



**UNIVERSIDAD TECNICA PARTICULAR DE LOJA**

*La Universidad Católica de Loja*

**MODALIDAD ABIERTA Y A DISTANCIA**

**ESCUELA DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN**

**“GENERACIONES INTERACTIVAS EN ECUADOR “**

“ESTUDIO REALIZADO EN LAS INSTITUCIONES EDUCATIVAS: COLEGIO NACIONAL “ZAPOTILLO”, ESCUELA “REINA MATERNAL DE LA FRONTERA” Y ESCUELA “JOSÉ ANTONIO CAMPOS DE LA CIUDAD DE ZAPOTILLO PROVINCIA DE LOJA EN EL AÑO 2011.

**TRABAJO DE FIN DE CARRERA  
PREVIO A LA OBTENCION DEL  
TÍTULO DE LICENCIADA EN  
CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN**

**AUTORA:**

VALDIVIESO SÁNCHEZ SONIA JUDITH

**MENCIÓN:**

EDUCACIÓN BÁSICA

**DIRECTORA DEL PROYECTO DE INVESTIGACIÓN:**

Mgs. María Elvira Aguirre Burneo.

**DIRECTOR DEL TRABAJO DE FIN DE CARRERA:**

Lic. Miguel Hernán Arcos Bastidas.

CENTRO UNIVERSITARIO ALAMOR

**2011**



# **UNIVERSIDAD TECNICA PARTICULAR DE LOJA**

*La Universidad Católica de Loja*

---

## **CERTIFICACIÓN**

**Lic. Miguel Arcos Bastidas**

**TUTOR DEL INFORME DE TRABAJO DE FIN DE CARRERA**

**ESCUELA DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN U.T.P.L**

### **CERTIFICA:**

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

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

Loja, diciembre del 2011



# UNIVERSIDAD TECNICA PARTICULAR DE LOJA

*La Universidad Católica de Loja*

---

## ACTA DE DECLARACIÓN Y CESIÓN DE DERECHOS

Yo, Sonia Judith Valdivieso Sánchez, declaro ser autora del presente Trabajo de Fin de Carrera y eximo expresamente a la Universidad Técnica Particular de Loja y a sus representantes legales de posibles reclamos o acciones legales.

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

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

C.I. 110329231-2



# **UNIVERSIDAD TECNICA PARTICULAR DE LOJA**

*La Universidad Católica de Loja*

---

## **AUTORIA:**

Las ideas y contenidos expuestos en el presente Informe de Trabajo de Fin de Carrera, son de exclusiva responsabilidad de la autora.

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

Sonia Judith Valdivieso Sánchez

C.I. 110329231-2



# **UNIVERSIDAD TECNICA PARTICULAR DE LOJA**

*La Universidad Católica de Loja*

---

## **DEDICATORIA**

Este trabajo de investigación lo dedico con mucho amor a toda mi familia: esposo, hijos, papá, hermanos, por el apoyo moral y económico que han sabido brindarme en todo momento, pero especialmente a dos seres espirituales mi madre (+) y Santa Narcisa de Jesús, quienes desde lo alto me han acompañado siendo la luz que guió el camino que me llevaría a alcanzar la meta propuesta.

## **LA AUTORA**



# **UNIVERSIDAD TECNICA PARTICULAR DE LOJA**

*La Universidad Católica de Loja*

---

## **AGRADECIMIENTO**

Mi sincero agradecimiento a quienes dirigen esta prestigiosa universidad como es la Universidad Técnica Particular de Loja, por darnos la oportunidad de estudiar a quienes no contamos con el tiempo disponible para asistir a las aulas de una universidad presencial, pero que desde nuestros hogares como es mi caso, podemos seguir especializándonos en las carreras que hemos elegido. Al equipo de planificación del Programa Nacional de Investigación, porque desde el inicio de esta investigación han estado cerca, apoyándonos en cada momento, como diciendo adelante no están solos, a la Mgs. María Elvira Aguirre, Directora del Proyecto de Investigación, por sus conocimientos impartidos en la guía didáctica, a mi Tutor Licenciado Miguel Arcos Bastidas, por brindarme sus conocimientos oportunamente para que ésta investigación culmine de la mejor manera, a mi familia, en especial a mi esposo y a mis tres hijos por comprenderme y darme el apoyo moral, para que siga siempre adelante, y así culminar con éxito mi trabajo de Fin de Carrera.

## **LA AUTORA**

## INDICE

Portada.....	i
Certificación.....	ii
Acta de cesión de derechos .....	iii
Autoría.....	iv
Dedicatoria .....	v
Agradecimiento .....	vi
Índice.....	vii
<b>1. RESUMEN.....</b>	<b>12</b>
<b>2. INTRODUCCIÓN .....</b>	<b>14</b>
<b>3.1 MARCO TEORICO .....</b>	<b>17</b>
<b>3.2 CARACTERIZACIÓN SOCIODEMOGRÁFICA ECUATORIANA.....</b>	<b>17</b>
3.1.1 Entorno educativo, la comunidad educativa.....	17
3.1.2 La demanda de la educación en las TIC.....	27
<b>3.2. NIÑOS Y ADOLESCENTES ANTE LAS PANTALLAS.....</b>	<b>31</b>
3.2.1. Investigaciones sobre las pautas de consumo sobre las pantallas...31	
3.2.2. Los riesgos que plantean las TIC,s.....	38
3.2.3. Las oportunidades que plantean las TIC.s.....	42

<b>3.3. ESTUDIOS E INICIATIVAS SOBRE LA PROTECCIÓN DEL MENOR Y DEL ADOLESCENTE EN EL ENTORNO DE LAS TIC</b> .....	46
3.3.1 Iniciativas en el ámbito de la regulación.....	47
3.3.2 Iniciativas en el ámbito de la mediación familiar .....	52
3.3.3 Alfabetización en las TIC,s.....	55
<b>4. METODOLOGIA</b> .....	60
4.1. Diseño de la investigación.....	60
4.2.Participantes de la investigación.....	60
4.3.Técnicas e instrumentos de la investigación .....	61
4.3.1. Técnicas .....	61
4.3.2. Instrumentos .....	61
4.4.RECURSOS.....	62
4.4.1. Humanos.....	62
4.4.2. Institucionales.....	62
4.4.3. Materiales .....	62
4.4.4. Económicos .....	63
4.5.Procedimiento .....	63
<b>5. INTEPRETACIÓN, ANÁLISIS Y DISCUSIÓN DE LOS RESULTADOS</b> .....	66
5.1. Caracterización sociodemográfica.....	66
5.1.1 Contexto sociocultural y biológico del niño .....	76
5.2 Redes Sociales y pantallas.....	77
5.2.1 Uso de redes sociales relacionadas con internet (Facebook etc.)....	77

5.2.2	Uso de Pantallas y pautas de consumo (televisión, celular etc).....	79
5.2.3	Uso de las tecnologías e impacto positivo o negativo en el ámbito escolar y familiar.....	85
5.3	Redes Sociales y mediación familiar.....	87
5.3.1	Relación de las tecnologías con el entorno familiar.....	87
5.3.2	Pautas de consumo relacionadas con la tecnología en el entorno.....	88
5.3.3	Tiempo dedicado a las tecnologías en relación a familia.....	89
5.3.4	Relación de poder adquisitivo de la tecnología en la familia.....	90
5.4	Redes Sociales y ámbito escolar.....	90
5.4.1	Conocimiento y relación de la tecnología con el ámbito escolar y familia.....	91
5.4.2	Uso de las tecnologías en relación al ámbito escolar y fam.....	92
5.4.3	Tiempo dedicado a las tecnologías en el ámbito escolar.....	93
5.5	Redes Sociales riesgos y oportunidades.....	94
5.5.1	Regulación y uso de las tecnologías.....	95
5.5.2	Mediación familiar en relación a la tecnología.....	96
5.5.3	Acceso a las tecnologías en función del uso utilidad.....	98
5.6	Relación de los jóvenes con respecto al ambiente familiar.....	99

SEGUNDA PARTE DE ANALISIS DE RESULTADOS.....	101
5.7 Caracterización Sociodemográfica.....	101
5.7.1 Contexto Sociocultural y biológico del niño.....	117
5.8 Redes Sociales y pantallas.....	119
5.8.2 Uso de Pantallas y pautas de consumo (televisión, celular etc).....	119
5.8.3 Uso de las tecnologías e impacto positivo o negativo en el ámbito escolar y familia.....	144
5.9 Redes Sociales y mediación familiar.....	155
5.9.1 Relación de las tecnologías con el entorno familiar.....	155
5.9.2 Pautas de consumo relacionadas con la tecnología en el entorno.....	161
5.9.3 Tiempo dedicado a las tecnologías en relación a familia.....	170
5.9.4 Relación de poder adquisitivo de la tecnología en la familia.....	173
5.10 Redes Sociales y ámbito escolar.....	177
5.10.1 Conocimiento y relación de la tecnología con el ámbito escolar y familiar.....	177
5.10.2 Uso de las tecnologías en relación al ámbito escolar y f.....	187
5.10.3 Tiempo dedicado a las tecnologías en el ámbito es.....	194
5.11 Redes Sociales riesgos y oportunidades.....	198

5.11.1 Regulación y uso de las tecnologías.....	198
5.11.2 Mediación familiar en relación a la tecnología.....	202
5.11.3 Acceso a las tecnologías en función del uso utilidad.....	207
5.12 Relación de los jóvenes con respecto al ambiente familiar.....	212
6. CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES.....	214
6.1 Conclusiones.....	214
6.2 Recomendaciones.....	216
7 REFERENCIAS BIBLIOGRAFICAS.....	218
8 ANEXOS.....	220
Anexo 1.- Cuestionarios	
Anexo 2.- Fotografías	
Anexo 3.- Autorizaciones de Directores	

## 1. RESUMEN

En la presente investigación “Generaciones Interactivas” se pudo analizar la verdadera relación que los niños y jóvenes poseen con las diferentes pantallas: televisión, videojuegos, celulares e internet, la misma que se desarrolló en la ciudad de Zapotillo, provincia de Loja; en el sector urbano, realizando la encuesta a un número de 57 estudiantes pertenecientes a tres instituciones educativas del cantón: Colegio Nacional “Zapotillo”, Escuela “Reina Maternal de la Frontera” y Escuela “José Antonio Campos; además un cuarto grupo de jóvenes del entorno con edades de 10 a 18 años encuestados para conocer su opinión con respecto al ambiente familiar.

La metodología utilizada sirvió tanto para la elaboración de la base científica como para la investigación de campo, para lograr un resultado satisfactorio se utilizó como instrumento de investigación tres tipos de cuestionarios, uno para niños de 6 a 9 años; otro para dos grupos distintos de estudiantes de 10 a 18 años de edad, ambos facilitados por generaciones interactivas de España y un último para jóvenes de 10 a 18 años enviado por el Instituto Latinoamericano de la familia ILFAM con la finalidad de conocer la opinión de los jóvenes respecto al ambiente familiar.

Llegándose a comprobar que la mayoría de los jóvenes investigados tienen preferencia por el uso del internet, la televisión y el teléfono celular, no así por los videojuegos que los utilizan en mínimos porcentajes.

Por tal razón podemos afirmar que éstos jóvenes se encuentran lo suficientemente preparados para enfrentar los desafíos de la sociedad moderna pues, el potencial positivo de las tecnologías es innegable, se ha comprobado que su buen uso es favorable en diversas áreas como, la educación, la sociabilidad e incluso la salud no obstante el buen aprovechamiento de las nuevas tecnologías requiere un buen conocimiento y uso de las mismas.

En lo que se refiere a mediación familiar se llegó a la comprobar que una de las pantallas preferidas por los niños y jóvenes como es la televisión, lo utilizan en su mayoría de forma conjunta con la familia como un tipo de ocio compartido, es decir

les sirve para pasarlo bien pero también sirve para ejercer control en el uso por parte de los padres. No así en el caso del uso de internet y teléfono celular, se comprobó que los padres no ejercen mayor control al momento de utilizarlo pues existe desconocimiento en el manejo de éstas tecnologías por lo que es necesario tener un mínimo de cultura informática especialmente para controlar los contenidos que se transmiten así como también el tiempo de uso el cual si es prolongado puede generar algún tipo de adicción; igualmente en el aspecto educativo es importante, pues sucede que la mayoría de los maestros no están lo suficientemente preparados en cuestión de Tic,s, es más se podría decir incluso que los adultos de hoy a menudo son superados por los niños y jóvenes en el conocimiento y manejo de éstas tecnologías.

Con éste estudio pretendemos conocer la relación que los niños y jóvenes poseen con las diferentes pantallas, transmitiéndolos a los principales actores educativos, la escuela y la familia para crear una base sólida de una educación mejor y así garantizar la calidad de cualquier comunicación dirigida a éste público.

## 2. INTRODUCCIÓN:

Está claro que las TIC abren un nuevo mundo lleno de oportunidades y que los padres, están dispuestos a hacer grandes esfuerzos porque sus hijos no queden fuera de este escenario. Pero también es ya evidente que esta relación constatable entre menores y tecnologías puede tener sus costes: nuevos riesgos y peligros que pueden ser difícilmente localizables; acceso a contenidos inapropiados; usos de la tecnología que exponen la privacidad, la intimidad de los menores, a los ojos de amigos y también extraños. Y, en general, una experiencia vital de los menores de la que poco pueden decir los adultos, que en muchos casos está aprendiendo después de ellos, lo que limita el impacto de la acción educativa. Todas estas razones impulsaron a poner en marcha el proyecto *Generaciones Interactivas* en el Ecuador.

El tema de generaciones interactivas se lo ha venido trabajando en más de 2000 colegios de España, Argentina, Chile, Perú, Brasil, Colombia, Venezuela y México, con aproximadamente 150.000 niños y jóvenes de edades comprendidas entre 6 a 18 años. El Ministerio de telecomunicaciones y de la sociedad de la información del Ecuador con el aval del Ministerio de Educación lo ha realizado a través de Fundación Telefónica, por ello existe ya un avance en algunas instituciones educativas, lo que ha impulsado a éste ambicioso proyecto para llegar a todo el territorio nacional con la finalidad de establecer un diagnóstico del uso de las pantallas en niños y adolescentes de 6 a 18 años en el Ecuador.

La Universidad Técnica Particular de Loja, al participar de un proceso investigativo nacional de envergadura y trascendencia aporta con éste estudio, el cual es realizado simultáneamente en cerca de 800 colegios de todo el país lo que sin duda marca un hito en investigaciones sobre el tema.

El presente estudio es realizado como requisito previo a la obtención del título de Licenciada en Ciencias de la Educación de la UTPL; a través del cual he tenido la oportunidad de demostrar mis conocimientos adquiridos durante la formación profesional en el campo de la educación, además conocer la verdadera situación de los jóvenes frente a las pantallas permitirá tener un mapa situacional claro a cerca del

uso de éstas tecnologías y quizá en un futuro esta investigación sea un aporte a la educación especialmente en los lugares más apartados donde urge una educación con calidad y se permita mejorar las capacidades múltiples de sus alumnos.

Se podría decir que la elaboración de éste trabajo ha sido factible en mención de que se lo realizó en lugares cercanos a mi residencia, en los establecimientos educativos donde se desarrolló la investigación de campo se tuvo la debida aceptación tanto de parte de autoridades educativas como por parte de los estudiantes quienes me brindaron todas las facilidades necesarias para llevar a efecto dicho trabajo de la mejor manera; es necesario mencionar que también existieron ciertas limitaciones como el nulo acceso a internet en mi lugar de residencia, además por lo extenso que resultó la muestra tomada en el trabajo de campo el tiempo resultaba corto, eso sin tomar en cuenta el mediano conocimiento en computación por lo que me vi obligada a tomar un curso avanzado especialmente en excel para poder llevar a efecto con éxito la tabulación de datos y posteriormente la unificación de tablas estadísticas en el análisis e interpretación de resultados. Pero éstos no fueron impedimentos más fueron mi fortaleza para que continuara firme hasta llegar a la meta propuesta.

Para el presente estudio se ha planteado como 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; además de los siguientes objetivos específicos: **Conocer** la situación familiar de los niños y jóvenes investigados; **identificar** las pautas de consumo relacionadas con el equipamiento en los hogares, el lugar el uso, el momento y la duración; **conocer** los riesgos y oportunidades que se pueden derivar del uso de las tecnologías, e **Indagar** los aspectos de regulación, mediación familiar y educación en el uso de los medios y tecnologías.

La generación interactiva, permite educar y entretener a través del internet, el celular los videojuegos y la televisión, éstas son las cuatro pantallas sobre las que se centra la investigación, la cual contiene los siguientes apartados.

En el capítulo 1, se presenta un resumen pormenorizado del contenido del trabajo de fin de carrera; en capítulo 2, consta una breve introducción en la cual se detalla datos relevantes obtenidos durante el trabajo además de la justificación, factibilidad,

facilidades, limitaciones, así como los objetivos planteados para el desarrollo de la misma. A continuación en el capítulo 3, se muestra el marco teórico cuyas fundamentaciones sirven para la justificación de los resultados obtenidos en el trabajo de investigación; en el capítulo 4 consta la metodología para lo cual se utilizó el diseño mixto por ser un proceso que recolecta, analiza y vincula datos cuantitativos y cualitativos en un mismo estudio complementado con el análisis descriptivo-explicativo. El análisis interpretación y discusión de resultados que se encuentra en el capítulo 5, fue desarrollado en base a las distintas dimensiones en concordancia con las tablas estadísticas utilizadas las cuales reflejan los resultados de los datos obtenidos en la investigación de campo. En el capítulo 6, se encuentran las conclusiones y recomendaciones que constituyen la parte medular de todo el trabajo pues en éstas se describe los aspectos más significativos que se pudo recabar en el transcurso de la investigación las cuales demuestran el logro de objetivos planteados; En el capítulo 7 se encontrarán las diferentes citas bibliográficas que han sido utilizadas para el desarrollo del marco teórico y en la parte final que es el capítulo 8, constan los anexos donde se puede observar las evidencias de la veracidad del trabajo el cual se realizó con responsabilidad y bajo los lineamientos exigidos por la UTPL.

Esperamos que con la presente investigación se logre aportar con datos necesarios, posterior a ello se irá consolidando con otros estudios investigativos, para finalmente recolectar todos los resultados arrojados y tener una visión más amplia e integral de la verdadera situación en la relación que los niños y jóvenes tienen con las diferentes pantallas y su posible efecto tanto en el área educativa como en el área familiar y social de nuestro país, con lo que lograremos ser un referente para posibles soluciones mediante proyectos que vayan en beneficio de las presentes y futuras generaciones, y así garantizar una base sólida de una educación mejor y de calidad en la comunicación dirigida a éste tipo de público y de la sociedad en general.

### **3. MARCO TEORICO**

#### **3.1. CARACTERIZACIÓN SOCIODEMOGRÁFICA ECUATORIANA, DEL AMBITO ESCOLAR Y FAMILIAR.**

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

La educación es el ámbito del bienestar social en el cual la población ecuatoriana ha logrado su mayor progreso en las últimas décadas. Pero esta mejora no ha sido igual para todos los ecuatorianos. Las oportunidades que han tenido los ecuatorianos y ecuatorianas para educarse dependen de su situación socioeconómica, su lugar de residencia, su género, su edad y su condición étnica. Los sectores medios y populares de las zonas urbanas fueron incorporados masivamente al sistema educativo, de modo que para ellos la escolarización formal representó una clara vía de ascenso social. En cambio, la población rural, especialmente la campesina e indígena, sufre aún la falta de oportunidades y recursos para alcanzar una educación adecuada.

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

- **Analfabetismo.**

El analfabetismo es una muestra de las deficiencias, históricas y actuales, del sistema educativo en cuanto a garantizar una mínima educación a la población; es también un indicador de los retos que enfrenta un país en el desarrollo de su capital humano. La tasa de analfabetismo es el número de personas que no saben leer y escribir, expresado como porcentaje de la población de una edad determinada. El porcentaje de

la población analfabeta de 15 años y más en el año 2001 asciende a 9%, inferior a los registrados en 1982 (16.5%) y 1990 (11.7%).

Sin embargo, de acuerdo a "Ponce1" su reducción muestra serias inequidades, toda vez que los grupos pobres, indígenas, las mujeres y los habitantes del campo han sido los menos beneficiados y todavía enfrentan altas tasas de incidencia del analfabetismo.

