



**UNIVERSIDAD TÉCNICA PARTICULAR DE LOJA**



La Universidad Católica de Loja

**MODALIDAD ABIERTA Y A DISTANCIA**

---

**ESCUELA DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN**

---

*“Generaciones interactivas: estudio en niños y jóvenes frente a las pantallas en las Unidades Educativas: Escuela Fiscal Hernán Cordero Crespo, Colegio Técnico Nacional Ecuador, Unidad Educativa Isabela Moscoso Dávila y Colegio Nacional Técnico Manuel Córdova Galarza del cantón Cuenca 2011.*

**AUTOR:**

**Jorge Patricio Terán Arévalo**

**MENCIÓN:**

**EDUCACIÓN BÁSICA.**

**DIRECTOR DEL PROYECTO DE INVESTIGACIÓN:**

Mg. María Elvira Aguirre Burneo.

**DIRECTORA DEL TRABAJO DE FIN DE CARRERA:**

Lcda. Diana Carmen Ludeña Lapo.

**CENTRO UNIVERSITARIO CUENCA**

**2012**



## **CERTIFICACIÓN**

Lcda. Diana Carmen Ludeña Lapo.

**TUTOR DEL INFORME DE TRABAJO DE FIN DE CARRERA ESCUELA DE  
CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN MENCIÓN UTPL**

### **CERTIFICA:**

Haber revisado el presente informe de Trabajo de Fin de Carrera, que se ajusta a las normas establecidas por la Escuela de Ciencias de la Educación, Modalidad Abierta de la Universidad Técnica Particular de Loja; por lo tanto autoriza, su presentación para los fines legales pertinentes

(f).....

**Loja, marzo del 2012**



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

Yo, **JORGE PATRICIO TERÁN ARÉVALO** declaro ser autor del presente Trabajo de Fin de Carrera y eximo expresamente a la Universidad Técnica Particular de Loja y a sus representantes legales de posibles reclamos o acciones legales.

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

(f).....

**Nombre:** Jorge Patricio Terán Arévalo.

**C.I:** 010536475-6



**Autoría:**

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

(f).....

**Nombre:** Jorge Patricio Terán Arévalo.

**C.I:** 010536475-6



## DEDICATORIA

Este trabajo está dedicado en primera instancia a Dios, luego a mi madre Patricia a mis hijos Ana Paula y Steven Mateo, a mi querida Ana Lucia, y en especial y a mi amado angelito Jesús Matías que en paz descanse, que gracias a su apoyo incondicional, desvelos y paciencia, han estado en situaciones buenas y malas, para aconsejarme y guiarme por el camino del bien y la rectitud; con sus sabios consejos han logrado que Jorge Terán, pueda haber desarrollado grandes valores como: dedicación, responsabilidad, respeto, honestidad, sinceridad, colaboración, para forjarme como padre, como hombre de bien, que trabajará en beneficio de la sociedad, en especial en las zonas rurales donde se encuentran los seres humanos más desamparados de mi País.

GRACIAS.



## AGRADECIMIENTO

Mis más sinceros agradecimientos a los profesores de la Universidad Técnica Particular de Loja, a mi querida Lcda. Diana Ludeña que estuvieron en mi labor docente, gracias al apoyo incondicional que me brindaron, pude culminar con éxito este trabajo, también mi agradecimiento a las Rectoras y Directores de los establecimientos que me permitieron realizar las encuestas ya que sin la colaboración y aporte de ellos no hubiera podido culminar con éxito este trabajo.



## ÍNDICE

PORTADA.....	i
CERTIFICACIÓN.....	ii
ACTA DE CESIÓN DE DERECHOS.....	iii
AUTORÍA.....	iv
DEDICATORIA.....	v
AGRADECIMIENTO.....	vi
ÍNDICE.....	vii
1. Resumen.....	1
2. Introducción.....	2
3. Marco Teórico.....	3
4. Metodología.....	28
5. Resultados.....	30
6. Análisis y Discusión de Datos.....	31
7. Bibliografía.....	105
8. Anexos.....	107



## RESUMEN

El potencial que ofrece la Tecnología para la educación es enorme, si tomamos en cuenta la importancia que tiene la información y el conocimiento para el sistema educativo, por ejemplo el intercambio de experiencias y conocimientos a través de las TICs es importante porque se ha convertido no solamente en una herramienta de comunicación sino en una opción educativa que ayuda al docente, quien debe asumir el papel de facilitador y mediador del proceso de enseñanza aprendizaje de las nuevas tecnologías. Para que el ser humano sea llamado forjador de su propio destino debe ser instruido, para que sea capaz de tomar conciencia de su realidad, lo cual no resulta muy ajustado a la realidad que hoy en día vivimos, la meta es despertar el sentido crítico en los educandos, para que ellos una vez inmersos en el análisis coherente, empiecen a configurar una realidad más humana en el desarrollo de actividades de aprendizaje. Si bien la comunidad educativa integra a todos los sectores implicados en la educación, las TIC's integran de manera global a cada persona que las utiliza.





# INTRODUCCIÓN

Al designar las instituciones en las cuales IVA a cumplir con el desarrollo del Proyecto de investigación realicé el análisis de instrumentos curriculares que nos facilitaba la Escuela de Ciencias de la Educación y su aspecto pedagógico, en el que detecté que existen factores internos de pequeño impacto (debilidades), Este avance de las nuevas Tecnologías es importante y necesita ser atendido de manera urgente para que existan alumnas/os que puedan aprender los contenidos en el aprendizaje significativo correcto de las TICs y en un futuro correspondiente con éxito en el aprendizaje. Es por esta razón que mediante las encuestas se redactó el siguiente proyecto. Pues en la vida existen algunas maneras de comunicarnos, pero la más utilizada el lenguaje hablado, un mecanismo que hace posible la comunicación del ser humano. El lenguaje por ser una forma de relación, en los procesos del desarrollo infantil va alcanzando una labor significativa en la integración del niños en el mundo social, favoreciendo su desarrollo porque al saber leer: Puede comunicarse con mayor facilidad, tiene más conocimientos y sobre todo tienen una mayor iniciativa en el campo tecnológico de la información y la Comunicación, es de suma importancia ya que el mundo avanza a pasos a agigantados y no se la puede detener, al contrario hay que ponerse al día con las actualizaciones tecnológicas, desde otra perspectiva los niños que son aquellas personas que van a la par con la tecnología están mucho más actualizados en el uso y desenvolvimiento de la tecnología y están por lo tanto preparados para enfrentar el futuro, la labor de los docentes es ofrecer al alumno una guía sobre el uso adecuado de la nuevas tecnologías, ya que de cierta manera la mayoría de niños tienen acceso a teléfonos celulares, la revisión, el internet y muchas de las veces la utilizan sin control obteniendo resultados no muy gratos para su educación.



### **3. Marco Teórico.**

#### **3.1. Caracterización sociodemográfica ecuatoriana del ámbito escolar y familiar**

A nivel mundial se puede observar que la población se encuentra en constante crecimiento, además su distribución no es homogénea; en cuanto a la densidad demográfica, en el Ecuador existe 14'306.876 habitantes, es decir, 14,6% más que lo reportado en el Censo de 2001, año en que la población llegó a los 12'481.925 habitantes. Según El Instituto Nacional de Estadística y Censos INEC, el país bordea una tasa de crecimiento intercensal anual de 1,52%. (<http://www.inec.gob.ec>)

La provincia del Azuay está localizada en la sierra ecuatoriana, región austral. Su nombre significa: Licor Lluvia del cielo, en idioma Cañari, creada el 25 de Junio del 1824; posee una superficie de 7.701 Km<sup>2</sup>. Sus límites son: Al Norte la Provincia del Cañar, al Sur las Provincias de Loja y El Oro, al Este las Provincias de Morona Santiago y Zamora Chinchipe, al Oeste la Provincia del Guayas, su capital es Cuenca, fundada el 12 de Abril de 1557, Cuenca ciudad Patrimonial tercera ciudad del Ecuador, declarada "Patrimonio Cultural de la Humanidad" por la UNESCO en 1999; pues ha conservado a través de los siglos su arquitectura antigua, la misma que guarda armonía perfecta con su naturaleza. Está bañada por 4 ríos: Tomebamba, Yanuncay, Tarqui y Machangara. (<http://www.visitaecuador.com>)

En cuanto al ámbito de la educación en Ecuador está reglamentada por el Ministerio de Educación sea educación fiscal, fiscomisional, municipal, y particular laica o religiosa, hispana o bilingüe intercultural. La educación pública es laica en todos sus niveles, obligatoria hasta el nivel básico, gratuita hasta el bachillerato o su equivalente. (<http://www.educacion.gov.ec>)

La desigualdad en la educación ha puesto de relieve sus distintas acepciones lo que permite una primera aproximación al problema. Se puede hablar de igualdad de oportunidades cuando todos los alumnos tienen formal y legalmente las mismas posibilidades educativas. Cuando estas posibilidades se hacen accesibles a todos los



alumnos, superando formas de acceso Bachillerato y de selección encubiertas, el término más preciso es el de igualdad. (<http://www.educacion.gov.ec>)

Un nivel superior de igualdad se encuentra cuando, una vez garantizada la igualdad en proceso, se proporciona un programa educativo similar a todos los alumnos y se evita, en consecuencia, que los que proceden de clases sociales populares estén mayoritariamente representados en los programas menos valorados social y académicamente: aulas especiales, programas de educación compensatoria, programas de garantía social. La igualdad de resultados supone que se encuentran rendimientos similares entre los alumnos procedentes de distintas clases sociales, culturas o sexos. Si las diferencias sociales influyen en mayor o menor medida en el progreso educativo de los alumnos, es previsible encontrar diferencias entre ellos debidas a su origen social.

Por otra parte la enseñanza, tiene dos regímenes, costa y sierra. Al régimen costa, pertenecen el Litoral y las Islas Galápagos, las clases comienzan a principios de abril de cada año y terminan en enero o febrero del siguiente año. Al régimen Sierra la Región Interandina y Región Amazónica, inicia en septiembre de cada año y finalizan en junio o julio del próximo año, El preescolar no es obligatorio en Ecuador. Corresponde desde los 4 años de edad del niño/a, el niño se desarrolla mucho mejor y corresponde desde los 2 años. Corresponde desde 1º año de básica, usualmente se inscriben niños de alrededor de 5 años, hasta 10º año de básica, a la edad de 14 años. (<http://www.educacion.gov.ec>)

En la especialización que se realiza después de los 10 años de educación básica y antes de la educación superior, estas pueden ser, físico-matemático, químico-biólogo, sociales o técnicas. Se denominan desde 1º a 3º año de bachillerato. El estudiante se gradúa entonces con el nombre de bachiller en su especialización. A partir del 2011 se eliminan las especializaciones mencionadas, por el Bachillerato General Unificado. (<http://www.educacion-azuay.gov.ec/>)



Se denominan escuelas a las instituciones que imparten la primaria desde 2º a 10º año de EGB, y en colegios el bachillerato es de 1º a 3º año. Es propio de cada establecimiento sea cual sea su origen, escoger el diseño del uniforme escolar, cuyo uso es muy común en el país. En tiempos modernos unos pocos centros de sustentación privada permiten que sus alumnos usen ropa casual u omiten los regímenes. (<http://www.educacion-azuay.gov.ec/>)

En nuestro país existe a nivel nacional aproximadamente 2595 centros educativos tomando en cuenta las escuelas y colegios, en la educación superior existen un aproximado de centros educativos de 1737 establecimientos con preparación académica.

Su compromiso con la escuela tienen una indudable repercusión en el progreso educativo de los alumnos. Los recursos familiares, su nivel de estudios, los hábitos de trabajo, la orientación y el apoyo académico, las actividades culturales que se realizan, los libros que se leen, la estimulación para explorar y discutir ideas y acontecimientos y las expectativas sobre el nivel de estudios que pueden alcanzar los hijos, son factores que tienen una influencia muy importante en la educación de los alumnos. Sin embargo, lo más importante no es describir estas relaciones genéricas entre el contexto social y el familiar, sino analizar qué tipo de relaciones se establece entre las configuraciones familiares singulares y el universo escolar. Desde esta perspectiva, lo importante no es el capital cultural que se posee sino cómo se transmite. Un capital cultural enriquecido puede tener escasa incidencia en el progreso educativo de los hijos. Por el contrario, los padres con escaso capital escolar pueden tener una mayor influencia por el tipo de relaciones que mantienen con sus hijos y por la búsqueda constante de experiencias que les enriquezcan, lo que contribuye a que sus resultados educativos sean positivos. (<http://www.educacion-azuay.gov.ec/>)



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

Los niveles de instrucción de la población son estos: el 60.36% de la población estudia el nivel primario, el 15.53% el nivel secundario, el 1.5% estudia el pos bachillerato, el 5.34% el superior, el 0.07% estudia un postgrado; el 0.91% de la población asiste a un centro de alfabetización y el 7.21% no estudia. Habría que decir que la educación es importante si conduce al ser humano al descubrimiento e identificación de su medio histórico, al cuestionamiento de los hechos presentes y a la consecuente intervención transformadora de la misma. ([Http: //www.waece.org](http://www.waece.org), [info@waece.org](mailto:info@waece.org))

Pero para que el ser humano pueda llamarse forjador de su destino, en principio debe ser instruido para que sea capaz de tomar conciencia de su realidad, lo cual no resulta muy ajustado al tipo de educación vigente que en el ámbito escolar ofrece planteamientos ajustados a tesis gubernamentales no propiamente emancipadoras ni generadoras de desarrollo social. ([Http: //www.waece.org](http://www.waece.org), [info@waece.org](mailto:info@waece.org))

La meta es, despertar y cimentar el sentido crítico en los educandos, para que ellos, una vez inmersos en análisis coherentes, empiecen a configurar una realidad más humana basándose en el Entorno Educativo en el que se desenvuelve.

Es así que en los procesos de enseñanza aprendizaje, en cada uno de los centros educativos tanto el Personal Docente como el Administrativo tiene que estar al tanto de su organización, de sus necesidades y en especial su factibilidad de apoyo, por ello es fundamental en proceso educativo. ([Http: //www.waece.org](http://www.waece.org), [info@waece.org](mailto:info@waece.org))

Para la escuela, desarrollo infantil es un proceso de construcción global que se produce por las continuas relaciones interactivas que los más pequeños realizan de forma espontánea y sistemática en su entorno habitual. Las relaciones niños/objetos, niños/niños y niños/adultos están condicionadas por el modelo de escuela en el cual se producen De Bachilleratos contactos en este caso el lugar de residencia ya sea del



alumno o del maestro. Por tanto, un buen entorno educativo es aquel que no carece de fundamento, por el contrario es una pieza esencial en el desarrollo afectivo, social, cognitivo, etc. de los más pequeños. ([Http: //www.waece.org](http://www.waece.org), [info@waece.org](mailto:info@waece.org))

Los niños/as se sitúan de manera espontánea en una continua relación con los materiales de su entorno. A través de esas relaciones se desarrollan y aprenden a dar respuesta a sus propias necesidades: de movimiento, de expresión, de juego, de investigación, de socialización, de autonomía, etc.

La organización del ambiente físico escolar no puede ser otra que aquella que fomente y permita la comunicación entre los niños/as y el trabajo en grupo desde planteamientos lúdicos. Estas exigencias infantiles reclaman nuevos espacios de aprendizaje distintos de los tradicionales que inviten a los niños/as a actuar de forma autónoma y en contextos de colaboración. ([Http: //www.waece.org](http://www.waece.org), [info@waece.org](mailto:info@waece.org))

El aprendizaje de los más pequeños pasa por un alejamiento discreto de las "fichas o láminas de trabajo" en las que algunos docentes centran todo su quehacer diario, para realizar toda una serie de actividades previas que den sentido y coherencia a aquéllas. A la hora de diseñar el entorno educativo, cada profesor deberá tener en cuenta varios factores como:

- Las diferencias individuales entre los niños.
- Los materiales con los que cuenta.
- El espacio, etc.

Y así buscar su propio modelo organizativo en función de estas variables, además, el ambiente escolar tiene un carácter dinámico, es cambiante en función de las personas que lo utilizan y de las tareas a realizar. ([Http: //www.waece.org](http://www.waece.org), [info@waece.org](mailto:info@waece.org))



No debemos olvidar que, el espacio en la escuela debe estar diseñado en función de las necesidades de los niños y niñas, con el fin de que puedan desarrollar todas sus capacidades. De esta manera, podemos decir que la disposición del espacio facilita determinadas tareas y dificulta otras, porque el medio físico, además de ser un elemento que genera estímulos, incide sobre los comportamientos de los niños y niñas. Por ello debemos organizar espacios flexibles, en los que no se limite la realización de diferentes tareas y juegos. Es la única manera en que garantizaremos un adecuado desarrollo infantil, sin limitaciones. (Http: //www.waece.org, info@waece.org).

La Comunidad Educativa integra a todos los sectores implicados en la educación de nuestros alumnos/as. Precisamente, debido a la importancia de esta comunidad en el desarrollo de la calidad de educación de nuestro centro, creemos necesario incluir toda la información sobre los diferentes órganos y personas que la integran

El proceso educativo no lo podemos encuadrar en responsabilidad única y exclusiva de los docentes. La responsabilidad de una adecuada educación de nuestros alumnos/as es y debe ser compartida por todos aquellos que participan de forma directa o indirecta en la educación y enseñanza de nuestros hijos/as. De ello se deriva una responsabilidad compartida con diferentes sectores, como son, la familia, el profesor, el centro, el Consejo Escolar, la Administración, sectores públicos y privados, etc. (<http://www.luisponce.es>)

Se llamará comunidad educativa al conjunto de personas que forman parte, influyen y son afectadas por el ámbito educativo. La escuela, la universidad, formada por los alumnos que asisten para recibir educación, los alumnos y maestros que se encuentran allí dispuestos para brindar sus conocimientos y guiar a los alumnos, los ex alumnos, las autoridades de la escuela, aquellos que contribuyen económicamente en el sostenimiento de la misma, los vecinos, entre los principales actores, conforman lo que se llama comunidad educativa. (<http://www.definicionabc.com>)



Algunas de sus principales funciones resultan ser promover el bienestar de los estudiantes y también la promoción de actividades tendientes a mejorar la calidad de la educación. De alguna manera, la comunidad educativa no se preocupa y ocupa únicamente de que los alumnos reciban conforme la educación que a sus respectivos niveles corresponda, sino que además debería ocuparse de llevarle al alumno una educación de tipo integral. Por esto mismo es imprescindible que la misma se encuentre abierta a los cambios, las evoluciones y las propuestas que vaya imponiendo cambio educacional que se encuentra en un constante desarrollo. (<http://www.definicionabc.com>)

Entonces, comunidad educativa no son únicamente los alumnos en sus roles de sujetos interesados y dedicados al aprendizaje y el maestro en su rol de transmisor de conocimientos, sino que en la misma, a estos elementos primarios se le suman los padres, la familia, el consejo escolar, la administración, entre otros, como elementos también partícipes e interesados de esa comunidad. (<http://www.definicionabc.com>)

El colegio, la escuela, serán el primer eslabón en el camino de la educación formal de un individuo, pero como este además se encuentra en estrecha relación con otros actores sociales mencionados, la responsabilidad de la educación no será únicamente de la escuela, el resto de los implicados también deberán contribuir con el mensaje de la escuela, acompañarlo con ejemplos y no contradecirlo con malos ejemplos o con enseñanzas que vayan en contra de aquello que la escuela promueve, porque si no se estaría poniendo en grave peligro el proceso de aprendizaje del individuo. (<http://www.definicionabc.com>)





### **3.1.2. La demanda de la educación en la TIC.**

En la actualidad existe un reconocimiento al papel que la educación desempeña en los procesos de desarrollo. Este papel se relaciona con la capacidad de nuestros cantones para afrontar los desafíos planteados por la revolución científico-tecnológica, para ponerse al día con la transformación productiva que dicha revolución implica, para resolución de problemas sociales y para consolidar sus regímenes democráticos, la educación deja de ser entendida como una mera “consecuencia” del crecimiento económico para ser concebido como una de las fuentes del procesos de desarrollo que impacta tanto en sus aspectos sociales y políticos como en aquellos estrictamente económicos, existe una tendencia en las regiones a considerar que la educación constituye un elemento decisivo para el desarrollo, entendido éste como un procesos de transformación complejo y multidimensional. (<http://www.abctlaxcala.com>).

En la concepción de la educación como fuente del desarrollo está se enfrenta a nuevos desafíos: entre otros, expandir y renovar permanentemente el conocimiento, a la información y promover la capacidad de comunicación entre individuos y grupos sociales. Las políticas educacionales que implican la incorporación de las TIC en los establecimientos educacionales y su utilización efectiva, tanto en los procesos de enseñanza/aprendizaje como en la organización de la tarea docente son una forma de dar respuesta a estos desafíos.

La incorporación de las TIC en los sistemas educacionales se utiliza fuentes de información y el estudio realizado según las técnicas que empleamos, se utilizan las encuestas de hogares para saber cuál es la desigualdad en el acceso a las TIC en el ámbito familiar. También, se utilizan estrategias para conocer los programas de informática que los centros educativos emplean para mejorar la enseñanza-aprendizaje de los alumnos en el campo de las TIC. (<http://www.abctlaxcala.com>)



El Ministerio de Educación, la Fundación Telefónica Movistar, CNT; promueven el uso de las nuevas tecnologías de información y comunicación al servicio del mejoramiento de la calidad y equidad de la enseñanza mediante el libre intercambio y uso de los recursos digitales localizados en los Portales de las diferentes páginas de cada una de estas empresas y del Ministerio de Educación. Establecer acciones para el intercambio y colaboración en el uso de las TIC en el ámbito de la educación.

En la actualidad, el acceso a la red se ha ampliado notablemente facilitando el acceso al conocimiento de muchas personas, cada día son más los establecimientos que se están sumiendo a estas nuevas tecnologías para poder mejorar la educación en los alumnos, dándoles así una capacidad en el ámbito tecnológico y puedan ir creciendo con la actualización que se nos presenta.

Para hablar de las TIC's tenemos primeramente que informarnos sobre que son las TIC's "Tecnologías de Información y Comunicación", son uno de los pilares básicos de la sociedad y la educación, hoy en día es necesario proporcionar al ciudadano una educación que tenga en cuenta esta realidad. ([www.educaticos.blogspot.com](http://www.educaticos.blogspot.com))

Las posibilidades educativas de las TIC's deben ser consideradas desde dos aspectos; su conocimiento y manejo adecuado. El primer aspecto es consecuencia directa de la cultura de la sociedad actual. No se puede entender el mundo de hoy sin un mínimo de cultura informática. Es preciso entender cómo se genera, como se almacena, como se transforma, como se transmite y como se accede a la información en sus múltiples manifestaciones (textos, imágenes, sonidos). De allí la necesidad e importancia de integrar esta cultura al procesos educativo, para que ese conocimiento se traduzca en un uso generalizado de las TIC's y lograr, libre, espontánea y permanentemente una formación a lo largo de toda la vida. El segundo aspecto, aunque también muy estrechamente relacionado con el primero, es más técnico. Se deben usar las TIC's para aprender y para enseñar. Es decir el aprendizaje de cualquier materia se puede facilitar mediante las TIC's y en particular mediante el internet aplicando las técnicas adecuadas. (<http://educaticos.blogspot.com>)



No es fácil practicar una enseñanza de las TIC's que resuelva todos los problemas que se presentan, pero hay que tratar de desarrollar sistemas de enseñanza que relacionen los distintos aspectos de la informática y de la transmisión de la información, siendo al mismo tiempo lo más constructivo posible desde el punto de vista metodológico. ([www.educaticos.blogspot.com](http://www.educaticos.blogspot.com))

### **El impacto de las TICs en la escuela**

En los últimos años, el acceso a la red se ha ampliado notablemente facilitando el conocimiento de muchas personas y achicando la temida brecha digital. Este contexto hace que la escuela, como nunca antes, haya perdido la hegemonía respecto a ser el espacio por excelencia en el que se concentraba el saber... ¿Es hoy la escuela innecesaria? Quizá esta sea una pregunta desafortunada, más útil en cambio preguntarnos: **¿Qué tipo de escuela es hoy necesaria?...** Al responder esta pregunta el tipo de escuela que necesitamos es una escuela y una educación DE CALIDAD...

### **SINTESIS**

La calidad de educación proviene del nivel académico que poseen cada uno de los maestros, no podemos hacer una comparación de conocimiento entre los maestros de mas años en el Magisterio Nacional, que los maestros que se encuentra empezando su carrera, y actualizándose constantemente, sino también en una educación con valores, basándonos en cada una de las diferencias individuales.



### **3.2. Niños y Adolescentes ante las pantallas.**

Cada vez más se acorta la edad de acceso a las pantallas, los niños/as y adolescentes ven en las pantallas una forma de corresponder a su necesidad de afecto, despreocupación de algunos padres que no les dan la atención necesaria (más uso de videojuegos), sin embargo ellos prefieren el uso de las pantallas ya sea de celular, televisión, computadores en las cuales pueden chatear más con sus amigos/as.

Las investigaciones en nuestro país permite conocer el uso que dan los niños y adolescentes a cuatro pantallas: Televisión, celular, computador y videojuegos. El estudio ejecutado a través de encuestas a los alumnos de diferentes Establecimientos Educativos, se puede notar claramente que la mayoría de los niños/as y adolescentes pasan el mayor tiempo en las diferentes pantallas que ellos puedan utilizar, esto lo hacen solos, sin una vigilancia de una persona adulta. (<http://es.scribd.com>)

Es evidente que la Generación Interactiva con parte su pasión y su atracción hacia la tecnología independientemente de su situación geográfica. Estos niños y jóvenes comparten un grado significativo de posesión y uso de las Tecnologías de la Información y la Comunicación, saltando no sólo las diferencias por países o las fronteras, sino las propias diferencias culturales y socioeconómicas. ([www.generacionesinteractivas.com](http://www.generacionesinteractivas.com)).

Con independencia de que un adolescente del primer mundo tenga más recursos económicos para tener un celular de última generación, una conexión a Internet de alta velocidad o una colección de videojuegos más nutrida, su grado de coincidencia con un adolescente de un país en vías de desarrollo, en lo que se refiere a la disposición al uso de la tecnología, es altísimo. Un dato que ha llamado la atención en el presente estudio es que, incluso en aquellas regiones donde el Internet es menor, su preferencia por la red frente a otros medios más extendidos, como la televisión, es superior más fuerte que la práctica de la lectura o actividades deportivas. ([www.generacionesinteractivas.com](http://www.generacionesinteractivas.com)).



Una investigación en Gran Bretaña sobre los niños que pasan más de cuatro horas y media por día frente a una pantalla, divididas en dos horas en Internet y dos horas y media mirando televisión. Un reporte de ChildWise, organización dedicada a la problemática infanto-juvenil, informa que el entretenimiento mediático está reemplazando con creciente intensidad a las relaciones interpersonales concretas, y aleja cada vez más a los niños de la actividad física y de la realidad, el estudio ha hallado que 97% de los niños entre 11 y 16 años poseen un teléfono móvil, un 8% más que los adultos. Los niños pasan más tiempo frente a la pantalla en un día, que lo que ejercitan físicamente en toda una semana, la Dra. Emma Bond, experta en infancia y juventud, opinó que los adultos "deben sacar la cabeza del hoyo en lo que respecta a los jóvenes y niños".

