que no deberían haberse realizado, como ejemplo, dejar que se caiga la sesión con el correo abierto o prender la webcam con un desconocido (que luego hizo propuestas sexuales).

Falta educación para la ética en Internet y la manipulación de información ajena privada o pública que también se puede vincular con el **copia y pega** y se encuentran referencias demasiado abundantes a los intrusos informáticos y vacilaciones importantes durante las conversaciones con adolescentes en la definición del hacker, para algunos un ladrón, para otros un héroe. Como complemento a esto, tanto en las observaciones como en las categorías de las preguntas abiertas vemos la aparición del «robo virtual» en los juegos con engaños y trampas verbales para conseguir los mejores artículos de intercambio (por ejemplo mobiliario doméstico virtual) o el robo de clave y de los artículos acumulados o robo de clave de correo y eliminación maliciosa de un directorio. Sin entrar en análisis filosóficos sobre el derecho o no a la propiedad sobre el conocimiento común, es importante enseñar a respetar los espacios ajenos como el correo y además aprender a cuidarse de los invasores de espacios privados.

Falta educación en ética para la comunicación en Internet, para que los chicos y chicas que están iniciándose en los *Space*, *blog* y páginas web en calidad de comunicadores y comunicadoras sin haberse preparado para ello ni haber hecho ningún juramento ético formal y profesional, puedan manejarse con unos criterios mínimos tanto en lo referente

al derecho al honor y reputación de sus amigos/as y compañeros/as como para exigir sus propios derechos frente a ellos, exigiendo que no se hagan fotomontajes ni se hagan comentarios destructivos que puedan afectar su bienestar.

Aunque muchos padres y madres esperarían que sus hijos nunca chateen con desconocidos o exploren páginas desconocidas en Internet, no se podría preceder un optimismo al respecto porque parte de la evolución y maduración de niños, niñas y adolescentes consiste en descubrirse a sí mismo/a en el intercambio con el otro. Por lo tanto lo más seguro para todos y todas es asegurar el buen uso del chat y la navegación en Internet. Por ejemplo, entre los niños y niñas entrevistados/as, muchos se iniciaron en el chat con su mamá, o papá o parientes y ambos disfrutaban compartiendo íconos y conversando con frecuencia.

Los chicos y chicas no perciben que sus padres puedan educarlos/as, incluso aquellos que son especialistas en informática muestran desconocimiento y una cierta inercia ante el problema, sobre todo intimidados por la avalancha de destrezas de sus hijos/as. Esto tiene como corolario un exceso de libertad tanto en horarios como en acceso a contenidos y una serie de experiencias de accesos a contenidos para adultos cuando los niños se encuentran solos, de día o de noche en sus cuartos.

Todos los especialistas consultados en diferentes instancias del Ministerio de Ciencia y Tecnología así como los proveedores de servicios ratifican que no es posible obtener seguridad ni privacidad total en Internet y que por eso se debe priorizar la educación en TIC por encima de la colocación de filtros de página o contenido.



VI. CONCLUSIONES

- El acceso democrático a Internet se concibe como un derecho en Venezuela. No hay aún acceso gratuito con cobertura en todos los planteles pero con la implementación progresiva de la red inalámbrica y el software libre se progresa en la materialización del acceso democrático a Internet. La necesidad actual está en el derecho a la educación en TIC en los diferentes espacios comunitarios y educativos. Para poder ajustar los avances a lo que establece la LOPNA, hace falta asegurar más la equidad en el acceso y fortalecer la educación para el buen uso y el aprovechamiento de las tecnologías.
- Se requiere el fortalecimiento de la educación ética para la comunicación y el manejo de información en Internet.
- Existe necesidad de acelerar la formación de los ciberciudadanos con suficientes capacidades comunicativas para desenvolverse en un contexto de gobierno electrónico.
- Se debe reconocer el apoyo a la difusión de las TIC y al desarrollo del gobierno y la gestión electrónica que hacen los cibercafés y los Infocentros y fortalecer al personal que facilita los aprendizajes en esos espacios en el conocimiento de la LOPNA.
- Aunque algunos docentes parecen manejar las claves del uso de TIC, sigue apareciendo un vacío importante en la inclusión de todos los actores educativos corresponsables en la educación para las TIC: directores/as, maestros/as, padres y madres a través de la concertación de mayores y mejores esfuerzos con los buenos recursos

existentes, convenientemente articulados y referidos en PNUD (2002).

- Es necesario realizar acuerdos mínimos sobre el filtrado en los espacios públicos que garanticen los derechos a la información y la comunicación, con perfiles de usuario administrados localmente y con la información disponible en cada máquina sobre lo que se está filtrando.
- En un futuro habrá que analizar la relación incipiente de celulares con Internet.

VII. RECOMENDACIONES

ACCESO

Al Ministerio de Ciencia y Tecnología

- Extender los horarios de los sitios públicos de acceso sin afectar los derechos laborales de los facilitadores/as, con el apoyo de recursos humanos especializados que puedan seguir garantizando los derechos de niños, niñas y adolescentes.
- Ejecutar una política para el acceso masivo de personas con discapacidades en materia de software, hardware y arquitectura de los locales.

CONTENIDOS

Para los Consejos de Derechos

- Generar un consenso sobre violencia y sexismo que facilite la aplicación de la Ley de Protección a Niños, Niñas y Adolescentes en Salas de Internet y Multimedia.
- Promover la discusión crítica de los videojuegos con niños, niñas y adolescentes en los municipios, antes de aplicar la ley

- No prohibir, vinculado con alguna mala interpretación de una ley, el acceso chat o web en tanto es un derecho adquirido y para muchas personas su único acceso a la información. Hay que ayudar a los niños, niñas y adolescentes que no cuentan con el apoyo de madres y padres por razones laborales, familiares u otras para que tengan acceso a la información disponible en Internet.

Para los Infocentros

- Realizar jornadas periódicas de promoción de juegos multimedia de entretenimiento y educativo de alta calidad, atractivos y divertidos en forma de toma de espacios por niños, niñas y adolescentes en todo el país con concursos y competencias cooperativas como puerta de entrada a la tecnología y para que ejerzan su derecho a la recreación con TIC.

Para madres y padres

- Participar activamente en la iniciación de niños, niñas y adolescentes en el uso de TIC tanto en el hogar como en los espacios públicos y buscar la formación e información necesaria en los puntos públicos de acceso.
- Recordar la moderación necesaria entre educación inicial en TIC y el derecho a la inviolabilidad de la correspondencia (Art. 66 LOPNA).
- Fortalecer la comunicación familiar para que los niños, niñas y adolescentes puedan disfrutar del hogar y compartir sus inquietudes libremente.

Para el Ministerio de Ciencia y Tecnología

- Instalar orientación básica en línea para hacer frente a todos los aspectos tecnológicos de actualidad, riesgos y ventajas tecnológicas.

Para el Ministerio de Salud

- Establecer una página sobre salud, donde médicos y psicólogos respondan consultas en línea sobre asuntos de salud y bienestar de adolescentes.

Para el Ministerio de Trabajo

- Establecer una página con información sobre requisitos legales, ambiente, derechos y capacitación de niños/as y adolescentes trabajadores/as.

Para las instituciones y organizaciones de la sociedad en general

- Asegurar la disponibilidad de información de actualidad en los temas fundamentales para la infancia y la adolescencia, como salud, capacitación para el trabajo, derechos y particularmente los espacios disponibles para el uso del tiempo libre (deporte y actividades culturales).
- Conformar equipos independientes de expertos/as, académicos/as, pedagogos/as, psicólogos/as, capaces de identificar y recomendar multimedia para Sistemas Operativos Libre y Propietario que puedan ser utilizados en los centros de acceso educativos y recreativos públicos y privados.

Para las cámaras y distribuidores de material digital, videojuegos

- Establecer una página web con información sobre la catalogación de videojuegos en función de sus contenidos y las leyes vigentes.

Para los cibercafés

- Asegurar el conocimiento y cumplimiento de la LOPNA de todo el personal que atiende el centro.