En efecto, para el 2001 el área rural mantiene una alta tasa de analfabetismo más alta (15.5%) que la urbana (5.3%). Según sexo, en el área urbana el porcentaje de mujeres analfabetas (6%) es mayor que el de los hombres (4.5%), particular que se profundiza en el área rural: mujeres (18.1%) y hombres (12.8%).

La Cámara de Industriales de Pichincha señala que índice de analfabetismo de Ecuador es similar a la media latinoamericana, pero significativamente inferior al 1.2% que registran los países desarrollados y el 0.6% de las economías en transición.

Según "Rivero3", el analfabetismo es la máxima expresión de vulnerabilidad educativa. Se plantea el problema del analfabetismo en términos de desigualdades: la que existe en el acceso al saber está unida a la desigualdad en el acceso al bienestar. El analfabetismo está asociado también a la ausencia de oportunidades de acceso a la escuela, y su problemática tiene relación con la baja calidad de la enseñanza escolar y con los fenómenos de repitencia y deserción.

De otra parte, el "analfabetismo funcional", esto es, la condición de las personas que no pueden entender lo que leen, o que no se pueden dar a entender por escrito, o que no pueden realizar operaciones matemáticas elementales y que para propósitos de medición son aquellas personas que han asistido a la escuela primaria tres años o menos 4, alcanzó en el año 2001 el 21.3%.

Para "Riveros5", el hecho de que buena parte de la población no sea capaz de seguir instrucciones escritas, tenga dificultades para comprender lo que lee y no sea capaz de extraer mínimas consecuencias analíticas, afecta la calidad del recurso humano, factor fundamental para lograr un desarrollo económico integral.

“Arrieta y Meza<sup>6</sup>” anotan que “el analfabetismo funcional hace inútil el dominio de las destrezas básicas y presenta el riesgo de contribuir al empobrecimiento personal del individuo, debido a que éste se aleja cada vez más de la información disponible en los textos escritos”.

- **Escolaridad.**

La escolaridad de la población ecuatoriana a nivel nacional es de 7.3 años en el 2001 (5.1 en 1982 y 6.3 en 1990), situación que según el SIISE<sup>7</sup> “resume las deficiencias que ha tenido el sistema educativo nacional en cuanto a ofrecer acceso a la educación básica a todos los ecuatorianos”.

A nivel del área urbana tenemos 8.7 años (7.1 en 1982 y 8.3 en 1990) y a nivel del área rural .9 años (2.9 en 1982 y 4.0 en 1990); lo cual evidencia una desigualdad significativa de la población rural frente a la población urbana.

Según “Muñoz”, la escolaridad (acompañada, por supuesto, del ahorro y la inversión) puede contribuir a promover el empleo y a distribuir el ingreso en forma más equitativa, existiendo una relación directa entre los niveles de calificación de los trabajadores que se encuentran en los diversos estratos integrantes la fuerza de trabajo, y su escolaridad; cuanto mayores son esos niveles de calificación (y, por ende, de escolaridad) es también mayor la productividad agregada del sistema económico.

De acuerdo al Banco Mundial, si los países latinoamericanos “no pueden aumentar el nivel promedio de educación entre sus ciudadanos, se arriesgarán a perder las inversiones y oportunidades de empleo en manos de los países que tienen una fuerza laboral más educada”.

- **Tasa neta de escolarización.**

Las tasas de matriculación para el 2001 fueron: primaria (90.1%), secundaria (44.6%) y superior (11.9%); más altas que las registradas en los años 1982 y 1990. Según Luna<sup>10</sup>, cada año cerca de 100.000 niños/as de 5 años no pueden matricularse en el

primer año de educación básica y 757.000 niños/as y jóvenes de 5 a 17 años están fuera de las escuelas y colegios.

En este contexto, resulta preocupante que más de la mitad de la población en edad Correspondiente no asiste a la secundaria, siendo fundamental el hecho de que el “sistema educativo ecuatoriano tiene que hacer un gran esfuerzo para universalizar el acceso a la educación y lograr que los niñas y niñas completen la secundaria”<sup>11</sup>. A nivel superior la situación es más crítica ya que su tasa de matriculación fue de apenas el 11.9%.

Indudablemente, a nivel urbano y rural existen grandes diferencias. En efecto, observamos un mayor acceso en el área urbana en todos los niveles frente al área rural. El déficit del área rural con respecto al área urbana es de 6.5% en la primaria, de 48.3% en la secundaria y de 73.5% en la superior.

La CEPAL<sup>12</sup> señala que el capital educativo mínimo, en términos de acceso al bienestar y al correspondiente ingreso laboral, demanda completar el ciclo secundario y cursar por lo menos 12 años de estudio. Cuando se ingresa al mercado laboral sin haber completado la secundaria, uno a tres años más de estudio no influye mayormente en la remuneración percibida, y en la mayoría de los casos de poco sirven para salir de la pobreza.

- **Repetición.**

Según el SIISE<sup>13</sup>, la repetición reduce la escolaridad alcanzada por la población y le resta eficiencia al sistema. Sostiene que la repetición a más de las pérdidas económicas que conlleva tiene una serie de implicaciones sociales y culturales, siendo común que los niños/as que repiten los primeros grados o cursos de un nivel, principalmente en los sectores pobres, abandonen la enseñanza antes de terminarla.

“Torres<sup>14</sup>” señala que junto con la falta de acceso a la escuela y la deserción, la repetición representa uno de los mayores problemas de los sistemas escolares contemporáneos; constituyéndose la repetición en la “solución” interna que ha

encontrado el sistema escolar para lidiar con el problema del no-aprendizaje o de la mala calidad de dicho aprendizaje.

Otro punto de vista "Torres 15" anota que la repetición escolar reduce los incentivos que tienen los jóvenes para continuar estudiando, siendo más probable que abandonen sus estudios para ingresar a la fuerza laboral y apoyar a sus familias en la satisfacción de las necesidades más urgentes. La repetición no solo genera pérdidas monetarias (más de USD30 millones por año), implica también costos emocionales, a más de perjuicio para la sociedad, que deja de contar con personas mejor educadas y preparadas para ingresar a la sociedad global.

Cifras al respecto muestran que la tasa de repetición entre los años lectivos 1993-1994 y 2004-2005 disminuyó, en el nivel primario, de 4.1% a 2.3% y, en el nivel medio, de 8.6% a 5.5%, reducción que "se debe, en parte, a la política de promoción automática ejecutada por el MEC y no necesariamente al mejoramiento del aprendizaje"<sup>16</sup>.

Entre las causas de la repetición de los alumnos para el año lectivo 2004-2005, tenemos: pedagógicas 39.7%, familiares 15.6%, personales 15.1%, económicas 9.9%, salud 8.9%, geográficas 5.7% y otras 5.1%

En el sistema educativo nacional existe una larga tradición en las escuelas de entablar proyectos con la comunidad desde diferentes perspectivas. Es así que se establecieron diferentes modalidades de vinculación que han sido importantes y han contribuido a generar formas creativas que colaboraron tanto en el quehacer educativo de la escuela como en mejoras en la vida de la comunidad.

Una de las modalidades que podemos reconocer es aquella que piensa a la escuela y a su cultura como un elemento externo a la comunidad. La función de la escuela es socializar según los valores de la sociedad. Desde esta perspectiva, la escuela es la transmisora de una única cultura legítima. La escuela se "coloca" por encima de los problemas sociales de la comunidad que la rodea y a la vez la integra, creyendo que esta negación "le permite" seguir formando a los niños.

En esta modalidad la escuela se propone generar algunas actividades de extensión hacia la comunidad sin la participación de la misma. En este tipo de vínculo al no tomar en cuenta las condiciones sociales de los alumnos a la hora de aprender no siempre la relación redonda en un beneficio educativo. Es importante, notar el esfuerzo de muchas escuelas por seguir formando y enseñando en el marco de esta modalidad con una actitud de preservación hacia los fundamentos de la escuela pública. Una frase que reflejaría esta modalidad sería "...cuando cierro las puertas de la escuela no me importa nada lo que ocurre afuera o de donde vienen los niños solo es importante enseñar... Fábara. E (2003).

En otros casos la comunidad prima sobre la escuela; en esta perspectiva, la escuela pierde su especificidad y su sentido político y social en función de incluir la problemática de la comunidad en la que está inserta. La escuela se ve invadida permanentemente por las dificultades de la comunidad perdiendo espacios la tarea de enseñar y de aprender. Es necesario rescatar el esfuerzo de directores, docentes, no docentes y padres que luchan por revertir situaciones sociales sumamente dolorosas por las que atraviesan sus alumnos aunque resignando el espacio educativo. La siguiente frase reflejaría esta modalidad "...en las condiciones que hoy llegan estos chicos a la escuela no podemos preocuparnos solo por enseñar, es necesario despiojar, dar de comer, preocuparse por la salud, por lo emocional y no queda tiempo para lo educativo...Fábara, E (2003).

Resulta interesante considerar las experiencias que se vienen desarrollando en las que se establece un vínculo solidario entre escuela y comunidad. Desde esta perspectiva, la escuela difunde la práctica de la solidaridad a través de la participación de los estudiantes, docentes e instituciones en actividades colaborativas a partir de la detección de una necesidad en la comunidad. En este vínculo se inscribe con una larga e importante trayectoria el Programa Escuela y Comunidad del Ministerio de Educación, Ciencia y Tecnología de la Nación. Esta propuesta se basa en la idea de aprendizaje - servicio que es una metodología pedagógica que desarrolla proyectos solidarios o de participación comunitaria. Se plantea que existe un alto impacto en el aprendizaje de niños y jóvenes a partir del vínculo solidario. Es una modalidad que refuerza uno de los aspectos principales de la educación de los sujetos que hace referencia a la educación en valores para lograr conformar una mejor ciudadanía. La

escuela desde sus propios saberes se constituye en un sujeto solidario hacia su comunidad y en esa instancia genera nuevos aprendizajes.

Así mismo, observamos la relación que se establece a partir de la transferencia de un conocimiento producido en la escuela hacia la comunidad como una de las modalidades de la relación escuela y comunidad. En esta perspectiva incluimos a todos aquellos avances tecnológicos producidos en las escuelas que se aplican en la comunidad y traen como consecuencia una mejora en la calidad de vida de los habitantes. La escuela tiene sentido en tanto la comunidad necesita para su producción los saberes adquiridos en ella. (Neirrotti, N.,Poggi,)

Durante muchos años el sistema educativo ha tomado el concepto de "comunidad educativa" incluyendo en este a los docentes, padres de familia y alumnos, dando lugar a un corte entre el afuera y el adentro de la escuela. Cuando pensamos en una nueva modalidad de vínculo es que partimos de la hipótesis, de que en los nuevos escenarios sociales generados especialmente a partir de la década de los 90, especialmente en los barrios de los sectores más empobrecidos, nuevos actores sociales han tomado un rol protagónico en la comunidad y por lo tanto deben ser incluidos como parte de la denominada comunidad educativa o de aprendizaje.

En este sentido y en términos de Neirrotti y Poggi: *el sistema educativo formal no monopoliza el proceso de aprendizaje ni son los docentes los únicos que enseñan. Las organizaciones comunitarias y los espacios públicos locales son ámbitos donde los sujetos aprenden, incorporando valores y hábitos, desarrollando capacidades (sean éstas para producir bienes o servicios o para ejercer sus derechos y responsabilidades ciudadanas). Las comunidades, a su vez, cuentan con sus propias instituciones y agentes de enseñanza y aprendizaje: familias, iglesias, clubes, organizaciones de vecinos, bibliotecas, mercados, fábricas, organizaciones productivas.*

*En consecuencia, resulta necesario observar qué se aprende en esta comunidad donde la escuela es un actor más y quiénes son los actores de este proceso de aprendizaje.*

La noción de Comunidad de Aprendizaje nos sirve para pensar a lo educativo como la construcción de un espacio de encuentro y articulación entre la escuela y la comunidad. El desarrollo de una Comunidad de Aprendizaje requiere la consideración sobre algunos aspectos:

- Es una propuesta que se sustenta en el desarrollo local y comunitario en el cual se integran las diversas instituciones que tienen ingerencia en la comunidad con el objetivo de construir un proyecto educativo y cultural que parta de las necesidades y posibilidades de la comunidad.
- En las comunidades de aprendizaje participan tanto niños, como jóvenes y adultos profundizando el aprendizaje intergeneracional y entre pares, y el potencial de los jóvenes como educadores y agentes activo de su propia educación.
- Es importante el desarrollo de propuestas que abarque la educación para adultos como forma de promover el bienestar comunitario y la formación de jóvenes y niños.
- La modalidad de la gestión de una Comunidad de Aprendizaje, es básicamente participativa, se centra en la modificación de los modos de tomar decisiones tradicionales para pasar a una toma de decisión que involucren en ella a actores centrales de la comunidad en conformación.
- Se basa en la premisa de que el aprovechamiento de todos los recursos humanos disponibles en cada comunidad pueden hacer posible una genuina educación para todos.

En el marco de lo planteado, es necesario que la escuela se abra a la comunidad a través de las organizaciones comunitarias incorporándolas en su proyecto educativo a través de comisiones, colaboraciones o formulando especialmente iniciativas educativas. Para que produzca los efectos deseados, el vínculo debe tener como punto de partida el convencimiento de la escuela y de su personal de la necesidad de mejorar las condiciones sociales, culturales, políticas y educativas de la comunidad en la que está inserta y de la propia escuela. Consideramos de suma importancia reconocer e identificar las condiciones que son necesarias para que los niños y

jóvenes puedan efectivamente aprender. En aquellas comunidades en donde las condiciones de educabilidad no están construidas, la escuela tiene un rol central en su construcción. No pensamos a la educabilidad como algo dado, si no como condiciones sociales, económicas y culturales que la escuela aporta a construir a través del establecimiento de las alianzas intersectoriales necesarias. La posibilidad de conformar las alianzas necesarias deberá ser uno de los objetivos principales que debe tener una escuela que se propone mejorar el aprendizaje de sus alumnos.

Es necesario que la escuela pueda registrar que en la comunidad hay demandas y necesidades que en parte están organizadas y visualizan a la escuela como una de las instituciones sociales con las que trabajando mancomunadamente se puede vehicular una respuesta que mejore el problema. Finalmente, es necesario aclarar que cuando se piensa en un vínculo, se lo hace en términos políticos, sociales y culturales y que a partir de él se produzca un crecimiento tanto en la escuela como en la comunidad

Lo que se trabaja desde el ámbito escolar es que haya una buena interacción, tanto en el aula como fuera de ella, ya que la principal función de la escuela es educar, establecer relación entre docente – alumno – comunidad, debe haber una relación con su entorno natural, cultural y social, desde el punto de vista cultural, las escuelas y las comunidades siempre han tenido relaciones muy estrechas ya que ahí es donde se forman los futuros habitantes de esa comunidad ,una escuela significa formación ,cultura , instrucción y merece todo el apoyo y respeto de la comunidad, la escuela, además de formar ciudadanos, cuenta con los maestros, que somos los primeros controladores sociales. <br />Mi rol en el aula además de formar y educar, es ser un ejemplo, guía ya que nuestro trabajo como docentes no es solo dentro del aula, también fuera de ella, nosotros como docentes somos un modelo de formación de valores, nuestro deber es comunicar y comprender a los alumnos, saber cuidar el clima de la clase, y mantener la disciplina y libertad en el aula, además de ser docentes, somos psicólogos, doctores, padres, guías. Instructores, pero sobre todo amigos.

El aula juega un papel muy importante, ya que es un espacio de interacción social donde se generan conversaciones entre maestros y alumnos y entre los propios

estudiantes, la comunidad en el aula puede participar de diversas maneras, formando parte del comité de padres de familia, llevando a sus hijos a clases, asistiendo a las juntas, acercándose al docente para cualquier cosa que deseen para hacer observaciones y porque no sugerencias dentro del aula, también apoyan en actividades extraescolares, deportivas, culturales, etc., y esto puede llegar a afectar si no se toman buenas decisiones o si no se llega a tomar en cuenta a algún miembro de la comunidad, pero en la comunidad siempre suele participar en todo a lo que la escuela respecta aunque los miembros de la misma no tengan hijos estudiando en ningún nivel ya que la comunidad es cooperativa.

La conexión e intercomunicación entre la escuela y la comunidad posibilita comunidades integradas en las que la educación de todos sus miembros es una responsabilidad y un deber asumidos de forma colectiva y compartiendo la responsabilidad de educar, ya que los miembros de una comunidad son muy solidarios, La solidaridad es un conjunto de actitudes que se enseña y que requiere del ejercicio y la reflexión para que se fomente y potencie. Para lograr este objetivo es necesario desarrollar la convicción, la información y la participación, La solidaridad tiene relación estrecha con la conciencia de comunidad, Cuando una comunidad es solidaria alcanza un nivel de conciencia sobre sí misma y sobre sus problemas por ejemplo, en lo que se refiere al ambiente, con lo cual sus miembros promueven el bien común, La solidaridad es, a su vez, un contenido educativo que se desarrolla a través del aprendizaje-servicio, La comunidad responde con acciones que permiten una interacción mutua con la escuela, por ejemplo, con la municipalidad, los organismos no gubernamentales, los medios, entre otras organizaciones de la comunidad. En estas acciones se funda la una comunidad, cooperativa, participativa y solidaria.

Así mismo cabe señalar las iniciativas que se han generado gracias a las innovaciones tecnológicas que han proporcionado a la comunidad canales nuevos de comunicación e inmensas fuentes de información que difunden modelos de comportamiento social, actitudes, valores y distintas formas de organización que facilitan su interacción. En ésta perspectiva se incluyen todos esos avances tecnológicos producidos en las escuelas y que se aplican a la comunidad y traen una mejor calidad de vida, pero en algunos casos la cobertura no alcanza los niveles deseados, pues sería importante insertar en éstas iniciativas los lugares más alejados

específicamente las zonas rurales donde los niños y jóvenes no tienen las mismas oportunidades.

Sin descuidar la inserción a las nuevas tecnologías como la computadora y el internet se han creado las “Escuelas del Milenio”, en donde lo que se busca es apuntar hacia una educación de calidad pero aún falta mucho por hacer pues la demanda de tecnología en las escuelas y colegios del país es grande; pues existen muchos planteles educativos que aun no conocen ni lo que es un computador, las políticas actuales deben encaminarse a buscar mecanismos que permitan una mejor capacitación a los docentes en cuanto a las TICs, pero con un proceso continuo de capacitación que permita que los docentes estén actualizados. (García, 2010)

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

Las nuevas Tecnologías de la Información y de la Comunicación han evolucionado espectacularmente en los últimos años, debido especialmente a su capacidad de interconexión a través de la Red. Esta nueva fase de desarrollo va a tener gran impacto en la organización de la enseñanza y el proceso de aprendizaje. La acomodación del entorno educativo a este nuevo potencial y la adecuada utilización didáctica del mismo supone un reto sin precedentes. Se han de conocer los límites y los peligros que las nuevas tecnologías plantean a la educación y reflexionar sobre el nuevo modelo de sociedad que surge de esta tecnología y sus consecuencias.

El sistema educativo no puede quedar al margen de los nuevos cambios. Debe atender a la formación de los nuevos ciudadanos y la incorporación de las nuevas tecnologías ha de hacerse con la perspectiva de favorecer los aprendizajes y facilitar los medios que sustenten el desarrollo de los conocimientos y de las competencias necesarias para la inserción social y profesional de calidad. Debe también evitar que la brecha digital genere capas de marginación como resultado de la alfabetización digital.

El saber está omnipresente en la sociedad actual, sin embargo la educación no puede sucumbir a este abuso. No debe confundirse saber e información. Las nuevas tecnologías dan acceso a una gran cantidad de información, que no ha de confundirse

con el saber. Para que la información devenga en conocimientos el individuo debe apropiársela y reconstruir sus conocimientos. Por esta razón lo primero que debe hacerse explícito es que la incorporación de las nuevas tecnologías en la educación no han de eludir la noción de esfuerzo. Los nuevos recursos informáticos pueden contribuir al desarrollo de las capacidades cognitivas de los ciudadanos, pero nunca en ausencia del esfuerzo personal.

Las tecnologías constituyen un medio como jamás haya existido que ofrece un acceso instantáneo a la información. A cada uno le toca enriquecer y construir su saber a partir de esa información y a la educación proporcionar las bases para que esto se produzca. Para que estas tecnologías estén verdaderamente al servicio de la enseñanza y del aprendizaje y contribuyan a la formación de los ciudadanos y los trabajadores que necesita esta sociedad, tal penetración tecnológica debe estar acompañada de una evolución pedagógica. Las nuevas tecnologías exigen un cambio de rol en el profesor y en el alumno. El profesor no puede seguir ejerciendo sus funciones tradicionales discursivas a la hora de instruir al alumno.