Las investigaciones demuestran que están usando los teléfonos móviles para acceder a material sexual, afectando sin control alguno su identidad sexual y sus relaciones íntimas con otros niños", dos de cada tres niños entre 5 y 16 años, y el 77% de los comprendidos entre los 11 y los 16 años de edad, poseen un televisor propio o una computadora, y la mitad tiene acceso directo a Internet en su propio cuarto, la investigación consultó a casi 2500 niños sobre sus hábitos de lectura, frente a la computadora y la televisión. Los resultados muestran que la mayoría se conecta diariamente y pasa mucho de su tiempo en las redes sociales o en YouTube. (<http://sintesis-educativa.com>.) La televisión está perdiendo terreno frente a la Internet como medio de entretenimiento, a medida que las laptops se popularizan y la programación televisiva es puesta a disposición en la web, a pesar de que Facebook no autoriza a menores de edad a hacer usos de sus servicios, más de dos millones de niños por debajo de los 13 años poseen un perfil propio y acceden diariamente. Un tercio de los niños entre 7 y 10 años visitan Facebook al menos una vez por semana.

El porcentaje aumenta al 71% entre los 11 y los 12 años, y al 85% entre los 13 y los 16 años, algunos observadores correlacionan estas tendencias con el nuevo paisaje urbano, en el que van desapareciendo jardines, plazas y lugares de esparcimiento. (<http://sintesis-educativa.com>.)



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

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

Los niños/as y adolescentes afirma que sus padres echan un vistazo mientras navegan en internet, en otros casos reconoce que sus padres no hacen ni dicen nada mientras navegan. Sólo son pocos los niños/as y adolescentes que afirma que los padres les ayudan en el manejo del internet, vivimos, en un mundo en el que niños, adolescentes y jóvenes mantienen relaciones de todo tipo a través de las pantallas. (www.osimga.org.com)

Esta nueva situación hace que surjan nuevos retos desde el punto de vista de la investigación. Uno de los principales quizá sea analizar las pautas de consumo, uso y valoración de esta peculiar audiencia en lo relativo a las pantallas señaladas, objetivo principal de este artículo. En definitiva, la presente investigación pretende el escenario en el que actúa la generación interactiva en el Ecuador, se centra en analizar la relación con Internet, televisión, celulares y videojuegos de niños y adolescentes entre 6 y 18 años. (www.osimga.org.com) Estamos, en definitiva, ante un nuevo escenario de la comunicación al que, por supuesto, también se ha adaptado la generación



interactiva ecuatoriana, y poder mejorar así la calidad de la educación y poder hacer conciencia en los niños/as y adolescentes del buen uso de las pantallas.

### **3.2.2 Los riesgos que plantean las TIC's.**

Hoy en día, un porcentaje bastante elevado de la población maneja (bien en casa o bien en el trabajo) un ordenador. Pero la evolución de las tecnologías en torno al ordenador es tan rápida que es preciso hacer un esfuerzo considerable para estar al tanto de las novedades que se producen. Inicialmente el ordenador se utilizaba solo en el trabajo y para funciones muy concretas pero, poco a poco, se fue popularizando su uso, introduciéndose en los hogares, una de las ventajas de esta sociedad de la información es que elimina las barreras geográficas, ya que cualquier persona, esté donde esté, puede acceder a la información que necesite.

Así se puede visitar un museo situado en el polo opuesto del planeta, consultar los libros de una biblioteca, e incluso, cursar estudios en distintos centros, sin moverse de casa. Una desventaja es que el desarrollo de las tecnologías de la información y la comunicación llegan a afectar al individuo en su comportamiento y sus hábitos sociales y culturales. (<http://www.slideshare.net.com>)

Los centros educativos deben asumir el compromiso de brindar acceso a la tecnología de la información, en particular computadores y al Internet, a sus estudiantes, pero siempre con una orientación, motivación, capacitación y supervisión para promover el desarrollo de habilidades relacionadas con los objetivos esperados, para acceder a toda esta información se debe disponer de medios y, además, saber manejarlos. Esto puede producir un desequilibrio social entre los estudiantes con mayor división entre ricos y pobres: los informatizados y los no informatizados, los que pueden disponer de los medios para acceder a la información y los que no cuentan con ellos, creando así un caos o un problema dentro de la sociedad. (<http://www.slideshare.net.com>). Al tener todo los estudiantes todo lo que necesitas dentro de su casa y sin necesidad de moverse o salir, provoca un aislamiento, una escasa socialización con las otras personas de su misma edad o con las personas que se encuentran fuera de su casa,



las nuevas Tecnologías que se nos presentan en todos los aspectos de la vida cotidiana nos hace depender de las máquinas olvidándonos así que nosotros somos capaces de realizar algunas cosas sin necesidad de utilizar las maquinas. (<http://www.slideshare.net.com>)

Ayudar a los estudiantes a comprender que en el Internet está toda la cultura, y se limite la lectura a las páginas de internet, a visualizar videos que las diferentes páginas de internet les brindan. En relación con esto, uno de los mayores riesgos es que se les dedique tanto tiempo a estas tecnologías que impida acceder a otras manifestaciones de la cultura y de las relaciones humanas, necesarias para un desarrollo equilibrado de la personalidad. (<http://www.slideshare.net.com>).

Uno de los riesgo más interesantes son las páginas Web, que en el Internet podemos encontrar por un lado páginas con contenidos ilegales que están considerados así por las leyes: pornografía infantil, informaciones racistas, xenóforas, violentas, difamatorias o perjudiciales para los derechos de la ciudadanía, contenidos que violan la intimidad o la reputación de una persona, la apología del terrorismo, páginas relativas al tráfico de drogas, diseño de drogas de síntesis, etc. Y por otro, páginas con contenido nocivo para los niños y jóvenes ya que pueden influir en su desarrollo como personas, en muchos aspectos las TIC, causan mucho daño a los niños/as y adolescentes si estas nuevas tecnologías no son utilizadas adecuadamente y bajo una supervisión de una personas adulta sean estos los padres o los mismos maestros del establecimiento donde los estudiantes de educan. (<http://www.slideshare.net.com>)

Los riesgos son infinitos tenemos el caso de los celulares que de acuerdo a un estudio realizado por el grupo alemán Verum uno de los estudios es el Reflex, el cual analizó durante cuatro años como la radiación afecta a las células humanas y animales en laboratorio. Encontraron que las células mostraban un notable incremento y causaban daños en el ADN, y estos no siempre podían ser reparados. Supone que las





generaciones de células posteriores a la exposición electromagnética pueden originar cáncer. (<http://www.slideshare.net.com>)

A continuación se presenta un listado de riesgos de las TICs:

**Riesgos y valoraciones:**

- El 30% de usuarios de Internet tiene amigos virtuales, no los conoce en persona.
- El 6% declara que “alguna vez me han perjudicado con un mensaje, foto o video a través del celular” mientras que el 15% declara haber enviado este tipo de mensajes con el fin de ofender a alguien. Este dato es superior a las agresiones recibidas a través de Internet (3%). El celular es clave en las situaciones de ciber acoso.
- El 47% afirma haber aprendido a manejar este medio sin ningún tipo de ayuda, en especial de sus padres.
- Se consolida la “cultura del dormitorio”: un 26% de los adolescentes tiene la computadora en su cuarto y un 52% una televisión. El 29% de los adolescentes recibió el teléfono celular de sus padres sin solicitarlo, lo que podría fomentar una creciente autonomía en el uso de las pantallas.
- No obstante, el 31% prefiere jugar acompañado que solo, cifra que también es significativa para aquellos que optan por ver la televisión en compañía de otros, aunque suponga alcanzar un consenso sobre la elección de los contenidos.
- Puede llegar a causar fracaso sentimental o incluso la muerte por los denominados chat.
- Se puede llegar al punto de la desintegración familiar por el abuso del internet.
- El abuso de las mismas perjudica a la salud mental de usuario.  
[www.generacionesinteractivas.com](http://www.generacionesinteractivas.com)



### 6.2.3 Las oportunidades que plantean las TIC's.

#### ¿Cuáles serían las oportunidades de las TICS en el ámbito educativo?

Partiremos planteando que las TIC son un conjunto de herramientas con las cuales el individuo interactúa de forma activa formando-como sostienen Salomón, Perkins Globerson- una asociación intelectual en la que los resultados dependen del esfuerzo del conjunto. A las TIC que ofrecen esta asociación o colaboración intelectual se las puede llamar "Instrumentos cognitivos (Pea) o "Tecnologías de la mente" porque potencialmente permiten al estudiante funcionar a un nivel que trasciende las limitaciones de su sistema cognitivo "relevante del conocimiento", este autor anteriormente mencionado aclara que esta colaboración exige esfuerzo y el estudiante debe participar en forma comprometida, con atención voluntaria y dirigir la tarea meta cognitivamente.

"Los ordenadores inteligentes ofrecen una posibilidad de colaboración capaz de ampliar el rendimiento intelectual del usuario. Pero el grado de realización o cumplimiento de este potencial depende del compromiso voluntario del usuario. No depende solamente de la "pareja" de interacción estudiante/ordenador sino como se emprende la colaboración". (Salomón, Perkins y Globerson, 2010), para contestar la pregunta formulada inicialmente, podemos decir que en el ámbito educativo encontramos oportunidades de cultivar todo tipo de habilidades referidas a la distribución ingeniosa del pensamiento y el aprendizaje. En este sentido, cobra relevancia la nueva generación de las 'herramientas cognitivas' que se basa en una epistemología constructivista alejada de los enfoques tradicionales sobre la utilización de computadoras en las escuelas. (<http://www.slideshare.net>)

Según este enfoque constructivista las computadoras deberían ser utilizadas como herramientas informáticas que apoyan el aprendizaje, y el docente debe usar los programas como herramientas cognitivas, mindtools, dispositivos mentales y computacionales que apoyan, guían y extienden los procesos de pensamiento de los usuarios. Ejemplo de esto son: la base de datos, planilla de cálculos, CmapTools, sistemas expertos, conferencias por computadora, multimedia e hipermedia, etc. Es



así que el aprender “DE y SOBRE” la tecnología como se hacía en la década del 90 es reemplazado ahora por aprender CON la tecnología. Aprender “con” la tecnología es también una manera de “aprender a aprender”, una modalidad que va más allá de los límites individuales ya que se aprende delegar, compartir, exponer, criticar. Se aprende a “distribuir” partes importantes de la acción que se está llevando a cabo entre diferentes agentes: humanos e informáticos, siguiendo a Jonassen (2006) las mindtools son aplicaciones de computación que requieren que los estudiantes reflexionen en forma significativa de modo tal de utilizar la aplicación para representar lo que saben.

“En entornos constructivistas como mindtools, los aprendices están activamente comprometidos en la interpretación del mundo externo y en la reflexión sobre sus interpretaciones”, los estudiantes no pueden trabajar en forma efectiva el pensamiento complejo sin acceder a un equipo de herramientas intelectuales que los ayuden a ensamblar y construir conocimientos.

Síntesis: En otras palabras, cuando los estudiantes trabajan con tecnología computacional, en vez de ser controlados por ésta, ellos mejoran las capacidades de la computadora, y la computadora mejora la reflexión y el aprendizaje de los estudiantes puedo decir que la incorporación de tecnología de la información y la comunicación a la enseñanza debe ser percibida como una oportunidad para un cambio significativo y no como la respuesta a la presión social de actualización tecnológica. Como docentes debemos sobre todo reflexionar y repensar nuestros supuestos pedagógicos y las decisiones sobre qué, para qué, por qué y cómo, que guían la inclusión de las TICS en la enseñanza. Ahora bien en nuestro medio no solo los celulares, la computadora causan daño en las personas también tenemos el caso de la televisión ya que los niños/as y adolescentes conviven de forma natural con la pantalla del televisor y sabemos que de ella aprenden y adoptan hábitos. Cuando hablamos de la televisión, son dos los problemas que hemos de tener en cuenta: el tiempo que nuestros hijos y estudiantes pasan delante de ella y el tipo de programas que ven.



Es aconsejable fijar un tiempo máximo de antemano para que de este modo, nuestros hijos aprenderán gradualmente a seleccionar aquello que más les gusta, sin adquirir el hábito de sentarse delante del televisor y asimilar todo que ven.

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

Ante las nuevas transformaciones de las TIC's, Los niños/as y adolescentes han nacidos inmersos en esta sociedad de información y avances tecnológicos a la cual se aproximan de forma natural, en la que aprovechan al máximo sus posibilidades de comunicación y sociabilización, en este mundo de la tecnología nosotros como docentes en ayuda con los padres de familia debemos acompañar a los menores en el uso de las nuevas tecnologías. ([www.generacionesinteractivasenEspaña.com](http://www.generacionesinteractivasenEspaña.com)).

Es conveniente conectarse y navegar con ellos, dialogar sobre la red, sus riesgos, sus posibilidades, las actividades que se realizan e incluso preguntar nuestras dudas como usuarios; esto permitirá crear un clima de confianza que ayudará a nuestros estudiantes e hijos a detectar posibles riesgos o amenazas que aparezcan mientras están navegando, el ordenador y la televisión deben estar en una zona donde las personas adultas puedan controlarlos sitios a los que ellos ingresan y si mismo ver las programaciones que los menores observan cada vez que utilizan las TICs.. ([www.generacionesinteractivasenEspaña.com](http://www.generacionesinteractivasenEspaña.com)).

La utilización de las TIC plantea retos importantes de acuerdo a la actualización en la que nos encontramos en estos momentos. Por ello, los temas como es la protección del menor en este contexto tienen escasa regulación y las iniciativas a veces no revisten la suficiente madurez para ser efectivas. Se destaca la importancia de aplicar el sentido común que debe trasladarse del mundo real al virtual y también lo esencial de mantener un diálogo con los niños/as y adolescentes, en este sentido, es importante no utilizar Internet como niñeras electrónicas y que los padres y los



docentes conozcan las TIC para que puedan hacer de su uso algo natural para los menores sin que ellos se vean afectados por los peligros que tienen estas nuevas tecnologías, se debe insistir, una vez más, en acciones preventivas y formativas dirigidas a los menores, a los padres y a los educadores, el sector público como el privado debe trabajar para garantizar el uso seguro de las TIC para los menores, los proveedores de servicios en Internet deben cooperar y colaborar en la persecución de estas conductas. ([www.generacionesinteractivasenEspaña.com](http://www.generacionesinteractivasenEspaña.com))

Por ello, se cree conveniente la instauración de medidas técnicas de conservación de los datos de navegación. Resulta difícil comprender como en un país envías de desarrollo como el nuestro, los equipos tecnológicos que priman en el hogar son la televisión y el teléfono celular, este con una presencia imaginable dentro de los hogares ecuatorianos, para poder ayudar a nuestros hijos y nuestros estudiantes a navegar por Internet de manera segura, es mejor que aprendamos o mejoremos nuestros conocimientos de las TIC's. No hay que pretender ser un experto, basta con investigar un poco. ([www.generacionesinteractivasenEspaña.com](http://www.generacionesinteractivasenEspaña.com)).

Si ellos saben más que nosotros podemos pedirles que nos enseñen a manejar estas nuevas tecnologías, para aprender a usar Internet, el teléfono móvil, videojuegos, etc. Es necesario estar en contacto con los padres y madres de familia de los centros educativos de nuestros alumnos y organizar cursos para adultos y así ellos puedan ayudar a proteger a sus hijos de los peligros que tenemos en nuestra sociedad a través de los avances tecnológicos que representan cada día ([www.generacionesinteractivasenEspaña.com](http://www.generacionesinteractivasenEspaña.com))



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

El Ministerio de Telecomunicaciones y de la Sociedad de la Información, junto al Ministerio de Educación, busca innovar los procesos educativos a través de la correcta utilización de las TIC, por medio de programas sociales que contribuyan, significativamente, en la erradicación del analfabetismo digital, mediante una escolarización de calidad y en consecuencia fortalecer el uso positivo de la tecnología con políticas que fomenten el desarrollo de la sociedad y la protección de los menores en la red. ([www.generacionesinteractivas.com](http://www.generacionesinteractivas.com)).

El estudio pone de manifiesto que nos encontramos ante una generación precoz en el uso de las tecnologías, cada vez más asequibles y universales. Antes de los 10 años, muchos niños y niñas de este país como casi en cualquier parte de este mundo, mal llamado desarrollado tienen acceso a todo tipo de pantallas: más de la mitad cuenta ya con teléfono móvil, tres cuartas partes tienen habitual al internet y prácticamente todos 9 de cada 10 juegan, de forma más o menos periódica, a los videojuegos. ([www.generacionesinteractivas.com](http://www.generacionesinteractivas.com)).

Televisión, Internet, videojuegos y móviles constituyen ya su «hábitat cotidiano», un universo sin par que les abre un uso mucho más allá del convencional de las pantallas «mass-mediáticas» que hasta ahora nos identificaban. Esta generación multipantallas como señalan Bringé y Sábada emplean los medios para «comunicar» (mail, sms, chat...), «conocer» (webs, descargas...), «compartir» (redes sociales, fotos, vídeos...), «divertirse» (juegos en red, radio y TV digital) y también «consumir» (compras on-line). Se trata, al mismo tiempo, de una generación autónoma, en cuanto autodidactas. ([www.generacionesinteractivas.com](http://www.generacionesinteractivas.com)).

Por primera vez en la historia, los niños no requieren de los mayores para aprender; es más, prefieren descubrir ellos mismos el funcionamiento de los nuevos medios, adquiriendo habilidades que a los mayores se les hacen inasequibles, para George



Stigler, el término regulación "se refiere a un amplio abanico de políticas tales como los subsidios, las cuotas, las importaciones, las modalidades de empresas públicas o privadas, e incluso, la creación de nuevos derechos de propiedad y de mercados específicos para intercambiarlos." ([www.generacionesinteractivasenespaña.com](http://www.generacionesinteractivasenespaña.com)).

La regulación es un ámbito en el que se trabaja intensamente en la actualidad, y hacia el cual se orientan algunas de las investigaciones más relevantes de momento en el que estamos viviendo son las nuevas tecnologías, y de modo especial Internet, las que presentan un contexto en el que caben muchos usos antes nunca vistos y que por consecuencia se puede tener diferentes riesgos. La autorregulación es el control que los medios de comunicación y los desarrolladores tecnológicos deben ejercer por sí mismos. La corregulación es un sistema que combina la regulación gubernamental y la no gubernamental, de tal modo que la última se acopla a la primera de forma eficaz. ([www.generacionesinteractivas.com](http://www.generacionesinteractivas.com))

Por este motivo, algunos de los estudios centrados en el consumo de tecnologías por parte del público infantil y adolescente tienen como objetivo desarrollar un marco legislativo que proteja al menor. Sirva destacar el citado proyecto EU Kids Online, que ha hecho una revisión de la legislación existente en este campo, a pesar de la importancia de desarrollar un marco legislativo en este ámbito, en los últimos años se oyen cada vez más voces que abogan por la necesidad de desarrollar un sistema regulador en el que no sólo tengan un papel decisivo los organismos gubernamentales, sino también en agentes sociales como son las empresas privadas, las instituciones educativas que están inmersas en este mundo de las nuevas Tecnologías de Investigación y Comunicación para garantizar el buen uso de los mismos ([www.generacionesinteractivasespaña.com](http://www.generacionesinteractivasespaña.com)).



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

La familia, hermanos, hermanas y amigos y de un modo u otro particular los padres, desempeña un papel decisivo de intermediación y protección del menor consumidor de pantallas. Como señalábamos en páginas anteriores, las nuevas tecnologías presentan ciertas particularidades, ya que es frecuente encontrarse con situaciones en las que niños y adolescentes superan a sus padres en el manejo de las mismas, puede entenderse en un sentido más amplio, incluyendo tecnologías como Internet y los videojuegos, que no se podrían definir exclusivamente como un medio de comunicación aunque en ocasiones sí que cumplen sus funciones. ([www.generacionesinteractivasespaña.com](http://www.generacionesinteractivasespaña.com))

Como ilustra la tabla, la regulación de los medios requiere la colaboración e implicación de diversos agentes, tanto externos como internos al medio, de carácter formal e informal. Por tanto, la legislación es sólo una pequeña pieza dentro de la maquinaria que supone la regulación de los medios en los que nos desenvolvemos. ([www.generacionesinteractivasespaña.com](http://www.generacionesinteractivasespaña.com))

En España existen diversas iniciativas que trabajan por la protección del menor en el ámbito de las tecnologías y los medios de comunicación. Cabe destacar de un modo especial la labor llevada a cabo por Protégeles, así como por los consejos audiovisuales de la Alcaldía de Cuenca, Juntas Cantonales, Defensoría de los Niños.

Protégeles es un organismo que está especialmente centrado en la lucha contra contenidos nocivos en Internet de diversa índole (pornografía, racismo y xenofobia, pología del terrorismo, tráfico de drogas, etcétera). Además de perseguir este tipo de sitios web, a través de una línea de denuncia y atención a los menores en estrecho contacto con las fuerzas policiales ecuatorianas, también ha llevado a cabo diferentes estudios sobre seguridad infantil y costumbres de los menores en el empleo de Internet, telefonía móvil y videojuegos. ([www.generacionesinteractivasespaña.com](http://www.generacionesinteractivasespaña.com))





Por otro lado, también han desarrollado diferentes campañas de concienciación, así como actividades formativas para un buen uso de las tecnologías. ([www.generacionesinteractivasespaña.com](http://www.generacionesinteractivasespaña.com))

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

Lo comentado hasta el momento no es posible de desarrollar si las personas que están dedicadas a la formación no presentan unas actitudes y aptitudes favorables para la utilización de las TICs; es decir, sino presentan un alto dominio en De Bachillerato que se ha venido a denominar como alfabetización digital o alfabetización mediática que "se refiere a un sofisticado repertorio de competencias que impregnan el lugar de trabajo, la comunidad y la vida social, entre las que se incluyen las habilidades necesarias para manejar la información y la capacidad de evaluar la relevancia y la fiabilidad de lo que busca en Internet" (MECD y la OCDE, 2008).

Es decir, el concepto debe de superar el simple ello de saber manejar un ordenador, como tradicionalmente se ha entendido y se sigue entendiendo por ciertos sectores. En cierta medida es la separación entre el concepto de saber la mecánica de un coche y saber conducirlo. ([www.generacionesinteractivasespaña.com](http://www.generacionesinteractivasespaña.com))

Esta alfabetización, debe facilitar la creación de personas competentes al menos en tres aspectos básicos: manejar instrumentalmente las tecnologías, tener actitudes positivas y realistas para su utilización, y saber evaluar sus mensajes y sus necesidades de utilización. Al mismo tiempo no debemos de olvidarnos la sugerencia que nos realiza Martínez (2002, 54) al llamarnos la atención respecto a que deberemos de adquirir una actitud y aptitud intercultural: "Actitud para aceptar otros puntos de vistas y otros sistemas de organización social y, con ellas, de representación, así como otras significaciones de los signos y las conductas que podríamos caer en la tentación de considerar como propias. ([www.generacionesinteractivasespaña.com](http://www.generacionesinteractivasespaña.com))



Pero para trabajar dentro de entornos interculturales no basta con querer hacerlo, también es necesario disponer de las aptitudes que haga posible ese deseo y ello tiene que ver con los conocimientos necesarios para poder reconocer, valorar e interpretar sistemas diferentes de organización social, y con ellos, de comunicación. ([www.generacionesinteractivasespaña.com](http://www.generacionesinteractivasespaña.com))

En definitiva, tener la formación necesaria para conocer y reconocer culturas diferentes con las que pretendemos interactuar en nuestro procesos de aproximación al conocimiento."Esta alfabetización no debe de limitarse solo a los profesores, sino que debe alcanzar a todo el personal del centro, desde los alumnos, hasta el personal de administración y servicios, sin olvidarnos de los cargos de gestión, sobre los que fundamentalmente se deberá hacer una transformación en los cambios de mentalidad. ([www.generacionesinteractivasespaña.com](http://www.generacionesinteractivasespaña.com))

De todas formas, por lo que respecta a los alumnos, la realidad es que vienen con conocimientos mayores que los que poseen sus profesores. Es decir una persona que no tiene conocimiento sobre la tecnología aprende a medida que descubre, analiza e interpreta, manipula el objeto a utilizar. ([www.generacionesinteractivasespaña.com](http://www.generacionesinteractivasespaña.com))



## 4 METODOLOGÍA

### 4.1. Diseño de la Investigación.

El presente estudio tiene las siguientes características:

- **No experimental:** Ya que se realiza sin la manipulación deliberada de variables y solo se observan los fenómenos en su ambiente natural para después analizarlos.
- **Transaccional (Transversal):** Investigaciones que recopilan datos en un momento único.
- **Exploratorio:** Se trata de una exploración inicial en un momento específico.
- **Descriptivo:** Se podrán indagar la incidencia de las modalidades o niveles de una o más variables en una población, estudios puramente descriptivos. (Hernández 2006)

### 4.2. Participantes de la Investigación.

- Docentes.
- Directivos.
- Niños.
- **1º grupo:** 6-9 años Escuela Hernán Cordero Crespo.
- **2º grupo:** 10-14 años Unidad Educativa Isabela Moscoso Dávila.
- **3º grupo:** 15-18 años Colegio Nacional Técnico Ecuador.

### 4.3. Técnicas e instrumentos de la investigación:

#### 4.3.1 Técnicas:

- Observación.
- Encuesta
- Dialogo
- Censo.



#### 4.3.2 Instrumentos:

- Encuestas para niños de 6 a 9 años
- Encuestas para jóvenes de 10 a 18 años.
- Cuestionario del ILFAM

#### 4.4. Recursos.

##### 4.4.1 Humanos:

- a) Tutor de tesis.
- b) Alumno-Maestro.
- c) Personal Docente de la UTPL.
- d) Niños.
- e) Comunidad en General.

##### 4.4.2 Institucionales:

- a) Universidad Técnica Particular de Loja.
- b) Escuela Fiscal Hernán Cordero Crespo.
- c) Unidad Educativa Isabela Moscoso D.
- d) Colegio Nacional Técnico Ecuador.
- e) Colegio Nacional Técnico Manuel Córdova G.

##### 4.4.3 Materiales:

- a) Copias de las Encuestas para niños de 6 a 10 años.
- b) Copias de las Encuestas para jóvenes de 10 a 18 años.
- c) Copias del Cuestionario del ILFAM.
- d) Guía Generaciones Interactivas en Ecuador.

##### 4.4.4 Económicos:

- |                       |       |
|-----------------------|-------|
| a) Hojas de papel bon | 25 \$ |
| b) Internet           | 40\$  |
| c) Copias             | 35\$  |
| d) Impresión tesis    | 90\$  |



#### **4.5 Diseños y Procedimientos.**

La investigación utilizada es de tipo “puzzle” “rompecabezas” es decir se fue reuniendo información de varias instituciones en las cuales el docente puede hacer un análisis del uso de los avances tecnológicos que día a día se va dando en nuestro país, tiene las siguientes características: No experimental: Ya que se realiza sin la manipulación deliberada de variables y sólo se observan los fenómenos en su ambiente natural para después analizarlos. Transaccional: Investigaciones que recopilan datos en un momento único. Exploratorio: Se trata de una exploración inicial en un momento específico. Descriptivo: Se podrán indagar la incidencia de las modalidades o niveles de una o más variables en una población, estudios puramente descriptivos, como ya se mencionó en la recolección de información, utilizando varios instrumentos a través de los cuales podemos obtener datos que nos interesan en esta investigación que nos puede servir en nuestra vida profesional como por ejemplo:

El estudio y lectura de libros científicos, presentación e informe de datos estadísticos, diseño y aplicación de cuestionario, procedimientos y técnicas para la búsqueda de nuevos conocimientos.