EDUCACIÓN

Docentes

- Exigir el uso del libro para los trabajos escolares por medio de bibliografías que incluyan un contenido mínimo en soporte papel.
- No exigir bibliografía de Internet cuando no existe el recurso gratuito cerca del plantel y en los horarios accesibles a los/as alumnos/as.
- Entregar una bibliografía sugerida (mínima) en Internet antes de solicitar trabajos de investigación, previamente consultada por el/la docente.
- Asegurar su formación en tecnologías para la educación y supervisión adecuada de sus alumnos/as y para poder transferir los contenidos a madres y padres a través de las tareas escolares.

Al Ministerio de Comunicación

- Realizar campañas educativas por los medios audiovisuales sobre el buen uso de Internet, para la educación y para el entretenimiento, dirigidas a padres, madres, niños, niñas y adolescentes y difusión de los sitios de acceso y entrenamiento en todo el país.

Al Ministerio de Cultura

- Promover catálogos en línea con ilustraciones de portadas de los fondos disponibles en bibliotecas públicas y espacios con breves recomendaciones de lectura para niños, niñas y adolescentes.

A los órganos de supervisión en materia de niños, niñas y adolescentes

- Realizar una supervisión formativa de los comercios informales para que conozcan los contenidos de la LOPNA.
- Hacer cumplir el Artículo 74 de la LOPNA referente a la envoltura obligatoria del material para adultos en los sitios de venta en las vías públicas.
- Instalar un espacio en línea con coordinación interinstitucional para la atención de casos vinculados con Internet.



VIII. BIBLIOGRAFÍA

Breines, I., Connell, R., y Eide, I. (2000). Male roles: masculinity and violence. Paris: UNESCO-Presses Universitaires de France

Castells, M. (s/f) *Internet y la sociedad Red 5. La sociabilidad en Internet*. Conferencia de presentación de los cursos de doctorado. Revisión de Mayo 30, 2006 de la W.W.W.<http://www.uoc.es/web/esp/articulos/castells/print.html>

CECODAP (2006). Somos Noticia. Situación de los Derechos de la Niñez y la Adolescencia, Caracas: CECODAP

Chacín, M.T. y Molgado, J. (2004) Cybercafé como escenario compartido. Tesis de licenciatura no publicada. Universidad Central de Venezuela, Caracas

Colina, C. (2005) Comunidades virtuales: un estudio exploratorio entre los internautas juveniles venezolanos. En Ciudades Mediáticas. Aproximaciones a Caracas desde la comunicación y la cultura. Colección Monografías. Comisión de Estudios de Postgrado, FHE/UCV

Comisiones Nacionales (2005). Apropiación Revisión del 15.5.2006 de la W.W.W.<http://www.uhu.es/comunicar/biblioteca/libros/pdf/03/05-informes-extranjeros.pdf>

Conde, E., Ruiz, C. y Torres, E. (2002) Desarrollo humano en la sociedad audiovisual. Madrid: Alianza

End Child Prostitution, Child Pornography, and Trafficking of Children for Sexual Purposes (ECPAT (2006). La violencia contra los niños en el ciberespacio. Contribución al Estudio Mundial de las Naciones Unidas sobre la Violencia contra los Niños.

Revisión de Junio 15, 2006 de la W.W.W. www.ecpat.net

Egenfeldt-Nielsen, S. Heide S., J. (2004). Playing with FIRE. ¿How do computer games influence the player? Goteborg: NORDICOM

Esnaola H., G. (2004). La construcción de la identidad a través de los videojuegos: un estudio del aprendizaje en el contexto institucional de la escuela. Tesis doctoral, Universidad de Valencia, Valencia. Revisión de Agosto 15, 2006 de la W.W.W.http://www.tdx.cesca.es/TESIS_UV/AVAILABLE/TDX-0127105-115007//horacek.pdf

Fisas, V. (1998). Cultura de Paz y Gestión de conflictos. París: UNESCO

Fundación Bolivariana de Ciencia y Tecnología (FUNDABIT) (s/f) ¿Cuáles son los logros de Fundabit? Revisión del Agosto 8, 2006 en la W.W.W. <http://www.megov.ve/modules.php?name=Content&pa=showpage&pid=52>

Gergen, K. (1996) Realidades y relaciones. Aproximaciones a la construcción social. Barcelona: Paidós

Gros S, B. (2003). La dimensión de los videojuegos. En Videojuegos: al filo de la censura. Enlaces con la crítica. 7 y 8, Enero-Dic. 2003

Gutiérrez M., J. (2002) Internet y psicología. El futuro ya está aquí. Encuentro de presentación del segundo semestre del año académico 2001-2002 del Departamento de Psicología de la Universidad de Barcelona Recuperado el 10.6.2006 en <http://www.uoc.es/web/esp/art/uoc/gutierrez0302/gutierrez0302.html>

Lutte, G. (1991). Liberar a la adolescencia. Barcelona: Herder

Nadal, C. Sádaba, Ch., Bringué, X. (2003) Impacto de las Tecnologías de la Información y de la Comunicación (TIC) en las Relaciones Sociales de los Jóvenes Navarros, Gobierno de Navarra, Instituto Navarro de Deporte y Juventud

PNUD (2002) Las tecnologías de la información y la comunicación al servicio del desarrollo.

Caracas: PNUD

Rangel, A. (2003). ¿La amenaza tecno-lúdica? En Videojuegos: al filo de la censura. Enlaces con la crítica, (7 y 8)

Silvio, J. (2000) La virtualización de la universidad.

Caracas: Ed.IESALC/UNESCO

Tendencias Digitales (2006a) Indicadores de penetración y uso de Internet. Tendencias Digitales. Recuperado el 20.6.2006 de la World Wide Web:

<http://www.tendenciasdigitales.com>

UNESCO (s/f) Educación para Todos. Carpeta de Información. UNESCO (s/l).

Universidad Europea de Madrid y Observatorio del Videojuego y la Animación (2005).

Influencia del videojuego en la conducta de los usuarios y habilidades que desarrolla en los mismos. Revisión de Junio 10, 2006 en la W.W.W.:http://www.adese.es/pdf/Estudio_Videojuegos1.pdf

Villarreal, G. (2003). Construcción de relaciones digitales. Un análisis del discurso. Tesis de licenciatura no publicada. Universidad Central de Venezuela: Caracas.

Villate, J. (2001) Libertad de expresión en Internet.

Disponible en el Archivo del Observatorio para la Cibersociedad. Revisión de Mayo 15, 2006 de la W.W.W.<http://cibersociedad.net/archivo/articulo.php?art=37>



ANEXO

RECOMENDACIONES DE USO

TU SEGURIDAD ANTE TODO

Al acceder a Internet en lugares públicos como Ciber, Infocentros o cualquier centro de conexión

- Usa ciberespacios conocidos, que sean de tu confianza
- A la pregunta inicial cuando abres una cuenta si la máquina debe recordar tu contraseña, responde **No**
- Cierra la sesión **antes** de que venza el tiempo de uso pagado, tienes que estar pendiente de la hora.
- Haz una clave fácil para tus accesos pero que no tenga datos tuyos archiconocidos y no dejes que **nadie** la vea. Cámbiala a menudo (y anótala en un sitio secreto).

Al abrir tu Messenger

- Invita sólo a tus amigos al Messenger
- **No invites desconocidos a tu Messenger**

Al abrir tu Space

- Coloca la opción de acceso que autoriza a entrar en él **sólo a tus contactos de Messenger**
- **No coloques información personal específica** por la cual se pueda deducir exactamente dónde estás o quién eres

- Coloca una foto **suficientemente difusa o pequeña** que sólo tus amigos/as reconozcan

Si entras en chat públicos

- **Cámbiate el nombre**
- **No hagas citas para encontrarte personalmente con alguien**
- **No coloques información personal específica** por la cual se pueda localizar exactamente dónde estás o quién eres
- **No confíes en la información personal que te suministran** como sexo o edad, todo puede estar alterado.
- **No confíes en la aparente simpatía de un desconocido**, puede ser una estrategia
- **No interpretes que alguien tiene la edad que su lenguaje parece indicar**. Podría ser una estrategia
- **No entregues los datos de tu MSN** bajo ningún concepto.

- **No llames a teléfonos que te da algún desconocido** podrían descubrir tu teléfono con el identificador de llamadas

- Si alguien te hizo sentir mal, cuéntales a tus padres lo que ocurrió, aunque te cueste hacerlo, después del mal rato, te apuesto que te vas a sentir mejor.