Las tecnologías de la información y de la comunicación han sido incorporadas al proceso educativo desde hace unos años. Aún no existen estudios concluyentes que permitan afirmar que la utilización de los medios informáticos en la educación ha servido para mejorar los resultados académicos, sin embargo a menudo se refieren a las transformaciones obtenidas en el modo de hacer. Se ha observado que las tecnologías de la información suscitan la colaboración en los alumnos, les ayuda a centrarse en los aprendizajes, mejoran la motivación y el interés, favorecen el espíritu de búsqueda, promueven la integración y estimulan el desarrollo de ciertas habilidades intelectuales tales como el razonamiento, la resolución de problemas, la creatividad y la capacidad de aprender a aprender. Para los profesores las tecnologías informáticas han servido hasta ahora para facilitar la búsqueda de material didáctico, contribuir a la colaboración con otros enseñantes e incitar a la planificación de las actividades de aprendizaje de acuerdo con las características de la tecnología utilizada.

Estas transformaciones observadas en los procesos de enseñanza y aprendizaje se sitúan en la línea de las teorías constructivistas que preconizan estrategias de

aprendizaje que hagan de los alumnos elementos activos y dinámicos en la construcción del saber.

Las barreras del espacio y del tiempo en la relación profesor-alumno y alumno-escuela también se están viendo afectadas. La omnipresencia de la información libera la elección de los tiempos y espacios para el aprendizaje. Aunque una parte de la población escolar no tiene las facultades necesarias para ejercer esta elección, sin embargo es una característica que beneficia el desarrollo de formas de aprendizaje en la educación a distancia, la educación de adultos y en las aulas hospitalarias o asistencia a enfermos.

Las nuevas tecnologías pueden emplearse en el sistema educativo de tres maneras distintas: como objeto de aprendizaje, como medio para aprender y como apoyo al aprendizaje.

En el estado actual de cosas es normal considerar las nuevas tecnologías como objeto de aprendizaje en sí mismo. Permite que los alumnos se familiaricen con el ordenador y adquieran las competencias necesarias para hacer del mismo un instrumento útil a lo largo de los estudios, en el mundo del trabajo o en la formación continua cuando sean adultos.

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

Pero donde las nuevas tecnologías encuentran su verdadero sitio en la enseñanza es como apoyo al aprendizaje. Las tecnologías así entendidas se hayan pedagógicamente integradas en el proceso de aprendizaje, tienen su sitio en el aula, responden a unas necesidades de formación más proactivas y son empleadas de forma cotidiana. La integración pedagógica de las tecnologías difiere de la formación

en las tecnologías y se enmarca en una perspectiva de formación continua y de evolución personal y profesional como un “saber aprender”.

La búsqueda y el tratamiento de la información inherente a estos objetivos de formación constituyen la piedra angular de tales estrategias y representan actualmente uno de los componentes de base para una utilización eficaz y clara de Internet ya sea en el medio escolar como en la vida privada. Para cada uno de estos elementos mencionados, las nuevas tecnologías, sobre todos las situadas en red, constituyen una fuente que permite variar las formas de hacer para atender a los resultados deseados. Entre los instrumentos más utilizados en el contexto escolar destacamos: tratamiento de textos, hojas de cálculo, bases de datos o de información, programas didácticos, de simulación y de ejercicios, cdroms, presentaciones electrónicas, editores de páginas html, programas de autoría, foros de debate, la cámara digital, la videoconferencia, etc.

Entre las actividades a desarrollar mencionamos: correspondencia escolar, búsqueda de documentación, producción de un periódico de clase o de centro, realización de proyectos como web-quest u otros, intercambios con clases de otras ciudades o países, etc.

Podrán utilizarse las nuevas tecnologías, pero se seguirá inmerso en la pedagogía tradicional si no se ha variado la postura de que el profesor tiene la respuesta y se pide al alumno que la reproduzca. En una sociedad en la que la información ocupa un lugar tan importante es preciso cambiar de pedagogía y considerar que el alumno inteligente es el que sabe hacer preguntas y es capaz de decir cómo se responde a esas cuestiones. La integración de las tecnologías así entendidas sabe pasar de estrategias de enseñanza a estrategias de aprendizaje.

## **3.2. NIÑOS Y ADOLESCENTES FRENTE A LAS PANTALLAS.**

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

Cuando utilizamos el término «consumo» al hablar de pantallas, nos estamos refiriendo a temas relacionados con el acceso y el uso. Por tanto, se han de incluir en este apartado cuestiones como el equipamiento tecnológico de los hogares en los que viven niños y adolescentes, el lugar en el que utilizan estas tecnologías, el momento concreto la cantidad de tiempo y las personas que les acompañan a la hora de hacerlo, entre otros aspectos.

Estos asuntos son, lógicamente, el punto de partida de la investigación en este ámbito en cada país: si se quiere hacer un análisis cualitativo y con profundidad en torno al consumo de tecnologías por parte de los jóvenes, primero será necesario disponer de información cuantitativa sobre la que apoyarse.

Los estudios disponibles se enmarcan en un ámbito geográfico, temporal y sociodemográfico distinto, además de incluir distintas gamas de medios y tecnologías. En consecuencia, resulta complicado hablar de unas cifras de consumo generales y lo más lógico será acudir a los estudios desarrollados en la zona geográfica de interés.

Aun así, merece la pena mencionar una serie de estudios especialmente relevantes dada su envergadura. En Estados Unidos hay múltiples instituciones que realizan investigación en el ámbito de los niños y adolescentes como consumidores de tecnologías y medios de comunicación. Algunos de los estudios más destacables realizados recientemente son los de TheKaiserFamilyFoundation: se trata de una institución que trabaja en el ámbito de la salud global, incluyendo el área de jóvenes y medios de comunicación. Algunas de sus investigaciones resultan de interés, como la que presentaron en 2005 (*Rideout et al*) basada en una encuesta a jóvenes de entre 8 y 18 años, para conocer todo lo relacionado con su consumo de diversos medios y tecnologías: desde los más tradicionales, como la televisión, revistas, cine y música,

hasta otros más recientes, como videojuegos, ordenadores e Internet, el móvil, sin embargo, quedó excluido del estudio.

Además de esta institución, otro organismo especialmente relevante en el ámbito norteamericano es Pew Internet & American Life Project: su investigación, que se refiere a la población general, se centra de un modo especial en Internet, aunque también abarca los videojuegos y la telefonía móvil. De especial interés son algunas de sus investigaciones enfocadas concretamente en los adolescentes (p. ej., Jones & Fox, 2009; Lenhart *et al*, 2008; Macgill, 2007, y Lenhart *et al*, 2005).

En el ámbito europeo existen numerosas investigaciones centradas en pequeños grupos de países. Debido a la imposibilidad de referirnos a todas ellas de manera individual, haremos mención a una, especialmente relevante, y con vocación de recoger todas las demás: el proyecto EU Kids Online, al amparo del Safer Internet Programme, que está financiado por la Comisión Europea y cuyo objetivo fundamental es desarrollar políticas de protección de los menores ante los peligros que les pueden brindar las TIC. Se podría añadir también la contribución que a este tipo de investigaciones ha hecho el Eurobarómetro, encargado de realizar encuestas sobre numerosos temas en toda Europa.

El proyecto EU Kids Online resulta de gran interés, tanto por el trabajo que ha realizado hasta la fecha, como por el que se plantea para los próximos años. Coordinado por Sonia Livingstone desde la London School of Economics, su investigación se centra en el uso que los jóvenes de 21 Estados miembros hacen de Internet y las nuevas tecnologías. Entre 2006 y 2009 el trabajo realizado ha consistido fundamentalmente en una revisión de las investigaciones existentes en este campo a lo largo de Europa. Como resultado final, se ha llegado a un análisis de la situación y se ha identificado el estado de la investigación de cada país, los principales rasgos del consumo de nuevas tecnologías por parte de niños y adolescentes, los riesgos y oportunidades que se están dando en la actualidad y las estrategias de mediación que llevan a cabo los padres. También se ofrece información comparativa entre países con relación a estos y otros aspectos. En definitiva, se trata de una investigación valiosa por ofrecer una panorámica general de la situación europea en la materia que nos ocupa. Una vez concluida la primera fase del proyecto, cuyos resultados fueron

presentados públicamente en junio de 2009 (Livingstone & Haddon, 2009), se inicia la segunda fase. Esta nueva etapa resulta de especial interés porque, mediante la distribución de un cuestionario *ad hoc*, se pretende recabar información representativa sobre el uso de Internet y las nuevas tecnologías por parte de los jóvenes. El proyecto se plantea entrevistar tanto a los niños y adolescentes como a sus padres, resolviéndose así la carencia de otros estudios similares que sólo incluyen información obtenida de los padres, como es el caso del Eurobarómetro.

El Eurobarómetro viene haciendo investigación de carácter cuantitativo en todos los países miembros de la Unión Europea desde el año 2003, aunque de forma interrumpida. Su estudio más reciente en este ámbito es el relativo a 2008: es también el más completo de todos, ya que incluye información representativa relativa a los 27 Estados miembros actuales y, por primera vez, incluye el teléfono móvil además de Internet. Aunque el público estudiado son los jóvenes con edades comprendidas entre los 6 y los 17 años, es importante destacar que los datos son obtenidos única y exclusivamente a partir de las respuestas de sus progenitores, tal como hemos apuntado. En consecuencia, habrá que considerar este factor a la hora de interpretar los datos y, sobre todo, si se quieren contrastar con los relativos a otros estudios en los que se haya encuestado directamente a los jóvenes. Además de los estudios cuantitativos, el Eurobarómetro realizó en 2007 un estudio de carácter cualitativo, con jóvenes de edades comprendidas entre los 9 y los 14 años, en los 27 Estados miembros de la Unión Europea, más Finlandia y Noruega. Mediante dinámicas de grupo, el estudio ofrece información valiosa en torno a las actitudes, percepciones y motivaciones de los jóvenes internautas.

Además de estas dos iniciativas, que aquí hemos introducido por parecernos especialmente interesantes, el programa Safer Internet Plus de la Comisión Europea ha financiado y financia múltiples proyectos de investigación en el campo de la infancia y las nuevas tecnologías, que pueden consultarse en su sitio web.

En España, el panorama de la investigación en el campo de la infancia y adolescencia y su relación con los medios de comunicación y las nuevas tecnologías presenta ciertas carencias. Buena parte de los estudios que ofrecen información sobre el acceso y uso de estas tecnologías están impulsados por instituciones públicas. Sin

embargo, a menudo, tienen la misma laguna: incluyen en su campo de estudio a la población adulta y también a la adolescente, pero raramente se incluye a los grupos de menor edad, y mucho menos común es centrarse en ellos de forma exclusiva. A continuación, mencionaremos solamente algunas de estas investigaciones que, sin embargo, pueden servir como referencia del trabajo que se ha venido realizando hasta ahora en España.

El Observatorio Nacional de las Telecomunicaciones y de la Sociedad de la Información (ONTSI) de Red.es viene realizando estudios de ámbito general en el campo de las TIC, aunque podemos encontrar algunas investigaciones especialmente referidas al público infantil y adolescente. El informe de 2005 *Infancia y Adolescencia en la Sociedad de la Información* es tal vez uno de los más relevantes realizados hasta el momento: analiza el equipamiento tecnológico de los hogares españoles en función de la presencia o no de niños en los mismos. También presenta información sobre los hábitos de consumo de diversas pantallas (televisión, telefonía móvil, Internet, etcétera) tanto por parte de los niños (a partir de los 10 años) como de sus progenitores. La conclusión fundamental que presenta el informe es la correlación positiva entre la presencia de niños en los hogares españoles y el mejor equipamiento tecnológico de los mismos.

El Instituto Nacional de la Juventud (Injuve) también incluye, dentro de sus múltiples áreas de interés, investigaciones en torno a los jóvenes y su relación con los medios y las tecnologías. Conviene subrayar que la mayoría de estos estudios están centrados en el grupo de jóvenes de mayor edad: habitualmente, desde los 15 hasta los 29 años, como es el caso de uno de sus sondeos más recientes, *Uso de TIC, ocio y tiempo libre*, presentado en 2007. Estamos hablando, por tanto, de informes que dejan fuera de su campo de estudio a la infancia y los adolescentes más jóvenes. A pesar de esta carencia, también podemos encontrar trabajos impulsados por el Injuve que se refieren a un concepto de juventud más amplio, y que incluyen a los niños y los preadolescentes.

Cabe destacar de entre ellos, por su carácter reciente y pionero, la base de datos y repertorio bibliográficos acerca de los jóvenes y los medios de comunicación en España (Cadilla&Alcoceba,2007). Este trabajo resulta de especial interés por diversos

motivos. En primer lugar, porque se trata de una herramienta muy útil para investigadores y otras personas o instituciones interesadas en la materia, y que no estaba disponible antes de 2007. En segundo lugar, por la amplitud con que los autores de dicho repertorio entienden los conceptos «juventud» y «medios de comunicación»: por una parte, incluyen en su revisión la bibliografía referente a la «infancia» debido a su relevancia, y no sólo se refieren a la delimitación establecida por los organismos públicos (de los 15 a los 35 años, ambos inclusive); por otro lado, su noción de «medios de comunicación» incluye los más tradicionales (prensa, radio y televisión), pero también las nuevas tecnologías (Internet, videojuegos y telefonía móvil). Uno de los aspectos que destacan los autores es la novedad de este campo de investigación: si bien las referencias más antiguas se remontan a la década de 1980, es en los últimos años cuando se están dando unos mayores índices de productividad (Cadilla & Alcoceba, 2007: 3).

Por último, el citado proyecto EU Kids Online ha respaldado diversas investigaciones en distintos países de la Unión Europea, entre ellos España. El rasgo más destacado de la investigación española (Garitaonandia & Garmendia, 2007) es que es de carácter cualitativo: mediante dinámicas de grupo con jóvenes de entre 12 y 17 años, y especialmente centrados en Internet, se recabó información acerca de sus actitudes, hábitos, competencias y comportamientos respecto a esta herramienta, así como acerca de los principales riesgos a los que se ven enfrentados cuando navegan. Además, el estudio hace hincapié en el papel mediador de los padres, una cuestión que abarca el interés de múltiples investigadores, tal como veremos más adelante.

Aparte de las investigaciones impulsadas por organismos públicos, en España también podemos encontrar iniciativas de otro tipo de instituciones. La Asociación para la Investigación de Medios de Comunicación (AIMC) ofrece, a través de su Estudio General de Medios (EGM), estadísticas sobre la audiencia de diversos medios de comunicación nacionales. Cabe destacar que, desde hace unos años, esta institución viene realizando estudios centrados exclusivamente en la población infantil y adolescente. El último de ellos, que data de 2008, es el *4º Estudio de audiencia infantil/juvenil de medios en España*: ofrece información representativa sobre la población de entre 8 y 13 años, aunque dichas estadísticas son de acceso restringido.

Así, queda demostrado que existen en España distintas investigaciones centradas especialmente en las pautas de consumo de medios y tecnologías por parte de los jóvenes. Buena parte de ellas vienen impulsadas por organismos públicos, aunque también en ocasiones parten de instituciones privadas de diversa índole.

Está claro que las TIC abren un nuevo mundo lleno de oportunidades y que los educadores, padres, profesores, están dispuestos a hacer grandes esfuerzos porque sus hijos no queden fuera de este escenario. Pero también es ya evidente que esta relación constatable entre menores y tecnologías puede tener sus costes: nuevos riesgos y peligros que pueden ser difícilmente localizables; acceso a contenidos inapropiados; usos de la tecnología que exponen la privacidad, la intimidad de los menores, a los ojos de amigos y también extraños. Y, en general, una experiencia vital de los menores de la que poco pueden decir los adultos, que en muchos casos están aprendiendo después de ellos, lo que limita el impacto de la acción educativa.

Todas estas razones impulsaron a poner en marcha el proyecto *Generaciones Interactivas* en verano de 2007. El objetivo era entender, desde la realidad constatable, cuál era la relación de los menores con las TIC con el fin de poder ofrecer un diagnóstico que permitiera la puesta en marcha de soluciones concretas aplicables.

Entre septiembre de 2007 y mayo de 2008 casi 100.000 menores entre 6 y 18 años de Argentina, Brasil, Chile, Colombia, México, Perú y Venezuela tomaron parte en el proyecto. La información que nos facilitaron fue devuelta, en primer lugar y de modo casi inmediato, a los propios centros educativos participantes. Los informes personalizados que cada colegio recibió les presentaban, con datos, los niveles de penetración de todas las pantallas entre su alumnado, sus valoraciones acerca de la tecnología, sus riesgos y sus oportunidades. El informe recogió los principales datos de todos los países participantes. Desde enero del 2009, el proyecto se desplegó en España y entre marzo y junio de ese año se realizaron las encuestas que pretenden recoger las principales implicaciones y resultados que el estudio arrojó sobre la realidad de los menores españoles en su relación con las TIC. Aunque como el estudio abarca una muestra de niños y niñas entre 6 y 18 años, se prestará una especial atención a los datos referidos a los más menores comprendidos entre los 6 y los 16 años.

1 BRINGUÉ, X. y SÁDABA, Ch. (2008): *La Generación Interactiva en Iberoamérica. Niños y adolescentes antelas pantallas*. Barcelona: Ariel.

Lo expuesto anteriormente nos lleva a hacer la siguiente consideración: el estudio, presentado en la colección de la Fundación Telefónica e impulsado por el Foro Generaciones Interactivas, es inédito en España por diversos motivos. En primer lugar, por centrarse en todo el conjunto de la población escolar (de los 6 a los 18 años), lo que implica que se tiene en cuenta a los grupos de edad más pequeños, a menudo ignorados en las demás investigaciones. En segundo lugar, se centra en un amplio abanico de medios y tecnologías: televisión, ordenadores e Internet, videojuegos y telefonía móvil. Y, por último, no se limita a ofrecer información respecto al equipamiento tecnológico o el acceso, sino que en buena medida se ofrecen datos relativos a las actitudes y preferencias de niños y adolescentes, así como al papel que ejercen dos agentes clave en sus vidas: la familia y la escuela.

En el caso de nuestro país el Ministerio de Telecomunicaciones ecuatoriano estudia la relación de niños y adolescentes con las nuevas tecnologías. La investigación, realizada por Fundación Telefónica de la mano del Foro Generaciones Interactivas, encuestó a escolares de 1.900 colegios de todo el país. La investigación ha estudiado ya a más de 150.000 estudiantes en 2.000 colegios de España, Argentina, Chile, Perú, Brasil, Colombia, Venezuela y México. El objetivo de este proyecto, es conocer con detalle el uso y la valoración de las nuevas tecnologías entre los niños y adolescentes de 6 a 18 años, así como su impacto en el ámbito escolar y familiar. Son la Generación Interactiva: se comunican, educan y entretienen a través de Internet, el celular, los videojuegos y la televisión, y éstas son las cuatro pantallas sobre las que se centra la investigación.

Por ello, de la mano de Fundación Telefónica, que inició el año pasado un avance de investigación en algunos colegios, el Ministerio de Telecomunicaciones ha impulsado este ambicioso proyecto para llegar a todo el territorio nacional, a lo largo de cinco meses, y revelar así el primer estudio que evalúa el uso de las pantallas en niños y adolescentes, cuyos datos fueron publicados el 28 de julio del presente año, la investigación fue realizada por el Foro Generaciones Interactivas, organización creada en España por Telefónica, la Universidad de Navarra y la Organización Universitaria

Interamericana, para responder a las inquietudes que nos plantean las nuevas tecnologías. La investigación se realizó a través de una encuesta on-line que los escolares responden desde los computadores de su propio centro educativo. Cada colegio decide los cursos o niveles que pueden participar. Finalizada la recogida de datos, se desarrollan dos informes personalizados que comentan detalladamente los resultados obtenidos. Esta información se entrega de forma confidencial a cada centro educativo., para que puedan implementar estrategias y emitir políticas que beneficien a la niñez y la juventud del Ecuador.

Queda claro que existe un número notable de investigaciones enfocadas en las pautas de consumo de medios, tanto nacionales como internacionales. Dichas investigaciones abarcan distintos grupos de la población infantil y juvenil, así como un diferente abanico de tecnologías de la información y comunicación TIC. s.