Es importante saber que el marco de referencia es la exposición y análisis del contexto o situación en el que sucede el fenómeno investigativo u objeto de la investigación, todas estas técnicas sirven para medir las variables y deben reunir dos características la validez y la confiabilidad la una se refiere a que la calificación o resultado obtenido mediante la aplicación del instrumento mida lo que realmente se desea medir y la otra se refiere a la estabilidad, consistencia y exactitud de los resultados, es decir que los resultados obtenidos por los instrumentos sean similares y si se vuelven a aplicar sobre las mismas muestras en igualdad de condiciones.



## 5. Interpretación, Análisis y Discusión de los Resultados.

### Cuestionario 1

#### 5.1. Caracterización sociodemográfica.

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

La computadora es una herramienta tecnológica que hoy en día se ha convertido en el vehículo de comunicación e información por excelencia sobre todo para las nuevas generaciones, por lo tanto en el ámbito educativo, se ha integrado de muy diversas maneras, lo que ha dado pie a variados estudios sobre el tema. Sin embargo las formas en que utiliza y los fines que se persiguen al hacerlo son muy diversos. En el presente trabajo analizaremos un par de experiencias, primeramente abordando algunas perspectivas teóricas y referentes que fundamentan dicho análisis.

**TABLA 1**

P 1		
Opción	F	%
4to de primaria	44	100
TOTAL	44	100

**TABLA 2**

P 2		
Opción	F	%
8 años	17	38,63
9 años o más	27	61.36
TOTAL	44	100

Autor: Jorge Patricio Terán Arévalo

Fuente: Cuestionario 1 aplicado al grupo 1 (6-9 años de edad)

Los datos obtenidos en la P1 nos muestran que todos los alumnos/as se encuentran cursando el cuarto de primaria en la escuela y con respecto a la P2 podemos decir que existe una población estudiantil, que tiene entre 8 años con el 38,63% y 9 años con el 61,36% de edad, por lo tanto el grupo de encuestados tiene la edad cronológica para estar en este AEB y su educación se mantiene en los niveles normales.



TABLA 3

P3		
Opción	F	%
Masculino	44	100
TOTAL	44	100

Autor: Jorge Patricio Terán Arévalo

Fuente: Cuestionario 1 aplicado al grupo 1 (6-9 años de edad)

TABLA 4

P 4		
Opción	F	%
Padre	33	31,42
Madre	38	36,19
Un hermano o hermana	19	18,09
2 herm	1	0,95
TOTAL	44	100

Los datos obtenidos en la P3 nos damos cuenta que el 100% de los estudiantes son de sexo masculino, mientras que en la P4 un 31,42% vive con su papa, el 36,19% con su mamá un 18,09% con un hermano/a y un 0,95% vive con dos hermanos.

Los resultados de cuarto de primaria nos indican que la mayoría de los niños viven con sus madres, y papas quedando así comprobado que en este sector las familias están conformadas por la mayoría solo de la madre como cabeza del hogar.

La desigualdad en la educación ha puesto de relieve sus distintas acepciones lo que permite una primera aproximación al problema. Se puede hablar de igualdad de oportunidades cuando todos los alumnos tienen formal y legalmente las mismas posibilidades educativas.

Cuando estas posibilidades se hacen accesibles a todos los alumnos, superando formas de acceso Bachillerato y de selección encubiertas, el término más preciso es el de igualdad. Un nivel superior de igualdad se encuentra cuando, una vez garantizada la igualdad en proceso, se proporciona un programa educativo similar a todos los alumnos y se evita, en consecuencia, que los que proceden de clases sociales populares estén mayoritariamente representados en los programas menos valorados social y académicamente



TABLA 5

P5		
Opción	F	%
Ir a mi habitación	6	13,63
Navegar	21	47,72
Leer, estudiar	9	20,45
Hablar con mi familia	8	18,18
TOTAL	44	100

TABLA 6

P6		
Opción	F	%
No	7	15,90
Si	37	84,09
TOTAL	44	100

Autor: Jorge Patricio Terán Arévalo

Fuente: Cuestionario 1 aplicado al grupo 1 (6-9 años de edad)

Los datos en la P5 nos indican que existe la población estudiantil en mínima cantidad de 13,63% va a su habitación, el 47,72% de los alumnos navegan en internet y 20,45% les gusta leer y estudiar, 18,18% de niños que les gusta conversar con su familia por lo tanto no existe una motivación en ellos por la lectura y el estudio. En la P6 el 84.09 % tiene computador en su casa mientras que el 15,90 %no lo tiene. Claro está que del 100% de los estudiantes un 47,72% utiliza el computador para navegar, tomando en cuenta que la mayoría de alumnos es decir un 84,09% tiene una computadora en su habitación.

TABLA 7

P7		
Opción	F	%
No contesta	7	15,90
En mi habitación	7	15,90
Habitación de un hermano	1	2,27
Habitación de mis padres	6	13,63
En la sala de estar	9	20,45
En un cuarto de trabajo	5	11,36
Es portátil	9	20,45
TOTAL	44	100

TABLA 8

P8		
Opción	F	%
No	17	38,63
Si	19	43,18
TOTAL	44	100

Autor: Jorge Patricio Terán Arévalo

Fuente: Cuestionario 1 aplicado al grupo 1 (6-9 años de edad)





Los datos obtenidos en la P7 nos indican que el 15.90% alumnos no contestaron a la pregunta planteada, 15.90% de estudiantes tienen el ordenador en su habitación, el 2,27% contestó que la tiene en el cuarto de su hermano, el 13,63% en la habitación de sus padres, el 20,45% en la sala de estar, 11,36% en el cuarto de trabajo y 20,45% indicó que su ordenador es portátil. En cuanto a la P8 la encuesta nos muestra que 38,63% no contestaron a la pregunta planteada, 43,18% de alumnos dicen que si tienen internet en sus casas, podemos decir que esta población estudiantil posee este servicio en su casa.

Es evidente que el internet ayudar a los estudiantes a comprender que navegar está toda la cultura, y se limite la lectura a las páginas de internet, a visualizar videos que las diferentes páginas de internet les brindan.

TABLA 9

P 11		
Opción	F	%
En casa	22	50
En el Colegio	8	18.18
En un cyber café	5	11,36
En un lugar publico	9	20,45
<b>TOTAL</b>	44	100

TABLA 10

P 12		
Opción	F	%
Solo	15	34,09
Con amigos/as	7	15,90
Con mi padre	5	11,36
Con mi madre	17	38,63
<b>TOTAL</b>	44	100

Autor: Jorge Patricio Terán Arévalo

Fuente: Cuestionario 1 aplicado al grupo 1 (6-9 años de edad)

En la P11 nos podemos dar cuenta que el 50% estudiantes utilizan el internet en su casa, el 18,18% de alumnos en el colegio, 11,36% en un ciber y 20,45% en un lugar público como resultado digo que la mayoría de los estudiantes no salen de sus casas para utilizar el internet.

Los datos en la P12 nos muestran que existen 34,09% utilizan el internet solo, 15,90% acompañados de sus amigos, con su padre 11,36% y con sus madres 38,63% de alumnos, siendo así que los niños y niñas emplean el internet entre solos y con sus padres.



TABLA 11

P 13		
Opción	F	%
No contesta	4	9,09
No	9	20,45
Si, el mío	12	27,27
Si, el de otras personas	19	43,18
<b>TOTAL</b>	<b>44</b>	<b>100</b>

Autor: Jorge Patricio Terán Arévalo

Fuente: Cuestionario 1 aplicado al grupo 1 (6-9 años de edad)

TABLA 12

P 14		
Opción	F	%
No contesta	13	29,54
Pedí que me lo compraran	5	11,36
Fue un regalo	8	18,18
Me lo dieron mis padres	18	40,90
<b>TOTAL</b>	<b>44</b>	<b>100</b>

Los datos nos muestran en la P13 que en esta población estudiantil el 9,09% no responden, el 20,45% no utilizan este servicio, el 27,27% utilizan su celular, el 43,18% utilizan el celular de otra persona, nos damos cuenta que los niños a esta edad ya manejan un celular sin la vigilancia de un adulto. Y en la P14 el 29,54% de estudiantes no contestaron, 11,36% de ellos pidieron que se los comprase, un 18,18% dijeron que era un regalo, y a un 40,90% de los estudiantes se lo dieron sus padres.

### 5.2 Redes sociales y pantallas.

En nuestra sociedad se está expandiendo a pasos agigantados lo que son las nuevas tecnologías y con ellos también las necesidades de saber cómo ayudar y controlar a los jóvenes y niños para que ellos puedan hacer un buen uso de estas tecnologías que están presentes en nuestro diario vivir.

TABLA 31

P9		
Opción	F	%
No	13	29,54
Si	31	70,45
<b>TOTAL</b>	<b>44</b>	<b>100</b>

Autor: Jorge Patricio Terán Arévalo

Fuente: Cuestionario 1 aplicado al grupo 1 (6-9 años de edad)

TABLA 32

P10		
Op	F	%
Pág. Web	28	45,90
Chatear	13	21,31
Red Social	20	32,78
<b>TOTAL</b>	<b>61</b>	<b>100</b>



En la P9 Del 100% de los estudiantes, el 70,45% de los estudiantes saben utilizarlo, mientras que los 29,54% restantes no saben. En la P10 ¿Para qué sueles usar internet? En estos datos se puede ver que el 45,90% utilizan el internet para pág. Web y 21,31% de los chicos para chatear y 32,78% para redes sociales siendo para ellos más importante el chatear o revisar la pág. Web.

Pero la evolución de las tecnologías en torno al ordenador es tan rápida que es preciso hacer un esfuerzo considerable para estar al tanto de las novedades que se producen

TABLA 33

P19		
Opción	F	%
No contesta	31	70,25
Ninguna de las anteriores	13	29,6
<b>TOTAL</b>	13	100

TABLA 35

P22		
Opción	F	%
Mi habitación	19	33,33
Cuarto de estar	6	4,44
La habitación de mis padres	15	37,44
Otros sitios	4	24,88
<b>TOTAL</b>	44	100

Autor: Jorge Patricio Terán Arévalo

Fuente: Cuestionario 1 aplicado al grupo 1 (6-9 años de edad)

En la P19 ¿Y cuál de ellos tienes? Los datos nos indican que 29,6% de alumnos no poseen ninguno de estos juegos y 70,25% no contestaron a esta pregunta, siendo así que en esta población estudiantil la minoría de los niños carece de estos juegos. En la P22 ¿Dónde están? Sabemos que 33,33 % de los alumnos tienen la televisión en su cuarto, 4,44% en la sala de estar, 37,44% en la habitación de los padres y 24,88% en otros lugares.

Inicialmente el ordenador se utilizaba solo en el trabajo y para funciones muy concretas pero, poco a poco, se fue popularizando su uso, introduciéndose en los hogares, una de las ventajas de esta sociedad de la información es que elimina las barreras geográficas, ya que cualquier persona, esté donde esté, puede acceder a la información que necesite



TABLA 35

P25		
Opción	F	%
Cuando necesito algo pido y me dan	18	36,73
En cumpleaños, fiestas, Navidad	22	44,89
No me dan dinero	9	18,36
<b>TOTAL</b>	49	100

TABLA 36

P26		
Opción	F	%
Tengo el dinero suficiente para mis necesidades	26	58,13
Tengo menos dinero del que necesito	18	45
<b>TOTAL</b>	44	100

Autor: Jorge Patricio Terán Arévalo

Fuente: Cuestionario 1 aplicado al grupo 1 (6-9 años de edad)

En la P25 ¿Cómo consigues tu propio dinero? los datos no muestran que el 36,73% alumnos piden a sus padres, 44,89% reciben regalos en fiestas y 18,36% no le dan dinero, son estudiantes que dependen de sus padres económicamente. En la P26 ¿Con cuáles de estas frases estás de acuerdo? Los datos nos indican que 58,13% estudiantes tienen dinero suficiente para sus necesidades, 45% tienen menos dinero del que necesitan, se puede ver que los estudiantes viven con lo necesario para vivir.

### 5.3. Redes sociales y Mediación Familiar.

Las familias de nuestra sociedad en este caso de los jóvenes encuestados no se preocupan en su mayoría por aprender el uso de estas tecnologías que están siendo usados por los consumidores, los padres se dedican más en lo que tiene que ver con sus trabajos dejando así como niñera de sus hijos las pantallas sin tener un control adecuado de su uso.



TABLA 81

P17		
Opción	F	%
No contesta	4	9,09
No	5	11,36
Si	35	79,54
<b>TOTAL</b>	44	100

TABLA 82

P18		
Opción	F	%
PlayStation2	20	24,09
PlayStation 3	8	9,63
Xbox 360	1	1,20
Wii	7	8,43
PSP	7	8,43
Nintendo DS	9	10,84
Game Boy	8	9,63
Ordenador	23	27,71
<b>TOTAL</b>	83	100

Autor: Jorge Patricio Terán Arévalo

Fuente: Cuestionario 1 aplicado al grupo 1 (6-9 años de edad)

En la P17 ¿Juegas con videojuegos o juegos de ordenador? Los resultados de esta pregunta nos indican que el 9,09% no contesta, el 11,36% no juega con video juegos, y el 79,54% utilizan el ordenador para jugar con videojuegos. Y en la P18 ¿Con qué aparato juegas? El 24,09% juega con PlayStation2, el 9,63% con PlayStation3, 1,20% con Xbox360, el 8,43% con Wii, el 8,43% PSP, el 10,84 con Nintendo DS, el 9,63 con game boy, y el 27,71% juega con el ordenador.

TABLA 83

P21		
Opción	F	%
No contesta	21	47,72
Uno	2	4,54
Dos	4	9,09
Tres	10	22,72
Cuatro o mas	7	15,86
<b>TOTAL</b>	44	100

TABLA 84

P23		
Opción	F	%
Solo	26	24,76
Mi padre	22	25,95
Mi madre	23	25,90
Algún hermano/a	19	23,39
<b>TOTAL</b>	71	100

Autor: Jorge Patricio Terán Arévalo

Fuente: Cuestionario 1 aplicado al grupo 1 (6-9 años de edad)



En la P21 ¿Cuántos televisores que funcionen hay en tu casa? Se observa que 47,72% de los alumnos no contestan, 4,54% de ellos tienen televisores, 9,09% tienen dos, tres tienen diez, y más de 22,72% tienen siete televisores. En la P23 Cuando ves tele, sueles estar con.... Nos indican que 24,76% de los estudiantes ven televisión sola, 25,95% con su padre, 25,90% con su madre y 23,39% de alumnos con algún hermano.

Los centros educativos deben asumir el compromiso de brindar acceso a la tecnología de la información, en particular computadores y al Internet, a sus estudiantes, pero siempre con una orientación, motivación, capacitación y supervisión para promover el desarrollo de habilidades relacionadas con los objetivos esperados, para acceder a toda esta información se debe disponer de medios y, además, saber manejarlos

#### 5.4. Redes sociales y ámbito escolar:

#### 5.5 Redes sociales, riesgos y oportunidades:

Ya se ha podido apreciar que los videojuegos guardan una especial relación con los más pequeños, niños y niñas, y con los chicos. Salvo en el caso de Internet, esta pantalla es su preferida. Los dispositivos para jugar son múltiples, y existen en el mercado numerosas marcas que ofrecen el suyo propio. Como ya se ha comentado, la elección de uno u otro determinará el tipo de juego, más personal o más social, y también en muchos casos el juego en concreto, ya que cada oferta viene acompañada de un catálogo más o menos exclusivo.

TABLA 85

P15		
Opción	F	%
Hablar	7	11,47
Enviar mensajes	7	11,47
Jugar	33	54,09
Navegar	10	16,39
Otras cosas	4	6,55
<b>TOTAL</b>	<b>61</b>	<b>100</b>

TABLA 86

P16		
Opción	F	%
Con mi madre	24	31,58
Con mi padre	19	25
Con mis hermanos	9	11,84
Con familiares	12	15,79
Con amigos	12	15,79
<b>TOTAL</b>	<b>76</b>	<b>100</b>



Autor: Jorge Patricio Terán Arévalo

Fuente: Cuestionario 1 aplicado al grupo 1 (6-9 años de edad)

En la P15 Con el móvil sueles Los datos nos indican que 11,47% de ellos utilizan el celular para hablar, 11,47% para enviar mensajes 54,09% para jugar, 16,39% para navegar y 6,59% para otras cosas. En la P16 ¿Con quién sueles comunicarte? En esta pregunta es muy notorio que el 31,58% están con su madre, 25% con sus padres, 11,84% con sus hermanos, 15,79% con sus familiares y 15,79% con sus amigos.

Esto puede producir un desequilibrio social entre los estudiantes con mayor división entre ricos y pobres: los informatizados y los no informatizados, los que pueden disponer de los medios para acceder a la información y los que no cuentan con ellos, creando así un caos o un problema dentro de la sociedad.

TABLA 87

P20		
Opción	F	%
Solo	23	26,43
Con mi madre	13	14,94
Con mi padre	7	8,04
Con mis hermanos	18	20,68
Con los amigos	14	16,09
Con otras personas distintas	12	13,79
Total	87	100

TABLA 88

P24		
Opción	F	%
Ordenador portátil	23	11,73
impresora	14	7,14
scanner	6	3,06
Web Cam	4	2,04
MP3.MP4	10	5,10
Cámara de fotos digital	22	11,22
Televisión de pago	18	9,18
Equipo de música	18	9,18
Teléfono fijo	20	10,71
DVD	31	10,20
Disco duro de multimedia	4	15,81
Ninguna de estas tengo	5	2,04
<b>TOTAL</b>	196	100

Autor: Jorge Patricio Terán Arévalo

Fuente: Cuestionario 1 aplicado al grupo 1 (6-9 años de edad)

En la P20 ¿Con quién sueles jugar? Los datos nos muestran que el 23,6% juegan solos, 14,94 con sus padres, 8,04 con su padre 20,68% con sus hermanos 16,09% con amigos y 13,79 con otras personas. En la P24 De la siguiente lista de cosas selecciona todas aquellas que tengas en casa. Los datos nos muestran que 11,73%



tienen ordenador portátil, 7,14% tienen impresora, 3,06% scanner, 2,04% web Cam, 5,10% mp3, 11,22% cámara digital, 9,18% cámara de video digital, 9,18% televisión de pago, 10,71% equipo de sonido, 10,20% teléfono fijo, 10,20%DVD, 15,81% disco duro de multimedia, y 2,04% ninguna de las anteriores.

Al tener todo los estudiantes todo lo que necesitas dentro de su casa y sin necesidad de moverse o salir, provoca un aislamiento, una escasa socialización con las otras personas de su misma edad o con las personas que se encuentran fuera de su casa, las nuevas Tecnologías que se nos presentan en todos los aspectos de la vida cotidiana nos hace depender de las máquinas olvidándonos así que nosotros somos capaces de realizar algunas cosas sin necesidad de utilizar las maquinas.

## CUESTIONARIO 2

### 5.1 Caracterización sociodemográfica

#### 5.1.1. Contexto sociocultural y biológico del adolescente y jóvenes.

En cuanto al ámbito de la educación en Ecuador está reglamentada por el Ministerio de Educación sea educación fiscal, fiscomisional, municipal, y particular laica o religiosa, hispana o bilingüe intercultural. La educación pública es laica en todos sus niveles, obligatoria hasta el nivel básico, gratuita hasta el bachillerato o su equivalente.

TABLA 89

P 1				
Opción	Grupo 2:		Grupo 3:	
	F	%	F	%
2do Bachillerato			12	100
2do EGB	20	100		
<b>TOTAL</b>	20	100	12	100

TABLA 90

P 2				
Opción	Grupo 2:		Grupo 3.	
	F	%	F	%
13 años	5	25		
14 años	10	50		
15 años	5	25		
16 años			4	33,33
17 años			5	41,66
18 años a mas			3	25
<b>TOTAL</b>	20	100	12	100

Autor: Jorge Patricio Terán Arévalo

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





Con respecto al Grupo tres se establece claramente que en 100% cursan el 2do año de bachillerato y sus edades se comprenden en porcentajes variados como 50% están en edad de 14 años; el 50% se encuentran divididos entre 13 y 15 años respectivamente.

TABLA 91

P 3 Sexo				
Opción	Grupo 2:		Grupo 3:	
	F	%	F	%
Masculino	8	40		
Femenino	12	60	12	100
<b>TOTAL</b>	20	100	12	100

Autor: Jorge Patricio Terán Arévalo

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

TABLA 92

P 4. Sin contarte a ti mismo, ¿Qué personas viven contigo?, (es posible más de una respuesta)				
Opción	Grupo 2:		Grupo 3:	
	F	%	F	%
Mi padre	1	5	1	8
Mi madre	16	80	5	41
Un hermano/a			2	17
2 Hermanos/as			1	8
3 Hermanos/as			2	17
4 Hermanos/as			1	8
Mi abuelo/a	3	15		
<b>Total</b>	20	100	12	100

En el grupo 2 los datos nos muestran que existe una población estudiantil, 40% son de sexo masculino y 60% femeninos, siendo así que en este curso existe mayor cantidad de alumnas, así como también el 16% vive con su mamá un 1% con su padre y un 3% con sus abuelos.

En la P3 es evidente que los datos nos muestran que existe una población estudiantil, de 100% mujeres. Así como también el 41% vive con su madre, el 8% con su padre y el 50% restante viven con 2, 3 e incluso hasta 4 hermanos.



TABLA 93

TABLA 94

P 5. ¿Cuál es la profesión de tu padre?					P 6. ¿Cuál es la profesión de tu madre?				
Opción	Grupo 2:		Grupo 3:		Opción	Grupo 2:		Grupo 3 :	
	F	%	F	%		F	%	F	%
No contesta	5	25			No contesta	4	20		
Está desempleado	1	5			Está desempleada	1	5		
Trabaja en el hogar	3	15	1	8,33	Trabaja en el hogar	11	55	1	8,33
Desempeña un oficio	7	35	9	75	Desempeña un oficio			7	58,33
Realiza un trabajo técnico			1	8,33	Realiza un trabajo técnico	1	5	1	8,33
No lo sé/otro	4	20	1	8,33	No lo sé/otro	3	15	3	25
<b>TOTAL</b>	20	100	12	100	<b>TOTAL</b>	20	100	12	100

Autor: Jorge Patricio Terán Arévalo

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

En la P5 vemos que en el grupo 3 el 75% de los papás desempeña un oficio, el 8,33% trabaja en el hogar y el 16.66% realizan un trabajo técnico o simplemente no lo saben, en cuanto a la profesión de su madre 58.33% desempeña un oficio el 25% no lo sabe y el 16.66% trabaja en el hogar o desempeña un trabajo técnico.

Pero para que el ser humano pueda llamarse forjador de su destino, en principio debe ser instruido para que sea capaz de tomar conciencia de su realidad, lo cual no resulta muy ajustado al tipo de educación vigente que en el ámbito escolar ofrece planteamientos ajustados a tesis gubernamentales no propiamente emancipadoras ni generadoras de desarrollo social. La meta es, despertar y cimentar el sentido crítico en los educandos, para que ellos, una vez inmersos en análisis coherentes, empiecen a configurar una realidad más humana basándose en el Entorno Educativo en el que se desenvuelve.



TABLA 95

P 55. ¿A qué edad tuviste tu primer teléfono móvil?				
Opción	Grupo 2:		Grupo 3:	
	F	%	F	%
No contesta	9	45	6	50
A los 10 años			2	16,66
A los 11 años	3	15	3	25
A los 14 años	3	15	1	8,33
Más de 15 años	5	25		
<b>TOTAL</b>	20	100	12	100

Autor: Jorge Patricio Terán Arévalo

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

TABLA 96

P 54. ¿Tienes móvil propio?				
Opción	Grupo 2:		Grupo 3:	
	F	%	F	%
No contesta	2	10	0	0
No	7	35	6	50
Sí	6	30	5	41,66
No, usa de otra persona.	5	25	1	8,33
<b>TOTAL</b>	20	100	12	100

En cuanto al grupo 2 nos indican que 10% de los estudiante no contestan, 35% no tienen teléfono móvil, 30% si tienen, 25% si pero es de otra persona. Con respecto a la P54 los datos nos indican que 45% de los estudiantes no contestaron a la pregunta, 15% a los once, 15% a los 14 y 25% a más de 15 años obtuvieron su móvil.

En el grupo 3 los datos nos indican que 50% de los estudiante no tienen teléfono móvil, 5 si tienen, 41,66% si pero es de otra persona, la mayoría de este establecimiento en especial este curso tiene teléfono móvil. Así como también en la P54 los datos nos indican que 50% de los estudiantes no contestaron a la pregunta, 16.66% a los diez años de edad, 25% a los once y 8,33% a los catorce años tuvo su primer móvil.

A las TIC que ofrecen esta asociación o colaboración intelectual se las puede llamar “Instrumentos cognitivos (Pea) o “Tecnologías de la mente” porque potencialmente permiten al estudiante funcionar a un nivel que trasciende las limitaciones de su sistema cognitivo “relevante del conocimiento”, este autor anteriormente mencionado aclara que esta colaboración exige esfuerzo y el estudiante debe participar en forma comprometida, con atención voluntaria y dirigir la tarea meta cognitivamente.



TABLA 97

P 56. ¿Cómo conseguiste tu primer teléfono móvil?				
Opción	Grupo 2:		Grupo 3:	
	F	%	F	%
No contesta	9	45	6	50
Me lo compraron mis padres sin pedirlo	3	15	2	16,67
Me lo compraron mis padres porque se lo pedí			4	33,33
Me los compraron otros familiares	7	35		
Me lo compré yo mismo	1	5		
Lo heredé de otra persona				
<b>TOTAL</b>	20	100	12	100

TABLA 98

P 57. ¿Qué tipo de teléfono tienes actualmente?				
Opción	Grupo 2:		Grupo 3:	
	F	%	F	%
No contesta	9	45	6	50
Comprado nuevo	7	35	3	25
De segunda mano	4	20	3	25
<b>TOTAL</b>	20	100	12	100

Autor: Jorge Patricio Terán Arévalo

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

El grupo 2 en la P56 nos dice que 45% de los estudiantes no contestan, a 15% les han comprado sin pedirles nada, a 35% les compraron otros familiares y 5% se lo compro el mismo.

En la P56 el grupo 3 nos indican que 50% estudiantes no contestaron a la pregunta, 16,67% le compraron los padres sin necesidad de pedirles el teléfono móvil, 33,33% le compraron los padres por que el mismo les pidió. Con respecto a la P57 los datos nos indican que 50% estudiantes no contestaron a la pregunta, 25% nuevo es el móvil, 25% utilizan un teléfono móvil de segunda mano.

El estudio pone de manifiesto que nos encontramos ante una generación precoz en el uso de las tecnologías, cada vez más asequibles y universales. Antes de los 10 años,



muchos niños y niñas de este país como casi en cualquier parte de este mundo, mal llamado desarrollado tienen acceso a todo tipo de pantallas: más de la mitad cuenta ya con teléfono móvil, tres cuartas partes tienen habitual al internet y prácticamente todos 9 de cada 10 juegan, de forma más o menos periódica, a los videojuegos

TABLA 99

P 58. ¿Quién paga habitualmente el gasto del móvil?				
Opción	Grupo 2.		Grupo 3.	
	F	%	F	%
No contesta	9	45	6	50
Yo mismo	8	40		
Mis padres	3	15	6	50
<b>TOTAL</b>	20	100	12	100

TABLA 100

P 59. ¿Qué tipo de medio de pago tienes para el teléfono?				
Opción	Grupo 2.		Grupo 3.	
	F	%	F	%
No contesta	9	45	6	50
Es de tarjeta	6	30	5	41,66
Es de contrato			1	8.33
No lo sé	5	25		
<b>TOTAL</b>	20	100	12	100

Autor: Jorge Patricio Terán Arévalo

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

El grupo 2 en la P58 nos muestran que 45% de los estudiantes no contestaron a la pregunta, 40% pagan ellos mismos el uso del teléfono móvil, 15% pagan los padres y en la P59 nos indican que 45% estudiantes no contestaron a la pregunta, 30% utilizan tarjeta, 25% no lo saben.