Registro en páginas web

- **No te registres en ninguna página con tus datos verdaderos** como tu apellido, dirección, nombre o dirección de tu colegio

Navegación en páginas web

- Si la página que abriste tiene imágenes que te disgustan, ciérralas y olvídate de ellas
- Cuando quieras guardar información, cópiala en documento aparte y presiona el dibujo que al final despliega opciones de guardado, guarda sólo texto.

Correos con archivos adjuntos

- No abras correos adjuntos de desconocidos sin pasarles un antivirus. Lee noticias sobre los virus nuevos y circula la información a tu lista de contactos. Pasa un programa antiespía por tu maquina con la asesoría de adultos de tu casa.

Cortesía en línea

- No ofendas a nadie en Internet, porque todo se copia y se distribuye y porque los enojos pasan pero la letra queda para siempre en línea. No hagas a los demás lo que no quieres que te hagan a ti.
- No hables mal de las personas ni en Internet ni fuera de ella. Pero en Internet aún menos, pudieras tomar decisiones rápidas y equivocadas.

Investigación en Internet

- Guarda de inmediato lo que investigaste en el disco para recuperarlo en caso de que se cuelgue la comunicación o se apague la máquina. Si estás en un ciber, aunque te cierren la sesión puedes pedirle a otra persona que lo recupere desde la red del centro de acceso.
- No hagas «copiar y pegar» de Internet. Primero, aclara tu tema. Busca varias páginas que hablen de lo mismo pero que tengan

puntos de vista diferentes. Analiza los textos que tienes, cuando estés seguro/a que te satisfacen, imprímelos y luego elabora tu propio texto (si lees muy rápido puedes obviar la impresión). Tus opiniones elaboradas son mucho más importantes que los textos que consultaste. Coloca el nombre del autor y dirección de la página donde lo obtuviste. El conocimiento es tuyo pero los textos originales fueron de otros.

Para padres

- Iníciate con tus hijos e hijas navegando juntos por Internet, experimentando las buenas y las malas páginas y realizando un análisis crítico conjunto. Mantén esa navegación conjunta por todo el tiempo que te dure la paciencia tecnológica y mientras tu sensibilidad de madre/padre te indique que tu hijo todavía no está listo/a para andar sólo/a por las calles de Internet.
- Cuando tus hijos/as abran su Space por primera vez, pídeles que lo compartan contigo y juntos chequeen si pusieron bien las restricciones, para que se coloque correctamente «Sólo contactos de Messenger»
- Si en tu casa hay un hermano, prima o expertos en la materia, pídeles que le enseñen a tus hijos, pero contigo también, para que luego puedas supervisarlos.
- Si tu computadora la utilizan adultos y niños y no estás seguro del contenido al que se accede, es mejor que coloques un filtro que te permita discriminar a los usuarios por edad. De manera que si tu hijo mayor investigó en contenidos inadecuados, esos rastros no molesten a los más pequeños.

- Elimina las ventanas de propaganda a través de un bloqueador anti-virus.
- Entra en un foro con tu hijo/a y ensaya una conversación en un chat público y privado para que vea cuáles son tus precauciones y tus cambios de identidad para Internet. Lo vas a disfrutar. Cuando permitas que entre sólo/a en Internet es porque ya le enseñaste la existencia de personas inescrupulosas que tratan de contactar niños con propósitos sexuales. Hazlo/a sentir seguro/a de sí mismo/a y de que sabrá enfrentar a esta clase de individuos evitándolos y cortándoles inmediatamente la conversación. Explícale que este tipo de gente logra hacerse la simpática y suele hacerse pasar por adolescente.
- No instales computadora con Internet en el cuarto de tus hijos/as. Déjala en un lugar común. Eso te permitirá controlar mejor el tiempo y la forma de uso.
- Puedes usar filtros de bloqueo de entrada y salida, pero tus hijos podrán ingresar en Internet por otros canales sin filtro diferentes al que tú le ofreces, además los bloqueadores y los programas que te pueden permitir ver la navegación no son perfectos. Por eso debes afianzar la educación, la supervisión y los límites de tiempo de uso. Sé libre pero restrictivo al mismo tiempo. Sin libertad no hay toma de decisiones y menos crecimiento.
- Dile a tu hijo/a que solicite a su profesor una lista de páginas web recomendadas para que no tenga que estar navegando inútilmente en la red.
- Si tu hijo/a usa accesos públicos, visita los ciber y escógelos por la seguridad que te inspiran. Lo más probable es que tu intuición no falle. Pero por si acaso, pídele que te cuente detalles de cómo pasó sus horas en el ciber.
- Habla mucho con tus hijos/as y confía en ellos/as.

Por grupos de edad

- Para tus hijos más pequeños, de hasta 4 años, prefiere discos compactos con juegos por encima de la navegación. Inicialos/as sobre el funcionamiento de la máquina, la pantalla, el teclado, prendido, inserción del disco y apagado.
- Con tus hijos de 4 a 9 años puedes sentarte a navegar juntos en Internet descubriendo mundos desconocidos para simultáneamente enseñarles la seguridad en estos nuevos espacios. No es conveniente que dejes a tus hijos/as navegando solos en Internet a menos que tengas la seguridad que ya sabe controlar su caudal exploratorio por sitios que no sean adecuados para su edad.
- De 9 a 11 años, puedes convertirlo/a en experto/a en búsqueda de enciclopedias en línea. Existen muchísimas y muy buenas. Enséñale a escapar del guardado de propagandas y aprovecha para analizarlas juntos. Estimúlalo/a para que te cuente al final del día, y escúchalo/a con toda la apertura de tu mente sobre lo que hizo cuando navegó por Internet, si te asustas cállate y sigue escuchando, acuérdate de cuando tú mismo/a fuiste explorador/a. Deja que te cuen-

te qué le gustó y qué no le gustó. Luego habla. Acuérdate que es un momento clave, si le das un regaño probablemente nunca más te cuente cosas. Conversa, analiza y discute con la mayor horizontalidad posible pero sin perder tu lugar de madre o padre.

- De 12 a 14 años. Dale mayor independencia, para que chatee con sus mejores amigos/amigas y trata de que entre poco en los chat públicos (aunque no lo vas a poder evitar porque tu hijo/a necesita explorar el mundo como parte de su desarrollo). Prueba a jugar con tus hijos en la casa o en el ciber para analizar los juegos conjuntamente. Seguro que vas a encontrar puntos para conversar sobre ellos como parte de su educación para el uso de los medios.
- De 15 años en adelante. Tu hijo/a estará cosechando lo que sembraste en las etapas anteriores. Estará en plena investigación del mundo y debes encontrar formas accesibles de sugerir espacios productivos en línea: test vocacionales, investigación de trabajos y oficios. Debes continuar dialogando pero en el reconocimiento de que tu hijo/a ya debe saber cómo utilizar su libertad. Si sientes que no lo sabe y tienes conflictos en esta área, consulta con un especialista.

Para educadores/as:

- Promueve la consulta de diferentes páginas identificadas previamente, que contengan diferentes puntos de vista
- Cruza con tus alumnos y alumnas la información divergente y de consenso encontrada por el grupo

- Genera trabajos escritos a mano para promover la escritura
- Promueve la defensa pública del texto escrito y entregado
- Promueve la discusión grupal de los trabajos entregados
- No aceptes trabajos sin fuente bibliográfica
- Difunde al comienzo del año una metodología de investigación en Internet como parte del currículo de cada asignatura.



CARTILLA DE DERECHOS EN INTERNET

Traducido de Internet Content Rating Association

- Tengo derecho a sentirme y estar seguro@ en Internet.
- Tengo derecho a explorar, aprender y disfrutar de todas las cosas buenas para niñ@s en Internet.
- Tengo derecho a mantener en secreto toda la información sobre mí.
- Tengo derecho a no ser molestad@ o acosad@ por otros.
- Tengo derecho a no contestar e-mails y mensajes de personas que no conozco o en quienes no confío.
- Tengo derecho a no llenar formularios o contestar preguntas que encuentro en Internet.
- Tengo derecho (siempre) a pedir ayuda a adultos a madres, padres o adultos.
- Tengo derecho a informar sobre cualquier persona que pienso que está actuando extraño o haciendo preguntas extrañas.
- Tengo derecho a no sentirme culpable si aparecen cosas feas en la pantalla de mi computadora.
- Tengo derecho a que la gente me demuestre respeto en Internet.