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

A la hora de analizar los riesgos, **Los contenidos** son el foco de interés para diversas investigaciones. Algunas están centradas en analizar el contenido de un determinado medio, como puede ser la programación televisiva (incluyendo la publicidad) dirigida al público infantil en España y su conveniencia (García *et al*, 2004). Otros están más enfocados en la imagen que se transmite en los medios acerca de los jóvenes (Von Felitzen&Carlson, 1999) o en los valores que transmite la publicidad dirigida a este público (Sánchez, 2004). Sin embargo, cabe destacar por encima de otras cuestiones dos tipos de contenido que aparecen con frecuencia en la investigación: la violencia y el sexo.

En cuanto a la violencia, numerosos estudios analizan su presencia en diversas pantallas. Preocupa de modo especial el efecto que la representación de la violencia puede tener sobre los jóvenes espectadores o usuarios. No obstante, a la hora de medir dicho efecto, será necesario tener en consideración una serie de factores. En primer lugar, la naturaleza del medio del que hablemos: por ejemplo, en el caso de la televisión se dará una mera exposición ante contenidos violentos, mientras que en el caso del videojuego, estamos hablando de una «interacción» con dicha violencia.

En segundo lugar, habrá que tener en cuenta los contextos en los que se dé dicha violencia: no es lo mismo la violencia gratuita que aquella que viene, en cierto sentido, justificada por una determinada situación.

Así, encontramos trabajos centrados en la violencia en televisión (Wartella, 1996) o en los videojuegos, como los de Von Feilitzen&Carlsson(2000) y Wartella *et al* (2000). De especial interés es la última obra citada: se trata de una revisión bibliográfica en torno a los niños y las nuevas tecnologías, enfocada en la última década del siglo XX.

Este trabajo repasa diversos asuntos relacionados con los jóvenes y los medios (pautas de consumo, desarrollo social, aprendizaje, etcétera), aunque los contenidos violentos y agresivos ocupan un lugar destacado. En este sentido, los autores consideran el videojuego uno de los medios más potentes, aunque incluyan otros como la televisión.

Respecto a la influencia de los contenidos violentos en la conducta humana, casi todos los análisis realizados hasta el momento demuestran que la violencia en los medios influía negativamente en el sujeto y desemboca en conductas agresivas, aunque dicha agresividad también viene causada por otros factores. La clasificación de efectos de la violencia en los medios acuñada por Donnerstein *et al* en 1994 sigue hoy vigente: el efecto agresor, el efecto víctima, el efecto testigo/espectador y el efecto apetito.

El efecto agresor implica que la exposición a la violencia nos hace tener conductas más agresivas. El efecto víctima conduce a que, ante tal exposición a violencia en los medios, se agudice nuestra sensación de vulnerabilidad e indefensión.

El efecto testigo produce cierto acostumbamiento a insensibilización ante la violencia, debido a una abundante exposición a ella. Por último, el efecto apetito desemboca en ansias de más violencia (Gentile& Anderson, 2003).

El segundo tipo de contenido que ha centrado la atención es todo lo que atañe a la sexualidad. El sexo ha estado presente de forma predominante en el cine y la televisión, aunque en la actualidad lo encontramos en videojuegos, teléfonos móviles e Internet.

Esta última tecnología es, de modo especial, ventana a un sinfín de contenidos de este tipo (pornografía, información sexual, etcétera). Como consecuencia de esta situación, es natural el interés que suscita entre las investigaciones, muy especialmente entre aquellas que son llevadas a cabo con un ánimo protector.

A pesar de que algunos autores han subrayado la necesidad de una mayor investigación para probar los efectos de los contenidos sexuales sobre los jóvenes consumidores de medios (Von Feilitzen&Carlsson, 2000; Malamuth&Impett,2001; Strasburger& Wilson, 2002), algunas consecuencias sí que parecen evidentes. La presentación común de relaciones sexuales de todo tipo descontextualizadas puede desembocar en una mayor permisividad sexual, lo que, a su vez, puede traducirse en enfermedades de transmisión sexual o embarazos no deseados

Tal como explican Strasburger& Wilson (2002) en referencia concreta a la televisión, el combate de estos problemas implica en buena medida a programadores y anunciantes, que deben ejercer una mayor responsabilidad a la hora de utilizar el sexo, procurando transmitir mensajes más precisos y saludables y colaborando en la materia. Dicha responsabilidad debe extenderse al resto de tecnologías, como los videojuegos (p. ej., mediante la clasificación de contenidos) o Internet, aunque en el caso de la Red los límites quedan más difusos y, a menudo, es complicado delimitar responsabilidades.

En suma, los contenidos sexuales y violentos son algunos de los que suscitan una mayor preocupación por las consecuencias que pueden tener en los niños y adolescentes consumidores de pantallas. No obstante, conviene recordar que los contenidos nocivos no terminan aquí: drogas, tabaco o alcohol, o asuntos relacionados con la alimentación y sus posibles trastornos (anorexia, bulimia, etc.) son otras cuestiones con presencia mediática, más habituales en la publicidad o en medios menos controlables como Internet, y que también acaparan el interés de los diversos agentes implicados en la protección del menor.

Además de los riesgos derivados del contenido, también son frecuentes los de **contacto** y **conducta**, tal como se ha expuesto anteriormente al presentarla tipología propuesta por el proyecto EU Kids Online. Estos dos últimos tipos de riesgos, como

explicamos, se derivan de un papel activo y participativo del menor y, por tanto, se dan habitualmente en el caso de tecnologías que permiten dicha participación y bidireccionalidad: fundamentalmente Internet, aunque, en menor medida, también el teléfono móvil y los videojuegos.

Tal vez el mayor exponente de investigación en este sentido sean los estudios elaborados por el citado grupo EU Kids Online (en el contexto europeo) y Pew Internet & American Life Project (en el ámbito norteamericano).

Por último, para terminar el apartado dedicado a los riesgos, conviene hacer alusión de forma particular a aquellos que atañen al ámbito de la salud. Nos referimos a este género de riesgos de forma concreta porque no están incluidos de manera clara en la tipología presentada por EU KidsOnline. Para ilustrar la situación, pondremos el ejemplo de los trastornos alimenticios e Internet: una adolescente puede encontrarse con ciertas páginas web que ofrezcan información errónea acerca de cómo adelgazar (contenido); sin embargo, también puede intercambiar información equivocada de este tipo en un foro (contacto) o incluso llegar a publicar ella misma este tipo de información (conducta). Vemos, por tanto, que en este caso el riesgo para la salud se puede derivar de la triple tipología anteriormente mencionada.

Sin embargo, hay otras situaciones en las que el origen de posibles efectos negativos para la salud se escapa de esta triple clasificación y está en la tecnología en sí: tal es el caso, por ejemplo, de la adicción.

En este sentido, diversas investigaciones asocian ciertos riesgos para la salud con alguna tecnología concreta, frecuentemente los videojuegos. Valkenburg(2004) menciona la «nintendonitis» (dolores constantes en algunas zonas del cuerpo como la muñeca o el codo, debido al uso excesivo de la consola o el ordenador); también hace alusión a los ataques epilépticos. Wartella *et al*.(2000) explican los principales riesgos para la salud asociados al videojuego y recogidos en la investigación: ataques epilépticos, sedentarismo y la adicción (con las consecuencias que la rodean: cambios de humor, recaídas, abandono, etcétera).

En la misma línea va lo expuesto por Strasburger & Wilson (2002), quienes, además, ven la necesidad de distinguir al «jugador de alto riesgo», que tiene gran parte de responsabilidad en cuanto a los posibles riesgos que corre su salud, pues a veces la única responsable no es la tecnología en sí misma. Se trata de una realidad poliédrica, ya que el nivel de riesgo vendrá determinado por distintos factores, como pueden ser las características personales del jugador, la cantidad de tiempo que emplea una tecnología y la mediación que ejercen sus padres, entre otras cuestiones. En suma, resulta evidente el interés por estudiar los riesgos a los que se pueden ver enfrentados niños y adolescentes a la hora de utilizar las pantallas. Este interés sobresale puesto que, como ya apuntábamos con anterioridad, tradicionalmente viene impulsada de manera predominante con un ánimo protector.

No obstante, y como consecuencia de lo expuesto, es notable el interés por estudiar el potencial positivo que los medios y las tecnologías tienen para diversos campos, como la educación, la socialización y la participación ciudadana.

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

El uso intensivo de las TIC ha causado un impacto positivo en diferentes entornos. Entre las oportunidades que ofrece globalmente señalaremos las siguientes:

- Masificar y universalizar la educación, la información y el conocimiento.
- Facilitar el acceso de la población a servicios diversos.
- Abrir nuevas oportunidades a las empresas y las personas.
- Generar nuevas formas de organización y participación social, más democráticos e integradores.

El potencial educativo de los medios y las tecnologías es tal vez una de las oportunidades más importantes puesto que

- Facilita la entrega de contenidos de diversas formas entretenidas y ricas en información a través de los videos, animaciones, CD-ROM, DVD, entre otros. Los libros dejaron de ser la principal fuente de estudio, dado que hoy en día, el material puede cobrar vida a través de imágenes animadas, sonidos e incluso películas, describiendo eventos, acciones o procesos completos.
- Fomenta el mejoramiento del proceso de aprendizaje contribuyendo, entre otros factores, al alcance de los contenidos educativos personalizados a cada participante.
- Integra a participantes indirectos del proceso, como a los padres y madres de familia, a través de herramientas de comunicación no presencial.
- Ofrece oportunidades para el desarrollo de actividades individuales y colaborativas.
- Apoya la inclusión de personas con discapacidades físicas o mentales, a través de herramientas y mecanismos que mejoren sus ambientes educativos.

No se debe olvidar que existen las mismas facilidades para el docente, así como para el estudiante. Nueva información se genera cada segundo y está disponible a través de diversos medios como la televisión o el internet. Los estudiantes tienen acceso a un cúmulo de datos que pueden ser verdaderos o completamente equivocados; es allí donde la intervención del docente es fundamental para orientar, aclarar dudas e interpretaciones y rectificar errores.

Para estos desafíos el docente debe estar preparado. Es imprescindible actualizar continuamente los conocimientos y desarrollar competencias y capacidades en torno a la búsqueda de información, el análisis crítico, a la selección de canales de comunicación, trabajo en equipo entre otras. Siguiendo estas recomendaciones, se podrá estar a la par de las transformaciones que se van produciendo en los modelos de enseñanza y aprendizaje. Es preciso aclarar que las actividades apoyadas por las TIC, al igual que las tradicionales, requieren creatividad, objetivos claros, criterios de evaluación y mucho trabajo por parte del docente, caso contrario, los cambios

esperados no se producen tan solo con disponer de éstas herramientas.(Ministerio de educación Ecuador)

Así mismo DigitalYouthResearch. Project subraya en una de sus investigaciones más recientes que las tecnologías están generando nuevas formas de aprendizaje, originadas en la relación que niños y adolescentes establecen con sus amigos y compañeros a través de ellas. Concretamente, distinguen dos formas de aprendizaje junto a los compañeros: la primera, cuyo eje es la amistad, lleva a desarrollar normas compartidas a la hora de publicar información (p. ej., en las redes sociales) y a desarrollar nuevos géneros de comunicación escrita. La segunda, cuyo eje es el interés común por una determinada cuestión, lleva a nuevas formas de comunicación más especializadas (Ito *et al*, 2008: 38).

Aunque el aprendizaje a través de los medios puede entenderse de forma más clara en el caso de Internet, los videojuegos y la televisión, también encontramos visiones más novedosas. En palabras de Katz (2006: 90-91) el impacto social del teléfono móvil se ha producido en múltiples ámbitos, y el educativo es uno de ellos: puede servir para mantener el contacto entre alumnos y profesores, como herramienta organizativa (horarios, reuniones, grupos de trabajo, etcétera) o como vía de contacto profesores-padres de alumnos con relación a diversos temas (calificaciones, asistencia, tareas, etcétera).

Además del potencial educativo de las tecnologías en el aula, algunas investigaciones también destacan las posibilidades que tienen para el desarrollo cognitivo del niño. Valkenburg (2004) asegura, por ejemplo, que el videojuego ayuda a desarrollar la inteligencia espacial, la coordinación ojo-mano, la capacidad de atención visual y la creatividad, aunque, como explica, no se puede hablar de resultados concluyentes por el momento.

A pesar de esta corriente favorable al uso de las tecnologías como material educativo, existen también visiones menos favorables que, cuando menos, han de llevarnos a ser cautos a la hora de hacer afirmaciones en este sentido, especialmente con relación a determinadas pantallas. En el caso concreto de Internet, por poner un ejemplo, Livingstone afirma: «está lejos de quedar demostrado que Internet traiga grandes

beneficios pedagógicos que ellos (niños y adolescentes) no podrían obtener sin él». Una de las razones de ello es una «fundamental falta de claridad en torno a los fines, que mina las muchas y bienintencionadas iniciativas» existentes en este campo (Livingstone, 2009: 89).

Además del potencial educativo, también se presta especial atención al posible efecto socializador de las tecnologías. Para los detractores, los videojuegos, la televisión y los ordenadores pueden conducir al aislamiento del niño: a que pase horas encerradas en su habitación frente a las pantallas, alejadas de su entorno social, especialmente de su familia y amigos. Sin embargo, hay también quienes aseguran que las nuevas tecnologías, si se emplean adecuadamente, pueden reportar beneficios para las relaciones sociales de niños y adolescentes. Pensemos, por ejemplo, que pantallas como la televisión y el videojuego permiten un uso comunitario (con la familia, con amigos, etcétera), que incluso pueden hacer más divertido para el niño utilizarlas.

Además, la investigación en Europa, Estados Unidos e Iberoamérica (Jones & Fox, 2009; Hasebrink *et al* 2008; Bringué&Sádaba, 2008, respectivamente) demuestra claramente el carácter sociable de los jóvenes a la hora de utilizar Internet: algunas de las actividades online están relacionados con la comunicación como es el caso de los servicios de mensajería instantánea, tipo Messenger, el correo electrónico y las redes sociales, este último fenómeno ha experimentado una explosión en los últimos años. Muy ligadas al potencial socializador de estas tecnologías están las posibilidades de participación que ofrecen en múltiples ámbitos político, cívico etc. De acuerdo con los resultados del trabajo realizado por digital youthResearch Project, dicha participación en la era digital se refiere mas a la capacidad de acceder a la información seria, a cultura y también a poder participar en actividades tanto de carácter social como recreativo, sin embargo esta investigación destacaba también la existencia de múltiples barreras para que los jóvenes disfruten de dicha participación no solo de naturaleza económica, sino también institucional, social y cultural. Por eso, las instituciones públicas desempeñan un papel clave a la hora de facilitar dicha participación (Ito *et al*, 2008: 35).

Además de las posibilidades para la educación, la socialización y la participación, las tecnologías también presentan posibles beneficios para otros campos como el de la salud.

Strasburger&Wilson(2002: 140-141) hablan de usos del videojuego y la realidad virtual para educar en hábitos saludables; de hecho, encontramos instituciones, como TheMarkleFoundation (en Norteamérica), cuyo ámbito de trabajo e investigación es precisamente la aplicación de la tecnología al ámbito de la salud. Desde la misma industria, además, se están realizando esfuerzos por promocionar esta aplicación, con la reciente aparición de videoconsolas en las que es posible practicar distintos deportes (p. ej., la Wii Fit, de Nintendo).

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

La investigación en torno a los menores como consumidores de diversos medios de comunicación y tecnologías ha venido tradicionalmente impulsada con un ánimo protector. Así ocurrió con la radio y la televisión a mediados del siglo pasado, y durante la primera década del siglo XXI encontramos una situación similar en los casos de Internet y la telefonía móvil, entre otros. Son múltiples los agentes que, de una forma u otra, están implicados en la protección del menor ante los peligros que les enfrentan diversas pantallas.

En un primer nivel están la familia (especialmente los padres) y los profesores. En un segundo nivel nos encontramos con los propios medios de comunicación, los desarrolladores tecnológicos y las autoridades públicas. Como señala Carlsson, la inferioridad de condiciones del menor ante los medios de comunicación exige la implicación de todos en su protección (Carlsson, 2006:12). Por lo tanto, podemos afirmar que se trata de una cuestión de interés general. Como se explicará a lo largo de este apartado, existen tres elementos clave que inciden de un modo especialmente relevante en la protección del menor en este ámbito: la regulación, la mediación familiar y la educación para los medios o media literacy.

La regulación se refiere al conjunto de leyes y normas establecidas por diversas instituciones, tanto públicas como privadas, de forma externa e interna y en los ámbitos local, nacional e internacional. Además de la regulación propiamente, también es común hablar de dos conceptos: la autorregulación y la corregulación. La mediación familiar, especialmente la ejercida por los padres, es el segundo pilar a tener en cuenta en la protección del menor. Los padres juegan un papel decisivo en el desarrollo humano de sus hijos dentro del cual también se incluye su faceta como consumidores de medios y tecnologías. El caso de las TIC presenta además ciertas particularidades ya que, en ocasiones, niños y adolescentes tienen un conocimiento superior que el de sus progenitores a la hora de utilizarlas, y esto puede dificultar la tarea de mediación. Lo expuesto anteriormente nos lleva al tercer elemento clave en la protección del menor en el ámbito de los medios y las tecnologías: la importancia de la educación en su uso apropiado dirigida a padres y profesores, además de a niños y adolescentes. Dicha educación debe llevar a un conocimiento profundo de los medios y tecnologías, concepto que en el ámbito anglosajón es comúnmente denominado media literacy que, aunque no tiene una traducción precisa al castellano, podría definirse como la «alfabetización en los medios».

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

La regulación es un ámbito en el que se trabaja intensamente en la actualidad, y hacia el cual se orientan algunas de las investigaciones más relevantes del momento. Aunque medios más longevos como la televisión requieren y, de hecho, están legislados, son las nuevas tecnologías, y de modo especial Internet, las que presentan un contexto en el que caben múltiples usos antes nunca vistos y, en consecuencia, diferentes riesgos.

Por este motivo, algunos de los estudios centrados en el consumo de tecnologías por parte del público infantil y adolescente tiene como objetivo último desarrollar un marco legislativo que proteja al menor cabe destacar el citado proyecto EU Kids Online, que ha hecho una revisión de la legislación existente en este campo en la Unión Europea. 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 otros agentes sociales. En palabras de Carlsson

(2006), hace unas décadas la protección del menor ante los medios se discutía en términos de regulación gubernamental y prohibiciones. Hoy, por el contrario, nos encontramos ante un panorama distinto motivado por una serie de factores. En primer lugar, se ha producido una desregulación y dispersión de la autoridad de forma vertical (proliferan las instituciones supranacionales) y horizontal (aparecen diversos actores no estatales). Dicha situación, junto con la globalización en la que nos vemos inmersos y el rápido desarrollo de las telecomunicaciones, ha llevado a que cada vez se considere más importante la responsabilidad de los padres y otros agentes.

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 Andalucía, Cataluña y Navarra. Protégeles es un organismo que está especialmente centrado en la lucha contra contenidos nocivos en Internet de diversa índole (pornografía, racismo y xenofobia, apología del terrorismo, tráfico de drogas, etcétera). Además de perseguir este tipo de sitios web a través de una línea de denuncias y atención a los menores en estrecho contacto con las fuerzas policiales españolas, también ha llevado a cabo diferentes estudios sobre seguridad infantil y costumbres de los menores en el empleo de Internet, telefonía móvil y videojuegos. Por otro lado, también han desarrollado diferentes campañas de concienciación, así como actividades formativas para un buen uso de la tecnología de una naturaleza similar es el trabajo realizado por los consejos audiovisuales de Navarra, Andalucía y Cataluña. Aunque su eje central de actuación se refiere a la televisión y la radio, algunos como el Consejo Audiovisual de Navarra (CoAN) trabajan también en el ámbito de otras tecnologías como Internet, el teléfono móvil y el videojuego. Entre las principales funciones de estos organismos está velar por el cumplimiento de la legislación vigente en materia de protección del menor ante la radio y televisión, así como la elaboración de informes y recomendaciones. Así mismo, el CoAN subraya la importancia de la familia como actor clave en el buen uso de las pantallas, y cuyas tareas resume en tres: conocer, proteger y educar. El trabajo de este organismo en el ámbito de la protección pone de relieve la importancia de esos tres pilares: la regulación, la mediación.