En la P58. El Colegio Ecuador nos muestran que el 50% estudiantes no contestaron a la pregunta, 50% que pagan sus padres el uso del teléfono móvil, así como también en la P59 el 41.66% indican que su móvil es de tarjeta, el 8.33% es de contrato y el 50% no contesta.

Por primera vez en la historia, los niños no requieren de los mayores para aprender; es más, prefieren descubrir ellos mismos el funcionamiento de los nuevos medios, adquiriendo habilidades que a los mayores se les hacen inasequibles, para George Stigler, el término regulación “se refiere a un amplio abanico de políticas tales como los subsidios, las cuotas, las importaciones, las modalidades de empresas públicas o privadas, e incluso, la creación de nuevos derechos de propiedad y de mercados específicos para intercambiarlos.



TABLA 101

P 60. ¿Sabes cuánto gastas mensualmente en el teléfono móvil?				
Opción	Grupo 2.		Grupo 3.	
	F	%	F	%
No contesta	9	45	6	50
No lo sé	2	10	4	33,33
5 dólares o menos	3	15	1	8,33
Entre 5 a 10 dólares			1	8,33
Entre 10 y 20 dólares	3	15		
Más de 30 dólares	3	15		
<b>TOTAL</b>	20	100	12	100

TABLA 102

P 91. Como los consigues? (Es posible más de una respuesta)				
Opción	Grupo 2.		Grupo 3.	
	F	%	F	%
Descargándolos de internet	10	50	0	0
Los grabo de un amigo	9	45	12	100
Los compro en una tienda o en la calle	1	5	0	0
<b>TOTAL</b>	20	100	12	100

Autor: Jorge Patricio Terán Arévalo

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

En el grupo2, 45% estudiantes no contestaron a la pregunta, 10% no saben cuánto gastan,15% gastan cinco dólares y menos, 15% gastan de diez a veinte dólares, 15% más de treinta dólares. Y en la P91 nos indican que 50% estudiantes descarga del internet los juegos, 45% los copia de un amigo, 5% compra en una tienda.

En la P60 el grupo3 observamos que 50% estudiantes no contestaron a la pregunta, 33,33% no saben cuánto gastan mensualmente el teléfono móvil, 8,33% gasta de cinco a diez dólares, en cambio en la P91 que el 100% de alumnas nos dicen que copian los juegos piratas de un amigo.

La familia, hermanos, hermanas y amigos y de un modo u otro particular los padres, desempeña un papel decisivo de intermediación y protección del menor consumidor de pantallas



TABLA 103

P 101. ¿Dónde está el televisor o televisores en tu casa? (Es posible más de una respuesta).				
Opción	Grupo 2.		Grupo 3.	
	F	%	F	%
En mi habitación	6	27,27	1	5,88
En la habitación de un hermano/a.	3	13,63	1	5,88
En la habitación de mis padres	6	27,27	6	35,29
En la sala de estar	5	22,72	9	52,94
En la cocina			3	15
En un cuarto de juegos			0	0
<b>TOTAL</b>	20	100	20	100

Autor: Jorge Patricio Terán Arévalo

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

En el grupo2 la P101 nos indican que 27,27% estudiantes tienen la televisión el su cuarto, 13,63% la tienen en el cuarto de su hermano, 27,27% dicen que sus padres y 28,28% tienen la televisión en su la sala de estar. En la P115 los

datos nos indican que 5,08% de los estudiantes tienen ordenador portátil en sus casas, 8,47% tienen impresoras, 5,08% tienen scanner, 5,38% poseen webcam, 5,38% USB, Mp3 /4/1 ipod, 10,16% tienen cámaras digitales, 8,47% cámara de video digital, 8,47% tienen televisión pagada, 15,25% poseen equipos de sonido, 10,16% tienen teléfono fijo, 15,25% tienen DVD, se puede notar que estos estudiantes tienen casi todo en sus casas a diferencia de los otros.

P101 El Colegio Ecuador podemos observar los datos nos muestran que 5,88% tiene el televisor en su habitación, 5,88% dice que está en la habitación del hermano, 35,29% dicen que está en la habitación de sus padres, 52,94% está en la sala de estar y 15% en la cocina, en la P115 los datos nos indican que 15% estudiantes tiene una cámaras digitales, 50,47% tienen televisión de pago, 30% tienen teléfonos fijos y 5% tiene DVD.

TABLA 104

P 115. ¿De la siguiente lista de cosas selecciona todas aquellas que tengas en casa?				
Opción	Grupo 2.		Grupo 3.	
	F	%	F	%
Ordenador portátil	3	5,08		
Impresora	5	8,47		
Scanner	3	5,08		
Webcam	2	3,38		
USB o disco duro externo	3	5,08		
Mp3/ Mp4/iPod	3	5,08		
Cámara de fotos digital	6	10,16	3	15
Cámara de video digital	5	8,47		
Televisión de pago	5	8,47	10	50
Equipo de música	9	15,25		
Teléfono fijo	6	10,16	6	30
DVD	9	15,25	1	5
<b>TOTAL</b>	59	100	20	100



TABLA 105

P 116. ¿Cómo consigues tu propio dinero? (Es posible seleccionar más de una respuesta)				
Opción	Grupo 2.		Grupo 3.	
	F	%	F	%
Paga semanal	3	14,28	2	12,5
Cuando necesito algo pido y me dan	9	42,85	9	56,25
En tu cumpleaños, fiestas, Navidad o días especiales.	1	4,76	2	12,5
Hago algún trabajo fuera de casa			1	6,25
No me dan dinero	8	38,09	2	12,5
<b>TOTAL</b>	12	100	12	100

TABLA 105

P 117. ¿Con cuál de estas frases estás de acuerdo?				
Opción	Grupo 2.		Grupo 3.	
	F	%	F	%
Tengo más dinero del que necesito	10	50	4	33,33
Tengo el dinero suficiente para mis necesidades	5	25	2	16,66
Tengo menos dinero del que necesito	5	25	6	50
<b>TOTAL</b>	20	100	12	100

Autor: Jorge Patricio Terán Arévalo

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

Grupo2 P116 nos indican que 14,28% de estudiantes reciben una paga semanal, 42,85% les piden a sus padres, 4,76% recibe regalos en fiestas, y a 38,09% no le dan dinero. P117 indican que 50% estudiantes tienen suficiente dinero, 25% tiene lo necesario para sus gastos, 25% tienen menos de lo que necesitan.

P116. Grupo 3 indican que para obtener su propio dinero 12,5% reciben paga semanal, 56,25% cuando necesita algo les pide a sus padres, 12,5% en sus fiestas y 6,25% hace un trabajo fuera de la casa. P117, 33,33% alumnos tienen más dinero del que necesitan, 16,66% solo tienen el dinero suficiente para sus necesidades y 50% tienen menos dinero del que necesitan.

Como ilustra la tabla, la regulación de los medios requiere la colaboración e implicación de diversos agentes, tanto externos como internos al medio, de carácter formal e informal. Por tanto, la legislación es sólo una pequeña pieza dentro de la maquinaria que supone la regulación de los medios





## 5.2 Redes sociales y Pantallas

La edad es una variable relacionada positivamente con el equipamiento y el uso de las tecnologías, estos son mayores entre el grupo de más edad, son usuarios precoces de la tecnología casi la mitad de los niños y niñas antes de los 10 años se declara usuario de Internet, de los móviles, video juegos y consolas; aprovecha al máximo las pantallas para actuar en cinco ejes fundamentales: comunicar, conocer, compartir, divertirse y consumir.

TABLA 106

P 7. ¿Qué es lo que más te gustaría hacer hoy después de cenar?				
Opción	Grupo 2.		Grupo 3.	
	F	%	F	%
Irme a mi habitación a leer, navegar	6	30	4	33,3
Navegar, jugar, ver la tele con mi familia	3	15	4	33,3
Leer, estudiar, irme a dormir	8	40	2	16,6
Hablar con mi familia	3	15	2	16,6
<b>TOTAL</b>	20	100	12	100

TABLA 106

P 8. ¿Qué lees?				
Opción	Grupo 2.		Grupo 3.	
	F	%	F	%
No contesta			1	9,09
Nada	1	8,33	1	8,33
Sólo las lecturas obligatorias del colegio	1	8,33	9	45
Otras lecturas: libros, revistas o comics	10	83,33	10	50
<b>TOTAL</b>	12	100	20	100

Autor: Jorge Patricio Terán Arévalo

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

P7 el grupo 2 en los datos obtenidos 30% escogieron ir a la habitación, 15% ver la televisión con la familia, 40% les gusta estudiar e ir a dormir y 15% hablar con la familia. En la P8 podemos observar que 8,33% no lee nada, 8,33% estudiante se sienten obligados para realizar una lectura, y 83,33% de ellos leen otros tipos de lectura como son revistas, libros o comics.

P7 en el grupo3 Colegio Ecuador los datos nos muestran que 33,33% ir a la habitación, 33,33% navegar, 16,66% leer y estudiar y 16,66% hablar con la familia. P8 observamos en los datos que 9,09% no contestó a la pregunta planteada, 9,09%1 no



lee nada, 45% de los estudiantes se sienten obligados para realizar una lectura y 50% de ellos leen otros tipos de lectura como son revistas, libros o comics.

TABLA 106

P 9. ¿Cuántas horas al día estudias o haces la tarea entre semana?				
Opción	Grupo 2.		Grupo 3.	
	F	%	F	%
Nada	2	10	1	8,33
30 minutos	5	25	2	16,67
Entre 30 minutos y una hora	9	45	4	33,33
Entre una y dos horas	2	10	5	41,66
<b>TOTAL</b>	20	100	11	100

TABLA 107

P 10. ¿Cuántas horas al día estudias o haces la tarea los fines de semana?				
Opción	Grupo 2.		Grupo 3.	
	F	%	F	%
Nada	2	10	1	8,33
30 minutos	4	20	1	8,33
Entre 30 minutos y una hora	6	30	4	33,33
Entre una y dos horas	7	35	4	33,33
Entre dos y tres horas	1	5	1	8,33
Más de tres horas			1	8,33
<b>TOTAL</b>	12	100	11	100

Autor: Jorge Patricio Terán Arévalo

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

En la P9 del grupo 2 observemos los datos que nos indican que 10% chicas no hacen nada 25% estudiantes le dedica al estudio 30 minutos, 45% le dedican 30 mm a una hora y 10% dedican una a dos horas. Así como en la P10 los datos nos indican que 10% chicos no nacen nada, 20% estudiantes le dedica al estudio 30 minutos y una hora, 30% le dedican 30 una hora y dos horas, 35% de los estudiantes dos a tres horas para estudiar o realizar las tareas y 5% dedica las de tres horas.

En el grupo3 observemos los datos los cuales nos indican que 8,33% estudiante no hace nada, 16,67% estudiantes le dedican al estudio 30 minutos, 33,33% entre treinta minutos y una hora y 41,66% entre unas y dos horas. En la P10 observemos los datos nos indican que 8,33% no dedica nada de tiempo a sus tareas, 8,33% estudiante le dedica al estudio 30 minutos, 33,33% dedica a sus tareas treinta a una hora, 33,33% dedican una a dos horas, 8,33% de los estudiantes dos a tres horas para y 8,33% chica dedica más de tres horas para estudiar o realizar las tareas.



Lo comentado hasta el momento no es posible de desarrollar si las personas que están dedicadas a la formación no presentan unas actitudes y aptitudes favorables para la utilización de las TICs; es decir, sino presentan un alto dominio en De Bachillerato que se ha venido a denominar como alfabetización digital o alfabetización mediática que "se refiere a un sofisticado repertorio de competencias que impregnan el lugar de trabajo, la comunidad y la vida social, entre las que se incluyen las habilidades necesarias para manejar la información y la capacidad de evaluar la relevancia y la fiabilidad de lo que busca en Internet

TABLA 108

P 14. ¿Te ayudas del ordenador o internet para realizar los deberes o estudiar?				
Opción	Grupo 2.		Grupo 3.	
	F	%	F	%
No	8	40	2	16,66
Si	12	60	10	83,33
<b>TOTAL</b>	12	100	12	100

TABLA 109

P 15. ¿Qué tipo de herramientas utilizas para ello? (Es posible más de una respuesta)				
Opción	Grupo 2.		Grupo 3.	
	F	%	F	%
Internet:				
Buscadores y páginas web	10	52,63	9	52,94
CD interactivo	2	10,52	1	5,88
Enciclopedias digitales	2	10,52	3	17,64
Word, Power Point, Excel, etc.	5	26,31	4	23,52
<b>TOTAL</b>	19	100	17	100

Autor: Jorge Patricio Terán Arévalo

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

P14 grupo2 observemos los datos y podemos ver que 40% no utilizan el internet para realizar sus tareas, 60% de ellos si utilizan el internet para elaborar sus tareas. P15, 52,63% estudiantes utilizan el internet, buscadores de páginas web, 10,52% utilizan Cd interactivos, 10,52% emplean enciclopedias digitales para la elaboración de sus tareas y 26,31% utilizan Word, power point, etc. En sus tareas.

Grupo3 P14 nos damos cuenta que 16,66% estudiantes no utilizan el internet para sus tareas, 83,33% si emplean el internet en la elaboración de sus tareas. Y en la P15, los 52,94% estudiantes emplean buscadores de páginas web, 52,94% CD interactivos, 5,88% enciclopedias digitales, 17,64% de ellos mismo utilizan Word, power point, etc. En sus tareas.



TABLA 110

P 61. El móvil te sirve principalmente para... (es posible más de una respuesta)				
Opción	Grupo 2.		Grupo 3.	
	F	%	F	%
Hablar	8	8,24	6	21,42
Enviar mensajes	8	8,24	5	17,85
Chatear	8	8,24	1	3,57
Navegar por Internet	5	5,15	2	7,14
Jugar	9	9,27	5	17,85
Como reloj o como despertador	8	8,24	1	3,57
Ver fotos y /o vídeos	6	6,18	1	3,57
Hacer fotos	5	5,15	1	3,57
Grabar vídeos	9	9,27	1	3,57
Como agenda	8	8,24	1	3,57
Como calculadora	8	8,24	1	3,57
Escuchar música o la radio	5	5,15	1	3,57
Ver la televisión	5	5,15	1	3,57
Descargar (fotos, juegos, fondos, tonos, etc.)	5	5,15	1	3,57
<b>TOTAL</b>	92	100	28	100

TABLA 111

P 62. ¿Con qué personas sueles comunicarte más con el móvil? (es posible más de una respuesta).				
Opción	Grupo 2.		Grupo 3.	
	F	%	F	%
Con mi padre	11	22,91	6	35,29
Con mi madre	9	18,75	6	35,29
Con mis hermanos/as	5	10,41		
Con mis familiares	7	14,58		
Con mis amigos/as	8	16,67	5	29,41
Con mi novio/a	8	16,67		
<b>TOTAL</b>	48	100	17	100

Autor: Jorge Patricio Terán Arévalo

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

En la P61 nos indican que 8,24% estudiantes utilizan el móvil para hablar, 8,24% para enviar mensajes, 8,24% para chatear, 5,15% para navegar por internet, 9,27% para jugar, 8,24% como reloj o despertador, 6,18% para ver fotos 5,15% para hacer fotos, 9,27% graban videos 16,48% lo utilizan como agenda o calculadora 10,30% escuchan música o ven la televisión y un 5 lo utiliza para descargar archivos. P62 los datos obtenidos en este establecimiento nos indican que 22,91% se comunican con sus padres, 18,75% con sus madres, 10,41% con sus hermanos, 14,58% con sus familiares, 16,67% con sus amigos y 16,67% alumnos con su enamorado a través del teléfono móvil.



En cambio el grupo3 en la P61 nos indica que 21,42% estudiantes emplean para hablar, 17,85% para enviar mensajes, 3,57% para chatear, 7,14% para navegar por internet, 17,85 para jugar, 3,57% como reloj o despertador, 3,57% para ver videos o fotos, 3,57% para tomar fotos, 3,57% para grabar videos, 3,57% como agenda, 3,57% como calculadora, 3,57% para escuchar radio y 3,57% para descargar todo tipo de juegos, fondos, etc. Con relación a la P62 los datos obtenidos nos muestran que 35,29% estudiantes se comunican con sus padres, 35,29% con sus madres 29,41% con sus amigos.

TABLA 112

P 70. Habitualmente ¿sueles jugar con videojuegos o juegos de ordenador?				
Opción	Grupo 2.		Grupo 3.	
	F	%	F	%
No contesta	6	30		
No	4	20	6	50
Si	10	50	6	50
<b>TOTAL</b>	20	100	12	100

TABLA 113

P 71. De la siguiente lista, selecciona la consola que tengas (Es posible más de una respuesta).				
Opción	Grupo 2.		Grupo 3.	
	F	%	F	%
PlayStation 2	1	14,28	2	22,22
Nintendo DS	2	28,57	0	0
No tengo ninguna	1	14,28	7	77,77
<b>TOTAL</b>	4	100	9	100

Autor: Jorge Patricio Terán Arévalo

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

P70 en el primer grupo los resultados nos indican que 30% estudiantes no contestan, 20% no utilizan videojuegos para nada, 50% si utilizan los videojuegos y el ordenador. Y en la P71, 14,28% estudiante indica que utilizan PlayStation 28,57% Nintendo DS, 14,28% no tiene ninguno de estos juegos.

En cambio en el segundo grupo3 P70, 50% alumnos indican que no utilizan los videojuegos ni él y 50% utilizan videojuegos y el ordenador para jugar. Y en la P71 los datos nos indican que 22,22% estudiantes utilizan PlayStation 2 y 77,77% no tienen ninguno de estos juegos.



TABLA 114

P 72. ¿Juegas con la PlayStation 2?				
Opción	Grupo 2.		Grupo 3.	
	F	%	F	%
No contesta	7	35		
No	12	60	10	83,33
Si	1	5	2	16,67
<b>Total</b>	20	100	12	100

TABLA 115

P 73. PlayStation 2 ¿Tienes alguno de estos juegos? (es posibles más de una respuesta).				
Opción	Grupo 2.		Grupo 3.	
	F	%	F	%
Pro Soccer 2009			1	25
canciones Disney	1	50		
Ninguno	1	50	3	75
<b>TOTAL</b>	2	100	4	100

Autor: Jorge Patricio Terán Arévalo

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

En la P72 el grupo2 los datos nos indican que 35% de los estudiantes no contestan, 60% de estudiantes no juegan con el PlayStation 2, 5% estudiantes si juegan con PlayStation 2. Con respecto a la P73 observamos que 25% estudiante tiene Singstar canciones Disney, 50% en ninguno.

Segundo grupo P72 los datos nos indican que 83,33% alumnos no juegan con el PlayStation 2 y 16,67% si emplean el PlayStation 2. En cambio en la P73 observamos que 25% estudiante tiene Pro Evolución Soccer 2009, y 75% no tiene ninguno de estos juegos.

La incorporación de las TIC en los sistemas educacionales se utiliza fuentes de información y el estudio realizado según las técnicas que empleamos, se utilizan las encuestas de hogares para saber cuál es la desigualdad en el acceso a las TIC en el ámbito familiar. También, se utilizan estrategias para conocer los programas de informática que los centros educativos emplean para mejorar la enseñanza-aprendizaje de los alumnos en el campo de las TIC.



TABLA 116

P 74. ¿Juegas con la PlayStation 3?				
Opción	Grupo 2.		Grupo 3.	
	F	%	F	%
No contesta	5	25	0	0
No	15	75	11	91,66
Si			1	8,33
<b>TOTAL</b>	20	100	12	100

TABLA 117

P 75. PlayStation 3 ¿Tienes alguno de estos juegos? (es posibles más de una respuesta).				
Opción	Grupo 2.		Grupo 3.	
	F	%	F	%
Pro Evolución Soccer 2009	2	10		
Call of Duty: Modern Warfare	2	10		
FIFA 09	2	10		
Assasins Creed	1	5		
Grand turismo 5 prologue	1	5		
Prince of Persia	2	10		
Metal gear solid 4: guns of the patriots	1	5		
Pro Evolución Soccer 2008	2	10		
Grand Theft Auto IV	2	10		
Fifa 08	2	10		
Ninguno	3	15	3	100
<b>TOTAL</b>	20	100	3	100

Autor: Jorge Patricio Terán Arévalo

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

Grupo2 P74 los datos nos indican que 25% alumnos no contesta esta pregunta 75% no tienen este juego. En la P75 los datos obtenidos de esta pregunta nos indican que 10% tiene Pro Evolución Soccer 2009, 10% tienen Call of Duty: Modern Warfare, 10% FIFA 09, 5% tiene Grand turismo 5 prologue, 10% Prince of Persia, 10% Pro Evolución Soccer 2008, 10% Grand Theft Auto IV, 10% fifa 08 y 15% estudiantes no tienen ninguno.



En cambio en el grupo3 en la P74 observamos que 91,66% de los estudiantes no tienen este videojuego, 8,33% si lo tiene. Pero en la P75 los datos nos indican que 100% no tienen ningún juego de estos.

Esta alfabetización, debe facilitar la creación de personas competentes al menos en tres aspectos básicos: manejar instrumentalmente las tecnologías, tener actitudes positivas y realistas para su utilización, y saber evaluar sus mensajes y sus necesidades de utilización.

TABLA 118

P 76. ¿Juegas con la Xbox 3600?				
Opción	Grupo 2.		Grupo 3.	
	F	%	F	%
No contesta	5	25		
No	15	75	12	100
<b>TOTAL</b>	20	100	12	100

TABLA 119

P 77. Xbox 360: ¿Tienes alguno de estos juegos? (Es posible más de una respuesta).				
Opción	Grupo 2.		Grupo 3.	
	F	%	F	%
Grand Theft Auto IV			1	16,66
Pro Evolución Soccer 2009			1	16,66
FIFA 08			1	16,66
Ninguno	2	100	3	50
<b>TOTAL</b>	2	100	6	100

Autor: Jorge Patricio Terán Arévalo

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

P76 Grupo 2 los 25% estudiantes de esta Institución no juega con la Xbox 360, y 75% no utilizan este juego. Mientras que en la P77 observamos que 100% estudiantes no tienen este juego, los 10% estudiantes no contestaron a esta pregunta la dejaron en blanco.

Grupo3 en la P76 indican que el 100% de estudiantes no juegan con este juego. Y en la P77 los datos nos indican que 16,67% estudiantes si tiene este juego Grand Theft Auto IV, 16,67% si tiene este juego Pro Evolución Soccer 2009, 50% no tienen ningún juego de estos.

Pero para trabajar dentro de entornos interculturales no basta con querer hacerlo, también es necesario disponer de las aptitudes que haga posible ese deseo y ello tiene que ver con los conocimientos necesarios para poder reconocer, valorar e interpretar sistemas diferentes de organización social, y con ellos, de comunicación.





TABLA 120

P 78. ¿Juegas con Nintendo Wii?				
Opción	Grupo 2.		Grupo 3.	
	F	%	F	%
No contesta	10	50	0	0
No	6	30	12	100
Si	4	20	0	0
<b>TOTAL</b>	20	100	12	100

TABLA 121

P 79. Nintendo Wii: ¿Tienes algunos de estos juegos? (Es posible más de una respuesta)				
Opción	Grupo 2.		Grupo 3.	
	F	%	F	%
Mario Kart	2	14,28	1	11,11
Súper Mario galaxy	2	14,28	1	11,11
Mario y Snic en los juegos Olímpicos.	0	0	1	11,11
Trivial	0	0	1	11,11
Mario Party 8	0	0	1	11,11
Ninguno	2	100	4	44,44
<b>TOTAL</b>	2	100	9	100

Autor: Jorge Patricio Terán Arévalo

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

Grupo2 P78 observamos que 50% de estudiantes no contestan esta pregunta, 30% no lo utilizan y 20% si juega con Nintendo Wii. Así como en la P79 indican que 14,28% alumnos contestaron que no tienen ningún juego de los antes mencionados, y los 14,28% estudiantes no contestaron a la pregunta.

Grupo3 P78 los datos obtenidos a esta pregunta nos indican que el 100% de estudiantes no juegan con este juego. Mientras que en la P79 nos indican que 11,11% estudiantes pose Mario kart, 11,11% de alumno posee súper Mario galaxy, 11,11% tiene el juego de Mario y Sic en los juegos Olímpicos, 11,11% tiene Trivial, 11,11 Mario Party 8, 44,44% no tiene ninguno de estos juegos.

Como señalábamos en páginas anteriores, las nuevas tecnologías presentan ciertas particularidades, ya que es frecuente encontrarse con situaciones en las que niños y adolescentes superan a sus padres en el manejo de las mismas, puede entenderse en un sentido más amplio, incluyendo tecnologías como Internet y los videojuegos, que no se podrían definir exclusivamente como un medio de comunicación aunque en ocasiones sí que cumplen sus funciones



TABLA 122

P 80. ¿Juegas con la PSP?				
Opción	Grupo 2.		Grupo 3.	
	F	%	F	%
No contesta	10	50		
No	8	40	12	100
Si	2	10		
<b>TOTAL</b>	20	100	12	100

TABLA 123

P 81. PSP: ¿Tienes algunos de estos juegos? (Es posible más de una respuesta)				
Opción	Grupo 2.		Grupo 3.	
	F	%	F	%
Pro evolución Soccer 2008			2	15,38
FIFA 08			1	7,69
Grand Theft Auto: Vice City Stories Platinum			1	7,69
WWE Smackdown! vs Raw 2008			1	7,69
Final Fantasy VII: Crisis Core			1	7,69
FIFA 09			1	7,69
Los Simpsons – el videojuego			1	7,69
God of war: Chains of Olympus			1	7,69
Ninguno	1	100	4	30,76
<b>TOTAL</b>	1	100	13	100

Autor: Jorge Patricio Terán Arévalo

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

P80 del grupo 2 los datos nos indican que los 50% de estudiantes no contesta, 40% estudiantes no lo tienen y 10% si lo tienen. P81 son muy pocos ya que el 100% contestaron que no tiene ningún juego y 11 de ellos no contestaron a la pregunta.

Grupo 3 P80 indicamos que el 100% de chicas no tienen ese juego. P81 observamos que 15,38% de estudiantes tienen Pro Evolución Soccer 2008, 7,69% Fifa 08, 7,69% tiene estos juegos FIFA 09, 7,69% tiene Grand Theft Auto: Vice City Stories Platinum, 7,69% si tiene WWE Smackdown! vs Raw 2008, 7,69% tiene el juego Final Fantasy VII: Crisis Core, 7,69% tiene el juego Los Simpsons – el videojuego, 7,69% tiene el juego de God of war: Chains of Olympus, 30,76% estudiantes no tiene ninguno de estos juegos y los 7 restantes no tomaron en cuenta esa pregunta.