Fuente: www.icra.org



Clasificación de Juegos

CLASIFICACION E.U.A.

(Fuente www.esrb.org/ratings/ratings_guide.jsp)

Qué es el *Entertainment Software Rating Board*?

El ESRB es un sistema de clasificación estandarizado que te permite determinar si un juego es o no apropiado para tu hijo. Las clasificaciones son determinadas por el Consejo de Clasificación de Software de Entretenimiento (*Entertainment Software Rating Board (ESRB)*). El ESRB es un organismo autoregulatorio establecido en 1994 por la Asociación de Software de Entretenimiento (ESA). El ESRB aplica y refuerza independientemente las clasificaciones, los lineamientos de publicidad, y los principios de privacidad en línea adoptados por la industria.

El ESRB tiene un sitio Web localizado en <http://www.esrb.org/> (disponible en Inglés, Francés, Español, Alemán, Italiano y Portugués) para que los padres y los consumidores puedan tener acceso a toda la información de clasificación actualizada.

Símbolos de Clasificación ESRB



EARLY CHILDHOOD

Su contenido es apropiado para niños mayores de 3 años. Los juegos con esta clasificación no contienen material inapropiado para menores de edad.

EVERYONE

Su contenido es apropiado para personas de 6 años en adelante. Los juegos clasificados «Everyone»

pueden contener un poco de violencia, así como un lenguaje crudo.

TEEN

Su contenido es apropiado para personas mayores de 13 años. Los juegos con esta clasificación pueden contener violencia, lenguaje y/o temas fuertes para menores de edad.

MATURE

Su contenido es apropiado para personas mayores de 17 años. Los juegos clasificados «Mature» pueden tratar temas sexuales y/o presentar un lenguaje y violencia fuertes.

RATING PENDING

Los Juegos marcados como «Rating Pending» están en espera de ser clasificados por alguno de los criterios anteriores.

ADULTS ONLY

Su contenido es apropiado solamente para adultos. Los juegos con esta clasificación pueden incluir descripciones gráficas de sexo y/o violencia. No son apropiados para menores de 18 años.

Página web de ESRB Rate Symbols: http://www.esrb.org/ratings/ratings_guide.jsp

(Página de google donde se puede traducir los textos automáticamente:

http://www.google.co.ve/language_tools?hl=es)



ESRB Rating Symbols (TEXTO ORIGINAL)

	EARLY CHILDHOOD Titles rated EC (Early Childhood) have content that may be suitable for ages 3 and older. Contains no material that parents would find inappropriate.
	EVERYONE Titles rated E (Everyone) have content that may be suitable for ages 6 and older. Titles in this category may contain minimal cartoon, fantasy or mild violence and/or infrequent use of mild language.
	EVERYONE 10+ Titles rated E10+ (Everyone 10 and older) have content that may be suitable for ages 10 and older. Titles in this category may contain more cartoon, fantasy or mild violence, mild language and/or minimal suggestive themes.
	TEEN Titles rated T (Teen) have content that may be suitable for ages 13 and older. Titles in this category may contain violence, suggestive themes, crude humor, minimal blood, simulated gambling, and/or infrequent use of strong language.
	MATURE Titles rated M (Mature) have content that may be suitable for persons ages 17 and older. Titles in this category may contain intense violence, blood and gore, sexual content and/or strong language.
	ADULTS ONLY Titles rated AO (Adults Only) have content that should only be played by persons 18 years and older. Titles in this category may include prolonged scenes of intense violence and/or graphic sexual content and nudity.
	RATING PENDING Titles listed as RP (Rating Pending) have been submitted to the ESRB and are awaiting final rating. (This symbol appears only in advertising prior to a game's release.)

ESRB Content Descriptors

Alcohol Reference - Reference to and/or images of alcoholic beverages

Animated Blood - Discolored and/or unrealistic depictions of blood

Blood - Depictions of blood

Blood and Gore - Depictions of blood or the mutilation of body parts

Cartoon Violence - Violent actions involving cartoon-like situations and characters. May include violence where a character is unharmed after the action has been inflicted

Comic Mischief - Depictions or dialogue involving slapstick or suggestive humor

Crude Humor - Depictions or dialogue involving vulgar antics, including «bathroom» humor

Drug Reference - Reference to and/or images of illegal drugs

Edutainment - Content of product provides user with specific skills development or reinforcement learning within an entertainment setting. Skill development is an integral part of product

Fantasy Violence - Violent actions of a fantasy nature, involving human or non-human characters in situations easily distinguishable from real life

Informational - Overall content of product contains data, facts, resource information, reference materials or instructional text

Intense Violence - Graphic and realistic-looking depictions of physical conflict. May involve extreme and/or realistic blood, gore, weapons and depictions of human injury and death

Language - Mild to moderate use of profanity

Lyrics - Mild references to profanity, sexuality, violence, alcohol or drug use in music

Mature Humor - Depictions or dialogue involving «adult» humor, including sexual references

Mild Violence - Mild scenes depicting characters in unsafe and/or violent situations

Nudity - Graphic or prolonged depictions of nudity

Partial Nudity - Brief and/or mild depictions of nudity

Real Gambling - Player can gamble, including betting or wagering real cash or currency

Sexual Themes - Mild to moderate sexual references and/or depictions. May include partial nudity
Sexual Violence - Depictions of rape or other violent sexual acts

Simulated Gambling - Player can gamble without betting or wagering real cash or currency

Some Adult Assistance May Be Needed - Intended for very young ages

Strong Language - Explicit and/or frequent use of profanity

Strong Lyrics - Explicit and/or frequent references to profanity, sex, violence, alcohol or drug use in music

Strong Sexual Content - Graphic references to and/or depictions of sexual behavior, possibly including nudity

Suggestive Themes - Mild provocative references or materials

Tobacco Reference - Reference to and/or images of tobacco products

Use of Drugs - The consumption or use of illegal drugs

Use of Alcohol - The consumption of alcoholic beverages

Use of Tobacco - The consumption of tobacco products

Violence - Scenes involving aggressive conflict

Fuente: http://www.esrb.org/ratings/ratings_guide.jsp

SITIOS WEB DE INTERES

SITIOS DE SEGURIDAD EN GENERAL

- Navega protegido: <http://navegaprotegido.org>
- Wired Safety <http://www.wiredsafety.org>
- BBC (en inglés) : http://news.bbc.co.uk/cbbc-news/hi/chat/your_comments/newsid_2183000/2183196.stm
- Internet Content Rating (ICRA) : <http://www.icra.org>

PORTALES NACIONALES PARA INFORMARSE SOBRE APRENDIZAJE DE INFORMATICA PRESENCIAL O A DISTANCIA

- INFOCENTROS Menú ¿Dónde estamos? <http://www.infocentro.gov.ve/index.php>
- Mapa de la Red de Bibliotecas Públicas por Municipio: <http://www.bnv.bib.ve/boton12.htm>
Portal Educativo Nacional (Ministerio de Educación). www.portaleducativo.edu.ve

- Red Nacional de Actualización Docente mediante la Informática y la Telemática <http://renadit.me.gov.ve/index.php>

SITIOS CON INFORMACION Y JUEGOS PARA LINUX

- <http://linux.bankhacker.com/software/Educativos/>
- <http://linux.bankhacker.com/aplicaciones-full.phtml?palabra=Educativos>
- <http://www.internen.es.com/programas/categoria.php3?c=Linux+Educativo>
- <http://software.hispavista.com/linux/educativos/>
- http://www.linuxforkids.org/edu_math_sp.html

SITIOS DE CLASIFICACIONES DE VIDEOJUEGOS

- E.U.A. http://www.esrb.org/ratings/ratings_guide.jsp
- EUROPA: <http://www.adese.es/web/main.asp>

OBSERVATORIO DE VIDEOJUEGOS (ESPAÑA)

<http://www.uem.es/comunicacion/investigacion/proyectos.htm>

<http://www.uem.es/noticias/historial/pop/129.html>

DOCUMENTO SOBRE TECNOLOGIAS DE INFORMACION Y EDUCACION

- Using ICT to Develop Literacy (Las TIC para promover la alfabetización). - Editor-in-Chief: Cedric Wachholz, Editor: Ellie Meleisea . - Bangkok: UNESCO, 2006. 60p. ISBN 92-9223-088-3
http://portal.unesco.org/ci/en/ev.php-URL_ID=22536&URL_DO=DO_TOPIC&URL_SECTION=201.html