Existen iniciativas que ya recogen ciertos matices sensibles a las TIC en sus propuestas. Como no podía ser de otra manera, primero fue Unicef, que en Febrero de 2004, en el marco de la celebración del Día Internacional para una Internet Segura, planteó “los derechos de los niños y las niñas”.

UNICEF- Ecuador, tiene una amplia y reconocida experiencia en apoyar la provisión de servicios sociales básicos de salud, nutrición, educación, desarrollo infantil y protección, en atender directamente a la niñez cuando está en situaciones de emergencia, y en promover los derechos de la niñez. Gracias a la credibilidad que ha logrado a través de cuarenta años de trabajo por la niñez del Ecuador, hoy puede posicionar los temas de la infancia en el ámbito de las políticas públicas.

Una de las metas del trabajo de UNICEF ha sido promover el cumplimiento del derecho a la protección que tienen las niñas, niños y adolescentes en el Ecuador. El primer hito fue alcanzado en 2003, cuando el Ecuador aprobó el Código de la Niñez y Adolescencia basado en la Convención de los Derechos del Niño. En 2005 ese Código se está aplicando a través del sistema nacional de protección integral, cuyo núcleo es el Consejo Nacional de la Niñez y la Adolescencia. Mientras este dicta políticas, planes y programas nacionales, los cuarenta y siete concejos que funcionan en los gobiernos locales, ejecutan las políticas a este nivel y cuentan para ello con presupuestos propios.

Otro gran logro de UNICEF es haber apoyado todo el proceso que culminó con la reforma del Código Penal Ecuatoriano. En julio de 2005 se tipificaron la trata, el turismo sexual y la pornografía infantil, delitos sexuales que no existían en la legislación ecuatoriana y que son cometidos a diario contra niños, niñas y adolescentes. También se incorporó el principio supremo de que el consentimiento de un niño o niña es irrelevante, se atacó la figura del cliente en el turismo sexual, se elevaron y endurecieron todas las penas privativas de la libertad y se establecieron agravantes cuando el ofensor goza de mayor confianza de la víctima y la aprovecha para cometer el delito.

Ahora, con las reformas, las penas pueden acumularse hasta treinta y cinco años, y los rangos de prescripción son ahora más altos: un juicio puede iniciarse hasta

cincuenta años después de cometido el delito a fin de que sea sancionando el victimario. Fueron eliminados atenuantes como el de que una persona mayor de 60 años que comete delitos sexuales no pueda ser encarcelada.

En nuestro país la constitución de la República del Ecuador, propuso la creación de un Sistema Nacional Descentralizado de protección integral de la niñez y adolescencia (SNDPINA). Los elementos que componen al SNDPINA son tres tipos de organismos, que se encargan de cosas distintas de acuerdo a su naturaleza.

- Consejo Nacional de la Niñez y Adolescencia y los consejos cantonales de la niñez y adolescencia, que son como el cerebro del SNDPINA, porque deciden cuales van a ser las acciones de los demás organismos.
- Juntas Cantonales de protección de derechos, los jueces de familia, mujeres, niños, niñas y adolescentes, la Defensoría del Pueblo, las defensorías comunitarias y la Policía especializada en protección de niños, niñas y adolescentes, que actúan siempre que un niño, niña o adolescente se encuentra en problemas y ordenan a los organismos del siguiente nivel que actúan.
- Organismos que prestan servicios para garantizar los derechos. Forman parte: las escuelas, colegios, centros de desarrollo infantil, hospitales, centros de atención psicológica y trabajo social, centros de protección de derechos, consultorios jurídicos gratuitos, etc. Estos organismos cumplen las disposiciones de los demás niveles y nos atienden para garantizarles salud, educación, atención etc.

En lo que a protección en el uso de Tecnologías de comunicación se refiere, citaremos los artículos que estipulan ciertas prohibiciones y garantías.

- **Constitución Política de la República del Ecuador: Arts. 81, 94.**

**Art. 46.- Prohibiciones relativas al derecho a la información.- Se prohíbe:**

1. La circulación de publicaciones, videos y grabaciones dirigidos y destinados a la niñez y adolescencia, que contengan imágenes, textos o mensajes inadecuados para su desarrollo; y cualquier forma de acceso de niños, niñas y adolescentes a estos medios;
2. La difusión de información inadecuada para niños, niñas y adolescentes en horarios de franja familiar, ni en publicaciones dirigidas a la familia y a los niños, niñas y adolescentes; y
3. La circulación de cualquier producto destinado a niños, niñas y adolescentes, con envoltorios que contengan imágenes, textos o mensajes inadecuados para su desarrollo.

Estas prohibiciones se aplican a los medios, sistemas de comunicación, empresas de publicidad y programas.

**Art. 47.- Garantías de acceso a una información adecuada.- Para garantizar el derecho a la información adecuada, de que trata el artículo anterior, el Estado deberá:**

- a) Requerir a los medios de comunicación social, la difusión de información y materiales de interés social y cultural para niños, niñas y adolescentes;
- b) Exigirles que proporcionen, en forma gratuita, espacios destinados a programas del Consejo Nacional de Niñez y Adolescencia;
- c) Promover la producción y difusión de literatura infantil y juvenil;
- d) Requerir a los medios de comunicación la producción y difusión de programas acordes con las necesidades lingüísticas de niños, niñas y adolescentes perteneciente a los diversos grupos étnicos;

- e) Impedir la difusión de información inadecuada para niños, niñas y adolescentes en horarios de franja familiar, ni en publicaciones dirigidas a la familia y a los niños, niñas y adolescentes;
- f) Sancionar de acuerdo a lo previsto en esta Ley, a las personas que faciliten a los menores: libros, escritos, afiches, propaganda, videos o cualquier otro medio auditivo y/o visual que hagan apología de la violencia o el delito, que tengan imágenes o contenidos pornográficos o que perjudiquen la formación del menor; y,
- g) Exigir a los medios de comunicación audiovisual que anuncien con la debida anticipación y suficiente notoriedad, la naturaleza de la información y programas que presentan y la clasificación de la edad para su audiencia.

Se consideran inadecuados para el desarrollo de los niños, niñas y adolescentes los textos, imágenes, mensajes y programas que inciten a la violencia, exploten el miedo o aprovechen la falta de madurez de los niños, niñas y adolescentes para inducirlos a comportamientos perjudiciales o peligrosos para su salud y seguridad personal y todo cuanto atente a la moral o el pudor.

En cualquier caso, la aplicación de medidas o decisiones relacionadas con esta garantía, deberán observar fielmente las disposiciones del Reglamento para el Control de la Discrecionalidad de los Actos de la Administración Pública, expedido por el Presidente de la República.

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

La familia, y de un modo particular los padres, desempeña un papel decisivo de intermediación y protección del menor consumidor de pantallas, 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. La aparición de posibles dificultades para los padres a la hora de mediar en el uso que sus hijos hacen de las nuevas tecnologías convierte la cuestión en algo de

especial interés. Sin embargo, si nos remontamos a mediados del siglo pasado, ya es posible encontrar investigaciones en este ámbito.

El trabajo de Himmelweit&Oppenheim (1958) consideraba a los padres un factor decisivo, mediante el control y ejemplo que podían ejercer, sobre los efectos que la televisión podía tener en niños y adolescentes. Los autores señalaban ya dos aspectos clave en la mediación del consumo de televisión: el tiempo y el contenido. Una de sus conclusiones era que los padres parecían demostrar gran preocupación y control respecto al horario en el que sus hijos veían la televisión (el momento de irse a dormir, de hacer los deberes, etcétera), mientras que su inquietud parecía ser menor respecto a otros asuntos como el contenido al que estaba expuesto el menor (Himmelweit&Oppenheim, 1958: 384). Unos años más tarde Schramm *et al* (1961: 148) sí que subrayan la importancia de ejercer algún tipo de mediación respecto al contenido, refiriéndose de modo concreto a aquellos de carácter atemorizante que podían tener algún tipo de efecto negativo en el menor.

El interés por estos asuntos y otros tantos relacionados con la mediación parental se extiende hasta nuestros días. Un buen ejemplo de ello son las investigaciones que se han llevado a cabo recientemente tanto en Europa (EU Kids Online), como en Norteamérica (Pew Internet & American Life Project, TheKaiserFamilyFoundation) y Latinoamérica (Bringué&Sádaba, 2006): todas ellas prestan atención a las estrategias de control que los padres ejercen sobre sus hijos cuando estos últimos utilizan diversas pantallas. Aunque los datos varían de un estudio a otro, podemos afirmar que hay dos cuestiones que preocupan especialmente a los padres y que son el eje fundamental de la mediación: el tiempo de uso y los contenidos. Respecto al tiempo de uso, hay que entender que nos estamos refiriendo tanto al momento del día como a la cantidad de uso. Ambas cuestiones han de ser controladas, ya que el uso de una pantalla puede interferir con otras actividades prioritarias (p. ej., tareas escolares, tiempo con la familia o amigos, etcétera) y una cantidad excesiva de uso puede desembocar en serios problemas (como la adicción).

En cuanto a los contenidos, también parece fundamental controlar que los menores no accedan a aquéllos que puedan ser nocivos, así como educarles y ayudarles a interpretarlos de forma adecuada. En este sentido, puede resultar de interés la triple

clasificación sobre las tareas que implica la mediación parental expuesta por Messaris (1982), Austin *et al*, 1999; Kundanis, 2003). Dicho autor hablaba de la categorización, la validación y la complementación. La primera función supone ayudar a interpretar los contenidos expuestos en un medio, confirmando si se corresponden con la realidad. La segunda tarea se traduce en mostrar acuerdo o desacuerdo con el mensaje que es transmitido a la audiencia. Por último, la complementación implica añadir información adicional al mensaje en caso de que fuera necesario.

A pesar de que el tiempo y el contenido son dos cuestiones que ocupan un papel destacado a la hora de hablar de mediación parental, también podemos encontrar investigaciones centradas en otros aspectos. Así, Austin *et al* (1999) ponen el énfasis en el estilo de comunicación que utilizan los padres con sus hijos y en la influencia de esta forma de comunicación en su comprensión e interpretación de los contenidos. Del mismo modo, encontramos también algunos intentos de tipificar los estilos de mediación parental. Llopis (2004) identifica tres categorías (que él denomina «conglomerados») en torno a la mediación del consumo televisivo de niños y adolescentes en España: 1) los padres controladores -restrictivos; 2) los padres permisivos, y 3) los padres orientadores.

El primer grupo, de controladores-restrictivos, se basaría poco en la orientación y la co-visión, mientras que acude con frecuencia al control. El grupo de permisivos no ejerce prácticamente ningún tipo de mediación del consumo televisivo, ni en lo que se refiere a la limitación y el control, ni en lo que atañe a la orientación y la co-visión.

Por último, los padres orientadores apenas recurren a la limitación, pero sí al control, la orientación y la co-visión. Este sería, de hecho, el estilo más comúnmente empleado (Llopis, 2004:142-145).

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

elementos: el momento y duración, el lugar, los miembros que van a participar y el papel que va a desempeñar cada uno de ellos (Castells&DeBofarull, 2002: 184-185).

Los trabajos señalados en este epígrafe son tan sólo una parte de la investigación existente en torno a la mediación familiar en el ámbito de los menores y las pantallas. Aun así, queda demostrada la importancia que se da al entorno familiar del menor, y de un modo muy especial a sus padres, a la hora de interceder en su uso de medios y tecnologías para asegurar su protección. No habrá que pensar en la mediación en un sentido restrictivo, sino más bien en una guía, en una actividad que muchas veces implicará la participación directa de los padres y el uso compartido de una determinada pantalla. Como afirman Castells y De Bofarull (2002: 178), «la familia, que ha asumido un coherente y organizado proyecto en la educación de los hijos, debe sacarle réditos formativos al uso de las nuevas tecnologías y el ocio digital».

Cualquier actividad realizada por los menores en sus hogares suele estar guiada por unas normas o unos criterios, más o menos explícitos, establecidos por los progenitores. De forma radical, incluso la ausencia de dichos parámetros indica ya la existencia de una determinada posición educativa de los padres hacia las acciones de sus hijos. La familia se perfila como un ámbito educativo de especial importancia en el uso y acceso a las pantallas por parte de los jóvenes. En el seno de la comunidad familiar se satisfacen diversas necesidades dedicando tiempo y atención a la amplia oferta de contenidos televisivos, navegando por Internet, dedicando tiempo de ocio a los videojuegos, etc. Bajo esta perspectiva, el hogar se configura como un espacio donde el joven accede a las pantallas y también adquiere, por interacción con padres y hermanos, pautas y criterios sobre su uso.

### **3.3.3. Alfabetización en las TIC`s (iniciativas sobre media literacy).**

El ámbito de la educación es un asunto que ocupa un papel destacable en la literatura sobre jóvenes y medios de comunicación. Es una cuestión que interesa a padres y educadores, pero también a los organismos públicos y a la propia industria. Por todos es reconocida la necesidad de dar a conocer estos medios y sus posibles usos. Se trata, además, de una educación necesaria no sólo para los jóvenes. Los adultos de hoy (padres, profesores,etc.) a menudo son superados por los niños y jóvenes en el

conocimiento y manejo de estas tecnologías. Sin embargo, su relevante papel en la tutela y educación del niño, así como su deber de protección, les obliga a conocer bien estos medios.

Se han empleado múltiples términos para hablar de esta cuestión: educación mediática, educación para la comunicación, competencia en los medios, etc. El término más empleado en el ámbito anglosajón es el de *media literacy*: se trata de la habilidad de una persona para acceder, analizar, evaluar y producir medios impresos y electrónicos (Aufderheide, 1992).

La educación en los medios es el fin último de múltiples investigaciones. A nivel europeo, puede servir como ejemplo el proyecto Educaunet, cuyo objetivo primordial era implementar una serie de acciones que condujeran a una mayor conciencia de la importancia de educar a través de las tecnologías de una forma crítica. Dicho proyecto, realizado entre 2002 y 2004, reconoce el valor de las TIC en la educación de los jóvenes y considera la seguridad en Internet como un «riesgo educacional», por lo que se buscó la participación activa de los jóvenes a la hora de enfrentarse a esos riesgos. Se quería infundir una actitud crítica durante el uso de estas TIC, y la conclusión general del estudio es que los niños tienen un deseo y necesidad de explorar y jugar con esos riesgos *on line* compartiéndolos en charlas con sus amigos y compañeros.

Otro grupo investigador que ha trabajado en la misma línea es Mediappro. De hecho, en él participaron muchos de los investigadores que anteriormente estuvieron en Educaunet. Así pues, Mediappro se centraba en el aspecto educativo de Internet y el resto de TIC, y perseguía como objetivo fundamental aportar una serie de recomendaciones para educar a los jóvenes de 12 a 18 años en las prácticas seguras de Internet y en las nuevas tecnologías de la comunicación. El estudio, realizado entre 2005 y 2006, contó con la colaboración de universidades, organismos públicos, fundaciones y asociaciones de nueve países diferentes, y se utilizó la investigación existente hasta ese momento en torno a la materia, así como una investigación propia. Para alcanzar el objetivo de crear una serie de recomendaciones, tuvieron que estudiar los hábitos de consumo de las TIC de los jóvenes, especialmente en relación con la seguridad.

También contemplaron, entre otros asuntos, si existía educación en el uso de las TIC o desde qué ámbito se impartía (escuela, familia, etc.). Además hay otros estudios internacionales acerca de la educación en el uso de los medios, como el que abordan Buckingham y Domaille (2003). La investigación que éstos presentaron se orientaba a hacer un repaso a nivel internacional de la educación mediática que se llevaba a cabo fundamentalmente desde la escuela. El trabajo de estos dos autores resulta de interés porque intenta abarcar el mayor número posible de países y también porque identifica problemas y necesidades que hay que solventar en el futuro. Una de las necesidades que habría que destacar es la de adoptar una perspectiva global, de manera que los países de habla inglesa no sean los únicos protagonistas en la investigación. También hay que aludir a la importancia de educar en el uso de todos los medios (y no sólo de las TIC), y a la necesidad de enlazar de alguna manera la educación formal que se realiza en la escuela con otras formas de educación más informales. En el ámbito norteamericano, también se ha demostrado un amplio interés por la educación en los medios, que desde hace unos años ha ido adquiriendo importancia e incluso haciéndose un hueco en los planes docentes de las escuelas (Hobbs, 1996: 104). Ante el contexto descrito, algunos autores han resaltado que la educación en los medios es también necesaria para la participación democrática de los jóvenes en la sociedad. Según explican Von Feilitzen y Carlsson (1999:24-26), en una democracia la mayoría de decisiones se toman debido a la existencia de los medios, y dependen de las concepciones e impresiones que generan. Por eso, la educación mediática ha de conducir a la redistribución del poder político y social, y a comprender todo el abanico de medios a nuestro alcance.

Para alcanzar esa democratización, la educación que se imparta a los jóvenes debe incluir su participación activa en los medios. Esta participación y ejercicio de la democracia a través de los medios es de especial importancia para los jóvenes más desfavorecidos, tal y como señala Rother (2006). El autor entiende la educación en los medios como un sistema basado en la interacción social y el diálogo, en una práctica activa y democrática, dando la oportunidad a los jóvenes de tener un criterio sobre los asuntos locales y globales y, en definitiva, desarrollando ciudadanos implicados, críticos e informados (p. 223). Vemos, por tanto, que la visión que tiene Rother de la educación en los medios va más allá del simple uso, y está enmarcada en un contexto cultural, social y político global. Como apuntábamos al comienzo, la educación en los

medios también será necesaria para padres y profesores, especialmente en el campo de las nuevas tecnologías. En este sentido, hay que señalar que una gran parte de la literatura en torno a los jóvenes y los medios de comunicación está orientada a estos públicos, a los que se dan pautas y recomendaciones (por poner unos pocos ejemplos: Kundanis, R., 2003; Castells y De Bofarull, 2002; Singer y Singer, 2001; García y Bringué, 2007).

Resumiendo, el entorno multimedia actual presenta múltiples posibilidades, pero para aprovecharlas al máximo es necesaria la educación de los diversos públicos implicados: niños, jóvenes, padres, educadores, los más desfavorecidos, etc. Los medios de comunicación tienen múltiples ventajas, pero la ignorancia impedirá aprovecharlas. Podría decirse que en el caso de los medios, y muy especialmente con la llegada de las nuevas tecnologías, resulta plenamente aplicable la máxima de que «en el conocimiento está el poder». Como conclusión final, se puede afirmar que existe una investigación consolidada en el tiempo acerca de los niños y jóvenes como usuarios de tecnología.

El interés por este público especialmente vulnerable comenzó ya con la aparición de la radio y la televisión, y lo mismo está sucediendo, ya entrado el siglo XXI, con la propagación de Internet, los ordenadores o los videojuegos. En todos los casos, parece que lo primero en estudiarse son las pautas de consumo de la tecnología por parte del menor, así como de su familia. En segundo lugar, interesan de un modo especial los efectos que puede tener el uso de esa tecnología sobre el niño o el joven. Aunque lo más estudiado son los posibles contenidos nocivos (con un especial énfasis en la violencia y el sexo), las nuevas tecnologías y sus posibilidades de interactuar presentan riesgos antes inexistentes, como los de contacto, los de privacidad o los comerciales. Todos estos riesgos fomentan también un ánimo protector y regulador entre los organismos públicos, las instituciones públicas y privadas o los investigadores.

Sin embargo, el potencial positivo de las tecnologías es innegable y constituye también un importante tema de estudio. Su buen uso puede ser útil para diversas áreas, como la educación, la sociabilidad o incluso la salud. No obstante, el buen aprovechamiento de las nuevas tecnologías requiere un buen conocimiento y uso de las mismas,

por lo que la educación en el uso de los medios y las tecnologías parece ser una cuestión fundamental, tanto para los niños y jóvenes, como para sus padres y educadores.

## **4. METODOLOGÍA.**

### **4.1. DISEÑO**

El diseño que se ha utilizado en la investigación es mixto, cuantitativo por los datos estadísticos recolectados a través de las encuestas y cualitativo por el análisis de datos numéricos y/ o marco teórico referencial, además el método utilizado es de tipo descriptivo, por medio de éste se permitirá conocer el grado de uso de las tecnologías de la información y de la comunicación entre los niños y jóvenes de nuestro país, a través de éste estudio descriptivo se selecciona una serie de preguntas y se recolecta información que permita describir lo que se investiga, también se puede decir que es de tipo puzzle ya que es un proceso que recolecta, analiza y vincula datos cuantitativos y cualitativos en un mismo estudio o una serie de investigaciones para responder al planteamiento de un problema.