TABLA 124

P 82. ¿Juegas con la Nintendo DS?				
Opción	Grupo 2.		Grupo 3.	
	F	%	F	%
No contesta	10	50		
No	7	35	12	100
Si	3	15		
<b>TOTAL</b>	20	100	12	100

TABLA 125

P 83. Nintendo DS: ¿Tienes alguno de estos Juegos? (Es posible más de una respuesta)				
Opción	Grupo 2.		Grupo 3.	
	F	%	F	%
New Súper Mario Bross	1	20		
Magia en acción	1	20		
42 juegos de siempre	0	0		
Guitar Hero: On Tour	2	40		
Ninguno	1	20	2	100
<b>TOTAL</b>	2	100	2	100

Autor: Jorge Patricio Terán Arévalo

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

Grupo2 P82 del 100% el 50 % no contesta la pregunta el 35 % no juego mientras que el 15% si utiliza video juegos. P83 el 20 % utiliza juegos de nuevo super Mario Bross, otro 20% juego en acción y el 40 % utiliza el juego Guitar Hero: On Tour.

Grupo3 P82 el 100% de las estudiantes no tiene ningún interés por los juegos. Mientras que en la P83 los datos nos indican que dos estudiantes responden esta pregunta sin ningún interés mientras que el resto no contesta.

El Ministerio de Educación, la Fundación Telefónica Movistar, CNT; promueven el uso de las nuevas tecnologías de información y comunicación al servicio del mejoramiento de la calidad y equidad de la enseñanza mediante el libre intercambio y uso de los recursos digitales localizados en los Portales de las diferentes páginas de cada una de estas empresas y del Ministerio de Educación. Establecer acciones para el intercambio y colaboración en el uso de las TIC en el ámbito de la educación.



TABLA 126

P 84. ¿Juegas con los Gameboy?				
Opción	Grupo 2.		Grupo 3.	
	F	%	F	%
No contesta	10	50		
No	7	35	12	100
Si	3	15		
<b>TOTAL</b>	20	100	12	100

TABLA 127

P 85. Game Boy: ¿Tienes alguno de estos Juegos? (Es posible más de una respuesta)				
Opción	Grupo 2.		Grupo 3.	
	F	%	F	%
Súper Mario Bros			1	8,33
PoKémon Yellow			1	8,33
Final Fantasy Tactics Advance			1	8,33
Legend of Zelda: DX			1	8,33
Mario Tennis			1	8,33
Dragón Ball Z			1	8,33
Pokémon Esmeralda			1	8,33
Ninguno	2	100	5	41,66
<b>TOTAL</b>	2	100	12	100

Autor: Jorge Patricio Terán Arévalo

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

P84 grupo 2 se indica que el 50% de los estudiantes no contesta esa pregunta, el 35% tampoco responde esa pregunta y el 15 % si juega con gameboy. En la P85 el 100% contestaron que no tienen ninguno de estos juegos.

Grupo 3 P84 nos indican que el 100% de las estudiantes no juegan con gameboy, Mientras que en la P85 sabemos que 8,33% estudiante tiene Super Mario Bros, 8,33% si tiene este juego PoKémon Yellow, 8,33% si tiene Final Fantasy Tactics Advance, si tiene Legend of Zelda: DX, 8,33% si tiene Mario Tennis, 8,33% si tiene Dragon Ball Z, 8,33% si tiene Pokémon Esmeralda, 41,66% no tiene ninguno de estos juegos.



TABLA 128

P 86. ¿Juegas con el ordenador?				
Opción	Grupo 2.		Grupo 3.	
	F	%	F	%
No	2	16,66	2	16.67
Si	10	83,33	10	83.33
<b>TOTAL</b>	12	100	12	100

TABLA 129

P 87. Ordenador: ¿Tienes alguno de estos Juegos? (Es posible más de una respuesta)				
Opción	Grupo 2.		Grupo 3.	
	F	%	F	%
Los Sims 2 y sus hobbies	1	5,55	1	14,28
Los Sims megaluxe	1	5,55		
Los Sims: cocina baña-acc.	5	27,77		
Call of Duty: Modern Warfare	1	5,55	4	57,14
Activa tu mente	9	50		
Sacred 2: Fallen Angel	1	5,55		
Ninguno			2	28,57
<b>TOTAL</b>	18	100	7	100

Autor: Jorge Patricio Terán Arévalo

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

P86 Grupo2 el 16, 66% de alumnos no juegan en el ordenador, mientras que el 83,33 si juegan en el ordenador. P87 que 5,55% estudiante si tiene Los Sims 2 y sus hobbies, 5,55% si tiene Los Sims megaluxe, 27,77% poseen este juego V, 5,55% si tiene este juego Call of Duty: Modern Warfare, 50% juegan a Activa tu mente, 5,55% juega a Sacred 2: Fallen Angel.

Grupo3 P86 el 16,67 estudiantes no juegan en el ordenador y el 83.33 si juegan en el mismo. Y en la P87, 14,28% de estudiantes si tiene Los Sims 2 y sus hobbies, 57,14% si tiene este juego Call of Duty: Modern Warfare, 28,57% ninguno de estos juegos.



TABLA 130

P 88. De lunes a viernes ¿Cuánto tiempo utilizas diariamente los videojuegos?				
Opción	Grupo 2.		Grupo 3.	
	F	%	F	%
No contesta	10	50		
Menos de una hora			7	58,33
Entre una hora y dos	2	10	1	8,33
Más de dos horas	1	5		
No lo se			1	8,33
Nada	7	35	3	25
<b>TOTAL</b>	20	100	12	100

TABLA 131

P 89. El sábado o el domingo ¿Cuánto tiempo utilizas diariamente los videojuegos?				
Opción	Grupo 2		Grupo 3.	
	F	%	F	%
No contesta	10	50		
Menos de una hora			7	58,33
Entre una hora y dos	1	5	2	16,66
Más de dos horas	2	10		
Nada	7	35	3	25
<b>TOTAL</b>	20	100	12	100

Autor: Jorge Patricio Terán Arévalo

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

P88 Gupo 2 los datos nos indican que el 50% no contesta esta pregunta, el 10% utiliza entre una hora o dos, y el 5% más de dos horas. P89 los datos nos indican que el 50 % no contesta la pregunta, el 5 % utiliza entre una hora y dos, el 10% entre más de dos horas y el 35 % no lo utiliza para nada.

En el grupo 3 los datos nos indican que el 58,33 emplean menos de una hora, el 8.33entre una hora y dos, el otro 8,33no lo sabe y el 25% no lo utiliza para nada. Mientras que en la P89 observamos que 58,33% estudiantes juega menos de una hora, 16,67% juega entre una a dos horas, 25% no juega.

En la actualidad, el acceso a la red se ha ampliado notablemente facilitando el acceso al conocimiento de muchas personas, cada día son más los establecimientos que se están sumiendo a estas nuevas tecnologías para poder mejorar la educación en los alumnos, dándoles así una capacidad en el ámbito tecnológico y puedan ir creciendo con la actualización que se nos presenta.



TABLA 132

P 90 ¿Tienes juegos pirateados?				
Opción	Grupo 2.		Grupo 3	
	F	%	F	%
No contesta	10	50		
No, Ninguno (pasa a la pregunta 92)	9	45	10	83,33
Sí, tengo alguno			2	16,66
Sí, casi todos los que tengo	1	5	0	0
<b>TOTAL</b>	20	100	12	100

Autor: Jorge Patricio Terán Arévalo

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

TABLA 133

P 100, ¿Cuántos televisores que funciones hay en tu casa?				
Opción	Grupo 2		Grupo 3.	
	F	%	F	%
Pasa a otra pregunta	2	10		
1	1	5	3	27,27
2	5	25	3	27,27
3	2	10	5	44,45
Más de 3	10	50	1	1
<b>TOTAL</b>	20	100	12	100

P90 en el grupo2 los 50% estudiantes no contestan esta pregunta, 45% pasan a otra pregunta y 5% dice que todos. En la P100 los datos nos indican que 10% estudiantes no tienen ningún televisor, 5% tienen un solo televisor, 25% de estudiantes tienen dos televisores, 10% tienen tres televisores y 50% de alumnos que tienen más de tres en sus casas.

Grupo 3 P90 los 83,33% de alumnos pasan a otra pregunta y 16,67% tienen uno que otro. Y en la P100 observamos que 27,27% estudiantes tienen un solo televisor, 27,27% tiene dos televisores, 44,45% tienen tres televisores en sus casas y 1% más de tres.

Las posibilidades educativas de las TIC's deben ser consideradas desde dos aspectos; su conocimiento y manejo adecuado, El primer aspecto es consecuencia directa de la cultura de la sociedad actual. No se puede entender el mundo de hoy sin un mínimo de cultura informática. Es preciso entender cómo se genera, como se almacena, como se transforma, como se transmite y como se accede a la información en sus múltiples manifestaciones (textos, imágenes, sonidos).



TABLA 134

P 118. De cada pareja de cosas que te presentamos a continuación ¿qué te gusta más?				
Opción	Grupo 2.		Grupo 3.	
	F	%	F	%
Internet	7	35	8	66,66
Televisión	12	60	4	33,33
No lo se	1	5	0	0
<b>TOTAL</b>	20	100	12	100

TABLA 135

P 119. De cada pareja de cosas que te presentamos a continuación ¿qué te gusta más?				
Opción	Grupo 2.		Grupo 3.	
	F	%	F	%
Internet	5	25	5	41,66
Teléfono móvil	14	70	7	58,33
No lo se	1	5		
<b>TOTAL</b>	20	100	12	100

Autor: Jorge Patricio Terán Arévalo

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

P118 grupo2 los estudiantes nos muestran que a 35% de ellos les gusta el internet, a 60% les gusta la televisión y 5% de estudiante no sabe qué mismo le gusta. En la P119 los datos nos indican que 25% de estudiantes les gustan el internet, 70% les gusta el teléfono móvil y a 5% de los estudiantes no lo sabe.

Grupo 3 P118 los datos nos indican que a 66,66% de estudiantes les gusta el internet, a 33,33% les gusta la televisión. Mientras que en la P119 los datos nos indican que a 41,66% de estudiantes les gusta el internet, 58,33% prefieren el teléfono móvil.

TABLA 136

P 120. De cada pareja de cosas que te presentamos a continuación ¿qué te gusta más?				
Opción	Grupo 2.		Grupo 3.	
	F	%	F	%
Internet	7	35	11	91,66
Video juegos	9	45		
No lo se	4	20	1	8,33
<b>TOTAL</b>	20	100	12	100

TABLA 137

P 121. De cada pareja de cosas que te presentamos a continuación ¿qué te gusta más?				
Opción	Grupo 2.		Grupo 3.	
	F	%	F	%
No contesta				
Video juegos	5	25	2	16,66
Televisión	14	70	10	10,33
No lo se	1	5		
<b>TOTAL</b>	20	100	12	100

Autor: Jorge Patricio Terán Arévalo

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





P120, grupo2 los estudiantes me indican que al 35% le gusta el internet, al 45% los videos juegos y el 20% no lo sabe. P121 los datos nos indican que al 25% les gustan los videojuegos, el 70% la televisión y el 5% no lo sabe.

Grupo3 P120 los datos nos indican que el 91,66 % de alumnos les gusta el internet y 8,33% no sabe. En cambio en la P121 observamos que los datos nos indican que el 16,66% utiliza video juegos, el 10,33% la televisión.

TABLA 138

TABLA 139

P 122. De cada pareja de cosas que te presentamos a continuación ¿qué te gusta más?				
Opción	Grupo 2.		Grupo 3.	
	F	%	F	%
1. Teléfono móvil	4	20	6	50
2. Televisión	15	75	5	41,66
No lo se	1	5	1	8,33
<b>TOTAL</b>	20	100	12	100

P 123. De cada pareja de cosas que te presentamos a continuación ¿qué te gusta más?				
Opción	Grupo 2.		Grupo 3.	
	F	%	F	%
Teléfono móvil	10	50	8	66,67
Mp3/ Mp4/ iPod	8	40	3	25
No lo se	2	10	1	8,33
<b>TOTAL</b>	20	100	12	100

Autor: Jorge Patricio Terán Arévalo

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

P122 grupo2 los datos nos indican que el 20% le gusta el teléfono móvil, el 75% la televisión y el 5 % no lo sabe. Mientras que en la P123 los datos nos indican que 50% alumnos les gusta el teléfono móvil, a 40% le gusta Mp3/4/iPod se nota que ellos prefieren los teléfonos móviles para poder comunicarse con los demás y al 10% estudiantes están indecisos.

Grupo 3 los datos nos indican que a 50% de alumnos les gusta el teléfono móvil, 41,66% les encanta la televisión, 8,33% está con dudas que es lo que le gusta más de las cosas anteriores. Y en la P123 observamos que los datos nos indican que 66,67% estudiantes prefieren el teléfono móvil, 25% le gusta Mp3/4/iPod, 8,33% no tiene preferencia entre los dos objetos.



TABLA 140

P 124. De cada pareja de cosas que te presentamos a continuación ¿qué te gusta más?				
Opción	Grupo 2.		Grupo 3.	
	F	%	F	%
No contesta	4	20		
Teléfono móvil	8	40	8	66,66
Vídeo juegos	3	15	2	16,66
No lo se	5	25	2	16,66
<b>TOTAL</b>	20	100	12	100

TABLA 141

P 125. De cada pareja de cosas que te presentamos a continuación ¿qué te gusta más?				
Opción	Grupo 2.		Grupo 3.	
	F	%	F	%
Wii	5	25	2	16,67
PlayStation 3	7	35	3	25
No lo se	8	40	7	58,33
<b>TOTAL</b>	20	100	12	100

Autor: Jorge Patricio Terán Arévalo

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

P124 Grupo2 los datos nos muestra que el 20% no contesta, el 40% desea el teléfono móvil, el 15% en videos juegos y el 25% no lo sabe. Y en la P125 los datos nos indican que el 25% de los estudiante prefieren Wii el 35% PlayStation3 y el 40% no saben que les gusta más si el wii o el PlayStation3.

Grupo 3 P124 los datos nos indican que a 66,66% les gusta el teléfono móvil, 16,66% les gusta video juegos y 16,66% estudiantes no lo saben. P125 observamos que los 16,67% de estudiantes les gusta el wii, mientras que el 25% el PlayStation 3, y el 58,33% no lo sabe.

TABLA 142

P 126. De cada pareja de cosas que te presentamos a continuación ¿qué te gusta más?				
Opción	Grupo 2.		Grupo 3.	
	F	%	F	%
PSP	1	5		
Nintendo DS	10	50	1	8,33
No lo se	9	45	11	91,66
<b>TOTAL</b>	20	100	12	100

Autor: Jorge Patricio Terán Arévalo

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



P126 grupo2 los datos nos indican que a 5% de estudiantes les gusta PSP, al 50% de ellos les gusta Nintendo Ds y al 45% no lo saben.

Grupo3 P126 los datos nos indican que un 8,33% el Nintendo DS y el 91,66% no le interesan.

### 5.3. Redes sociales y Medicación Familiar.

Las nuevas tecnologías en lo que se refiere al ámbito familiar nos damos cuenta que los niños, jóvenes y adolescentes pasan el mayor tiempo solos frente a las pantallas, no tienen un control y un adecuado manejo de los mismos, los educadores deben prestar más atención y orientar a los educandos para ellos hagan un buen uso de las nuevas tecnologías y así ellos no sean perjudicados por redes sociales que destruyen a los consumidores en este caso los jóvenes y niños.

TABLA 143

P 11. ¿Tienes algún tipo de ayuda a la hora de hacer la tarea?				
Opción	Grupo 2.		Grupo 3.	
	F	%	F	%
No contesta	5	25		
No	10	50	12	100
Si	5	25		
<b>TOTAL</b>	20	100	12	100

TABLA 144

P 12. ¿Qué ayudas recibes a la hora de hacer la tarea? (es posible mas de una respuesta)				
Opción	Grupo 2.		Grupo 3.	
	F	%	F	%
Ayudan mis hermanos/as	6	66,66		
Me ayuda mi padre	2	22,22		
Me ayuda mi madre	1	11,11		
<b>TOTAL</b>	9	100	12	100

Autor: Jorge Patricio Terán Arévalo

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



P11 grupo 2 los datos nos indican que el 25% no contesta, el 50% dice que no mientras que el 25% tienen ese apoyo por parte de sus padres en la realización de las tareas. Y en la P12 66,66% de estudiantes reciben ayuda de su hermano para realizar las tareas, 22,22% le ayuda su padre, 11,11% le ayuda su madre en la realización de las tareas en esta pregunta nos podemos dar cuenta que solo cuatro de ellos han contestado la pregunta mientras que tres de ellos no lo han hecho.

Grupo 3 P11 observamos que 12 es el 100% de los estudiantes no reciben apoyo de sus padres para las tareas. Con respecto a la P12 observemos que los datos nos indican que las chicas no han respondido razón por la cual ellas no piden ayuda ni reciben ayuda de ningún tipo.

TABLA 145

P 13. Cuando haces la tarea en casa ¿en qué lugar la haces habitualmente?				
Opción	Grupo 2.		Grupo 3.	
	F	%	F	%
Mi habitación	12	60	10	83,33
La habitación de un hermano/a			1	8,33
Sala de estudio	3	15		
sala de estar	5	25	1	8,33
<b>TOTAL</b>	20	100	12	100

Autor: Jorge Patricio Terán Arévalo

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

TABLA 146

P 20. ¿Tienes internet en tu casa?				
Opción	Grupo 2.		Grupo 3.	
	F	%	F	%
No contesta	9	45	6	50
No	6	30	3	25
Si	5	25	3	25
<b>TOTAL</b>	20	100	12	100

P13 el 60 % lo hace en su habitación, el 15% en la sala de estudio, el 25% en la sala de estar. P20 45% no contestaron a esta pregunta, 30% no tienen internet, y un 25% si tiene internet en su casa.

En el grupo 3 en la P13 el 83.33% de los estudiantes realizan sus tareas en la habitación, 8,33% en el cuarto de un hermano, 8,33% la realizan en una sala de estar. Y con respecto a la P20 el 50% no contesta la pregunta, 25% no tiene internet en su casa, 25% si tiene internet en la casa.



TABLA 147

P 21. ¿Tienes instalado algún sistema de protección cuando navegas por internet en casa (antivirus, filtro de contenidos)? (Es posible más de una respuesta)				
Opción	Grupo 2.		Grupo 3.	
	F	%	F	%
Sí, tengo un filtro	3	47,5		
Sí, tengo un antivirus	1	12,5	3	100
Sí, pero no sé lo que es	1	37,5		
<b>TOTAL</b>	5	100	3	100

TABLA 148

P 22. Tengas o no internet en casa ¿sueles utilizarlo?				
Opción	Grupo 2.		Grupo 3.	
	F	%	F	%
No contesta	6	30	1	8,33
No	5	25	2	16,66
Si	9	45	9	75
<b>TOTAL</b>	20	100	12	100

Autor: Jorge Patricio Terán Arévalo

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

P21 grupo2 los datos nos muestran que los datos nos indican que 47,5% tiene un filtro, 12,5% tiene un antivirus y el 37,5% si lo tiene pero no tiene idea de que es. P22 los datos nos indican que 30% no contestan, 25% no utilizan el internet y 45% de los estudiantes utilizan el internet.

Grupo 3 los datos nos muestran que el 100% tienen un antivirus ya sea porque la especialización es de informática. Al observar la P22 los datos nos indican que el 8,33% no responde, el 16,66 no utiliza mientras que 75% lo utiliza.

Las investigaciones en nuestro país permite conocer el uso que dan los niños y adolescentes a cuatro pantallas: Televisión, celular, computador y videojuegos. El estudio ejecutado a través de encuestas a los alumnos de diferentes Establecimientos Educativos, se puede notar claramente que la mayoría de los niños/as y adolescentes pasan el mayor tiempo en las diferentes pantallas que ellos puedan utilizar, esto lo hacen solos, sin una vigilancia de una persona adulta.



TABLA 149

P 44. ¿Estás de acuerdo con alguna de las siguientes situaciones? (Es posible mas de una respuesta)				
Opción	Grupo 2.		Grupo 3.	
	F	%	F	%
Me pongo nervioso o me enfado cuando no puedo o no me dejan navegar			3	25
Creo que puedo poner cualquier foto/video mía en internet	5	12,82	2	16,66
Creo que puedo poner cualquier foto/video de mis amigos o familiares en internet	6	15,38	1	8,33
No hay ningún problema porque desconocidos sepan sobre mis aficiones o vida personal	5	12,82		
Es divertido hablar con desconocidos a través de internet	5	12,82		
No me importa agregar	5	12,82	1	8,33
No hay ningún problema	5	12,82		
Alguien me ha perjudicado	5	12,82		
No estoy de acuerdo con ninguna	3	7,69	5	41,66
<b>TOTAL</b>	<b>39</b>	<b>100</b>	<b>12</b>	<b>100</b>

Autor: Jorge Patricio Terán Arévalo

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

Grupo 2, P44 los datos nos indican que 12,82% puede poner lo que quiera, el 15,38% la foto de un familiar, el 12,82% no tiene problemas en que la gente vean sus datos, y en mínima cantidad 7,69% no está desacuerdo con las anteriores. P45 los datos nos indican que el 55% no contestan la pregunta, 40% no discuten y 5% si lo hace.

Grupo 3 los datos nos indican que el 25% se ponen nerviosas cuando no lo dejan navegar, 16,66% pueden poner cualquier foto en el internet, 8,33% puede poner cualquier foto de un familiar en el internet, 8,33% piensa que es no es ningún problema que ningún desconocido sepan de ellos, 41,66% no están de acuerdo con ninguna de estas

frases. Con respecto a la P45 los datos nos indican que el 75% no discuten con sus padres por el uso del internet, 25% si lo hace.



TABLA 151

P 46. ¿Porqué motivos? (Es posible más de una respuesta)				
Opción	Grupo 2.		Grupo 3.	
	F	%	F	%
Por el tiempo que paso conectado/a	1	100	1	33,33
Por el momento del día en que me conecto			2	66.66
Por lo que hago mientras estoy conectado/a			0	0
<b>TOTAL</b>	1	100	3	100

TABLA 152

P 47. ¿Te premian o te castigan con el uso de internet?				
Opción	Grupo 2.		Grupo 3.	
	F	%	F	%
No contesta	11	55		
No	9	45	10	83,33
Si			2	16,67
<b>TOTAL</b>	20	100	12	100

Autor: Jorge Patricio Terán Arévalo

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

Grupo 2, P46 los estudiantes nos indican que el 100% discute por el tiempo que pasa en el internet. P47 55% no contestan esta pregunta y el 45% indican en esta pregunta que no los castigan por el uso del internet.

Grupo3 los estudiantes nos indican que un 33,33% y un 66,66% por el momento en el que se conecta. P 47, 10 estudiantes no los castigan por el uso del internet, a 66,66% si lo hacen.

Pero para que el ser humano pueda llamarse forjador de su destino, en principio debe ser instruido para que sea capaz de tomar conciencia de su realidad, lo cual no resulta muy ajustado al tipo de educación vigente que en el ámbito escolar ofrece planteamientos ajustados a tesis gubernamentales no propiamente emancipadoras ni generadoras de desarrollo social.



TABLA 153

P 48. ¿Qué hacen tus padres mientras estás conectado/a internet? (Es posible más de una respuesta)				
Opción	Grupo 2.		Grupo 3.	
	F	%	F	%
Me preguntan qué hago	6	50	5	27,77
Echan un vistazo	4	33,33	4	22,22
Me ayudan, se sientan conmigo	1	8,33		
Están en la misma habitación			1	5,55
Comprueban después por dónde he navegado	1	8,33		
Hacemos algo juntos: compras, organizar viajes, escribir a la familia, etc.			2	11,11
Me recomienda sitios para navegar o cómo acceder a Internet			2	11,11
No hace nada			4	22,22
<b>TOTAL</b>	12	100	18	100

TABLA 154

P 49. Cuando navegas por Internet, según tus padres, ¿qué cosa no puedes hacer?(Es posible más de una respuesta) Señala qué cosas te prohíben tus padres.				
Opción	Grupo 2.		Grupo 3.	
	F	%	F	%
Comprar algo	7	29,16	5	26,31
Chatear o usar el Messenger	1	4,166	1	5,26
Dar información personal	9	37,5	5	26,31
Suscribirme en algún boletín o lista de correo	1	4,166	3	15,78
Acceder a una red social	1	4,166	0	0
Descargar archivos	1	4,16	0	0
Enviar mensajes a teléfonos móviles	1	4,16	0	0
Enviar correos electrónicos	1	4,16	0	0
Jugar	0	0	1	5,26
No me prohíben nada	2	8,33	4	21,05
<b>TOTAL</b>	24	100	19	100

Autor: Jorge Patricio Terán Arévalo

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

P48 en el grupo 2 los datos nos indican que a 50% jóvenes les preguntan que hacen, 33,33% les echan un vistazo, 8,33% le ayudan. P49 los datos de esta Institución nos indican que 29,16% estudiantes dicen que no compran algo por internet, 4,16% solo chatea, 37,5% no pueden dar datos personales, 4,16% suscribirse en algún boletín de correo, 4,16% acceder a una red social, 4,16% descargar archivos, enviar mensajes a teléfonos móviles, 8,33% no le prohíben nada.

Grupo 3 en la P48 los datos nos indican que 27,77% les preguntan que hacen, 22,22% echan un vistazo, 5,55% están en la misma habitación, 5,55% hacen algo juntos, 5,55% le recomiendan sitios donde pueden navegar seguro, 22,22% no hacen





nada. Con respecto a la P49 los datos de esta Institución nos indican que 26,31% estudiantes dicen que no compran algo por internet, 5,26% solo chatea, 26,31% no pueden dar datos personales, 15,78% suscribirse en algún boletín de correo, 5,26% jugar, 21,05% no le prohíben nada.

TABLA 155

P 98. ¿A que le has quitado tiempo por usar los videos juegos? (Es posible más de una respuesta).				
Opción	Grupo 2.		Grupo 3.	
	F	%	F	%
Familia	1	10		
Estudios				
Deporte				
Lectura				
Televisión	2	20	2	16,66
Hablar por teléfono			2	16,66
A nada	7	70	8	66,66
<b>TOTAL</b>	10	100	12	100

TABLA 156

P 104. ¿Cuando ves la tele sueles hacerlo?... (Es posible más de una respuesta).				
Opción	Grupo 2.		Grupo 3.	
	F	%	F	%
En mi habitación	1	9,09	2	18,18
En la habitación de mis padres	2	18,18	2	18,18
En la sala de estar	8	72,72	8	72,72
<b>TOTAL</b>	11	100	12	100

Autor: Jorge Patricio Terán Arévalo

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

Grupo 2 en la P98 miramos que a 10% de estudiantes dicen que por los videojuegos han quitado tiempo a la televisión, 20% a la televisión y un 70% no ha quitado a nada. P104 los datos nos indican que 9,09% estudiante ve la tele en su habitación, 18,18% dicen que con sus padres en la habitación de ellos, 72,72% ven en la sala de estar.

Grupo 3 los datos nos indican que 16,66% han quitado tiempo a la televisión, otros 16,66% de alumnas a hablar por teléfono, y un 66,66% de chicas simplemente a nada y en la P104 los datos nos indican que 18,18% ven la televisión en su habitación, 18,18% ven en la habitación de sus padres, 72,72% en la sala de estar ven la televisión.