INSTITUCIONES QUE REALIZAN EVALUACIONES DE MATERIAL DIGITAL PARA NIÑOS/AS Y JOVENES EN VENEZUELA

- BANCO DE LIBRO
<http://www.bancodellibro.org.ve>

SOFTWARE DE PROTECCION GRATUITO PARA DIFERENTES SISTEMAS OPERATIVOS

- <http://parental-filter.softonic.com/ie/31588>
- <http://naomi.softonic.com/ie/40035>
- Internet Content Rating (ICRA) <http://www.icra.org>
- <http://www.seaseguro.com/?148807>

SITIOS DE ORIENTACION CONTRA LA PORNOGRAFIA INFANTIL

- ASOCIACIÓN CONTRA LA PORNOGRAFÍA INFANTIL <http://www.asociacion-acpi.org>
- ANESVAD
<http://www.noalapornografiainfantil.com/>
- ECPAT INTERNACIONAL http://www.ecpat.net/es/Ecpat_inter/projects/preventing_pornography/prevent.asp
- PROTEGELES <http://www.protegeles.com/pornoinfantil.asp>

PAGINAS CON INFORMACION SOBRE SOFTWARE DE CONTROL PARENTAL

- Crawler Parental Control (gratuito) http://www.sofotex.com/Crawler-Parental-Control-download_L42160.html
- Filtrado ICRA (gratuito) <http://www.icra.org/parents/>
- Evaluaciones de nivel de seguridad de algunos programas de filtro
http://www.monitoringsoftwarereviews.org/?gclid=CPXnx_GwglcCFRtRVAodcipXAA
- Parental Control Software

www.awarenesstech.com

- Parental software
www.monitoringsoftwarereviews.org
- Child Control 2006
<http://www.salfeld.com/software/childcontrol/index.html>
- Safe For Kids rating description
<http://www.weburbia.com/safe/ratings.htm>
- Parental Control 2006
www.salfeld.com
- Net Nanny® 5.1 Download
www.net-nanny-software.com

PAGINAS QUE INFORMAN SOBRE SEGURIDAD PARA BAJAR INFORMACION

- <http://www.download.com>

ACCESO A INTERNET PARA INVIDENTES

- Universidad Central de Venezuela, Facultad de Psicología, Caracas Tlf: 6054050
- (por inaugurarse) Biblioteca Luis Beltrán Figuroa, INCE Nueva Granada, Caracas Tlf.: 6311723

SITIO DE DENUNCIAS

CIPC, OFICINA DE DELITOS INFORMATICOS, Director, Oswaldo Guevara, Tlf. 5640516
ORGANOS DEL SISTEMA DE PROTECCION (Estructura a la fecha del informe) Estados y Municipios
Consultar en <http://www.cndna.gov.ve>



Análisis de las respuestas abiertas que definen y valoran cada lugar de acceso

Las respuestas a las preguntas abiertas apoyan y orientan los demás resultados del trabajo.

¿Qué es el Infocentro? Lo que más gusta y lo que menos gusta de ir al Infocentro.

El Infocentro se define como un lugar para aprender (76 referencias), hacer tareas, aprender computación, aprender comunicación. Un lugar para comunicarse, chatear y tener compañía de amigos (12). Se lo considera también un sitio de ayuda para la comunidad (17), un lugar para todos, para los que no tienen computador en la casa, además gratuito. Se lo define también por la presencia de tecnología (4). Como un lugar para desestresarse y sentirse seguro (4) para entretenerse y recrearse (6). La palabra *Infocentro* se confunde con ciber.

Lo que más se valora del infocentro es el acceso a la información para estudiar (8) la tecnología (8), el ambiente y la atención (5). Varios sujetos dijeron que les gusta todo (8). También se lo valora por el entretenimiento (2).

Lo que no gusta del infocentro son las restricciones al juego, al chat, los horarios, el tiempo de uso (30) el acceso a pornografía (3) y las personas que no respetan las normas (1). También hay quejas sobre la tecnología, el sistema operativo y la temperatura (2).

Síntesis: el Infocentro es un lugar para estudiar, que provee un acceso democrático a Internet a todas las personas por igual. El tiempo de uso resulta demasiado breve y los contenidos de incitación sexual no están totalmente controlados. El juego, para los niños, niñas y adolescentes no es el signo principal de los Infocentros.

El ciber

¿Qué es el ciber?. Lo que más gusta y lo que menos gusta del ciber.

¿Qué es el ciber?

Dada la menor afluencia de mujeres al ciber, separamos las definiciones de ciber de varones y mujeres, el resto de las apreciaciones se analiza en común.

Varones

El ciber es para los varones un lugar de entretenimiento (104) para recrearse, distraerse, jugar, es un centro de atracción para niños y adolescentes, para ver videos y escuchar música. Es también un sitio para aprender (36), investigar, hacer tareas, aprender a ser más rápido, aprender computación, desarrollar la imaginación. Es un lugar para comunicarse, tener compañía (32), para conectarse, estar con los amigos y para hacer amigos en persona o por computadora. Es un servicio público (11) con computadoras (9) una gran ayuda, donde se pueden hacer muchas cosas y es para personas que no tienen computador en la casa, para adultos y también para niños. Es también un negocio (8) donde alquilas las computadoras por tiempo y un lugar para comprar.

Por el lugar que ocupa el ciber (9) es algo muy importante, lo mejor, lo máximo, hermoso, muy fino, donde hay libertad (4) para hacer lo que uno quiere, para que no te molesten los de la casa, un sitio para chatear y jugar, todo lo que no te dejan hacer en el «info». El ciber es considerado un lugar con ambiente (2) donde te sientes tranquilo

Mujeres

Es un sitio de entretenimiento (29) para divertirse, jugar, hacer muchas actividades, un lugar para aprender (26) a investigar, hacer tareas y para comunicarse (26) estar con los amigos, conocer gente. Es un

servicio público (13), donde alquilan las computadoras por tiempo y un lugar caro (10) y es una gran ayuda para quienes no tienen computadora en su casa (3).

Es un espacio que se define por la libertad (2) porque es como un infocentro porque se puede investigar, pero también se puede chatear y jugar. Es un lugar muy bueno (2), un centro de comunicación cibernética (1) alegre (1).

¿Que te gusta del ciber?

Todo le gusta a (20) sujetos. Lo que más gusta es el entretenimiento (61), el juego, la diversión, escuchar o bajar música. El ciber gusta por la posibilidad de la comunicación, (39) estar con los amigos, conectarse, «cuando estamos todos juntos y jugar», conocer gente nueva, «poder jugar otras personas en cambio en casa tu solito», conocer personas de otros países y además quita el fastidio de la casa. Se valora por la libertad y la falta de restricciones (6), el ambiente (13), la alegría, la atención, la privacidad, la tranquilidad y la ayuda. Se valoran también las tecnologías del ciber (10). En cuanto al acceso, dos usuarios mencionan la tarifa barata de los ciber, mientras que otros se quejan porque hay que pagar (14) y porque son caros (12).

Lo que no gusta del ciber se engloba en (15) referencias a la gente: mucha gente, peligrosa, extraña, ajena, hackers y «chismosos» a los lados del computador. En referencia al tiempo de uso hay una referencia al vicio (1) y una queja en materia de contenidos por el acceso a pornografía (10).

Se valora negativamente el ambiente en el ciber con (29) referencias al exceso de ruido, el tipo de música que colocan, la mala atención, la espera, la temperatura fría o calurosa, las groserías, la basura y el desorden que se encuentra, el calor y el frío.

En cuanto a aspectos asociados a la tecnología, se valora negativamente en (12) referencias: cuando no tienen juegos, que cuando bajan música se pone lenta, las propagandas y los virus, la falta de operatividad y las máquinas dañadas. También hay (4) quejas referidas al acceso: porque no fían, porque no pueden amanecer jugando, por la molestia cuando se les acaba el tiempo y porque no se pueden guardar archivos privados. El ciber no gusta sin la compañía de los amigos (2) y sin la propia música. En (3) referencias se menciona la falta de deseo de estudiar en el ciber (3) hacer trabajos, investigar y no encontrar la información.