### **4.2. Participantes:**

Para el desarrollo de la presente investigación se contó con un número de 57 estudiantes pertenecientes a tres instituciones educativas del cantón Zapotillo, provincia de Loja, distribuidos en tres grupos diferentes; Además un cuarto grupo de jóvenes del entorno con edades de 10 a 18 años encuestados para conocer su opinión con respecto al ambiente familiar.

**Grupo 1:** 21 Niños de 6 a 9 años (5to año de Educación General Básica) Escuela Fiscomisional "Reina Maternal de la Frontera".

**Grupo 2:** 12 jóvenes de 10 a 14 años (9no año de Educación General Básica) Escuela "José Antonio Campos".

**Grupo 3;** 24 jóvenes de 15 a 18 años (2do año Bachillerato) Colegio Nacional "Zapotillo".

**Grupo 4:** 10 adolescentes y jóvenes de 10 a 18 años (personas del entorno de EGB o Bachillerato).

El equipo de planificación del Programa Nacional de Investigación facilitó un cuestionario sugerido por el foro Generaciones Interactivas de España, el cual fue aplicado a los distintos grupos investigados, los cuales debían pertenecer al lugar o áreas cercanas de residencia del investigador/a.

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

#### **4.3.1. Técnicas**

La técnica utilizada en la investigación de campo ha sido la encuesta personal dirigida a cada uno de los niños y jóvenes investigados, de las diferentes instituciones educativas.

#### **4.3.2. Instrumentos**

Los instrumentos que se utilizaron en la investigación fueron sugeridos por “Generaciones Interactivas de España” y el Instituto Latinoamericano de la familia ILFAM y facilitado a los investigadores por el equipo de planificación del Programa Nacional de Investigación de la UTPL, como son:

- Cuestionario para niños de 6 a 9 años (Generaciones Interactivas)
- Cuestionario para adolescentes y jóvenes de 10 a 18 años (Generaciones Interactivas)
- Cuestionario dirigido a niños y adolescentes de 10 a 18 años (ILFAM).

El equipo de planificación de la UTPL, además facilitó las plantillas para ingresar los datos recolectados en la investigación de campo los cuales fueron enviados a Generaciones Interactivas vía mail.

#### **4.4. Recursos de la investigación**

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

Los recursos humanos que han intervenido en ésta investigación son: Una investigadora matriculada en el Programa Nacional de Investigación, egresada en Ciencias de la Educación, mención Educación Básica de la Universidad Técnica Particular de Loja; 57 estudiantes entre niños y jóvenes de edades comprendidas entre 6 a 18 años, de tres instituciones educativas diferentes de la zona urbana del cantón Zapotillo, además la intervención del director/a y rectora de las instituciones quienes autorizaron la aplicación de las encuestas respectivas y 10 adolescentes y jóvenes en edades comprendidas de 10 a 18 años del entorno de la investigadora para la aplicación del cuestionario ILFAM.

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

Esta investigación se la ha desarrollado con el aporte educativo de la Universidad Técnica Particular de Loja, a través de la Escuela de Ciencias de la Educación y del Programa Nacional de Investigación. Para la recolección de datos a través de las encuestas me trasladé a cada una de las diferentes instituciones educativas donde estudian los jóvenes como son: Escuela “José Antonio Campos”, Escuela “Reina Maternal de la Frontera” y Colegio Nacional “Zapotillo” donde procedí a aplicar las encuestas previa autorización de sus directivos.

##### **4.4.3. Materiales**

Para constatar la investigación de campo se utilizó una cámara fotográfica, además de un computador personal y una flash para la recolección de información y sobre todo para la redacción final, así como dos cuestionarios sugeridos por el Programa Nacional de investigación facilitado por Generaciones Interactivas y un cuestionario proporcionado por el Instituto Latinoamericano de la Familia ILFAM los cuales fueron utilizados para la realización de las encuestas, y otros materiales como hojas, papel, lapiceros, lápices, grapadora, perforadora etc.

#### 4.4.4. Económicos

Para aplicar las encuestas a cada uno de los grupos encuestados me trasladé a las diferentes instituciones educativas desde mi lugar de residencia más o menos una hora de distancia hasta las instituciones educativas de la zona urbana del cantón por lo que se incurrió en gastos de transporte, además de gastos adicionales por consumo de internet, copias, impresiones de cuestionarios que fue un número elevado de hojas, anillados de cuestionarios, impresión y anillado del trabajo de fin de carrera, impresión y empastado del informe final.

#### 4.5. Procedimiento

Una vez concluido el estudio académico previo a la obtención del título de Licenciados en Ciencias de la Educación, en las diferentes menciones, recibimos la invitación por parte de la UTPL, a participar del Seminario de Fin de Carrera Docente, en el cual participaron los alumnos de la Escuela de Ciencias de la Educación y Psicología el mismo que se desarrolló en el centro de Convenciones de la UTPL del 11 al 14 de mayo/2011, dentro de la programación del seminario la Mgs. María Elvira Aguirre Directora del Programa Nacional de Investigación, hizo la presentación del PNI, dirigido a todos los egresados, donde se detallaron de manera explícita todas las actividades básicas a realizarse durante la investigación cuyo tema general es **“GENERACIONES INTERACTIVAS EN ECUADOR” “ESTUDIO EN NIÑOS Y JÓVENES FRENTE A LAS PANTALLAS”**.

Dentro de la planificación del PNI asistimos a la primera asesoría presencial para recibir la tutoría donde nos impartieron los lineamientos para el desarrollo de la investigación los cuales fueron impartidos por una docente de la Escuela de CC EE con sus conocimientos en el tema y la ayuda del cuadernillo de guía didáctica, donde se dan orientaciones generales y específicas para el trabajo de tesis con los siguientes apartados: objetivos de la investigación, planteamiento del problema, metodología a utilizar, cronograma de entrega de avance del trabajo y demás indicaciones que nos ayudaron a realizar de manera satisfactoria este trabajo de investigación.

El cuerpo de tesis. Se sustenta por el siguiente marco teórico:

1. **Capítulo 1.** Caracterización sociodemográfica ecuatoriana, del ámbito escolar y familiar.
2. **Capítulo 2.** Niños y adolescentes frente a las pantallas.
3. **Capítulo 3.** Estudio e iniciativas sobre la protección del menor y del adolescente en el entorno de la TIC.s.

El universo de la investigación se delimita a aproximadamente 800 instituciones educativas, en el ámbito geográfico Nacional Ecuatoriano, siendo una investigación de tipo mixta, donde se pudo aplicar la encuesta personal como técnica de investigación la cual fue aplicada a una muestra de 57 niños y jóvenes de tres instituciones educativas diferentes con edades comprendidas entre 6 a 18 años , además de la encuesta personal aplicada a un grupo de 10 adolescentes del entorno de la investigadora, además dejamos constancia de que todas las encuestas se pudieron aplicar previa la autorización de los directores de los centros educativos.

Es importante manifestar que en el desarrollo mismo del trabajo investigativo, el equipo de planificación del PNI se encargó de facilitar los cuestionarios respectivos a los investigadores cuyos formatos fueron tomados del foro Generaciones Interactivas de España, además de las pautas para el desarrollo del trabajo de tesis que fueron enviados oportunamente lo que facilitó la elaboración del mismo.

El desarrollo del trabajo de campo se lo inició una vez que se recibió la asesoría desde la UTPL, contando con la información de base se procedió a contactar a los directivos de los centros educativos ubicados en la zona urbana más cercana al lugar de mi residencia a fin de señalar una fecha específica para realizar la aplicación de la encuesta, una vez fijado el día procedí a preparar los instrumentos y materiales, específicamente las encuestas respectivas para cada grupo además de los materiales como cámara fotográfica, lápices, esferos etc. se visitó el día y hora fijados para la encuesta tal como lo estipulaba la guía didáctica, el tiempo utilizado para cada grupo fue de entre una hora, u hora y media máximo por cada institución, obteniendo las facilidades necesarias y la predisposición de los estudiantes para obtener la información solicitada.

El asesoramiento que se ha recibido desde la Dirección del PNI, ha sido un gran aporte para éste trabajo, es destacable su labor para la tabulación de datos nos facilitaron las plantillas en las cuales debíamos ingresar los datos respectivos, esto nos permitió tener óptimos resultados con los datos recolectados en la investigación de campo, además para el análisis y tratamiento de la información se facilitó la respectiva categorización de las preguntas a ser analizadas e interpretadas ; además una serie de anuncios enviados por el EVA que han sido muy oportunos y necesarios para el éxito en el desarrollo del trabajo

Con toda la información de campo obtenida en la aplicación de las encuestas y una vez ingresados los datos en las plantillas correspondientes se procedió a la investigación del marco teórico el cual se lo realizó a través del internet y del material bibliográfico de las diferentes bibliotecas del lugar más cercano a mi residencia con toda la información se procedió a elaborar la redacción del borrador, siguiendo paso a paso las indicaciones de la guía didáctica y la oportuna asesoría de mi tutor de tesis Licenciado Miguel Arcos he podido concluir un trabajo de calidad que me permita conocer el grado de uso de las tecnologías de la Información y de la comunicación entre los niños y jóvenes de nuestro país.

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

En la presente investigación se podrá conocer con detalle el uso y valoración de las nuevas tecnologías entre los niños y adolescentes de 6 a 18 años de edad, así como su impacto en el ámbito escolar y familiar, la misma que se pudo desarrollar en tres diferentes instituciones educativas del cantón Zapotillo, investigando los siguientes sujetos: Niños y jóvenes ecuatorianos de educación general básica y bachillerato, distribuidos en tres grupos; el primer grupo corresponde a niños de 6 a 9 años ( 5to año de educación básica, escuela Reina Maternal de la frontera); el segundo grupo correspondiente a niños de 10 a 14 años( 9no año de educación básica escuela José Antonio Campos); y el tercer grupo corresponde a jóvenes entre 15 y 18 años ( 2do año de bachillerato del Colegio Nacional Zapotillo).

De acuerdo a los datos recolectados en las encuestas personales realizadas a cada grupo se ha elaborado el correspondiente análisis de datos comparando los porcentajes obtenidos tanto en los gráfico como en las tablas estadísticas, luego de la respectiva caracterización para cada pregunta con la finalidad de que vaya en función de los contenidos teóricos y de los objetivos planteados para cada apartado. Además se presenta un análisis generalizado no porcentual del cuestionario ILFAM, aplicado a una muestra de 10 niños y jóvenes de mi comunidad.

A continuación hago constar en forma detallada el respectivo análisis, interpretación y discusión de los datos obtenidos en las encuestas.

### 5.1 Caracterización Sociodemográfica.

**Objetivo:** Conocer el grado de uso de las tecnologías de la información y la comunicación entre los niños y jóvenes de nuestro país.

**PREGUNTAS DEL CUESTIONARIO 1 PARA NIÑOS DE 6 A 9 AÑOS (GRUPO 1).**

**Pregunta No. 1.-** ¿A qué curso vas?

**Tabla No. 1**

**Estudio de niños y jóvenes frente a las pantallas.**

P1		
Opción	Frecuencia	%
No Contesta	0	0
1ro de primaria	0	0
2do de primaria	0	0
3ro de primaria	0	0
4to de primaria	21	100
<b>TOTAL</b>	21	100

**Fuente:** Elaboración personal a partir de los datos obtenidos en la aplicación del cuestionario 1 para niños de 6 a 9 años (quinto año de educación básica, escuela Reina Maternal de la Frontera del cantón zapotillo)

**Autora:** Sonia Judith Valdivieso Sánchez

El 100 % (21) de los encuestados cursa el quinto año de educación básica, esto debido a que la aplicación de las encuestas se la realizó en un mismo paralelo de la escuela fiscomisional Reina Maternal de la Frontera del cantón Zapotillo.

**Pregunta No. 4.- ¿Qué personas viven contigo?**

**Tabla No. 2**

**Estudio de niños y jóvenes frente a las pantallas**

P4		
Opción	Frecuencia	%
Padre	18	27,6923077
Madre	20	30,7692308
Un hermano o hermana	16	24,6153846
2 hermanos o /y hermanas	2	3,07692308
3 hermanos o /y hermanas	1	1,53846154
4 hermanos o /y hermanas	1	1,53846154
5 hermanos o /y hermanas o más	0	0
Mi abuelo/la	7	10,7692308
Otras personas	0	0
<b>TOTAL</b>	<b>65</b>	<b>100</b>

**Fuente:** Elaboración personal a partir de los datos obtenidos en la aplicación del cuestionario1 para niños de 6 a 9 años (quinto año de educación básica de la escuela Reina Maternal de la Frontera del cantón Zapotillo).

**Autora:** Sonia Judith Valdivieso Sánchez.

Al observar la tabla podemos darnos cuenta que el 28 % (18) de los investigados viven con su padre y madre, de los cuales el 25% (16) viven con padre, madre y un hermano/a de éstos el 29% (6) viven también con su abuelo/a y 3 o 4 hermanos en los dos casos respectivamente; en cambio el 3% (2) investigados viven solo con su madre y 2 hermanos. Existe un caso diferente el 2% (1) de los investigados vive sólo con su abuelo/a y su madre, en total 21 niños encuestados. Lo que demuestra que la mayoría de los investigados vienen de hogares bien estructurados formados por padre, madre y hermanos salvo el caso de un investigado que vive en un hogar disfuncional donde falta el padre y quien asume el papel de cabeza de familia es la madre lo que se podría reflejar en el comportamiento del menor investigado.

**Pregunta No. 5.-** ¿Qué es lo que más te gustaría hacer hoy después de cenar?

**Tabla No. 3**

**Estudio de niños y jóvenes frente a las pantallas**

P5		
Opción	Frecuencia	%
No contesta	0	0
Irme a mi habitación	0	0
Navegar	8	38,0952381
Leer, estudiar	6	28,5714286
Hablar con mi familia	7	33,3333333
<b>TOTAL</b>	<b>21</b>	<b>100</b>

**Fuente:** Elaboración personal a partir de los datos obtenidos en la aplicación del cuestionario para niños de 6 a 9 años (quinto año de educación básica de la escuela Reina Maternal de la Frontera del cantón Zapotillo).

**Autora:** Sonia Judith Valdivieso Sánchez

El 38% (8) de los investigados, prefieren navegar por la web antes de ir a dormir, el 33 % (7) en cambio prefieren hablar con su familia y el 29% (6) de los investigados prefieren leer estudiar e irse a dormir, lo que demuestra que si existe mayor porcentaje que si hacen uso de las TIC, con cinco punto porcentuales de diferencia a las otras dos actividades seleccionadas para la investigación, esto nos hace pensar que se está poniendo el uso de las TIC, por encima del afecto familiar y las labores educacionales.

**Pregunta No. 6.-** ¿Tienes ordenador en casa?

**Tabla No.4**

**Estudio de niños y jóvenes frente a las pantallas.**

P6		
Opción	Frecuencia	%
No contesta	0	0
No	6	28,5714286
Si	15	71,4285714
<b>TOTAL</b>	<b>21</b>	<b>100</b>

**Fuente:** Elaboración personal a partir de los datos obtenidos en la aplicación del cuestionario 1 para niños de 6 a 9 años (quinto año de educación básica de la escuela Reina Maternal de la Frontera del cantón Zapotillo).

**Autora:** Sonia Judith Valdivieso Sánchez

El 71% (15) de los investigados, si tienen ordenador en casa, mientras que el 29% (6) no poseen ningún tipo de ordenador en su casa, esto permite ver que existe un equipamiento se podría decir optimo en los hogares de los niños encuestados, pues se debe considerar que estudian en una escuela fiscomisional y que obviamente sus padres poseen recursos económicos suficientes pues tienen un nivel de ingreso económico bueno.

**Pregunta No.7.-** ¿Dónde está el ordenador que más utilizas en tu casa?

**Tabla No.5**

**Estudio de niños y jóvenes frente a las pantallas.**

P7		
Opción	Frecuencia	%
No contesta	6	28,5714286
En mi habitación	2	9,52380952
Habitación de un hermano	1	4,76190476
Habitación de mis padres	0	0
En la sala de estar	5	23,8095238
En un cuarto de trabajo	4	19,047619
Es portátil	3	14,2857143
<b>TOTAL</b>	<b>21</b>	<b>100</b>

**Fuente:** Elaboración personal a partir de los datos obtenidos en la aplicación del cuestionario 1 para niños de 6 a 9 años (quinto año de educación básica de la escuela Reina Maternal de la Frontera del cantón Zapotillo).

**Autora:** Sonia Judith Valdivieso Sánchez.

El 29% (6) de los investigados no contestaron, contrastando con los datos mostrados anteriormente pues no poseen ordenador en casa; el 24% (5) tienen el ordenador en la sala de estar, el 19 % (4) en el cuarto de trabajo, el 14% (3) tienen ordenador portátil, el 10% (2) tienen el ordenador en su habitación, y sólo el 5% (1) de los investigados

tienen el ordenador en la habitación de un hermano/a. Esto refleja que la mayoría poseen ordenador de escritorio el cual no es utilizado solamente por ellos sino también por el resto de miembros de la familia.

**Pregunta No. 8.-** ¿ Hay conexión a internet en tu casa?.

**Tabla No 6.**

**Estudio en niños y jóvenes frente a las pantallas.**

P8		
Opción	Frecuencia	%
No contesta	6	28,5714286
No	11	52,3809524
Si	4	19,047619
<b>TOTAL</b>	21	100

**Fuente:** Elaboración personal a partir de los datos obtenidos en la aplicación del cuestionario 1 para niños de 6 a 9 años (quinto año de educación básica de la escuela Reina Maternal de la Frontera del cantón Zapotillo).

**Autora:** Sonia Judith Valdivieso Sánchez

El 29% (6) de los investigados igualmente no contestaron, el 52% (11) de los investigados no tienen conexión a internet en su casa lo cual no quiere decir que no lo utilicen; solamente el 19% (4) de los investigados contestaron que si tienen conexión a internet en su casa.

**Pregunta No.11.-** ¿En qué lugar sueles usar internet (para navegar, chat, e-mail)?.

**Tabla No.7.****Estudio en niños y jóvenes frente a las pantallas.**

P11		
Opción	Frecuencia	%
En casa	4	16
En el colegio	6	24
En un ciber café	9	36
En un lugar público	3	12
En casa de un amigo	1	4
En casa de un familiar	2	8
<b>TOTAL</b>	<b>25</b>	<b>100</b>

**Fuente:** Elaboración personal a partir de los datos obtenidos en la aplicación del cuestionario 1 para niños de 6 a 9 años (quinto año de educación básica de la escuela Reina Maternal de la Frontera del cantón Zapotillo).

**Autora:** Sonia Judith Valdivieso Sánchez

El 36% (9) de los investigados utilizan internet en un ciber; el 24% (6) lo utilizan en el colegio lo que se puede suponer que para labores educativas, el 16% (4) de los investigados contrastando con las preguntas anteriores si utilizan internet en su casa, el 12% (3) contestaron que lo utilizan en un lugar público, el 8% (2) de los investigados utilizan en casa de un familiar y el 4% (1) contestó que lo utiliza en casa de un amigo, se debe tomar en cuenta que la tabla arroja una frecuencia de 25 es debido a que son preguntas de respuesta múltiple, pero de esto podemos deducir que todos los niños encuestados si usan internet tengan o no en su casa, esto quiere decir que no se han quedado aislados del avance tecnológico pues en su lugar de residencia si existen las facilidades para acceder en lugares públicos, por tal razón es necesario tomar las debidas precauciones pues a pesar de que es una corriente favorable el uso de las tecnologías como material educativo, existen también visiones menos favorables que, cuando menos, han de llevarnos a ser cautos a la hora de hacer afirmaciones en este sentido, especialmente en el caso concreto de Internet, por poner un ejemplo, Livingstone afirma: «está lejos de quedar demostrado que Internet traiga grandes beneficios pedagógicos que ellos (niños y adolescentes) no podrían obtener sin él».

**Pregunta No 12.-** ¿La mayoría de las veces que utilizas internet sueles estar...?

**Tabla No. 8.****Estudio de niños y jóvenes frente a las pantallas**

P12		
Opción	Frecuencia	%
Solo	10	26,3157895
Con amigos/as	11	28,9473684
Con hermanos/as	5	13,1578947
Con mi padre	1	2,63157895
Con mi madre	4	10,5263158
Con otros familiares	4	10,5263158
Con un profesor/ra	3	7,89473684
<b>TOTAL</b>	<b>38</b>	<b>100</b>

**Fuente:** Elaboración personal a partir de los datos obtenidos en la aplicación del cuestionario 1 para niños de 6 a 9 años (quinto año de educación básica de la escuela Reina Maternal de la Frontera del cantón Zapotillo).