TABLA 157

P 105. ¿Cuándo ves la tele sueles hacerlo? (Es posible más de una respuesta).				
Opción	Grupo 2.		Grupo 3.	
	F	%	F	%
Solo	11	23,91	10	76,92
Con mi padre	13	28,26		
Con mi madre	12	26,08		
Con algún hermano/a	8	17,39	2	15,38
Con otro familiar	2	4,34	1	7,69
Con un amigo/a				
<b>TOTAL</b>	45	100	13	100

TABLA 158

P 106. ¿Realizas alguna de estas actividades mientras ves la tele?(Es posible más de una respuesta).				
Opción	Grupo 2.		Grupo 3.	
	F	%	F	%
Estudiar o hacer la tarea del colegio	9	23,68	2	16,67
Comer	13	34,21	6	50,00
Hablar por teléfono	8	21,05	1	8,33
Leer	2	5,26	0	0,00
Dormir	1	2,63	1	8,33
Charlar con mi familia	3	7,89	1	8,33
Jugar	2	5,26	1	8,33
<b>TOTAL</b>	38	100	12	100

Autor: Jorge Patricio Terán Arévalo

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

En la P105 el grupo 2 nos indica que el 23, 91% ve solo, el 28,26% con su padre, 26,08% con su mama, con algún hermano17, 39%, y en un 4,34% con otro familiar, y en la P106 los datos nos indican que el 23,68% estudiantes hacen las tareas viendo la televisión, 34,21% comen mientras ven la televisión, 21,05% habla por teléfono cuando ve la televisión, leer 5,26%, para dormir 2,63%, charla con la familia 7,89% y para jugar 5,26%.

Grupo 3 nos indica que en los datos el 76, 92% ven solas, el 15,38con algún hermano, P106 los datos nos indican que el 16,67% para hacer tarea del colegio, 50% comen mientras ven la televisión, 8,33% habla por teléfono cuando ve la televisión, 8,33% lee viendo la televisión, 8,33% charla con la familia y jugar un 8,33%.

Es muy importante ver que el escenario de la comunicación ha variado mucho en los últimos tiempos debido a la rápida propagación de diversas “pantallas” como son el computador, Internet, los videojuegos o el celular.



TABLA 159

TABLA 160

P 107. ¿Discutes con tus padres por el uso que haces de la TV?					P 108. ¿Por qué motivos? (Es posible más de una respuesta)				
Opción	Grupo 2.		Grupo 3.		Opción	Grupo 2.		Grupo 3.	
	F	%	F	%		F	%	F	%
No contesta	1	5	1	8,33	Por el tiempo que paso viendo la tele	1	33,33	2	16,67
No	16	80	11	91,66	Por el momento del día en el veo la tele.	2	66,67	9	75,00
Si	3	15			Por los programas que veo			1	8,33
<b>TOTAL</b>	20	100	12	100	<b>TOTAL</b>	3	100	12	100

Autor: Jorge Patricio Terán Arévalo

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

P107 en el primer grupo los datos nos indican que un 5% de estudiantes no contestaron a la pregunta, 80% dicen que no discuten con sus padres por causa de la televisión y 15% lo hacen.

Con respecto a la P108 un 33,33% por el tiempo que pasa, 66,67% por el día que ve la televisión. P108 los datos nos indican que el 16,67% estudiantes discuten con sus padres por el tiempo que pasan el ella, 75% por el momento en que la ven, por los programas que ve, siendo así que 8,33% de los estudiantes no encuentran motivo para discutir con sus padres por la televisión.

Es así que en los procesos de enseñanza aprendizaje, en cada uno de los centros educativos tanto el Personal Docente como el Administrativo tiene que estar al tanto de su organización, de sus necesidades y en especial su factibilidad de apoyo, por ello es fundamental en proceso educativo.



TABLA 161

P 109. ¿Te castigan o premian con la tele?				
Opción	Grupo 2.		Grupo 3.	
	F	%	F	%
No contesta	1	8,33		
No	9	75	12	100
Si	10	80,33		
<b>TOTAL</b>	20	100	12	100

TABLA 162

P 110. Cuando ves la televisión en familia ¿quién decide qué programa mirar?				
Opción	Grupo 2.		Grupo 3.	
	F	%	F	%
No contesta	2	10	1	8,33
Yo mismo	5	25	5	37,12
Mis hermanos/as			0	0
Mi padre	5	25	1	9,09
Mi madre			3	27,27
Entre todos, lo negociamos	8	40	2	18,18
<b>TOTAL</b>	20	100	12	100

Autor: Jorge Patricio Terán Arévalo

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

En el primer grupo observamos que los datos nos indican que 8,33% de estudiantes no contestaron a la pregunta, 75% dicen que no los castigan ni los premian, 80,33% dice que si lo castigan por ver la televisión. Con respecto a la P110 los datos nos indican que 10% estudiantes no contestaron a la pregunta, 25% él mismo escoge los programas que van a ver, 25% dice que su padre, 40% escogen entre todos el programa a verse.

En el segundo Grupo los datos nos indican que el 100% de los estudiantes no son castigados por ver la televisión. Mientras que en la P 110 los datos nos indican que 8,33% estudiante no contesta, 37,12% escogen ellos mismos el programa a ver, 9,09% dice que su padre, 27,27% su madre es la que escoge, 18,18% dice que entre todos lo deciden.



TABLA 163

P 112. ¿Hay algún programa que tus padres no te dejen ver?				
Opción	Grupo 2.		Grupo 3.	
	F	%	F	%
No contesta	1	5	2	16,67
Me dejan ver todos los programas (Pasar a la pregunta 114)	11	55	0	0,00
Si hay programas que no me dejan ver	8	40	10	83,33
<b>TOTAL</b>	20	100	12	100

Autor: Jorge Patricio Terán Arévalo

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

TABLA 164

P 113. De qué tipo? (Es posible más de una respuesta)				
Opción	Grupo 2.		Grupo 3.	
	F	%	F	%
Películas	2	22,22		
Dibujos animados	1	11,11	2	14,28
Deportes	1	11,11		
Series			8	57,14
Documentales	5	55,55		
Noticias			1	7,14
Programas del corazón			3	21,42
Reality Shows				
<b>TOTAL</b>	9	100	14	100

En la P112 los datos del primer grupo nos indican que 5% de estudiantes no contesta a la pregunta, 55% dicen que si hay programas que no los dejan ver sus padres y 40% que hay programas que nos le dejan ver. Y en la P113 los alumnos de la institución Isabela Moscoso Dávila se observa que del 100% el 22,22% miran películas, 11,11% dibujos animados, el 11,11% deportes y el 55.55% documentales.

En el Grupo 3 los datos nos indican que 16,67% estudiantes no respondieron y 83,33% no pueden ver todos los programas. Mientras que en la P113 En el colegio Ecuador del 100% el 14,28% miran dibujos animados el 57,14% series, noticias en un 7,14% y programas del corazón un 21,42%.

#### 5.4. Redes sociales y ámbito escolar:

Este primer estudio revela resultados del comportamiento de la denominada “Generación Interactiva” en base a un diagnóstico local sobre esta relación para que posteriormente se desarrollen políticas, planes y programas a nivel de Estado, que encaminen al buen uso de la tecnología por parte de este importante segmento de la población.



TABLA 165

TABLA 166

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

Opción	Grupo 2.		Grupo 3.	
	F	%	F	%
No contesta			0	0
Todas	5	25	11	91,66
Matemáticas	11	55	1	8,33
Lengua y Literatura	1	5		
C. del Medio Ciencias	1	5		
Otra	2	10		
<b>TOTAL</b>	<b>20</b>	<b>100</b>	<b>12</b>	<b>100</b>

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

Opción	Grupo 2.		Grupo 3.	
	F	%	F	%
No contesta	0	0	0	0
No, ninguno	17	85	8	66,66
Si, algunos (menos de la mitad)	1	5	4	33,33
Si, casi todos (más de la mitad)	2	10	1	9,09
Sí, todos	0	0	0	0
<b>TOTAL</b>	<b>20</b>	<b>100</b>	<b>12</b>	<b>100</b>

Autor: Jorge Patricio Terán Arévalo

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

P16 en el primer grupo los resultados de los datos nos indican que un 25% responden todas 55% matemáticas, 5% lengua y literatura y 5% conocimiento del medio y en un 10% otra. Y en la P 17 nos podemos dar cuenta que en esta pregunta 85% nos indican que ningún maestro utiliza internet en sus clases, 10% si emplea el internet en sus clases pero no con frecuencia.

Grupo 3 el 91,66% en todas, 8,33% en Matemática. Con respecto a la segunda pregunta nos podemos dar cuenta que en esta pregunta 66,66% nos indican que ningún maestro utiliza internet en sus clases, 33,33% si emplea el internet en sus clases pero no con frecuencia, 9,09% no indica que si hay un profesor que casi siempre emplea el internet para dar sus clases.



TABLA 167

TABLA 168

P 23. De lunes a viernes ¿cuánto tiempo utilizas diariamente internet?				
Opción	Grupo 2.		Grupo 3.	
	F	%	F	%
Menos de una hora	12	60		
Entre una y dos horas	1	5	7	58,33
Más de dos horas	2	10	1	8,33
Nada	2	10	3	25
No lo sé	3	15	1	8,33
<b>TOTAL</b>	20	100	12	100

P 24 El sábado o el domingo ¿cuánto tiempo utilizas diariamente internet?				
Opción	Grupo 2.		Grupo 3.	
	F	%	F	%
No contesta	12	60	1	8,33
Entre una y dos horas	1	5	1	8,33
Más de dos horas	1	5	1	8,33
Nada	4	20	6	50
No lo sé	2	10	3	25
<b>TOTAL</b>	20	100	12	100

Autor: Jorge Patricio Terán Arévalo

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

En la P23 los datos nos muestran que el 60% utilizan menos de una hora, entre una y dos horas 5%, más de dos horas 10%, nada de tiempo 10% y el 15% no lo saben y en la P24 el grupo 2 el 60% no contestaron, un 5% entre una y dos horas, 5% más de dos horas, 20% en nada de tiempo y 10% no saben qué tiempo utilizan el internet.

En el grupo 3 los datos nos muestran que el 58,33% de estudiantes menos de una hora utilizan el internet, 8,33% entre una a dos horas, 25% más de dos horas y 8,33% no sabe qué tiempo lo utilizan. Mientras que en la P24, el 8,33% alumno no contesta, entre una hora y dos 8,33%, más de dos horas 8,33, nada de tiempo 50%, y un 25% no lo saben.



TABLA 169

TABLA 170

P 25. ¿En qué lugar sueles usar internet (para navegar, chat, e-mail)? (Es posible más de una respuesta)					P 26. La mayoría de las veces que utilizas internet sueles estar... (Es posible más de una respuesta)				
Opción	Grupo 2.		Grupo 3.		Opción	Grupo 2.		Grupo 3.	
	F	%	F	%		F	%	F	%
En mi casa	1	9,09	1	6,25	Sólo	4	80	4	28,57
En el colegio	4	36,36	3	18,75	Con amigos	1	20	4	28,57
En un ciber	4	36,36	6	37,5	Con hermanos			3	21,42
En un lugar público			3	18,75	Con mi padre			1	7,14
En casa de un amigo			2	12,5	Con mi madre			1	7,14
En casa de un familiar	2	18,18	1	6,25	Con mi novio/a			1	7,14
<b>TOTAL</b>	11	100	16	100	<b>TOTAL</b>	5	100	14	100

Autor: Jorge Patricio Terán Arévalo

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

En la P25 en el primer grupo observamos los datos que muestran que los alumnos de esta Institución no indican 9,09% utilizan internet en la casa, 36,36% en el colegio, 36,36% en ciber, 18,18% en casa de un familiar suelen utilizar el internet, y en P26 los datos nos muestran que los alumnos de esta Institución indican que el 80% de los estudiantes utilizan internet solos, y el 20% con amigos.

En el segundo grupo 3 los datos nos muestran 6,25% utilizan internet en la casa, 18,75% en el colegio, 37,5% en ciber, 18,75% en un lugar público y 12,5% en casa de un familiar suelen utilizar el internet. Y en la P26 los datos nos muestran que 28,57% utilizan el internet solo, 28,57% con amigos, 21,42% con hermanos, y 7,14% con los padres, 7,14% con la madre y 7,14% con la novia.





TABLA 171

TABLA 172

P 27. ¿Quién te ha enseñado a manejar internet? (es posible más de una respuesta)					P 28. ¿A qué le has quitado tiempo desde utilizas internet? (Es posible más de una respuesta)				
Opción	Grupo 2.		Grupo 3.		Opción	Grupo 2.		Grupo 3.	
	F	%	F	%		F	%	F	%
Nadie, he aprendido yo solo	3	37,5	7	63,63	Familia	1	6,66	0	0
Algún hermano/a	2	25	1	9,09	Amigos/as	1	6,66	0	0
Mi novio/a	2	25			Estudios	1	6,66	0	0
Algún amigo	1	12,5			Deporte	2	13,33	2	15,38
Algún profesores Bachillerato/a del colegio			2	18,18	Lectura	2	13,33	1	7,69
<b>TOTAL</b>	8	100	11	100	Televisión	1	6,66	2	15,38
					Videojuegos	3	20	2	15,38
					Hablar por teléfono	0	0	1	7,69
					A nada	4	26,66	5	38,46
					<b>TOTAL</b>	15	100	13	100

Autor: Jorge Patricio Terán Arévalo

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

En el primer grupo los datos nos muestran que los alumnos de esta Institución no indican 37,5% han aprendido solos a utilizar el internet, 25% con un hermano, 25% con un novio, 12,5% con algún profesores Bachillerato, así como en la segunda pregunta 6,66% a la familia, 6,66% al os amigos, 6,66% al estudio, 13,33% al deporte, 13,33% a la lectura, 6,66% a la televisión, 20% a los videojuegos y 26,66% a nada.

En el grupo 3 los datos nos muestran 63,63% aprendieron solos, 9,09% con algún hermano y al 18,08% con algún profesor. Con respecto a la segunda pregunta 15,38% al deporte, 7,69% a la lectura, 15,38% a la televisión, 15,38% a los videojuegos, 7,69% al hablar por teléfono y 38,46% a nada.



TABLA 173

P 29. ¿Para qué sueles usar internet? (Es posible más de una respuesta)				
Opción	Grupo 2.		Grupo 3.	
	F	%	F	%
Para visitar páginas web	2	10,52	7	19,44
Envío de SMS	2	10,52	5	13,88
Compartir videos, fotos. Presentaciones	1	5,26	1	2,77
Para usar el correo electrónico	5	26,31	6	16,66
Televisión digital	0	0	1	2,77
Radio digital	0	0	1	2,77
Para usar programas	3	15,78	4	11,11
Para descargar música, películas o programas	3	15,78	7	19,44
Comprar o vender	1	5,26	0	0
Foros o listas de correo	1	5,26	1	2,77
Blogs	0	0	2	5,55
Fotologs	0	0	1	2,77
Hablar por teléfono	1	5,26	0	0
<b>TOTAL</b>	19	100	36	100

TABLA 174

P 30. Cuando visitas páginas web, ¿cuáles de los siguientes contenidos acostumbras a consultar? (Es posible más de una respuesta)				
Opción	Grupo 2.		Grupo 3.	
	F	%	F	%
Deportes	1	4,34	4	12,90
Software e informática	2	8,69	3	9,67
Programación de televisión	0	0	1	3,22
Noticias	2	8,69	1	3,22
Educativos	4	17,39	2	6,45
Culturales	1	4,34	0	0
Juegos	5	21,73	7	22,58
Música	4	17,39	11	35,48
Humor	3	13,04	2	6,45
Concursos	0	0	0	0
Adultos	1	4,34	0	0
<b>TOTAL</b>	23	100	31	100

Autor: Jorge Patricio Terán Arévalo

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

En el primer grupo los datos nos muestran que 10,52% utilizan el internet para visitar páginas web, 10,52% enviar mensajes, 5,26% compartir videos, 26,31% para usar el correo electrónico, 15,78% para usar programas, 15,78% para descargar música, 5,26% para comprar y vender, 5,26% para foros y lista de correos, 5,26% para hablar por teléfono, comparado con la segunda pregunta los datos nos muestran que 5,26% ve deportes en las páginas web, 2 software e informática, 2 noticias, 4 programas educativos, 1 ve programas culturales, 5 para jugar, 4 música, 3 para humor, 1 para programas para adultos.



Mientras que en el grupo 3 los datos nos muestran que 19,44% utilizan el internet para visitar páginas web, 13,88% enviar mensajes, 2,77% compartir videos, 16,66% para usar el correo electrónico, 4 para usar programas, 7 para descargar música, , 1 para foros y lista de correos, 2 para blogs, 1 para fotologs. P30 los datos nos muestran que 11,11% ve deportes en las páginas web, 9,67% software e informática, 3,22% programas de televisión, 3,22% noticias, 6,45% programas educativos, 22,58% para jugar, 35,48% músicas, 6,45% para humor.

TABLA 175

P 31. ¿Te sueles comunicar por alguno de estos medios a través de internet?				
Opción	Grupo 2.		Grupo 3.	
	F	%	F	%
No contesta	11	55	2	16,66
Con chat			4	33,33
Con Messenger	3	15	2	16,66
Con las dos anteriores			1	8,33
Con ninguna de las anteriores	6	30	3	25
<b>TOTAL</b>	20	100	12	100

TABLA 175

P 32. Mientras chateas o estás en el Messenger				
Opción	Grupo 2.		Grupo 3.	
	F	%	F	%
No contesta	17	85	4	33,33
Siempre me muestro como soy	3	15	8	66,66
<b>TOTAL</b>	20	100	12	100

Autor: Jorge Patricio Terán Arévalo

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

P31 Al mirar los datos nos muestra que 55% no contesta, 15% con messenger, y 30% con ninguno de los anteriores. En el caso de la P32 los datos nos muestran 17 no contestaron, 3 siempre se muestran como son mientras están en el messenger.

En el grupo 3 los datos nos muestran que el 16,66% no contestaron, 33,33% chatean por internet, 16,67% utilizan el messenger, 8,33% con los dos anteriores, 25% con ningunos de los anteriores, con respecto a la P32 el 33,33% no contestaron, 66,66% siempre se muestran como son cuando están en el Messenger.



TABLA 176

P 33. Mientras chateas o estás en el Messenger ¿usas webcam?				
Opción	Grupo 2.		Grupo 3.	
	F	%	F	%
No contesta	17	85	4	33,33
Nunca			1	8,33
A veces	3	15	4	33,33
Siempre			3	25
<b>TOTAL</b>	20	100	11	100

TABLA 177

P 34. Mientras chateas o estás en el Messenger ¿con quién sueles hablar? (es posible más de una respuesta)				
Opción	Grupo 2.		Grupo 3.	
	F	%	F	%
Con mis amigos	3	60	5	41,66
Con mi familia	2	40	5	41,66
Con amigos virtuales			2	16,67
<b>TOTAL</b>	5	100	12	100

Autor: Jorge Patricio Terán Arévalo

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

P33 en el grupo 2 observamos que 85% no contestaron, 15% a veces utilizan. En la P34 los datos nos muestran que 60% estudiantes chatean con amigos, 40% con familiares.

En el grupo 3 los datos nos muestran que 33,33% no contestaron, 8,33% nunca utilizan webcam, 33,33% a veces son datos que nos indican los que utilizan webcam y 25% estudiantes siempre. Con relación a la segunda pregunta los datos nos muestran que 41,66% chatean con amigos, 41,66% con familiares, 16,67% con amigos virtuales.

Los niños/as y adolescentes afirma que sus padres echan un vistazo mientras navegan en internet, en otros casos reconoce que sus padres no hacen ni dicen nada mientras navegan. Sólo son pocos los niños/as y adolescentes que afirma que los padres les ayudan en el manejo del internet, vivimos, en un mundo en el que niños, adolescentes y jóvenes mantienen relaciones de todo tipo a través de las pantallas. Esta nueva situación hace que surjan nuevos retos desde el punto de vista de la investigación. Uno de los principales quizá sea analizar las pautas de consumo, uso y valoración de esta peculiar audiencia en lo relativo a las pantallas señaladas, objetivo principal de este artículo.



TABLA 178

P 35. ¿Has conocido en persona a alguno de tus amigos virtuales?				
Opción	Grupo 2.		Grupo 3.	
	F	%	F	%
No contesta	4	33,33	2	18,18
No tengo	6	50	2	18,18
Tengo, pero no los conozco	1	8,33	2	18,18
Tengo y he conocido alguno	1	8,33	5	45,45
<b>TOTAL</b>	12	100	11	100

TABLA 179

P 36. ¿Sueles usar internet para jugar en red?				
Opción	Grupo 2.		Grupo 3.	
	F	%	F	%
No contesta	0	0	0	0
No	5	41,66	6	54,54
Si	7	58,33	5	45,45
<b>TOTAL</b>	12	100	11	100

Autor: Jorge Patricio Terán Arévalo

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

P35 los datos nos indican que 33,33% no contestaron a esta pregunta, 50% no tienen ningún amigo virtual, 8,33% si tiene pero no lo conoce, 8,33% si tiene y conoce algunos amigos virtuales. Y en la P36 los datos nos muestran que 41,66% no juegan en el internet, 58,33% estudiantes si juegan por medio del internet.

Grupo 3 los datos indican que 18,18% de estudiantes no contestaron la pregunta, 18,18% no tienen ni un amigo virtual, 18,18% si tienen pero no los conocen, 45,45% tienen amigos virtuales y tienen más. Y en la P36 los datos nos muestran que 54,54% no juegan en el internet, 45,45% si lo hacen.

En definitiva, la presente investigación pretende el escenario en el que actúa la generación interactiva en el Ecuador, se centra en analizar la relación con Internet, televisión, celulares y videojuegos de niños y adolescentes entre 6 y 18 años.



TABLA 180

P 37. ¿A qué tipo de juegos en red has jugado últimamente? (es posible más de una respuesta)				
Opción	Grupo 2.		Grupo 3.	
	F	%	F	%
Juegos de comunidad virtual (The Sims, etcétera)	2	13,33	1	7,14
Juegos de carreras (Need for Speed, Death Race, Shangay Street Racer, etcétera)	5	33,33	4	28,57
Juegos de estrategias y batalla (Teeken, Counter Strike, etcétera)	3	20	3	21,42
Juegos de Deporte (FIFA 2008, etcétera)	3	20	4	28,57
Juegos de mesa y cartas (póquer, parchís, Trivial, Pictionary, etcétera)	0	0	2	14,28
Juegos de rol (Virtual Galaxy, Guild Wars, Solaris, etcétera)	1	6,66	0	0
A ninguno	1	6,66	0	0
TOTAL	15	100	14	100

TABLA 181

P 38. Si utilizas los juegos en red donde puedes jugar con otras personas a través del Internet ¿Estás de acuerdo con algunas de la siguientes frases? (Es posible más de una respuesta)				
Opción	Grupo 2.		Grupo 3.	
	F	%	F	%
Juego en red con mi grupo de amigos	3	30	3	50
Jugar en red te permite hacer amigos	1	10	2	33,33
No estoy de acuerdo con ninguna	6	60	1	16,66
TOTAL	10	100	6	100

Autor: Jorge Patricio Terán Arévalo

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

En el primer grupo P37 los datos muestran que 13,33% juegan a la comunidad virtual, 33,33% Juegos de carreras (Need for Speed, Death Race, Shangay Street Racer, etc.), 20% Juegos de estrategias y batalla (Teeken, Counter Strike, etc.), 20% juegos deportivos, 6,66% Juegos de rol (Virtual Galaxy, Guild Wars, Solaris, etc.), 6,66% a nada. Con relación a la P38 30% juegan con los amigos en la red, 10% le



permite hacer amigos, 60% no está de acuerdo con ninguna de estas frases. En el grupo 3 vemos que 7,14% juega a la comunidad virtual, 28,57% Juegos de carreras (Need for Speed, Death Race, Shangay Street Racer, etc.), 21,42% Juegos de estrategias y batalla (Teeken, Counter Strike, etc.), 28,57% juegos deportivos, 21,42% Juegos de mesa. Con respecto a la P38 observamos que 50% juega con amigos en la red, 33,33% le permite conocer amigos, 16,66% no está de acuerdo con ninguna de estas frases.

TABLA 182

P 39. ¿Sueles utilizar redes sociales, (Tuenti, Facebook, etcétera)?				
Opción	Grupo 2.		Grupo 3.	
	F	%	F	%
No contesta	11	55	0	0
No	6	30	7	58,33
Si	3	15	5	41,66
<b>TOTAL</b>	20	100	12	100

TABLA 183

P 40. ¿Puedes indicarnos qué redes sociales sueles utilizar? (Es posible mas de una respuesta)				
Opción	Grupo 2.		Grupo 3.	
	F	%	F	%
Facebook	4	57,14	9	47,36
Hi5	1	14,28	6	31,57
Tuenti	0	0	1	5,26
MySpace	0	0	1	5,26
Windows Live Space	0	0	1	5,26
Sonico	0	0	1	5,26
Otras redes sociales	2	28,57	0	0
<b>TOTAL</b>	7	100	19	100

Autor: Jorge Patricio Terán Arévalo

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

En el primer grupo los datos obtenidos 55% no contestan, 30% de los estudiantes no utilizan redes sociales, 15% si utilizan las redes sociales. Y en la segunda pregunta 57,14% estudiantes utilizan el Facebook, 14,28% el hi5, 28,57% utilizan otras redes sociales.

Mientras que el grupo 3 los datos obtenidos nos muestran que 58,33% de los estudiantes no utilizan redes sociales, 41,66% si utilizan las redes sociales. Y en la segunda pregunta 47,36% estudiantes utilizan el Facebook, 31,57% el hi5, 5,26% el twitter, 5,26% el MySpace, 5,26% el Windows Live Space, 5,26% sonico.



TABLA 184

TABLA 185

P 41. ¿Has hecho alguna página web o algún blog?					P 42. ¿Con qué contenido? (Es posible mas de una respuesta)				
Opción	Grupo 2.		Grupo 3.		Opción	Grupo 2.		Grupo 3.	
	F	%	F	%		F	%	F	%
No	11	55	8	66,66	Deportes	1	10	1	33,33
Si	9	45	4	33,33	Programación de televisión	1	10	0	0
<b>TOTAL</b>	20	100	12	100	Noticias	1	10	0	0
					Juegos	1	10	1	33,33
					Música	3	30	1	33,33
					Historia personal	3	30	0	0
					<b>TOTAL</b>	10	100	3	100

Autor: Jorge Patricio Terán Arévalo

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

El primer grupo al mirar los datos nos indican que 55% no han hecho ninguna página web o bog, 45% si lo ha realizado, en la segunda P42 los datos nos indican que el 10% ha hecho una página con el contenido de deportes, 10% programas de televisión, 10% noticias, 10% juegos, 30% música, 30% historias personales, dos de ellos no han contestado esta pregunta.

El Grupo 3 observamos que los datos nos indican que 66,66% no han hecho ninguna página web o bog, 33,33% si lo ha realizado, con relación a la segunda pregunta los datos nos indican que 33,33% ha hecho una página con el contenido de deportes, 33,33% juegos, 33,33% música.

Hoy en día, un porcentaje bastante elevado de la población maneja (bien en casa o bien en el trabajo) un ordenador. Pero la evolución de las tecnologías en torno al ordenador es tan rápida que es preciso hacer un esfuerzo considerable para estar al tanto de las novedades que se producen. Inicialmente el ordenador se utilizaba solo en el trabajo y para funciones muy concretas pero, poco a poco, se fue popularizando su uso, introduciéndose en los hogares, una de las ventajas de esta sociedad de la información es que elimina las barreras geográficas, ya que cualquier persona, esté donde esté, puede acceder a la información que necesite.