Síntesis: sitio de entretenimiento, un lugar para hacer y estar con amigos, estar acompañado/a, una ayuda a la comunidad, un negocio, a algunos les gusta el ambiente, a otros eso es justamente lo que no les gusta porque a veces es desordenado, ruidoso y atienden mal.. No siempre tiene buena tecnología y el acceso que dan a veces supera sus posibilidades. Se percibe que es frecuentado también por gente de la que hay que cuidarse y por intrusos informáticos. Algunos valoran la libertad, mientras que otros se sienten molestia ante la observación de la gente extraña. Molesta que el acceso sea pago, para algunos resulta costoso mientras algunos ciber resultan económicos.

El liceo.

¿Qué te gusta de usar la computadora en el liceo?

Se obtuvo como respuesta nada (4) y todo me gusta en un plano general (3). Se menciona aprender (29) investigar, oportunidad para aprender aunque no haya Internet y para hacer los trabajos del colegio.

Se valora también como posibilidad de entretenimiento (17) para jugar y divertirse. En el colegio se apre-

cia el acceso (5) porque no se paga y porque las computadoras están cerca y se pueden utilizar. También se menciona la libertad (1) para la entrada a los programas. Como aspectos positivos está el ambiente (1) la atención. En cuanto a la tecnología se valora positivamente (6) usar Internet, tener computadora en el cole, que las cosas salgan rápido y que haya Linux.

¿Qué no te gusta de usar la computadora en el liceo?

La queja principal es con la libertad (39) porque sólo dan tiempo para hacer las cosas del colegio, hay vigilancia y no dejan jugar, no te puedes meter en Internet, dan poco tiempo, no se puede bajar música y hay que hacer cosas que uno no quiere.

Un aspecto importante es respecto a la tecnología (28) donde se refieren máquinas viejas, lentas, que se reinician solas, se cuelgan, se abren páginas sin querer, con cableado malo, cables de Internet robados y pocas máquinas.

También hay quejas respecto al acceso (6) porque se usa 4 veces al año, o clases superpuestas y no da tiempo de ir a informática, muy pocos van a computación y en un colegio hay que pagar. Hay quejas sobre el ambiente (4), la bulla de los compañeros y el exceso de gente. No gustan tampoco las estrategias pedagógicas (5) los chicos y chicas refieren que en todas las clases tienen materias diferentes, piden que se apague el computador y que cuando trabajan en pareja termina trabajando una sola persona. Refieren tener clases aburridas. También se quejan de los contenidos que accedan en el colegio (1) «Que en Internet hay páginas muy cochinas (en el otro ciber también).»

Síntesis: Se siente falta de libertad para interactuar con la computadora, tecnología obsoleta o insuficiente, nulo o poco acceso en el año, se critican las

estrategias pedagógicas y el ambiente no resulta siempre propicio para el estudio.

Usar Internet y la computadora en casa

¿Qué te gusta de usar la computadora en tu casa?

La libertad (43) Puedes estar todo el tiempo que quieras, te puedes conectar a cualquier hora. El entretenimiento (26) me distraigo, me divierto. El ambiente (11) Me concentro más, me relajo, tranquilidad, no hay gente. La comunicación (10) En la casa estoy solo mientras que en el ciber juego con más personas, estamos todos los amigos desde hace años, puedo entrar en Internet con mis amigos. El acceso (10) La comodidad, fácil acceso a la información, no tengo que salir. Aprender (6) Puedo investigar mucho.

La privacidad (6) Tengo mis cosas guardadas y nadie las lee, sólo se mete gente que conozco, que está en mi cuarto, no tengo que ver niñitos jugando, no tengo riesgo de que me hackeen. La tecnología (2) No se cuelga ni se abren páginas. Los contenidos (1) Ver pornografía tranquilo.

¿Qué no te gusta de usar la computadora en tu casa?

La tecnología (22) no tengo impresora, no tengo red, no tengo juegos grandes, entran virus, la conexión es lenta. La libertad (21) (la falta de libertad) tengo que andar turnándome con mi familia, no puedo estar mucho tiempo, me observan, mi mamá me saca de la computadora. (La falta de límites a la libertad) Me quita tiempo para otras cosas. El acceso (8) las tarifas Internet son costosas. Comunicación (8) En la casa estoy solo mientras que en el ciber juego con más personas. El ambiente (3) En la casa me aburro. Los contenidos (2) me fastidio cuando me salen cosas raras, sale pornografía. Traspasar límites (por parte del otro) (1) me hackearon. Aprender

(1) No me gusta investigar. Entretenimiento (1) No me gusta jugar en la casa. Salud (1) me molestan los ojos.

Síntesis: en la casa es bueno usar la computadora cuando hay libertad, algunos no la tienen y por eso no les gusta usarla en casa. Tampoco es agradable usarla en casa porque uno está solo (a diferencia del ciber). Lo malo también es la tecnología obsoleta en casa. En la casa la computadora relaja pero aburre y cuando se usa demasiado molestan los ojos y falta tiempo para hacer otras cosas.

Lo más extraño/atrevido que me pasó en Internet

Tal como las respuestas a otras preguntas abiertas del cuestionario de esta investigación, las respuestas a esta pregunta ameritan un estudio aparte con mayor enfoque en la psicología clínica y del desarrollo. Para los fines de esta investigación las preguntas se agruparon de la siguiente manera:

Exploratorio (71) Entrar en espacios desconocidos para conocer personas nuevas, conocer a una chama que no conocía, decirle al chino de Calle Ciega para salir, de todo, meterme a una sala de chat de adultos, sexualidad, meterme en un chat de bisexuales por curiosidad, ver pornografía, enviar imágenes de personas desnudas.

Traspaso de límites (39) Intentar hackear a alguien, darle mi correo a un muchacho pero lo hice porque era nueva en esto, le dije a una chama que la iba a violar, enviar groserías, insultar a gente que no conozco, insultar a mi papá., le mandé la palabra idiota al programa porque me dió rabia algo.

Nada (104).

Síntesis: Se reconocen algunas actividades como atrevidas tales como contactar desconocidos por Internet. El hecho de colocarlas como atrevidas im-

plica automáticamente un juicio sobre lo que se está realizando, que no necesariamente es positivo y que sólo se podría conocer en entrevistas a profundidad. Dentro de las actividades que se califican como traspaso de límites están la violación de espacios privados y los ataques verbales a personas ausentes o desconocidas que no se pueden defender.

Las respuestas de este segmento ameritan un estudio cualitativo con entrevistas en profundidad que este trabajo no puede incluir. Las fronteras entre la exploración, actividad natural de niños, niñas y adolescentes y el traspaso de límites que pueden parecer difusas en este segmento y que pudieran fácilmente procesarse en uno u otro lugar, deben ser reflexionadas con la cautela del educador que puede descubrir una punta de iceberg que esconde muchos otros elementos tanto coyunturales como estructurales. Sí se puede señalar, que acuden al Internet aquellas personas que en algún momento aislado o de forma continua pudieran carecer de espacios de expresión y esto nos remitiría no tanto a controlar lo que hacen en Internet, sino a favorecer la expresión de la niñez y la juventud en sus espacios naturales de desarrollo.

Lo peor que me pasó en Internet

Para esta pregunta se obtuvieron las siguientes y principales respuestas que se agruparon así: Nada (75), relativos a Tecnología (58) máquina lenta, se tranca, se pega, me entran virus, trabajar con Linux. Relativos a la educación para el uso de tecnologías (50) que me cierren una cuenta, no encontrar información. En cuanto a contenidos (39) ver imágenes superfeas, ver fotos de mujeres vulgares, ver pornografía por error, recibida por correo, en cámara. Comunicación (22) que me agreguen al MSN personas perturbadas, que se hayan hecho pasar por mí, un policía me amenazó, pelée con una amiga, que me insulten, recibir correos de miedo, hablar de temas desagradables, no me responden preguntas,

que te chalequeen, las bromas, propaganda, gente molesta en los grupos de discusión, cuando me descubrieron abriendo páginas porno, chatear con un hombre pensando que era mujer, cuando vi unos videos de la guerra de Irak, que una chama me cortó de raíz. Lo peor referido a acceso (3) no tener Internet, que se me acaba la plata. Traspaso de límites (ajeno) (5) dejé el juego abierto y me robaron la clave, que me hackeen. Varias personas no quisieron explicar lo peor que les pasó.