**Autora:** Sonia Judith Valdivieso Sánchez

Tomando en cuenta que es una pregunta de respuesta múltiple los datos que arroja la tabla igualmente presentan variación, los niños encuestados al momento de utilizar internet lo hacen solos en un 26% (10), con amigos en un 29% (11), con hermanos 13% (5), con su padre 3% (1), con su madre y con otros familiares igualmente en un 11% (4), mientras que lo hacen en compañía de un profesor en un 8% (3), éstos datos reflejan la falta de control por parte de los adultos encargados de la formación de éstos niños, se puede notar claramente que cuando se encuentran conectados a la red la vigilancia es mínima, lo cual se considera un riesgo en vista que se encuentran expuestos a los múltiples peligros existentes y que son transmitidos libremente como pueden ser los contenidos, el contacto y la conducta, de acuerdo a investigaciones realizadas por (EU Kids Online), es, estos dos últimos riesgos se derivan de un papel activo y participativo del menor y por tanto, se dan habitualmente en el caso de tecnologías que permiten dicha participación y bidireccionalidad: fundamentalmente Internet.

**Pregunta No 13.** ¿Utilizas algún teléfono celular?.

**Tabla No. 9.**

**Estudio en niños y jóvenes frente a las pantallas.**

P13		
Opción	Frecuencia	%
No contesta	0	0
No	2	9,52380952
Sí, el mío	18	85,7142857
Sí, el de otras personas	1	4,76190476
<b>TOTAL</b>	<b>21</b>	<b>100</b>

**Fuente:** Elaboración personal a partir de los datos obtenidos en la aplicación del cuestionario 1 para niños de 6 a 9 años (quinto año de educación básica de la escuela Reina Maternal de la Frontera del cantón Zapotillo).

**Autora:** Sonia Judith Valdivieso Sánchez.

Se puede observar claramente en la tabla que la mayoría de los investigados si poseen celular en un 85% (18) de 21 encuestados. En un mínimo porcentaje el 10% (2) contestaron que no; y el 5% (1) utiliza el celular de otras personas, esto demuestra claramente el dominio se podría decir inclusive sofisticado de éstas tecnologías pero también los peligros a los que se encuentran expuestos por el contacto permanente con éstos, conviene hacer alusión de forma particular a aquellos que atañen al ámbito de la salud, además también pueden presentar problemas de conducta sin citar los demás propios de éstas tecnologías según. (EU Kids Online). Pero no todo es negativo en palabras de Katz (2006: 90-91) el impacto social del teléfono móvil se ha producido en múltiples ámbitos, y el educativo es uno de ellos: puede servir para mantener el contacto entre alumnos y profesores, como herramienta organizativa (horarios, reuniones, grupos de trabajo, etcétera) o como vía de contacto profesores-padres de familia con relación a diversos temas (calificaciones, asistencia, tareas, etcétera).

**Pregunta No.14.-** ¿Cómo conseguiste el teléfono móvil?

**Tabla No. 10.**

**Estudio en niños y jóvenes frente a las pantallas**

P14		
Opción	Frecuencia	%
No contesta	3	14,2857143
Pedí que me lo compraran	5	23,8095238
Fué un regalo	5	23,8095238
Me lo dieron mis padres	8	38,0952381
<b>TOTAL</b>	<b>21</b>	<b>100</b>

**Fuente:** Elaboración personal a partir de los datos obtenidos en la aplicación del cuestionario 1 para niños de 6 a 9 años (quinto año de educación básica de la escuela Reina Maternal de la Frontera del cantón Zapotillo).

**Autora:** Sonia Judith Valdivieso Sánchez.

El 14% (3) de los investigados no contestaron, el 23% (5) pidió que se lo compraran, igualmente el 23% (5) contestaron que fue un regalo en algunos casos como estímulo por buen rendimiento académico; y el 38 % (8) de los investigados contestaron que se lo dieron sus padres, la tabla aquí refleja el mayor porcentaje esto se puede deber a que la situación económica de sus padres es buena ya que éstos niños se encuentran estudiando en una escuela fisco-misional.

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

**Pregunta No. 2.-** ¿Cuántos años tienes?

**Tabla No. 11.**

**Estudio de niños y jóvenes frente a las pantallas.**

P2		
Opción	Frecuencia	%
No Contesta	0	0
6 años o menos	0	0
7 años	0	0
8 años	6	28,5714286
9 años o más	15	71,4285714
<b>TOTAL</b>	<b>21</b>	<b>100</b>

**Fuente:** Elaboración personal a partir de los datos obtenidos en la aplicación del cuestionario 1 para niños de 6 a 9 años (quinto año de educación básica, escuela Reina maternal de la Frontera del cantón Zapotillo).

**Autora:** Sonia Judith Valdivieso Sánchez

**Pregunta No. 3.-** Sexo.

**Tabla No. 12.**

**Estudio de niños y jóvenes frente a las pantallas.**

P3		
Opción	Frecuencia	%
No Contesta	0	0
Masculino	6	28,5714286
Femenino	15	71,4285714
<b>TOTAL</b>	<b>21</b>	<b>100</b>

**Fuente:** Elaboración personal a partir de los datos obtenidos en la aplicación del cuestionario 1 para niños de 6 a 9 años (quinto año de educación básica, escuela Reina Maternal de la Frontera del cantón Zapotillo)

**Autora:** Sonia Judith Valdivieso Sánchez.

El 71% (15) de los investigados son de sexo femenino, y el 29 % (6) son de sexo masculino) al tratarse de una escuela mixta donde se aplica y garantiza la igualdad de género.

## 5.2. Redes sociales y pantallas.

**Objetivo 1.-**Conocer la situación familiar de los niños y jóvenes investigados.

### 5.2.1. Uso de redes sociales relacionadas con la internet (facebook, twiter, hi 5, skype, e-mail, etc.) y pautas de consumo

**Pregunta No.9.-** ¿Tengas o no internet en casa sueles utilizarlo?

**Tabla No.13**

**Estudio en niños y jóvenes frente a las pantallas.**

P9		
Opción	Frecuencia	%
No contesta	0	0
No	2	9,52380952
Si	19	90,4761905
<b>TOTAL</b>	<b>21</b>	<b>100</b>

**Fuente:** Elaboración personal a partir de los datos obtenidos en la aplicación del cuestionario 1 para niños de 6 a 9 años (quinto año de educación básica de la escuela Reina Maternal de la Frontera del cantón Zapotillo).

**Autora:** Sonia Judith Valdivieso Sánchez.

El 90% (19) de los investigados contestaron que si utilizan internet aunque no tengan en casa, y en un mínimo porcentaje el 10% (2) de los investigados respondieron que no utilizan internet, esto demuestra que la mayoría de la población estudiantil va de la mano con la tecnología e aquí la necesidad de un mayor control, pues según muchos investigadores entre ellos (Von Feilitzen&Carlsson, 2000; Malamuth&Impett,2001; Strasburger& Wilson, 2002) se han evidenciado consecuencias negativas en los jóvenes, y algo más preocupante aún son los múltiples peligros a los que se encuentran expuestos ya que es una ventana a un sinfín de contenidos (pornografía, información sexual, etcétera).

**Pregunta No 10.** ¿Par que sueles utilizar internet?

**Tabla No.14**

**Estudio en niños y jóvenes frente a las pantallas.**

P10		
Op	Fr	%
Pag Web	17	34,6938776
Videos	5	10,2040816
E-mail	7	14,2857143
Descargas	2	4,08163265
Chatear	8	16,3265306
Red Social	10	20,4081633
<b>TOTAL</b>	<b>49</b>	<b>100</b>

**Fuente:** Elaboración personal a partir de los datos obtenidos en la aplicación del cuestionario 1 para niños de 6 a 9 años (quinto año de educación básica de la escuela Reina Maternal de la Frontera del cantón Zapotillo).

**Autora:** Sonia Judith Valdivieso Sánchez.

Al observar la tabla podemos darnos cuenta que el mayor porcentaje se lo encuentra en las páginas web en un 35%, se puede suponer que lo hagan para buscar información necesaria para tareas escolares pero debemos tomar en cuenta que no toda la información que hay en la web es buena y confiable por eso es importante la vigilancia de un adulto; en un 20% utilizan internet para acceder a redes sociales, pues al ubicarse en un segundo lugar en datos porcentuales es preocupante ya que se pueden enfrentar a múltiples peligros pues su corta edad no les permite percibir el peligro al que se encuentran expuestos ; el 16% lo utilizan para chatear otro peligro pues muchas veces lo hacen con los denominados “amigos virtuales” que son personas desconocidas e inclusive envían datos personales sin medir las consecuencias; el 14% de los investigados lo usan para el correo electrónico, en un 10% para compartir videos, fotos etc. y en un 4% lo utilizan para descargar música. No solamente señalaremos los peligros es necesario también destacar el potencial positivo que tienen para diversos campos, como la educación, la socialización y la participación.

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

**Pregunta No .19.-** ¿Y cuál de ellas tienes?

**Tabla No.15**

**Estudio en niños y jóvenes frente a las pantallas.**

P19		
Opción	Frecuencia	%
PlayStation2	3	18,75
PlayStation 3	1	6,25
Xbox 360	0	0
Wii	0	0
PSP	0	0
Nintendo DS	5	31,25
GameBoy	2	12,5
Ninguna de las anteriores	5	31,25
<b>TOTAL</b>	<b>16</b>	<b>100</b>

**Fuente:** Elaboración personal a partir de los datos obtenidos en la aplicación del cuestionario 1 para niños de 6 a 9 años (quinto año de educación básica de la escuela Reina Maternal de la Frontera del cantón Zapotillo).

**Autora:** Sonia Judith Valdivieso Sánchez.

El 31% de los investigados respondió que tienen Nintendo DS; en igual porcentaje respondió que ninguna de las anteriores, el 19% contestó que tienen Play Station 2, el 13% tienen GameBoy, y el 6% Play Station 3, cabe señalar que es pregunta de respuesta múltiple por lo que los resultados muestran variación pues algunos de los encuestados no contestaron al existir los saltos en las opciones de respuesta, según los datos los investigados no tienen éstos aparatos propios puede incidir el costo, pero esto no quiere decir que no los utilicen.

**Pregunta No.22.- ¿Dónde están?**

**Tabla No.16.**

**Estudio en niños y jóvenes frente a las pantallas.**

P22		
Opción	Frecuencia	%
Mi habitación	8	19,5121951
La habitación de un hermano	3	7,31707317
El salón o cuarto de estar	9	21,9512195
La habitación de mis padres	11	26,8292683
En la cocina	3	7,31707317
En un cuarto de juegos	2	4,87804878
Otros sitios	5	12,195122
<b>TOTAL</b>	<b>41</b>	<b>100</b>

**Fuente:** Elaboración personal a partir de los datos obtenidos en la aplicación del cuestionario 1 para niños de 6 a 9 años (quinto año de educación básica de la escuela Reina Maternal de la Frontera del cantón Zapotillo).

**Autora:** Sonia Judith Valdivieso Sánchez.

La pregunta 22 se refiere a dónde están los televisores que funcionan en su casa los investigados respondieron en 27% en la habitación de sus padres, en el 22% en el salón o cuarto de estar, en un 20% en su habitación, el 12% respondió que en otros sitios en un 7% respondió en la habitación de un hermano en igual porcentaje respondió que en la cocina y en un 5% respondió que en un cuarto de juegos. Tomando en cuenta que los investigados son 21, los resultados que arrojan la tabla son mayores, eso quiere decir que en los domicilios de éstos niños existen más de un televisor inclusive en algunos casos hasta cuatro, además muestra que están ubicados en los lugares más cómodos de la casa, pues esto influye a que ocupen inclusive el primer lugar en atención por parte de los miembros del hogar, al dar prioridad al uso de éstas pantallas se están dejando a un lado actividades y momentos más importantes que se puede compartir en familia.

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

**Tabla No.19**  
Estudio en niños y jóvenes frente a las pantallas.

P27		
Opción	Frecuencia	%
No contesta	0	0
Internet	6	28,5714286
Televisión	4	19,047619
No lo sé	11	52,3809524
<b>TOTAL</b>	21	100

**Fuente:** Elaboración personal a partir de los datos obtenidos en la aplicación del cuestionario 1 para niños de 6 a 9 años (quinto año de educación básica de la escuela Reina Maternal de la Frontera del cantón Zapotillo).

**Autora:** Sonia Judith Valdivieso Sánchez

La tabla arroja los siguientes datos, no lo sé el 52% (11) de los encuestados, se quedarían con la internet en un 29% (6) de los encuestados y se quedarían con la televisión el 19% (4) de los encuestados, al parecer esto demuestra que al momento de elegir existe inseguridad no saben con cuál de ellos quedarse, quizá puede ser por su corta edad.

**Pregunta No. 28.-** ¿Si tuvieras que elegir con que te quedarías?.

**Tabla No. 20**

**Estudio en niños y jóvenes frente a las pantallas.**

P28		
Opción	Frecuencia	%
No contesta	0	0
Internet	6	28,5714286
Teléfono móvil	6	28,5714286
No lo sé	9	42,8571429
<b>TOTAL</b>	<b>21</b>	<b>100</b>

**Fuente:** Elaboración personal a partir de los datos obtenidos en la aplicación del cuestionario 1 para niños de 6 a 9 años (quinto año de educación básica de la escuela Reina Maternal de la Frontera del cantón Zapotillo).

**Autora:** Sonia Judith Valdivieso Sánchez

Se puede observar un ligero aumento en la segunda opción del teléfono móvil el 29% (6) de los niños encuestados, en igual porcentaje 29% contestaron que se quedarían con la internet y el 43% (9) de los niños contestaron no lo sé, igualmente se evidencia inseguridad al momento de elegir.

**Pregunta No.29.-** ¿Si tuvieras que elegir con que te quedarías?

**Tabla No.21**

**Estudio en niños y jóvenes frente a las pantallas**

P29		
Opción	Frecuencia	%
No contesta	0	0
Videojuegos	8	38,0952381
Televisión	6	28,5714286
No lo sé	7	33,3333333
<b>TOTAL</b>	<b>21</b>	<b>100</b>

**Fuente:** Elaboración personal a partir de los datos obtenidos en la aplicación del cuestionario 1 para niños de 6 a 9 años (quinto año de educación básica de la escuela Reina Maternal de la Frontera del cantón Zapotillo).

**Autora:** Sonia Judith Valdivieso Sánchez

El 38% (8) de los encuestados contestaron que se quedarían con los videojuegos, el 33% (7) de los niños contestaron no lo sé y el 29% (6) de los investigados contestaron que se quedarían con la televisión, aparentemente existe una simpatía por los videojuegos lo que sin duda puede generar consecuencias negativas debido a las imágenes violentas que se transmiten lo que podría ocasionar cambios de conducta como agresión e inclusive adicción; Sin embargo existen también beneficios algunas investigaciones destacan las posibilidades que tienen para el desarrollo cognitivo del niño. Valkenburg (2004) asegura, por ejemplo, que el videojuego ayuda a desarrollar la inteligencia espacial, la coordinación ojo-mano, la capacidad de atención visual y la creatividad, aunque, como explica, no se puede hablar de resultados concluyentes por el momento.

**Pregunta No.30.-** ¿Si tuvieras que elegir con que te quedarías?

**Tabla No.22.**

**Estudio en niños y jóvenes frente a las pantallas.**

P30		
Opción	Frecuencia	%
No contesta	0	0
Teléfono móvil	12	57,1428571
Televisión	5	23,8095238
No lo sé	4	19,047619
<b>TOTAL</b>	<b>21</b>	<b>100</b>

**Fuente:** Elaboración personal a partir de los datos obtenidos en la aplicación del cuestionario 1 para niños de 6 a 9 años (quinto año de educación básica de la escuela Reina Maternal de la Frontera del cantón Zapotillo).

**Autora:** Sonia Judith Valdivieso Sánchez

El 57% (12) de los niños encuestados contestaron que se quedarían con el teléfono móvil un porcentaje de aceptación mayor frente a la televisión que se encuentra en un 23% con un número de 5 niños, y el 19% (4) niños están indecisos no lo saben, esto refleja que al igual que el uso del móvil también podría hacer que el niño presente cambios de conducta, desconcentración en los estudios, adicción y demás problemas propios de las tecnologías aunque en palabras de Katz no todo es negativo podría también generar gran impacto social incluso en el aspecto educativo.

**Pregunta No.31.-** ¿Si tuvieras que elegir con quien te quedarías?

**Tabla No. 23**

**Estudio en niños y jóvenes frente a las pantallas.**

P31		
Opción	Frecuencia	%
No contesta	0	0
Teléfono móvil	6	28,5714286
Videojuegos	9	42,8571429
No lo sé	6	28,5714286
<b>TOTAL</b>	<b>21</b>	<b>100</b>

**Fuente:** Elaboración personal a partir de los datos obtenidos en la aplicación del cuestionario 1 para niños de 6 a 9 años (quinto año de educación básica de la escuela Reina Maternal de la Frontera del cantón Zapotillo).

**Autora:** Sonia Judith Valdivieso Sánchez

Esta tabla presenta mayor aceptación por los videojuegos de los 21 niños encuestados (9) el 43% respondieron que se quedarían con los videojuegos frente al 29% (6) de los niños se quedarían con el teléfono móvil y en igual porcentaje contestaron no lo sé es decir están indecisos, lo que puede influir en esta aceptación es el constante ingreso de nuevos juegos cada vez más avanzados que les resultan interesantes y novedosos especialmente para niños de éstas edades.

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

**Pregunta No.25.-** ¿Cómo consigues tu propio dinero?

**Tabla No. 17**

**Estudio en niños y jóvenes frente a las pantallas.**

P25		
Opción	Frecuencia	%
Paga semanal	0	0
Cuando necesito algo pido y me dan	12	40
En cumpleaños, fiestas, Navidad	7	23,3333333
Hago algún trabajo en casa	5	16,6666667
Hago algún trabajo fuera de casa	4	13,3333333
No me dan dinero	2	6,6666667
<b>TOTAL</b>	<b>30</b>	<b>100</b>

**Fuente:** Elaboración personal a partir de los datos obtenidos en la aplicación del cuestionario 1 para niños de 6 a 9 años (quinto año de educación básica de la escuela Reina Maternal de la Frontera del cantón Zapotillo).

**Autora:** Sonia Judith Valdivieso Sánchez.

La tabla nos muestra el mayor porcentaje 40% en la opción cuando necesito algo pido y me dan, esto debido a que los encuestados son niños de 9 años de edad y que están bajo el amparo de sus padres, además el 23% señalan que consiguen el dinero en cumpleaños, fiestas, navidad que también se lo dan sus padres o algunos familiares; el 16% realizan algún trabajo en casa para conseguir dinero igualmente por parte de sus padres y familiares, el 13% hacen algún trabajo fuera de casa, aquí el momento de realizar la encuesta mencionaban que se refieren a hacer mandados a los vecinos, inclusive vender artículos pequeños dentro del aula (tasos, vinchas, pulseras etc.), Como se mencionaba anteriormente se debe considerar que éstos niños son hijos de padres en mejores condiciones económicas que los que estudian en otras escuelas fiscales.

**Pregunta No 26.-** ¿Con cuál de estas frases estás de acuerdo?.

**Tabla No. 18.**

**Estudio en niños y jóvenes frente a las pantallas**

P26		
Opción	Frecuencia	%
No contesta	0	0
Tengo mas dinero del que necesito	1	4,76190476
Tengo el dinero suficiente para mis necesidades	9	42,8571429
Tengo menos dinero del que necesito	11	52,3809524
<b>TOTAL</b>	<b>21</b>	<b>100</b>

**Fuente:** Elaboración personal a partir de los datos obtenidos en la aplicación del cuestionario 1 para niños de 6 a 9 años (quinto año de educación básica de la escuela Reina Maternal de la Frontera del cantón Zapotillo).