TABLA 186

P 43. ¿Qué es lo que te parece más útil de tener una web o blog propia? (Es posible mas de una respuesta)				
Opción	Grupo 2.		Grupo 3.	
	F	%	F	%
Expresar mi opinión	2	18,18	1	25
Compartir información con conocidos	5	45,45	1	25
Darme a conocer y hacer amigos	1	9,09	0	0
Escribir sobre lo que me gusta	2	18,18	0	0
Me sirve de desahogo	1	9,09	1	25
Ser útil para otros interesados en el tema	0	0	1	25
<b>TOTAL</b>	11	100	4	100

Autor: Jorge Patricio Terán Arévalo

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

TABLA 187

P 50. Cuando utilizas Internet ¿cómo te consideras respecto a la gente que está a tu alrededor (familia, amigos profesores Bachillerato res?)				
Opción	Grupo 2.		Grupo 3.	
	F	%	F	%
No contesta	11	55	0	0
Un principiante	1	5	3	25
Tengo un nivel medio	3	15	9	75
Mi nivel es avanzado	5	25	0	0
Soy todo un experto			0	0
<b>TOTAL</b>	20	100	12	100

En el segundo grupo observamos que el 18,18% de estudiantes dicen que es mejor expresar su opinión, 45,45% prefieren compartir su conocimientos con los demás, hacer amigos y darse a conocer, 9,09% escribir lo que le gusta, 18,18% le sirve de desahogo. Sin embargo en la P50 1

A 55% alumnos o contestan, 5% se considera un principiantes ante los demás, 15% tienen un nivel medio y 25% un nivel avanzado.

El grupo 3 nos indican que 25% estudiante dice que es mejor expresar su opinión, 25% prefieren compartir su conocimientos con los demás, hacer amigos y darse a conocer, 25% le sirve de desahogo, 25% que le sea útil para otras personas. Y en la P50 tres estudiantes se sienten unos principiantes, 9 tienen un nivel medio.



TABLA 188

TABLA 189

P 102. De lunes a viernes ¿cuánto tiempo ves diariamente la televisión en casa?				
Opción	Grupo 2.		Grupo 3.	
	F	%	F	%
No contesta	2	10	2	16,66
Menos de una hora	4	20	7	58,33
Entre una hora y dos	3	15	2	16,66
Más de dos horas	1	5	1	8,33
No lo se	10	50	0	0
Nada			0	0
<b>TOTAL</b>	20	100	12	100

P 103. El sábado o el domingo ¿cuánto tiempo ves diariamente la televisión en casa?				
Opción	Grupo 2.		Grupo 3.	
	F	%	F	%
No contesta	2	10	2	16,66
Menos de una hora	6	30	9	75
Entre una hora y dos			0	0
Más de dos horas	2	10	1	8,33
No lo sé	10	50	0	0
Nada			0	0
<b>TOTAL</b>	20	100	12	100

Autor: Jorge Patricio Terán Arévalo

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

El segundo grupo los datos nos indican que 10% estudiantes no contestaron a la pregunta, 20% menos de una hora ven la televisión, 15% ven la televisión entre una a dos horas, 5% ve más de dos horas la televisión y 50% no lo saben. Así como en la P103 los datos nos indican que 10% estudiantes no contestaron a la pregunta, 30% menos de una hora, 10% ve la televisión más de dos horas, y 50% no lo saben.

En el grupo 3, 16,66% estudiantes no responden, 58,33% menos de un hora, 16,66% entre una a dos horas, 8,33% ven más de dos horas. P103 los datos nos indican que 16,66% no respondieron, 75% estudiantes ve la televisión menos de una hora, 8,33% más de dos horas.



### 5.5 Redes sociales, riesgos y oportunidades

La mayoría de usuarios de Internet tiene amigos virtuales, no los conoce en persona, casi la mitad declara que “alguna vez le han perjudicado con un mensaje, foto o video a través del celular” mientras que el 15% declara haber enviado este tipo de mensajes con el fin de ofender a alguien.

TABLA 190

P 51. Señala cuánto de acuerdo estás con la siguiente frase: “Internet es útil, ahorra tiempo y facilita la comunicación”				
Opción	Grupo 2.		Grupo 3.	
	F	%	F	%
No contesta	0	0	0	0
Nada	1	5	1	8,33
Poco	13	65	2	16,66
Bastante	6	30	5	41,66
Mucho	0	0	4	33,33
<b>TOTAL</b>	20	100	12	100

TABLA 191

P 52. Señala cuánto de acuerdo estás con la siguiente frase: “Internet puede hacer que alguien se enganche”				
Opción	Grupo 2.		Grupo 3.	
	F	%	F	%
Nada	3	15		
Poco	7	35	3	25
Bastante			6	50
Mucho	10	50	3	25
<b>TOTAL</b>	20	100	12	100

Autor: Jorge Patricio Terán Arévalo

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

El segundo grupo indican que el 5% no está de acuerdo con la frase, 65% un poco, 30% bastante. Y en la segunda pregunta los datos nos indican que a 15% estudiante nada les interesa, 35% están poco de acuerdo con la frase, y 50% mucho.

En el grupo 3 los datos nos indican que 8,33% no está de acuerdo, 16,66% poco, 41,66% bastante y 33,33% mucho, con respecto a segunda pregunta los datos nos indican que, 25% alumnos están poco de acuerdo con la frase, 50% están bastante de acuerdo y 25% estudiantes con mucho.



TABLA 192

P 53. Señala cuánto de acuerdo estás con la siguiente frase: "Internet puede hacer que me aisle de mis amigos y familiares"				
Opción	Grupo 2.		Grupo 3.	
	F	%	F	%
Nada	5	41,66	5	41,66
Poco	6	50	6	50
Bastante			1	8,33
Mucho	1	8,33	0	0
<b>TOTAL</b>	12	100	12	100

TABLA 193

P 63. Si me quedara dos semanas sin móvil				
Opción	Grupo 2.		Grupo 3.	
	F	%	F	%
No contesta	9	45	6	50
Mi vida cambiaría a mejor	3	15		
No pasaría nada	8	40	6	50
<b>TOTAL</b>	20	100	12	100

Autor: Jorge Patricio Terán Arévalo

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

En el segundo grupo observamos que 41,66% estudiantes no está de acuerdo, 50% poco de acuerdo, 8,33% con mucho. P63 los datos nos muestran que 45% no contestaron, 15% que la vida cambiaría y 40% no pasaría nada si no tienen por una semana el teléfono móvil.

El grupo tres nos indica que 41,66% estudiantes no están nada de acuerdo con la frase, 50% alumnos están poco de acuerdo con la frase, 8,33 están bastante de acuerdo. Y en la P63 los datos nos indican que 50% no contestaron, 50% no pasaría nada.

TABLA 194

P 64. ¿Discutes con tus padres por el uso que haces del móvil?				
Opción	Grupo 2.		Grupo 3.	
	F	%	F	%
No contesta	5	41,66	5	41,66
No	6	50	6	50
Si	1	8,33	1	8,33
<b>TOTAL</b>	12	100	12	100

TABLA 195

P 65. ¿Por qué motivos? (es posible más de una respuesta)				
Opción	Grupo 2.		Grupo 3.	
	F	%	F	%
El tiempo que lo uso	0	0	1	33,33
El momento del día en que lo uso	0	0	1	33,33
Por el gasto que hago	0	0	1	33,33
<b>TOTAL</b>	0	0	3	100

Autor: Jorge Patricio Terán Arévalo

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



P64 el grupo 2 nos indican que el 41,66% no contestaron a esta pregunta, 50% no discuten con sus padres por el uso del móvil y 8,33% de jóvenes si discute por el uso del mismo. Y en la P65 los estudiantes del establecimiento no contestaron a esta pregunta, la dejaron en blanco.

El grupo 3 observamos que 41,66% estudiantes no contestan a la pregunta, 50% estudiantes dicen que no y 8,33% nos indican que si discuten con sus padres. Y en la P65 los datos nos indican que 33,33% discuten por el tiempo que usan el móvil, 33,33% por el momento y 33,33% por el gasto que efectúan.

TABLA 196

P 66. ¿Te castigan o premian con el uso del móvil?				
Opción	Grupo 2.		Grupo 3.	
	F	%	F	%
No contesta	9	45	6	50
No	11	55	5	41,66
Si			1	8,33
<b>TOTAL</b>	<b>20</b>	<b>100</b>	<b>12</b>	<b>100</b>

TABLA 197

P 67. ¿En cuál de estas situaciones apagas el móvil? (es posible más de una respuesta).				
Opción	Grupo 2.		Grupo 3.	
	F	%	F	%
Cuando estoy en clase	3	23,08	7	38,88
Cuando estoy estudiando	2	15,38	3	16,66
Cuando estoy con la familia, comiendo, viendo la Tele,	3	23,08	3	16,66
Cuando estoy durmiendo			2	11,11
No lo apago nunca	5	38,46	3	16,66
<b>TOTAL</b>	<b>13</b>	<b>100</b>	<b>18</b>	<b>100</b>

Autor: Jorge Patricio Terán Arévalo

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

En la P66 los datos nos indican que 45% estudiantes no contestaron a la pregunta, 55% dicen que no los castigan ni los premian por el uso del móvil, mientras que en la P67 el grupo 2 indican que 23,08% apaga el celular cuando está en clases, 15,38% apaga su móvil cuando estas estudiando, 23,08% cuando están con la familia y 38,46% no lo apaga nunca.

El grupo 3 en los datos nos indican que 50% no contestaron a la pregunta, 41,66% dicen que ni los castigan ni los premian por el uso del teléfono móvil y 8,33%



estudiante si recibe castigo, y en la P67 los datos nos indican que 38,88% estudiantes lo apagan cuando está en clases, 16,66% cuando están estudiando, 16,66% cuando esta con la familia, 11,11% cuando duermen apagan el móvil, 16,67% no lo apagan nunca al móvil.

TABLA 198

P 68. ¿Sueles recibir mensajes o llamadas de noche cuando ya estás en la cama?				
Opción	Grupo 2.		Grupo 3.	
	F	%	F	%
No contesta	12	60	7	58,33
Nunca			0	0
Algunos días	3	15	4	33,33
Casi todos los días			1	8,33
Todos los días	5	25	0	0
<b>TOTAL</b>	20	100	12	100

TABLA 199

P 69. ¿Estás de acuerdo con alguna de las siguientes frases? (es posible más de una respuesta)				
Opción	Grupo 2.		Grupo 3.	
	F	%	F	%
He utilizado el móvil para enviar mensajes, fotos o vídeos ofensivos contra alguien	5	31,25	0	0
Conozco a alguna persona que está enganchando al móvil.	3	18,75	5	100
No estoy de acuerdo con ninguna	6	50,5	0	0
<b>TOTAL</b>	14	100	5	100

Autor: Jorge Patricio Terán Arévalo

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

El grupo 2 en la P68 nos muestra que el 60% de estudiantes no contestaron a la pregunta, 15% algunos días reciben mensajes en la noche, 25% todos los días. Y en la P69 los datos nos muestran que 31,25% dicen que unas personas están enganchadas al móvil, 18,75% de ellos no contestaron a estas preguntas y 50,5% no están desacuerdo con la pregunta.

Mientras que el grupo 3 indican que indican que 58,33% de estudiantes no contestaron a la pregunta, 33,33% algunos días reciben mensajes en la noche y un 8,33% casi todos los días. Y en la P69 los datos nos indican que el 100% de personas conocen a alguna persona que está enganchado.



TABLA 200

P 92. ¿Con quién sueles jugar? (Es posible más de una respuesta)				
Opción	Grupo 2.		Grupo 3.	
	F	%	F	%
Juego solo	3	50	9	60
Con mis hermanos/as	2	33,33	0	0
Con los amigos/as	1	16,66	6	40
<b>TOTAL</b>	6	100	15	100

TABLA 201

P 93. ¿Discutes con tus padres por el uso que haces de los videojuegos?				
Opción	Grupo 2.		Grupo 3.	
	F	%	F	%
No contesta	10	50	0	0
No	7	35	12	100
Si	3	15	0	0
<b>TOTAL</b>	20	100	12	100

Autor: Jorge Patricio Terán Arévalo

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

El grupo 2 en la P92 nos indica que los datos obtenidos que el 50% de los estudiantes juegan solos, el 33,33% con los hermanos, y el 16,67% con amigos. En la P93 el 50% de alumnos de 9º de básica no responde esa pregunta, 35% no discuten con sus padres y 15% si lo hacen.

El grupo 3 indican que 60% estudiantes juegan solos, 40% con amigos. Mientras que en la P93 los datos nos indican que el 100% de las estudiantes no discuten con sus padres por el uso del mismo.

TABLA 202

P 94. ¿Por qué motivos (Es posible más de una respuesta)?				
Opción	Grupo 2.		Grupo 3.	
	F	%	F	%
Tiempo que paso jugando	1	100	0	0
Mmento en el que juego			0	0
Por el tipo de juegos			0	0
<b>TOTAL</b>	1	100	0	0

TABLA 203

P 95. ¿Te premian o te castigan con los videos juegos?				
Opción	Grupo 2.		Grupo 3.	
	F	%	F	%
No contesta	10	50	0	0
No	10	50	12	100
Si			0	0
<b>TOTAL</b>	20	100	12	100

Autor: Jorge Patricio Terán Arévalo

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



El grupo 2 en la P94 los datos obtenidos se puede ver claramente que no hay ni una pregunta contestada por lo alumnos.1 alumno discute por el tiempo que pasa con video juegos, y en la P95 los datos nos indican que el 50% de los estudiantes no responden y 50% no tienen castigo.

El grupo 3 como los datos nos indican las chicas no respondieron esta pregunta por qué no discuten con sus padres. Y en la P95 los datos nos indican que el 100% chicas no tienen problemas.

TABLA 204

TABLA 205

P 96. ¿Sabes tus papás de qué van los video juegos con los que juegas?					P 97. Si tus padres supieran de qué van los videojuegos con los que juegas ¿Te dejarían jugar con ellos?				
Opción	Grupo 2.		Grupo 3.		Opción	Grupo 2.		Grupo 3.	
	F	%	F	%		F	%	F	%
No contesta	10	50	0	0	No contesta	10	50		
Si	4	20	8	66,66	Si con todos	10	50	1	8,33
No lo sé			4	33,33	Con algunos sí, con otros no			6	50
<b>TOTAL</b>	20	100	12	100	No me dejarían jugar con casi ninguno			5	41,66
					<b>TOTAL</b>	20	100	12	100

Autor: Jorge Patricio Terán Arévalo

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

P96 el grupo 2 los datos nos indican que 50% de ellos no responden esa pregunta, 30% no tienen problema y 20% si lo tienen. Y en la P97 los datos nos indican que el 50% no responden y 50% juegan con todos.

El grupo 3 nos indican que 66,66% si lo tienen, y 33.33% no lo saben. Y con respecto a la P97 nos indican que 8,33% estudiante juega con todos, 50% con algunos y 41,66% no le dejarían jugar con ninguno.





TABLA 206

TABLA 207

P 99. ¿Estás de acuerdo con algunas de las siguientes frases? (Es posible más de una respuesta).					P 102. De lunes a viernes ¿cuánto tiempo ves diariamente la televisión en casa?				
Opción	Grupo 2.		Grupo 3.		Opción	Grupo 2.		Grupo 3.	
	F	%	F	%		F	%	F	%
Estoy enganchado/a	2	18,18	1	10	No contesta	2	10	2	16,66
Los videos juegos pueden volverme violento.	2	18,18	0	0	Menos de una hora	4	20	7	58,33
Los videos juegos me permiten hacer cosas que no puedo	1	9,09	2	20	Entre una hora y dos	3	15	2	16,66
No estoy de acuerdo con ninguna.	6	54,54	7	70	Más de dos horas	1	5	1	8,33
<b>TOTAL</b>	11	100	10	100	No lo se	10	50	0	0
					Nada	0	0	0	0
					<b>TOTAL</b>	20	100	12	100

Autor: Jorge Patricio Terán Arévalo

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

El grupo 2 en la P99 los datos nos muestran que 18,18% estudiantes están de acuerdo con la frase estoy enganchado a algún videojuego o conoce a una persona que lo este, 18,18% dicen que los videojuegos pueden volverlos violentos, 9,09% dice que los videojuegos le permiten hacer cosas que no puede hacerlas en la vida real, 54,54% no están de acuerdo con ninguna de estas frases. Con respecto a la P102 los datos nos indican que 10% no contestan, 20% menos de una hora, 15% entre una hora y dos, 5% más de dos horas y 50% de alumnos no lo saben.

En el grupo 3 los datos nos indican que 10% estudiantes están de acuerdo con la frase estoy enganchado a algún videojuego o conoce a una persona que lo este, 20% dice que los videojuegos le permiten hacer cosas que no puede hacerlas en la vida real, 70% no están de acuerdo con ninguna de estas frases. En relación a la P102 los datos nos indican que 16,66% no contestan, 58,33% menos de una hora, 16,66% entre una hora y dos, 8,33% más de dos horas.



TABLA 208

TABLA 209

P 111. ¿Qué tipo de contenidos de televisión prefieres? (Es posible más de una respuesta)				
Opción	Grupo 2.		Grupo 3.	
	F	%	F	%
Películas	9	22,5	8	34,78
Dibujos animados	4	10	4	17,39
Deportes	2	5	4	17,39
Series	7	17,5	0	0
Concursos	2	5	1	4,34
Documentales	3	7,5	0	0
Noticias	3	7,5	0	0
Programas del corazón	3	7,5	2	8,69
Reality shows	7	17,5	4	17,39
<b>TOTAL</b>	40	100	23	100

P 114. ¿Estás de acuerdo con alguna de las siguientes frases?(Es posible más de una respuesta)				
Opción	Grupo 2.		Grupo 3.	
	F	%	F	%
Veo más tele de la que debería	12	36,36	1	10
Me gusta ver la tele acompañado/a que solo/a	4	12,12	0	0
Elijo el programa antes de encender la televisión	5	15,15	4	40
Me encanta hacer zapping	2	6,06	1	10
Suelo enviar SMS para votar en concursos	2	6,06	0	0
Lo primero que hago al llegar a la casa es encender la televisión	8	24,24	3	30
No estoy de acuerdo con ninguna.			1	10
<b>TOTAL</b>	33	100	10	100

Autor: Jorge Patricio Terán Arévalo

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

El grupo 2 en la P111 muestran que 22,5% estudiantes prefieren ver películas, 10% ven dibujos animados, 5% ven deportes, 17,5% series, 5% ven concursos, 7,5% documentales, 7,5% noticias, 7,5% programas del corazón y 17,5% ven reality. En cuanto a la P114 los datos nos indican que el 36,36% ven la televisión más de la debería, 12,12% ven acompañados, 15,15% eligen el programa, 6,06% envían mensajes, 24,24%encienden la televisión.

En el grupo 3 los datos nos muestra que 34,78% prefieren ver películas, 17,39% ven dibujos animados, 17,39% ven deportes, algunos ven series, 4,34% ve concursos,



8,69% programas de corazón, 17,39% ven reality, comparando con la P114 encontramos que los datos nos indican que 1 estudiante ve más tele de la que necesita, 40% chicas elijen su programa, al 10% le encanta hacer zapping, 30% chicas encienden la tele al llegar a la casa.

### **5.6 La generación interactiva en Ecuador e Iberoamérica**

Al hacer la comparación del cuestionario para niños nos encontramos que en nuestra sociedad se está expandiendo a pasos agigantados lo que son las nuevas tecnologías y con ellos también las necesidades de saber cómo ayudar y controlar a los jóvenes y niños para que ellos puedan hacer un buen uso de estas tecnologías que están presentes en nuestro diario vivir.

En base a las encuestas realizadas nos damos cuenta que los padres y los profesores de las áreas que no tienen que relación con la informática no están muy capacitados para controlar el uso de las pantallas o las TIC's en nuestros jóvenes, no podemos quedarnos a tras sin hacer nada para ayudarles a ellos a dar un buen uso de las nuevas tecnologías que están invadiendo nuestra sociedad.

La Generación Interactiva en Ecuador vive en hogares tecnológicamente más equipados que la media nacional. La computadora compite ya en Ecuador con la televisión en nivel de penetración: el 49% de los niños y niñas, entre 6 y 9 años, y el 54% de los de 10 a 18 afirman que en su casa hay una computadora, la conexión a Internet desde el hogar es del 57% entre el grupo de 6 a 10 años, el 28% de los niños y niñas, 6 a 9 años, afirma tener un celular propio. Entre los de 10 a 18 el porcentaje es casi el doble: 58%. A partir de los 16 años, el dato supera el 70%.



### **Cuestionarios grupo 2 y Grupo 3**

En relación al los cuestionarios nota claramente que abarca cuestiones como el equipamiento tecnológico de los hogares.

La capacidad de los jóvenes a la variedad de medios, el tiempo de uso, el lugar o la compañía, entre otros aspectos.

Orientado a la protección frente a los peligros de las nuevas tecnologías que se están enfrentando cada día los jóvenes y adolescentes ayúdenlos a manejar ese nuevo mundo de conocimientos tecnológicos para un buen uso de los mismos.

#### **Tiempo dedicado a las tecnologías en relación a la familia**

Las familias de nuestra sociedad en este caso de los jóvenes encuestados no se preocupan en su mayoría por aprender el uso de estas tecnologías que están siendo usados por los consumidores, los padres se dedican más en lo que tiene que ver con sus trabajos dejando así como niñera de sus hijos las pantallas sin tener un control adecuado de su uso.

#### **Relación de “poder adquisitivo” de la tecnología en la familia**

Es muy importante y necesario que todos los miembros de las familias tenga un conocimiento básico del uso de las TIC's para poder ayudar a los niños, jóvenes y adolescentes en un buen manejo de la tecnología que ellos tienen en sus manos.

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

De acuerdo a los datos obtenidos en las preguntas anteriores podemos decir que las nuevas tecnologías están en todos los lugares en las que los niños se encuentran, en el ámbito escolar se encuentran los ordenadores y en la familiar esta la televisión, el ordenador y en algunos hogares tenemos los videojuegos que son un entretenimiento para los niños.

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

Las nuevas tecnologías son usadas en los hogares con mayor F en su mayoría los niños las utilizan solos sin la vigilancia de los adultos, en la escuela no se las utiliza con poca F por estar controlados por un docente del área.



## 7 Conclusiones y Recomendaciones.

### Conclusiones:

Las respuestas y opiniones de casi 100 estudiantes de entre 6 y 18 años han acompañado gran parte de las páginas de este libro. Al hilo de toda la información manifestada por este grupo, podemos definir una serie de rasgos que la caracterizan, entre ellas tenemos:

- Gracias las TICs podemos desenvolvemos en el uso de las pantallas de una mejor manera
- El ordenador compite ya con la televisión en grado de penetración: la mayoría de los niños entre 6 y 9 años declaran que en su casa hay un PC, mientras que la cifra alcanza el 97% entre los de 10 a 18 años. La conexión a Internet es un servicio del que disfrutan los más pequeños y los adolescentes por esta razón es importante el uso de las mismas.
- Conviene recordar también que las nuevas tecnologías como Internet, la telefonía móvil y los videojuegos tienen un enorme potencial, en un sentido tanto positivo como negativo, y, por tanto, nos enfrentamos a nuevos riesgos y nuevas oportunidades que precisan ser identificadas y estudiadas.
- Las redes sociales y las pantallas son una oportunidad con riesgos para los adolescentes, niños y jóvenes que algunos las emplean inadecuadamente, mientras que otros las saben utilizar correctamente aprovechando así todas las ventajas positivas que estas les ofrecen.
- La incorporación del uso de las Tics en el aula, constituye un desafío para la práctica docente y un replanteo de las maneras de enseñar y aprender, por ello, se hace imprescindible el aprovechamiento de las mismas como recursos didácticos que están a nuestro alcance.
- Las TIC's por sí mismas no van a cambiar la educación, pero pueden ser una herramienta que permita llevar a cabo innovaciones educativas, estas



- tecnologías ofrecen nuevas alternativas para la estimulación sensorial, pueden estimular y potenciar la vista, el oído y el tacto.
- En esta nueva sociedad, los padres y las madres debemos asumir un papel educativo. Debemos tener claro que el hogar es la institución educativa más importante que existe, cuya labor debe estar coordinada con los esfuerzos de los profesores, capaz de ofrecer un sistema de aprendizaje profesional y motivador.
- Educar es la mejor manera de proteger a tus hijos e hijas. Espiarles o prohibirles el acceso a las TIC son sólo soluciones temporales que no darán frutos a largo plazo y sólo ganaremos su desconfianza.
- No necesitamos saber cómo funcionan las cosas para educar sobre un uso responsable de las mismas, sólo necesitas saber qué son y para qué se usan y así poder tener jóvenes con una capacidad intelectual más madura y poder enfrentarse a las avances de la tecnología.

#### **Recomendaciones:**

- No es recomendable que los niños/as pequeños tengan un acceso autónomo a las TIC, se debe tener cuidado con el uso de las nuevas tecnologías cuando estamos frente a los menores, debemos orientarlos para que ellos tengan un buen uso de estas tecnología.
- Es necesario tener un control adecuado a los niños, adolescentes y jóvenes frente al uso de las pantallas ya sean en la televisión, teléfono móvil, ordenadores, etc., para poder ayudar a los interesados a llevar una vida más activa y participativa de los que les rodea y no llevara una vida sedentaria.
- Es recomendable tener una vigilancia a los menores de edad en cuanto al tiempo y uso de cada una de pantallas que ellos utilizan ya sean teléfonos móviles, televisión, ordenador, etc., y así ellos puedan desarrollar otras actividades que les permitan mejorar sus capacidades intelectuales y físicas.



- Los instituciones educativos, deben capacitar a los docentes de las diferentes áreas o redes sociales para que sean unos guías idóneos para los estudiantes y así ello no hagan mal uso de las TIC's y se vean perjudicados por el mas uso de mas mismas.
- En las instituciones que realice las encuestas deben tener en cuenta que sus alumnos van más adelantados en cómo utilizar estas tecnologías y por ello demos ayudarles a emplear esos conocimientos correctamente para su beneficio y no sean perjudicados por sus propios conocimientos.
- Los padres de familia deben tener una capacitación más adecuada de que las Tics no van a reemplazar al maestro si no para poder ayudar y controlar a sus hijos durante el aprendizaje y manejo progresivo de los mismos, así ellos no pueden hacer mal uso de la tecnología.
- Cada miembro de las familias debe compartir momentos sociales entre ellos logrando que los jóvenes y niños no se vean absorbidos por los avances tecnológicos que se les presentan con facilidad en su entorno.
- En nuestro medio podemos ver como la juventud desde muy temprana edad sabe cómo usar de las TIC's o las nuevos avances tecnológicos, sin necesidad de que les enseñen en los establecimientos educativos, esos conocimientos lo hacen de una manera inapropiada y pude ser perjudicial para ellos mismos es por eso que cada persona adulta debe controlar el uso de esta tecnología de una manera adecuada.
- No todos los conocimientos sobre la tecnología es malo tiene sus lados positivos, siempre que exista un control y una enseñanza apropiada de las mismas.