Síntesis: las malas experiencias en Internet sí existen. Van desde encontrarse en la webcam con personas perversas, individuos perturbados que amenazan hasta encontrar gente molesta en línea, que se cambia el sexo, ver imágenes crueles en video, encontrarse con invasores de los espacios privados. Por el segmento anterior se sabe que esos individuos pueden ser los mismos niños/niñas o adolescentes, no solamente adultos.

Lo más emocionante que te pasó en Internet

Nada (38). Comunicación (92) Mi foto en los space diciendo «mi pana fulano», estar con mis amigos, conocer gente profundamente por chat, chatear en salas públicas, me han presentado gente que vale la pena, chatear con Calle Ciega, Gaby Espino, recibir mensajes de mi mamá, mi papá, chatear con mis primos, buscar mis correos que me mandan mis seres queridos, chistes, reírme, que se ha conectado mi mejor amiga, decía que me había ganado una moto pero fue mentira.

Entretenimiento (54) cuando conocí los juegos, cuando me crearon una cuenta en un juego muy fino, escuchar y bajar música, descubrir juegos, sirenas que puedes vestir, páginas finas.

Aprender (44) Aprender a usar la computadora, Internet, páginas web, programas, investigar, encon-

trar lo que busco, que toda la tarea me quede excelente, crear la cuenta de MSN, aprender a chatear, cuando creé mi cuenta de correo electrónico, cuando creé la cuenta de Rakion.

Exploración (20) conocer y bajar fotos de Aaron Carter, descubrir cosas nuevas, cuando ví la página de Rebelde, descubrir un juego que me encanta, descubrir donde vivo.

Tecnologías (3) que compraron el Abba, tener MSN, tener e-mail. Acceso (3) que pude jugar, que me regalen horas extra, que pude jugar 2 horas pagando yo solo. Contenidos (1) tener mucha información. Varias personas no quisieron comentar (4) lo más emocionante

Síntesis: aprender en Internet es emocionante, sobre todo por la comunicación con la gente, la familia, el acceso a información sobre personas públicas, la comunicación con familiares, amigos y amigas. Es un medio para entretenerse y para aprender explorando y descubriendo cosas. Es emocionante la primera vez que se logra un conocimiento tecnológico.

¿Por qué te gusta Internet?

Por el entretenimiento (151). Por el fácil acceso a una fuente de información y medio de comunicación (134) se puede hacer todo sin moverse de su casa, porque en el momento que tengo alguna duda la disipo fácilmente en buscadores como Google, porque está todo lo que quiero saber, porque puedo chatear, medio de comunicación en redes en todo el mundo, conexión con todo el mundo, porque hago amigos, me conecto con personas, me actualizo en avances tecnológicos, puedo informarme y culturizarme a través de la red. Porque es un espacio para aprender (103) porque aprendo, investigo, puedo hacer trabajos rápido y fácil, herramienta muy útil para mis estudios, porque disfruto investigando, ven-

tana al saber. Identidad (1) Puedo mostrar mis habilidades. Te enseña a escribir con el teclado. Para relajarse (5) Lo uso como hobby para descansar de todas las tareas, me relaja mucho. Para participar (3) discutes en foros, participas, puedo discutir temas que no podría con la gente que conozco. Valor (16) Internet es lo mejor que puede existir, es lo máximo. Explorar (2) Puedo curiosear, puedo explorar Internet. Emoción (5) Porque es emocionante.

Síntesis: Internet se valora por la rapidez para llegar a la información y como medio de comunicación en red mundial. Como un espacio para aprender, para obtener información de cultura general disfrutando la actividad y lográndola de manera rápida y fácil, ventana al saber. Usar Internet obliga a usar el teclado y alfabetizarse. Se usa para relajarse de las actividades, como medio de discusión y participación y de exploración curiosa. Es emocionante.

¿ Con quien chateas? Femenino

FAMILIARES NACIONALES Y DEL EXTERIOR	137
AMIGOS	113
DESCONOCIDOS	9
CONOCIDOS	3
PROFESORES	2
GENTE QUE NO VEO MUCHO	2
AMIGOS DEL LICEO ACTUAL Y DEL ANTIGUO	2
VECINAS	1
ROBOT:SMARTCHILD	1
PERSONAS QUE CONOZCO POCO	1
GRUPOS DE TRABAJO	1
COMPAÑEROS	1
AMIGOS DE VIAJE	1
AMIGAS DE MI HERMANA	1
ADMIRADORES	1

¿ Con quien chateas? Masculino

FAMILIARES NACIONALES Y DEL EXTERIOR	153
AMIGOS	139
DESCONOCIDOS	14
COMPAÑEROS	6
AMIGOS EXTRANJEROS Y NACIONALES DE UN GRUPO DE ACTIVISTAS (SALUD,DERECHOS)	3
CHAMAS	3
HERMANOS SCOUTS	2
ADULTOS	1
AMIGOS A DISTANCIA	1
PROFESORES	1
SOLO CONOCIDOS	1



ALGUNAS PREGUNTAS PARA TI

Queremos contar con tu importante aporte para aprender más de la relación de niños, niñas y adolescentes con el Internet y las computadoras. Tu aporte será una contribución al avance del conocimiento y la ciencia. Todo lo que digas se tratará de manera confidencial y por eso no te pedimos tu nombre ni tus datos personales. Cuando termines revisa para asegurarte de que hayas respondido todas las casillas que te corresponden. Piensa bien en las respuestas, si hace falta puedes usar borrador, si te gusta escribir muchísimo puedes pedir más hojas en blanco ¡Gracias por tu cooperación y tu opinión!

TUS CARACTERISTICAS

1. EDAD: _____ 2. SEXO: M _____ F _____ 3. GRADO O AÑO QUE CURSAS: _____
4. MUNICIPIO DONDE VIVES: _____

COMO ACCEDES A INTERNET, HACE CUANTO TIEMPO

5. USAS INTERNET O COMPUTADORA EN: (marca todos los sitios por donde ingresas, aunque sean dos, tres o cuatro):
 Casa Infocentro Ciber Liceo Otro
 6. ¿HACE CUANTO TIEMPO USAS INTERNET APROXIMADAMENTE?
 Menos de un año 1 Año 2 A. 3 A. 4 A. 5 A. 6 A. 7 A. 8 A.

SI USAS INFOCENTROS

7. ¿QUÉ DIAS USAS INTERNET?
 Todos los días Lunes a viernes Fines de semana y feriados
 8. ¿CUÁNTAS HORAS AL DÍA USAS INTERNET / COMPUTADORA APROXIMADAMENTE?
 1/2 1 2 3 4 5 6 MAS DE 6 OTRO
 9. ¿QUÉ HACES EN EL INFOCENTRO? Marca todas las opciones que coincidan contigo
 Jugar (Pon nombres de algunos juegos) _____
 Investigar para el colegio Leer/mandar e-mails _____
 Chatear Bajar música _____
 Consultar la farándula y espectáculos _____ Aprender como se usan algunos programas _____
 Investigar sobre cosas que te interesan, que no te pide el colegio _____
 Participar en listas y foros de discusión Leer noticias _____
 Otra cosa (di cual) _____
 10. ¿QUÉ ES PARA TI EL INFOCENTRO?

11. LO QUE MÁS TE GUSTA Y LO QUE MENOS TE GUSTA DE UN INFOCENTRO ES:

SI USAS EL CIBER

12. LOS DIAS QUE USAS INTERNET SON:
 Todos los días De lunes a viernes Fines de semana y feriados
 13. ¿CUÁNTAS HORAS AL DÍA USAS INTERNET O LA COMPUTADORA APROXIMADAMENTE?
 1/2 1 2 3 4 5 6 MAS DE 6 OTRO
 14. ¿QUÉ HACES EN EL CIBER? Marca todas las opciones que coincidan contigo
 Jugar (Pon nombres de algunos juegos) _____
 Investigar para el colegio Leer/mandar e-mails _____
 Chatear Bajar música _____
 Consultar la farándula y espectáculos _____ Aprender como se usan algunos programas _____
 Investigar sobre cosas que te interesan, que no te pide el colegio _____
 Participar en listas y foros de discusión Leer noticias _____
 Otra cosa (di cual) _____
 15. ¿QUÉ ES PARA TI EL CIBER?

 16. SI JUEGAS EN RED ¿QUÉ SE SIENTE JUGAR EN RED?

 17. LO QUE MÁS TE GUSTA Y LO QUE MENOS TE GUSTA DEL CIBER ES:

SI USAS COMPUTADORA CON INTERNET EN LA CASA

18. EN TU CASA EL INTERNET SE USA:
 Pagando por hora Libre, no tienes que cuidarte en el tiempo que lo usan
 19. EL COMPUTADOR DE TU CASA ESTA UBICADO EN:
 Sala Cuarto Otro
 20. ¿CON QUE FRECUENCIA USAS INTERNET O LA COMPUTADORA (APROXIMADO)?
 Todos los días De lunes a viernes Fines de semana y feriados
 21. ¿CUÁNTAS HORAS AL DÍA USAS INTERNET O LA COMPUTADORA APROXIMADAMENTE?
 1/2 1 2 3 4 5 6 MAS DE 6 OTRO
 22. ¿CUÁLES DE ESTAS ACTIVIDADES HACES EN TU CASA CON INTERNET O LA COMPUTADORA?
 Jugar (Pon nombres de algunos juegos) _____
 Investigar para el colegio Leer/mandar e-mails _____
 Chatear Bajar música _____
 Consultar la farándula y espectáculos _____ Aprender como se usan algunos programas _____
 Investigar sobre cosas que te interesan, que no te pide el colegio _____
 Participar en listas y foros de discusión Leer noticias _____

 Otra cosa (di cual) _____
 23. LO MÁS TE GUSTA Y LO QUE MENOS TE GUSTA DE USAR LA COMPUTADORA EN CASA ES:

SI USAS INTERNET Y COMPUTADORA EN TU LICEO

24. ¿CUÁNTAS COMPUTADORAS HAY APROXIMADAMENTE EN TU COLEGIO? _____
 25. ¿EN TU COLEGIO HAY ACCESO A INTERNET? Si No
 26. ¿CUÁNTAS VECES QUE USAS INTERNET EN LA SEMANA?
 Todos los días De lunes a viernes Fines de semana y feriados
 27. ¿CUÁNTAS HORAS USAS INTERNET O LA COMPUTADORA EN UN DÍA (PROMEDIO)?
 1/2 1 2 3 4 5 6 MAS DE 6 OTRO
 28. ¿CUÁLES DE ESTAS ACTIVIDADES HACES EN EL LICEO?
 Jugar (Pon nombres de algunos juegos) _____
 Investigar para el colegio Leer/mandar e-mails _____
 Chatear Bajar música _____
 Consultar la farándula y espectáculos _____ Aprender como se usan algunos programas _____
 Investigar sobre cosas que te interesan, que no te pide el colegio _____
 Participar en listas y foros de discusión Leer noticias _____
 Otra cosa (di cual) _____
 29. LO QUE MÁS TE GUSTA Y LO QUE MENOS TE GUSTA DE USAR LA COMPUTADORA EN EL LICEO ES:

¡ATENCIÓN! ESTO ES PARA TOD@S

30. ¿TUS PROFESORES TE PIDEN TRABAJOS PARA BUSCAR POR INTERNET?
 Si No No es obligatorio
 31. ¿CUÁNTOS PROFESORES MÁS O MENOS DIRÍAS QUE TE PIDEN TRABAJOS POR COMPUTADORA?
 Todos Muchos Algunos Ninguno
 32. ¿OPINAS QUE TUS PROFESORES SI SABEN USAR INTERNET?
 Ninguno Algunos Muchos Todos
 33. ¿OPINAS QUE SABEN DETECTAR CUANDO ALGUIEN "COPIA Y PEGA"?
 Ninguno Algunos Muchos Todos
 34. ¿CÓMO DETECTARÍA COPIAR Y PEGAR UN PROFESOR QUE SI SABE?
 Buscando palabras o párrafos que usaste en páginas de Internet
 Por el diseño del trabajo, si se ve como una página web
 Por el lenguaje que usaste en el trabajo, si se parece al tuyo o no
 Otro: Di cual _____
 35. ¿TUS PROFESORES ACEPTAN INVESTIGACIONES QUE PARECEN COPIADO Y PEGADO?
 Todos Muchos Algunos Ninguno
 36. ¿EN QUÉ CANTIDAD PIENSAS QUE TU MAMÁ, PAPÁ O REPRESENTANTE SABEN ACONSEJarte Y SUPERVISARTE EN UN BUEN USO DE INTERNET?
 Muchísimo Mas o menos Poco Nada
 37. ¿QUÉ MANEJAS MUY BIEN EN LA COMPUTADORA?
 Juegos (si te acuerdas pon el nombre) _____
 Word _____
 Power Point _____
 Paint _____
 Photoshop _____
 Internet explorer _____
 Messenger _____
 Cuentas de e-mail _____
 Skype _____
 Office para Linux _____
 Otros (di cuales) _____
 38. ¿DÓNDE APRENDISTE ESTOS PROGRAMAS?
 Ciber Liceo Infocentro Academia de Computación
 Oficina de un Familiar Casa Otro (Cual) _____
 39. AHORA DIME LOS CINCO ÚLTIMOS TEMAS MAS IMPORTANTES QUE RECUERDAS HABER INVESTIGADO EN INTERNET

40. ¿LE HAS ENSEÑADO A ALGUIEN COMO USAR INTERNET O UNA COMPUTADORA?
 ___ Si ___ No

41. ¿A QUIÉN?:
 ___ Amiga ___ Amigo ___ Hermano ___ Hermana ___ Madre
 ___ Padre ___ Abuelo ___ Abuela ___ novio/a ___ Otro

42. ¿ESTÁS REGISTRADO/A EN ALGUNA PÁGINA WEB PARA BAJAR E-MAILS O CHATEAR (ej. HOTMAIL O MSN) O EN ALGUNA PÁGINA DE NOTICIAS, FOROS DE DISCUSIÓN, FARÁNDULA, JUEGOS? ___ Si ___ No

43. ¿CUÁLES? _____

44. ¿TIENES SPACE? ___ Si ___ No ___ No sé qué es eso

45. ¿TIENES BLOG? ___ Si ___ No ___ No sé qué es eso

46. ¿TIENES PÁGINA WEB? ___ Si ___ No ___ No sé qué es eso

47. ¿LA COMPUTADORA O INTERNET TE QUITAN TIEMPO PARA ALGO? ___ Si ___ No

48. ¿PARA QUÉ? ___ Estudiar ___ Jugar ___ Estar con los/as amigos/as ___ Leer libros
 ___ Estar con la familia ___ Practicar deportes ___ Otro

49. ¿QUÉ HACES Y QUE NO HACES CUANDO ENTRAS EN INTERNET? (sigue)

	Si lo hago algunas veces	Si lo hago pero sé cuidarme	No lo hago nunca jamás	No sé que es eso
Chateas con desconocidos en salas públicas de chat				
Publicas tu e-mail				
Publicas tu dirección de casa, liceo o teléfonos				
Invitas a desconocidos al chat instantáneo (MSN)				
Muestras tu IP				
Entras en páginas WEB desconocidas				
Abres correos con archivos adjuntos de personas desconocidas				
Usas la webcam con desconocidos				

50. ¿CHATEAS? ___ Muchísimo ___ Mas o Menos ___ Poco ___ Nunca

51. ¿PARA QUÉ USAS EL CHAT? _____

52. ¿CON QUIÉN CHATEAS? Nombra a todos, que no se te olvide nadie, por ejemplo: amigos, amigas, familia, hermano, papá o mamá

RESPONDE ESTAS PREGUNTAS CON POCAS PALABRAS Y

LAS QUE MEJOR EXPLIQUEN TU IDEA

53. ¿QUÉ ES LO MAS ATREVIDO O EXTRAÑO QUE RECUERDAS HABER HECHO EN INTERNET?

54. ¿QUÉ HA SIDO LO PEOR QUE TE HA OCURRIDO EN INTERNET?

55. ¿QUÉ FUE LO MAS EMOCIONANTE O CHÉVERE QUE TE HA OCURRIDO EN INTERNET?

56. AHORA, DESPUES DE TODAS ESTAS PREGUNTAS DIME: ¿POR QUÉ TE GUSTA USAR INTERNET?