## 8. Bibliografía.

- Alvarado JC, (2010) Provincia del Azuay Información tomada de: Revista Sente y ExploRed- volumen 2, pg 6<sup>a</sup> 8, Ecuador Fotografía: Diario el Mercurio Ávila JP. [www.elmercurio.com.ec](http://www.elmercurio.com.ec) (2011). Consulta el 14 al 15 de mayo del 2011.
- Brunner, J.J (2008) “Educación al encuentro de las nuevas tecnologías” en Brunner, J. J. y Tudesco, J. C. (editores) Las Nuevas Tecnologías y el Futuro de la Educación, IIPE – UNESCO, Septiembre Grupo Editor, Buenos Aires. 23 de mayo al 03 junio del 2011. Consulta del 14 al 18 de mayo.
- Gairín, 2009, A.F. “Entorno Educativo la comunidad y su entorno: [www.aprenderlalibertad.org/aprenderlalibertad](http://www.aprenderlalibertad.org/aprenderlalibertad). biblioteca virtual (libro n.1.) Consulta del 25 al 29 de mayo.
- Condemarín, M.B (2001) exposición al seminario “Aportes de las tecnologías de la información y comunicación para el desarrollo de competencias básicas en Lenguaje y Comunicación en Primer Ciclo Básico”, Pucón, Chile, editorial (mimeo). Consulta del 05 al 07 de junio del 2011.
- Naval, C., Sábada, Ch., Bringué., X. (2008): Impacto de las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC) en las relaciones Sociales de los Jóvenes Navarros, Navarra, Gobierno de Navarra. Consulta del 12 al 14 de junio del 2011.
- Chiluzza, Fernández y Caicedo (2011). Introducción a las Tecnologías de la información y Comunicación. Chiluzza, Quito-Ecuador, Ministerio de Educación. [www.creativecommons.org](http://www.creativecommons.org) Consulta del 21 al 23 de mayo.
- Generaciones Interactivas publicación (2011), Foro Generaciones Interactivas, EducaRed, Universidad de Navarra, © Fundación Telefónica, 2009 Gran Vía, 28 28013 Madrid (España) © Editorial Ariel, S.A., 2009 Avda. Diagonal, 662-664 08034 Barcelona (España) editores. Consulta del 17 al 20 de mayo.





- **INEC “Instituto Nacional de Estadística y Censos” 07 de mayo 2011, estadísticas poblacionales, <http://www.inec.gob.ec>, consulta del 25 al 27 de mayo del 2011.**
- **Naciones Unidas. 2001. Las tecnologías de información y comunicación para el desarrollo humano. Informe sobre desarrollo humano, Ecuador 2007. Programa de Naciones Unidas para el Desarrollo “editores”, Quito, noviembre del 2007. Consulta 07 al 09 de junio del 2011**
- **Fundación Telefónica y Foro Generaciones Interactivas. “Quito – Ecuador, 27 de julio “Presentado el primer estudio de la Generación Interactiva en Ecuador (2010-2011) [www.generacionesinteractivas.com](http://www.generacionesinteractivas.com) consulta del 10 al 12 de junio del 2011.**
- **Paulo Freire "Educación y Concientización" (31/12/2010 publicado en paráfrasis del tema "Educación y concientización". Consulta del 15 al 16 de junio del 2011.**



## 9. ANEXOS.

### Anexo # 1: CUESTIONARIO PARA NIÑOS de 6 a 9 años

#### Cuestionario 1º - 4º Primaria

##### 1. ¿A qué curso vas?

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

##### 2. ¿Cuántos años tienes?

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

##### 3. Sexo

- Masculino
- Femenino

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

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

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

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

##### 6. ¿Tienes ordenador en casa?

- No (pasa a la pregunta 9)
- Sí



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

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

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

- No
- Sí

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

- No (pasa a la pregunta 13)
- Sí

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

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

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

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

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

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



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

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

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

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

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

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

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

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

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

- No (pasa a la pregunta 21)
- Sí

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

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

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

- PlayStation 2
- PlayStation 3
- Xbox 360
- Wii
- PSP



- Nintendo DS
- Game Boy
- Ninguna de las anteriores

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

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

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

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

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

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

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

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

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

- Ordenador portátil
- Impresora
- Escáner (copia fotos en papel, libros, etc. al ordenador)
- Web Cam



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

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

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

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

- Internet
- Televisión
- No lo sé

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

- Internet
- Teléfono móvil
- No lo sé

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

- Videojuegos
- Televisión
- No lo sé

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

- Teléfono móvil
- Televisión
- No lo sé

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

- Teléfono móvil
- Videojuegos
- No lo sé.



**Anexo 2. CUESTIONARIO PARA NIÑOS Y JÓVENES de 10 a 18 años.**

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

**1. ¿En qué curso estás?**

1. 6to. De Educación Básica
2. 7mo. De Educación Básica
3. 8vo. De Educación Básica
4. 9no. de Educación Básica
5. 10mo. De Educación Básica
6. 1ero. De Bachillerato
7. 2do. De Bachillerato
8. 1ro. De formación profesional de grado medio
9. 2do. De formación profesional de grado medio

**2. ¿Cuántos años tienes?**

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

**3. Sexo**

1. Masculino
2. Femenino

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

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



**5. ¿Cuál es la profesión de tu padre?**

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

**6. ¿Cuál es la profesión de tu madre?**

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

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

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

**8. ¿Qué lees?**

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

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

1. Nada
2. 30 minutos
3. Entre 30 minutos y una hora
4. Entre una y dos horas





5. Entre dos y tres horas
6. Más de tres horas

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

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

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

1. No (pasa a la pregunta 13)
2. Si

**13. ¿Qué ayudas recibes a la hora de hacer la tarea? (es posible mas de una respuesta)**

1. Voy a una academia
2. Tengo un profesor particular
3. Me ayudan mis hermanos/as
4. Me ayuda mi padre
5. Me ayuda mi madre

**14 Cuando haces la tarea en casa ¿en qué lugar la haces habitualmente?**

1. En mi habitación
2. En la habitación de un hermano/a
3. En una sala de estudio
4. En la sala de estar
5. En la cocina

**15. ¿Te ayudas del ordenador o internet para realizar los deberes o estudiar?**

1. No (pasa a la pregunta 16)
2. Si

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

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



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

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

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

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

**19. ¿Tienes ordenador en casa?**

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

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

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

**21. ¿Tienes internet en tu casa?**

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

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

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

**23. Tengas o no internet en casa ¿sueles utilizarlo?**

1. No (pasa a la pregunta 51)



2. Si

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

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

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

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

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

1. En mi casa
2. En el colegio
3. En un ciber
4. En un lugar público (biblioteca, centros de actividades, etc.)
5. En casa de un amigo
6. En casa de un familiar

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

1. Sólo
2. Con amigos
3. Con hermanos
4. Con mi padre
5. Con mi madre
6. Con mi novio/a
7. Con un profesor/a

**28. ¿Quién te ha enseñado a manejar internet? (es posible más de una respuesta)**

1. Nadie, he aprendido yo solo
2. Algún hermano/a
3. Mi novio/a
4. Algún amigo
5. Mi padre



6. Mi madre
7. Algún profesor/a del colegio

**29. ¿A qué le has quitado tiempo desde utilizas internet? (Es posible más de una respuesta)**

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

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

1. Para visitar páginas web
2. Envío de SMS
3. Compartir videos, fotos. Presentaciones, etcétera (Youtube, Flickr, SlideShare, Scribd)
4. Para usar el correo electrónica (e-mail)
5. Televisión digital
6. Radio digital
7. Para usar programas (Word, Excel)
8. Para descargar música, películas o programas
9. Comprar o vender (Ebay, Segundamano.es, etcétera)
10. Foros o listas de correo
11. Blogs
12. Fotologs
13. Hablar por teléfono (tipo Skype o MSM)

**31. Cuando visitas páginas web, ¿cuáles de los siguientes contenidos acostumbras a consultar? (Es posible más de una respuesta)**

1. Deportes
2. Software e informática
3. Programación de televisión
4. Noticias
5. Educativos
6. Culturales



7. Juegos
8. Música
9. Humor
10. Concursos
11. Adultos

**32. ¿Te sueles comunicar por alguno de estos medios a través de internet?**

1. Con chat
2. Con Messenger
3. Con las dos anteriores
4. Con ninguna de las anteriores (pasa a la pregunta 36)

**33. Mientras chateas o estás en el Messenger...**

1. Siempre me muestro como soy
2. A veces finjo ser otra persona
3. Siempre finjo ser otra persona

**34. Mientras chateas o estás en el Messenger ¿usas webcam?**

1. Nunca
2. A veces
3. Siempre

**35. Mientras chateas o estás en el Messenger ¿con quién sueles hablar? (es posible más de una respuesta)**

1. Con mis amigos
2. Con mi familia
3. Con amigos virtuales

**36. ¿Has conocido en persona a alguno de tus amigos virtuales?**

1. No tengo ninguno
2. Tengo, pero no los conozco
3. Tengo y he conocido alguno

**37. ¿Sueles usar internet para jugar en red?**

1. No (pase a la pregunta 39)
2. Si

**38. ¿A qué tipo de juegos en red has jugado últimamente? (es posible más de una respuesta)**

1. Juegos de comunidad virtual (The Sims, etcétera)
2. Juegos de carreras (Need for Speed, Death Race, Shangay Street Racer, etcétera)
3. Juegos de estrategias y batalla (Teeken, Counter Strike, etcétera)
4. Juegos de Deporte (FIFA 2008, etcétera)



5. Juegos de mesa y cartas (póquer, parchís, Trivial, Pictionary, etcétera)
6. Casinos (Casino Mónaco, Casino Tropez)
7. Juegos de rol (Virtual Galaxy, Guild Wars, Solaris, etcétera)
8. A ninguno

**39. Si utilizas los juegos en red donde puedes jugar con otras personas a través del Internet ¿Estás de acuerdo con algunas de las siguientes frases? (Es posible más de una respuesta)**

1. Juego en red con mi grupo de amigos
2. Jugar en red te permite hacer amigos
3. No estoy de acuerdo con ninguna

**40. ¿Sueles utilizar redes sociales, (Tuenti, Facebook, etcétera)?**

1. No (pase a la pregunta 41)
2. Si

**41. ¿Puedes indicarnos qué redes sociales sueles utilizar? (Es posible mas de una respuesta)**

1. Facebook
2. Orkut
3. Hi5
4. Tuenti
5. MySpace
6. WindowsLiveSpace
7. LinkedIn
8. Sonico
9. Otras redes sociales

**42. ¿Has hecho alguna página web o algún blog?**

1. No (pasar a la pregunta 44)
2. Si

**43. ¿Con qué contenido? (Es posible mas de una respuesta)**

1. Deportes
2. Software e informática
3. Programación de televisión
4. Noticias
5. Educativos
6. Culturales
7. Juegos
8. Música



9. Humor
10. Concursos
11. Adultos
12. Historia personal

**44. ¿Qué es lo que te parece más útil de tener una web o blog propia? (Es posible mas de una respuesta)**

1. Expresar mi opinión
2. Compartir información con conocidos
3. Darme a conocer y hacer amigos
4. Escribir sobre lo que me gusta
5. Me sirve de desahogo
6. Ser útil para otros interesados en el tema
7. Poder contar a todo el mundo lo que no puedes contar en persona

**45. ¿Estás de acuerdo con alguna de las siguientes situaciones? (Es posible mas de una respuesta)**

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

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

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

**47. ¿Porqué motivos? (Es posible más de una respuesta)**

1. Por el tiempo que paso conectado/a
2. Por el momento del día en que me conecto
3. Por lo que hago mientras estoy conectado/a

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

1. No
2. Si



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

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

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

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

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

1. Un principiante
2. Tengo un nivel medio
3. Mi nivel es avanzado
4. Soy todo un experto

**52. Señala cuándo de acuerdo estás con la siguiente frase: “Internet es útil, ahorra tiempo y facilita la comunicación”**

1. Nada
2. Poco
3. Bastante





4. Mucho

**53. Señala cuánto de acuerdo estás con la siguiente frase: “Internet puede hacer que alguien se enganche”**

1. Nada
2. Poco
3. Bastante
4. Mucho

**54. Señala cuánto de acuerdo estás con la siguiente frase: “Internet puede hacer que me aisle de mis amigos y familiares”.**

1. Nada
2. Poco
3. Bastante
4. Mucho

**55. ¿Tienes móvil propio?**

1. No (pasa a la pregunta 70?)
2. Sí
3. No, pero uso el de otras personas.

**56. ¿A qué edad tuviste tu primer teléfono móvil?**

1. A los 8 años o menos
2. A los 9 años
3. A los 10 años
4. A los 11 años
5. A los 12 años
6. A los 13 años
7. A los 14 años
8. A los 15 años
9. Con más de 15 años

**57. ¿Cómo conseguiste tu primer teléfono móvil?**

1. Me lo compraron mis padres sin pedirlo
2. Me lo compraron mis padres porque se lo pedí
3. Me los compraron otros familiares
4. Me lo compré yo mismo
5. Fue un regalo de cumpleaños, Navidad, comunión...
6. Lo heredé de otra persona

**58. ¿Qué tipo de teléfono tienes actualmente?**

1. Comprado nuevo



2. De segunda mano

**59. ¿Quién paga habitualmente el gasto del móvil?**

1. Yo mismo
2. Mis padres
3. Otros

**60. ¿Qué tipo de medio de pago tienes para el teléfono?**

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

**61. ¿Sabes cuánto gastas mensualmente en el teléfono móvil?**

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

**62. El móvil te sirve principalmente para... (Es posible más de una respuesta)**

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

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

1. Con mi padre
2. Con mi madre
3. Con mis hermanos/as



4. Con mis familiares
5. Con mis amigos/as
6. Con mi novio/a

**64. Si me quedara dos semanas sin móvil...**

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

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

1. No (pasa a la pregunta 66)
2. Sí

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

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

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

1. No
2. Sí

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

1. Cuando estoy en clase
2. Cuando estoy estudiando
3. Cuando estoy con la familia, comiendo, viendo la Tele, etcétera.
4. Cuando estoy durmiendo
5. No lo apago nunca

**69. ¿Sueles recibir mensajes o llamadas de noche cuando ya estás en la cama?**

1. Nunca
2. Algunos días
3. Casi todos los días
4. Todos los días

**70. ¿Estás de acuerdo con alguna de las siguientes frases? (es posible más de una respuesta)**

1. He utilizado el móvil para enviar mensajes, fotos o vídeos ofensivos contra alguien
2. Alguna vez me han perjudicado con un mensaje, foto o vídeo a través del teléfono móvil.
3. Conozco a alguna persona que está enganchando al móvil.



4. He recibido mensajes obscenos o de personas desconocidas.
5. No estoy de acuerdo con ninguna

**71. Habitualmente ¿sueles jugar con videojuegos o juegos de ordenador?**

1. No (pasa a la pregunta 100)
2. Si

**72. De la siguiente lista, selecciona la consola que tengas (Es posible más de una respuesta).**

1. PlayStation 2
2. PlayStation 3
3. XBox 360
4. Wii
5. PSP
6. Nintendo DS
7. Game Boy
8. No tengo ninguna

**73. ¿Juegas con la PlayStation 2?**

1. No (pasa a la pregunta 74)
2. Sí

**74. PlayStation 2 ¿Tienes alguno de estos juegos? (es posibles más de una respuesta).**

1. Pro Evolution Soccer 2008
2. Fifa 08
3. Need of speed: Pro Street
4. Pro Evolution Soccer 2009
5. Fifa 09
6. Grand Theft Auto: San Andreas Platinum
7. God of War II Platinum
8. Los Simpson: el videojuego
9. Singstar: canciones Disney
10. Ninguno

**75. ¿Juegas con la PlayStation 3?**

1. No (pasa a la pregunta 76)
2. Si



**76. PlayStation 3 ¿Tienes alguno de estos juegos? (es posibles más de una respuesta).**

1. Pro Evolution Soccer 2009
2. Call of Duty: Modern Warfare
3. Beijing 2008: juegos olímpicos
4. FIFA 09
5. Assasins Creed
6. Grand turismo 5 prologue
7. Prince of Persia
8. Metal gear solid 4: guns of the patriots
9. Pro Evolution Soccer 2008
10. Grand Theft Auto IV
11. Fifa 08
12. Ninguno

**77. ¿Juegas con la Xbox 3600?**

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

**78. Xbox 360: ¿Tienes alguno de estos juegos? (Es posible más de una respuesta).**

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

**79. ¿Juegas con Nintendo Wii?**

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

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

1. Wii Paly
2. Mario Kart



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

**81. ¿Juegas con la PSP?**

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

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

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

**83. ¿Juegas con la Nintendo DS?**

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

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

1. New Super Mario Bross
2. Cocina conmigo
3. Magia en acción
4. 42 juegos de siempre
5. Brain Training del Dr. Kawashima
6. Mario y Sónico en los juegos Olímpicos
7. Mario Kart DS



8. Más Brain Training
9. Guitar Hero: On Tour
10. Imagina ser mamá
11. Ninguno

**85. ¿Juegas con los Gameboy?**

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

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

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

**87. ¿Juegas con el ordenador?**

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

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

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



11. Ninguno

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

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

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

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

**91. ¿Tienes juegos pirateados?**

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

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

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

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

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

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

1. No (pasa a la pregunta 95)
2. Sí

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

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





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

1. No
2. Si

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

1. No
2. Si
3. No lo sé

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

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

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

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

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

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

**101. ¿Cuántos televisores que funciones hay en tu casa?**

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



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

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

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

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

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

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

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

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

**106. ¿Cuándo ves la tele sueles hacerlo?..... (Es posible más de una respuesta).**

1. Solo
2. Con mi padre
3. Con mi madre
4. Con algún hermano/a
5. Con otro familiar
6. Con un amigo/a



**107. ¿Realizas alguna de estas actividades mientras ves la tele?(Es posible más de una respuesta).**

1. Estudiar o hacer la tarea del colegio
2. Comer
3. Navegar por internet
4. Hablar por teléfono
5. Leer
6. Dormir
7. Charlar con mi familia
8. Jugar

**108. ¿Discutes con tus padres por el uso que haces de la TV?**

1. No (Pasa a la pregunta 109)
2. Si

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

1. Por el tiempo que paso viendo la tele
2. Por el momento del día en el veo la tele.
3. Por los programas que veo

**110. ¿Te castigan o premian con la tele?**

1. No
2. Si

**111. Cuando ves la televisión en familia ¿quién decide qué programa mirar?**

1. Yo mismo
2. Mis hermanos/as
3. Mi padre
4. Mi madre
5. Entre todos, lo negociamos

**112. ¿Qué tipo de contenidos de televisión prefieres? (Es posible más de una respuesta)**

1. Películas
2. Dibujos animados
3. Deportes
4. Series
5. Concursos
6. Documentales
7. Noticias
8. Programas del corazón
9. Reality shows (Gran hermano, Supervivientes, Operación Triunfo, etcétera.)



**113. ¿Hay algún programa que tus padres no te dejen ver?**

1. Me dejan ver todos los programas (Pasar a la pregunta 114)
2. Si hay programas que no me dejan ver

**114. ¿De qué tipo? (Es posible más de una respuesta)**

1. Películas
2. Dibujos animados
3. Deportes
4. Series
5. Concursos
6. Documentales
7. Noticias
8. Programas del corazón
9. Reality Shows

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

1. Veo más tele de la que debería
2. Me gusta ver la tele acompañado/a que solo/a
3. Alguna vez he visto programas que mis padres no me dejan ver
4. Me aburre la televisión
5. Elijo el programa antes de encender la televisión
6. Me encanta hacer zapping
7. Suelo enviar SMS para votar en concursos
8. Suelo enviar SMS a la TV para que aparezcan en pantalla.
9. Lo primero que hago al llegar a la casa es encender la televisión
10. No estoy de acuerdo con ninguna.

**116. ¿De la siguiente lista de cosas selecciona todas aquellas que tengas en casa?**

1. Ordenador portátil
2. Impresora
3. Scanner
4. Webcam
5. USB o disco duro externo
6. Mp3/ Mp4/ iPod
7. Cámara de fotos digital
8. Cámara de video digital
9. Televisión de pago (Digital o por cable Digital Plus, ONO, Imagenio, etc.)



10. Equipo de música
11. Teléfono fijo
12. DVD
13. Disco duro multimedia (para bajar películas y verlas en la televisión)
14. Ninguna de estas tengo otras.

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

1. Paga semanal
2. Cuando necesito algo pido y me dan
3. En tu cumpleaños, fiestas, Navidad o días especiales.
4. Hago algún trabajo en casa.
5. Hago algún trabajo fuera de casa
6. No me dan dinero

**118. ¿Con cuál de estas frases estás de acuerdo?**

1. Tengo más dinero del que necesito
2. Tengo el dinero suficiente para mis necesidades
3. Tengo menos dinero del que necesito

**119. De cada pareja de cosas que te presentamos a continuación ¿qué te gusta más?**

1. Internet
2. Televisión
3. No lo se

**120. De cada pareja de cosas que te presentamos a continuación ¿qué te gusta más?**

1. Internet
2. Teléfono móvil
3. No lo se

**121. De cada pareja de cosas que te presentamos a continuación ¿qué te gusta más?**

1. Internet
2. Video juegos
3. No lo se

**22. De cada pareja de cosas que te presentamos a continuación ¿qué te gusta más?**

1. Video juegos
2. Televisión
3. No lo se



**123. De cada pareja de cosas que te presentamos a continuación ¿qué te gusta más?**

1. Teléfono móvil
2. Televisión
3. No lo se

**124. De cada pareja de cosas que te presentamos a continuación ¿qué te gusta más?**

1. Teléfono móvil
2. Mp3/ Mp4/ iPod
3. No lo se

**125. De cada pareja de cosas que te presentamos a continuación ¿qué te gusta más?**

1. Teléfono móvil
2. Video juegos
3. No lo se

**126. De cada pareja de cosas que te presentamos a continuación ¿qué te gusta más?**

1. W ii
2. PlayStation 3
3. No lo se

**127. De cada pareja de cosas que te presentamos a continuación ¿qué te gusta más?**

1. PSP
2. Nintendo DS
3. No lo se



### Anexo 3

#### Cuestionario dirigido a niños y adolescentes, elaborado por el ILFAM Cuestionario sobre familia

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

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

**Instrucciones:**

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

#### I. ASPECTOS GENERALES:

##### I.1 Edad:

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

##### 1.2 Sexo: M ( ) F ( )

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

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

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

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

#### II. ASPECTOS FAMILIARES

##### II.1 ¿Con quién vives?

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

##### II.2 Según tu opinión ¿cómo está conformada la familia ideal?

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



**II.3 ¿Cómo valoras tu relación familiar?**

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

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

**II.4 ¿Cómo se emplea el tiempo libre en tu familia?**

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

**II.5 ¿Qué factores afectan tu estabilidad familiar?**

Coloca una (X) sobre el número de tu respuesta considerando la frecuencia: 5 siempre, 4 casi siempre, 3 muchas veces, 2 pocas veces y 1 nunca.





Cuestiones	CATEGORÍAS				
	5 Siem pre	4 Casi siem pre	3 Muc has vece s	2 Poc as vec es	1 Nun ca
<b>A. Factor económico:</b>					
1. Desempleo					
2. Pobreza					
3. Remuneración baja					
<b>B. Factor social:</b>					
1. Inseguridad					
2. Falta de atención en salud y educación.					
3. Problemas comunitarios					
4. Migración					
<b>C. Factor intrafamiliar:</b>					
1. Violencia familiar: (física)					
2. Violencia familiar: (Psicológica)					
3. Alcoholismo					
4. Drogadicción					
5. Infidelidad					
6. Embarazos en la adolescencia					

II.6 De la siguiente lista de valores presentada a continuación señala cuál consideras en orden de importancia deben ser prioritarias en la vivencia familiar.

Cuestiones	Rangos				
	5 Siemp re	4 Casi siem pre	3 Muc has vece s	2 Poc as vec es	1 Nun ca
1. Responsabilidad					
2. Honestidad					
3. Respeto					
4. Comunicación					
5. Solidaridad					
6. Amor					
7. Fidelidad					
8. Amistad					
9. Autoestima					



10.Alegría					
11.Paciencia					
12.Tolerancia					

**II.7 Respecto al aborto que opinión tienes:**

- 1. Se lo debe hacer en algunos casos ( )
  - a. En caso de ser afirmativo. En qué casos serían  
1.1 \_\_\_\_\_ 1.2 \_\_\_\_\_

- 2. En ningún caso se debe aplicar ( )

**II.8 ¿En qué temas concretos referentes a la familia, te gustaría recibir orientación?**

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

**GRACIAS POR TU COLABORACIÓN**



UNIVERSIDAD TÉCNICA PARTICULAR DE LOJA  
La Universidad Católica de Loja

Loja, 31 de mayo del 2011.

Magister  
María Elvira Aguirre  
**DIRECTORA DE LA ESCUELA DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN**  
Universidad Técnica Particular de Loja.

De mi / nuestra mi consideración:

Por medio del presente de(jo)amos constancia de que en calidad de Egresado (a) de la Escuela de Ciencias de la Educación de la UTPL, **ACEPTO/ACEPTAMOS VOLUNTARIAMENTE**, participar del desarrollo del programa de investigación "GENERACIONES INTERACTIVAS DEL ECUADOR." y me/nos comprometemos a realizar dicha investigación siguiendo los lineamientos propuestos por la UTPL, manteniendo las exigencias éticas y metodológicas, que la elaboración de un proyecto de tesis implican.

Del mismo modo, declaro/declaramos expresamente que el trabajo se realizará en forma:

**Individual:**

NOMBRE EGRESADO (A): JORGE PATRICIO TERÁN AREVALO

(F)

C.I.: 010536475-6

Además hago llegar a usted mis datos personales actualizados para cualquier comunicación directa desde la Universidad.

APellidos y Nombres	LUGAR DE RESIDENCIA (Ciudad, cantón y parroquia)	CENTRO UNIVERSITARIO DONDE SE MATRICULÓ	No. Telf. convencional y/o No. celular	CORREO ELECTRÓNICO:
TERAN AREVALO JORGE PATRICIO	AZUAY, CUENCA, BAÑOS	CUENCA	(4076625) (092992450) (072830302)	kokyjtsandy@hotmail.com

Atentamente,

(F)

NOMBRE EGRESADO: JORGE PATRICIO TERAN AREVALO. C.I.: 010536475-6



Loja, 16 de mayo de 2011

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

De mi consideración:

La Universidad Técnica Particular de Loja, viene trabajando en varias líneas de Investigación en el ámbito de la Educación, en cooperación interinstitucional con varias Universidades e instituciones relacionadas con aspectos sociales. Además es interés de nuestra institución en la formación superior, aportar al proceso de investigación nacional que responda a la necesidad imperiosa de que en el Ecuador se realicen estudios con un alto nivel de impacto en el desarrollo educativo y socio-económico.

Por ello, me permito dar a conocer que en el ámbito de **"La utilización de las tecnologías por parte de los niños y jóvenes de nuestro país"**, se ha planificado el proyecto de Investigación Nacional sobre esta temática, el mismo que tiene por objetivo general: "Conocer el grado de uso de las tecnologías de la información y de la comunicación entre los niños y jóvenes de nuestro país".

Por lo expuesto, solicito a usted Sr.(a) Rector (a) – Director (a) se autorice a ..... egresado (a) de la Escuela de Ciencias de la Educación de la Universidad Técnica Particular de Loja, para que pueda realizar dicha investigación en la institución a su cargo.

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

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

Atentamente,

  
Mg. María Estora Aguirre Burneo,  
**DIRECTORA DE LA ESCUELA DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN**  
**UNIVERSIDAD TÉCNICA PARTICULAR DE LOJA**





## Fotografías

### Escuela “Hernán Cordero Crespo”



### Colegio Nacional Técnico Ecuador.





**Unidad Educativa Isabela Moscoso Dávila**