**Autora:** Sonia Judith Valdivieso Sánchez.

En los datos obtenidos de la tabla se puede ver que el 52% (11) de los investigados contestaron la opción tengo menos dinero del que necesito, el 43% (9) contestaron tengo el dinero suficiente para mis necesidades porcentaje en los que no existe un índice alto de diferencia lo que evidencia que los padres de estos niños solventan todos los gastos prioritarios, frente al 5% (1) de los investigados respondió tengo más dinero del que necesito, donde sí se puede evidenciar un amplio índice de diferencia esto puede ser muestra de que los padres de estos niños no por el hecho de estar en mejores condiciones económicas entregan dinero inconscientemente a sus hijos además la situación económica del país no lo permite.

### 5.3. Redes sociales y mediación familiar.

**Objetivo 2.-** Identificar las pautas de consumo relacionadas con el equipamiento en los hogares, el lugar de uso, el momento y la duración.

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

**Pregunta No. 23.-** ¿Cuándo ves la tele sueles estar con...?

**Tabla No. 19**

**Estudio en niños y jóvenes frente a las pantallas.**

P23		
Opción	Frecuencia	%
Solo	6	11,5384615
Mi padre	15	28,8461538
Mi madre	14	26,9230769
Algún hermano/a	11	21,1538462
Otro familiar	0	0
Un amigo/a	5	9,61538462
Otras personas	1	1,92307692
<b>TOTAL</b>	<b>52</b>	<b>100</b>

**Fuente:** Elaboración personal a partir de los datos obtenidos en la aplicación del cuestionario 1 para niños de 6 a 9 años (quinto año de educación básica de la escuela Reina Maternal de la Frontera del cantón Zapotillo).

**Autora:** Sonia Judith Valdivieso Sánchez.

El 29% de los encuestados respondió que al momento de ver la tele suelen estar en compañía de su padre, el 27% respondió que lo hacen en compañía de su madre, el 21% en compañía de algún hermano/a; el 10% lo hacen en compañía de algún amigo/a y el 2% ven la tele con otras personas.

Debemos considerar que es una pregunta de respuesta múltiple y que por ende existe variación en los resultados; sin embargo se puede observar que el mayor porcentaje de los niños ven la tele en compañía de su familia esto lo hacen como una actividad de distracción familiar y es evidente que al estar estos niños en compañía de un adulto si existe un control de los contenidos que se muestran en las pantallas, sin embargo

igualmente se puede percibir que se está dejando de lado otro tipo de actividades que se puede realizar en unión familiar y que inclusive pueden resultar más divertidas, saludables y educativas.

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

**Pregunta No.17.-** ¿Juegas con videojuegos o juegos de ordenador?

**Tabla No. 29**

**Estudio en niños y jóvenes frente a las pantallas**

P17		
Opción	Frecuencia	%
No contesta	0	0
No	7	33,33333333
Si	14	66,66666667
<b>TOTAL</b>	21	100

**Fuente:** Elaboración personal a partir de los datos obtenidos en la aplicación del cuestionario 1 para niños de 6 a 9 años (quinto año de educación básica de la escuela Reina Maternal de la Frontera del cantón Zapotillo).

**Autora:** Sonia Judith Valdivieso Sánchez.

Los datos de la tabla presentan una marcada diferencia en las opciones, el 67% (14) de los investigados contestaron que si juegan con videojuegos o juegos de ordenador frente a un 33% (7) de los investigados contestaron que no, esto indica que la mayoría de éstos niños muestran preferencia por los videojuegos o juegos de ordenador, lo cual resulta un peligro debido a la cantidad de imágenes violentas que se transmite a éstos pequeños lo que podría ocasionar problemas de conducta, violencia y adicción cuando se la pasan demasiado tiempo frente a éstas pantallas.

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

**Pregunta No 18.-** ¿Con qué aparatos juegas?

**Tabla No. 30**

**Estudio en niños y jóvenes frente a las pantallas**

P18		
Opción	Frecuencia	%
PlayStation2	4	23,5294118
PlayStation 3	0	0
Xbox 360	0	0
Wii	0	0
PSP	0	0
Nintendo DS	6	35,2941176
GameBoy	2	11,7647059
Ordenador	5	29,4117647
<b>TOTAL</b>	<b>17</b>	<b>100</b>

**Fuente:** Elaboración personal a partir de los datos obtenidos en la aplicación del cuestionario 1 para niños de 6 a 9 años (quinto año de educación básica de la escuela Reina Maternal de la Frontera del cantón Zapotillo).

**Autora:** Sonia Judith Valdivieso Sánchez.

El 35% de los investigados respondieron que juegan con nintendo DS, el 29% respondieron que lo hacen con juegos de ordenador, el 24% juegan con la PlayStation 2 y el 12% juegan con los GameBoy, en preguntas anteriores ya se evidenció preferencia por los videojuegos en éste caso se muestra el mayor porcentaje por el nintendo DS, seguidos por los juegos de ordenador que son los dos aparatos más utilizados no solamente por los niños encuestados sino por la mayoría de niños y jóvenes pues son los más accesibles inclusive en costos .

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

**Pregunta No.21.-** ¿Cuántos televisores que funcionen hay en tu casa?

**Tabla No. 31**

Estudio en niños y jóvenes frente a las pantallas.

P21		
Opción	Frecuencia	%
No contesta	0	0
Ninguno	0	0
Uno	11	52,3809524
Dos	4	19,047619
Tres	3	14,2857143
Cuatro o más	3	14,2857143
<b>TOTAL</b>	<b>21</b>	<b>100</b>

**Fuente:** Elaboración personal a partir de los datos obtenidos en la aplicación del cuestionario 1 para niños de 6 a 9 años (quinto año de educación básica de la escuela Reina Maternal de la Frontera del cantón Zapotillo).

**Autora:** Sonia Judith Valdivieso Sánchez.

Esta tabla arroja los siguientes resultados el 52% (11) de los investigados respondió que tiene un televisor que funciona en su casa, el 19% (49) que tienen dos televisores, y en igual porcentaje se presentan las opciones tres televisores y cuatro o más televisores el 14% , éstos datos contrastan con las preguntas anteriores pues los niños encuestados vienen de hogares de buenas condiciones económicas donde existe facilidad de adquisición de éstos aparatos y además evidencia el consumo excesivo en el uso de éstas pantallas..

### 5.4. Redes sociales y ámbito escolar

**Objetivo 3.-** Conocer los riesgos y oportunidades que se pueden derivar del uso de las tecnologías.

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

**Pregunta No.23.-** ¿Cuándo ves la tele sueles estar?

**Tabla No.32**

.Estudio en niños y jóvenes frente a las pantallas

P23		
Opción	Frecuencia	%
Solo	6	11,5384615
Mi padre	15	28,8461538
Mi madre	14	26,9230769
Algún hermano/a	11	21,1538462
Otro familiar	0	0
Un amigo/a	5	9,61538462
Otras personas	1	1,92307692
<b>TOTAL</b>	<b>52</b>	<b>100</b>

**Fuente:** Elaboración personal a partir de los datos obtenidos en la aplicación del cuestionario 1 para niños de 6 a 9 años (quinto año de educación básica de la escuela Reina Maternal de la Frontera del cantón Zapotillo).

**Autora:** Sonia Judith Valdivieso Sánchez

El 29% de los investigados respondió que suelen ver televisión en compañía de su padre, el 27% lo hacen en compañía de su madre, el 21% con un hermano/a, el 12% lo hacen solos, el 10% lo hacen en compañía de un amigo y el 2% ven la tele con otras personas.

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

**Pregunta No.17.-¿Juegas con videojuegos o juegos de ordenador?**

**Tabla No. 33**

Estudio en niños y jóvenes frente a las pantallas

P17		
Opción	Frecuencia	%
No contesta	0	0
No	7	33,33333333
Si	14	66,6666667
<b>TOTAL</b>	<b>21</b>	<b>100</b>

**Fuente:** Elaboración personal a partir de los datos obtenidos en la aplicación del cuestionario 1 para niños de 6 a 9 años (quinto año de educación básica de la escuela Reina Maternal de la Frontera del cantón Zapotillo).

**Autora:** Sonia Judith Valdivieso Sánchez.

El 67% (14) de los investigados contestaron que si juegan con los videojuegos o juegos de ordenador, y el 33% (7) contestaron que no.

**Pregunta No 18.- ¿Con qué aparatos juegas?**

**Tabla No. 34**

Estudio en niños y jóvenes frente a las pantallas

P18		
Opción	Frecuencia	%
PlayStation2	4	23,5294118
PlayStation 3	0	0
Xbox 360	0	0
Wii	0	0
PSP	0	0
Nintendo DS	6	35,2941176
GameBoy	2	11,7647059
Ordenador	5	29,4117647
<b>TOTAL</b>	<b>17</b>	<b>100</b>

**Fuente:** Elaboración personal a partir de los datos obtenidos en la aplicación del cuestionario 1 para niños de 6 a 9 años (quinto año de educación básica de la escuela Reina Maternal de la Frontera del cantón Zapotillo)

El 35% de los encuestados juegan el nintendo DS, el 29% juegan con los juegos de ordenador, el 24% juegan con la PlayStation 2 y el 12% lo hacen con los GameBoy.

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

**Pregunta No. 21.-** ¿Cuántos televisores que funcionen hay en tu casa?

**Tabla No. 35**

**Estudio en niños y jóvenes frente a las pantallas**

P21		
Opción	Frecuencia	%
No contesta	0	0
Ninguno	0	0
Uno	11	52,3809524
Dos	4	19,047619
Tres	3	14,2857143
Cuatro o más	3	14,2857143
<b>TOTAL</b>	<b>21</b>	<b>100</b>

**Fuente:** Elaboración personal a partir de los datos obtenidos en la aplicación del cuestionario 1 para niños de 6 a 9 años (quinto año de educación básica de la escuela Reina Maternal de la Frontera del cantón Zapotillo).

**Autora:** Sonia Judith Valdivieso Sánchez.

El 52% (11) de los investigados tienen un televisor en casa, el 19% (4) tienen dos televisores, el 14% tiene tres y cuatro o más televisores en casa.

### **ANÁLISIS:**

Al observar las tablas podemos darnos cuenta en el primer cuadro (tabla 32) que los niños al ver la tele lo hacen en mayor porcentaje en compañía de un adulto puede ser su padre, madre o hermano, y en menores porcentaje en compañía de otras personas esto demuestra que los encuestados quizá no estén corriendo un riesgo mayor que los niños que si ven la tele solos, pues al existir la presencia de un adulto es evidente que existe control en los contenidos; además es necesario contrastar estos resultados con los datos de la última tabla (35) en donde se muestra un gran porcentaje el 53% de los

niños poseen un televisor en casa, pues esto puede ayudar en el control no sólo en los contenidos sino también en el tiempo y horario de uso; es necesario mencionar que no solamente existen riesgos en las pantallas televisivas y especialmente con adecuado manejo y control inclusive se puede aprovechar las oportunidades que éstas nos pueden brindar especialmente en el ámbito educacional, social, cultural etc.

En la tabla 33, al preguntar a los niños si juegan con los videojuegos o juegos de ordenador respondieron en un 67% que sí, frente al 33% que respondieron que no; además consideremos que al observar la tabla No 34 los encuestados respondieron en su mayoría juegan con la nintendo DS y con los juegos de ordenador. esto demuestra que si existen riesgos con éstos niños pues evidente que al estar expuestos mucho tiempo frente a éstas pantallas puede generar cambios de conducta como ya se ha comprobado mediante estudios, como los de Von Feilitzen&Carlsson(2000) y Wartella *et al* (2000), quienes afirman que éstos videojuegos ocasiona en los niños y jóvenes diversos problemas principalmente de violencia pues en este caso estamos hablando de una «interacción» con dicha violencia, sin embargo algunas investigaciones también destacan las posibilidades que tienen para el desarrollo cognitivo del niño. Valkenburg (2004) asegura, por ejemplo, que el videojuego ayuda a desarrollar la inteligencia espacial, la coordinación ojo-mano, la capacidad de atención visual y la creatividad, aunque, como explica, no se puede hablar de resultados concluyentes por el momento.

### 5.5. Redes sociales, riesgos y oportunidades

**Objetivo 4.-** Indagar los aspectos de regulación, mediación familiar y educación en el uso de los medios y tecnologías.

**Pregunta No 15.-** ¿Con el móvil sueles?

**5.5.1. Regulación y uso de las tecnologías**

**Tabla No. 36**

**Estudio en niños y jóvenes frente a las pantallas.**

P15		
Opción	Frecuencia	%
Hablar	18	37,5
Enviar mensajes	9	18,75
Jugar	10	20,83333333
Navegar	4	8,33333333
Otras cosas	7	14,58333333
<b>TOTAL</b>	<b>48</b>	<b>100</b>

**Fuente:** Elaboración personal a partir de los datos obtenidos en la aplicación del cuestionario 1 para niños de 6 a 9 años (quinto año de educación básica de la escuela Reina Maternal de la Frontera del cantón Zapotillo).

**Autora:** Sonia Judith Valdivieso Sánchez

El 37% de los investigados respondió que utilizan el móvil para hablar lo que muestra que le dan el verdadero uso para lo que fue creado este aparato, el 21% lo utilizan para jugar puede ser debido a que como se evidenció en las preguntas anteriores los niños encuestados en su mayoría son fanáticos de los videojuegos pues esto se ve reflejado en éste porcentaje; el 19% lo utilizan para enviar mensajes, el 15% lo utilizan para otras cosas y el 8% lo utilizan para navegar en la web; éstos usos se dan en menores porcentajes, lo que nos hace pensar que si existe una educación en el uso de éstos medios.

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

**Pregunta No. 16.-** ¿Con quién sueles comunicarte?

**Tabla No. 37**  
Estudio en niños y jóvenes frente a las pantallas.

P16		
Opción	Frecuencia	%
Con mi madre	18	28,125
Con mi padre	13	20,3125
Con mis hermanos	9	14,0625
Con otros familiares	12	18,75
Con los amigos/as	12	18,75
<b>TOTAL</b>	<b>64</b>	<b>100</b>

**Fuente:** Elaboración personal a partir de los datos obtenidos en la aplicación del cuestionario 1 para niños de 6 a 9 años (quinto año de educación básica de la escuela Reina Maternal de la Frontera del cantón Zapotillo).

**Autora:** Sonia Judith Valdivieso Sánchez

Al ser pregunta de respuesta múltiple existe variación en el total de los datos de la tabla, pero podemos deducir que el 28% suele comunicarse por celular con su madre, el 20% con su padre, el 19% con sus amigos y otros familiares en igual porcentaje; y con sus hermanos el 14% ; esto nos muestra que parece existir una buena relación de estos niños con sus padres y familiares pues según estos datos el uso que le dan a éste medio es en mayor porcentaje para comunicarse con su madre y su padre, esto puede ser debido a que son niños de pequeñas edades que necesitan sentir la protección de sus padres en todo momento.

**Pregunta No 20.-** ¿Con quién sueles jugar?

**Tabla No. 38**

**Estudio en niños y jóvenes frente a las pantallas**

P20		
Opción	Frecuencia	%
Solo	3	12
Con mi madre	2	8
Con mi padre	1	4
Con mis hermanos	9	36
Con los amigos	8	32
Con otras personas distintas	2	8
<b>TOTAL</b>	25	100

**Fuente:** Elaboración personal a partir de los datos obtenidos en la aplicación del cuestionario 1 para niños de 6 a 9 años (quinto año de educación básica de la escuela Reina Maternal de la Frontera del cantón Zapotillo).

**Autora:** Sonia Judith Valdivieso Sánchez

Los niños encuestados suelen jugar con sus hermanos en un 36%, con sus amigos en un 32%, solos en un 12% y en menores porcentajes lo hacen con su madre el 8%, con su padre el 4% y con otras personas el 8%; al utilizar éstos videojuegos según la tabla el mayor porcentaje de niños lo hacen con sus hermanos y amigos, esto evidencia que existe desconocimiento en el manejo de esta tecnología por parte de sus padres ya que es frecuente encontrarse con situaciones en las que niños y adolescentes superan a sus padres en el manejo de las mismas. La educación en el campo de las nuevas tecnologías es sumamente necesaria para los padres esto ayudaría a utilizar y a la vez disfrutar un medio o tecnología de forma conjunta en el ámbito familiar, teniendo en consideración una serie de elementos: el momento y duración, el lugar, los miembros que van a participar y el papel que va a desempeñar cada uno de ellos. Así lo defienden Castells & De Bofarull (2002: 183), para quienes este tipo de ocio compartido «sirve para pasarlo muy bien, pero también para poner en marcha una mediación parental (protagonizada por los padres), que tiene como objetivo educar». Así, queda demostrada la importancia que se da al entorno familiar del menor, y de un modo muy especial a sus padres, a la hora de interceder en su uso de medios y tecnologías para asegurar su protección. No habrá que pensar en la

mediación en un sentido restrictivo, sino más bien en una guía, en una actividad que muchas veces implicará la participación directa de los padres y el uso compartido de una determinada pantalla. Como afirman Castells y De Bofarull (2002: 178), «la familia, que ha asumido un coherente y organizado proyecto en la educación de los hijos, debe sacarle réditos formativos al uso de las nuevas tecnologías y el ocio digital».

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

**Pregunta No.24.-** ¿De la siguiente lista de cosas selecciona todas aquellas que tengas en casa?

**Tabla No.39.**

**Estudio en niños y jóvenes frente a las pantallas**

P24		
Opción	Frecuencia	%
Ordenador portátil	4	4,30107527
Impresora	6	6,4516129
Scáner	3	3,22580645
Web cam	1	1,07526882
MP3/MP4/iPod	3	3,22580645
Cámara de fotos digital	12	12,9032258
Cámara de video digital	5	5,37634409
Televisión de pago	9	9,67741935
Equipo de música	13	13,9784946
Teléfono fijo	18	19,3548387
DVD	14	15,0537634
Disco duro multimedia	3	3,22580645
Ninguna de estas,tengo otras	2	2,15053763
<b>TOTAL</b>	<b>93</b>	<b>100</b>

**Fuente:** Elaboración personal a partir de los datos obtenidos en la aplicación del cuestionario 1 para niños de 6 a 9 años (quinto año de educación básica de la escuela Reina Maternal de la Frontera del cantón Zapotillo).

**Autora:** Sonia Judith Valdivieso Sánchez

Al ser encuestados sobre una lista de cosas que tienen en su casa respondieron de la siguiente manera: en un 19% tienen teléfono fijo, un 15% DVD, un 14% equipo de música, un 13% cámara de fotos digital, un 10% televisión de pago, 6% impresora, el

5% cámara de video digital, el 4% ordenador portátil, en igual porcentaje el 3% tienen scanner, MP3/ MP4/iPOD y disco duro multimedia; en un 2% no tiene ninguna de estas tiene otras y el 1% tiene Web cam en casa. Con éstos datos podemos darnos cuenta que en los hogares de éstos niños no existe el equipamiento moderno en el aspecto tecnológico pues más bien se ve que en mayores porcentajes poseen equipos como es el teléfono fijo, equipo de música, DVD que no son actualizados; pues puede influir el costo de algunos equipos o quizá sus padres no los adquieren porque no crean que son conveniente para una adecuada formación y más bien prefieren adquirir otros importantes y necesarios pero que no constan en la nómina, además tomemos en cuenta que en el lugar de residencia de los niños encuestados tienen fácil acceso a éstas tecnologías en lugares públicos lo que influye en que los padres no crean necesario adquirirlos para tener en casa pues inclusive resulta más económico en vista de que cada día lanzan al mercado nuevos modelos con tecnología más avanzada.

#### **5.6. Relación de los jóvenes con respecto al ambiente familiar (Cuestionario ILFAM)**

**Objetivo 4.-**Indagar aspectos de regulación, mediación familiar y educación en el uso de los medios y tecnologías.

La aplicación del cuestionario ILFAM (Instituto Latinoamericano de la familia) tiene como finalidad conocer la opinión de los jóvenes de 10 a 18 años de edad respecto al ambiente familiar en el que se desenvuelven, éste fue aplicado a una muestra de 10 jóvenes de la ciudad de Zapotillo, provincia de Loja, en los grupos de edades existían tres opciones la aplicación de éste a 4 adolescentes en edades comprendidas entre 10 a 12 años en igual porcentaje de género femenino y masculino, estudian en una institución educativa fiscal, en su mayoría viven en hogares conformados por mamá, papá y hermanos, salvo un caso que vive con sus abuelitos pues sus padres viven en el extranjero, al ser encuestados acerca de cómo valoran su relación familiar, en un total respondieron que muy buena, que ocupan su tiempo libre en su mayoría viendo televisión lo que ya se evidenció anteriormente en el primer grupo de jóvenes investigados, además un punto que afecta la estabilidad familiar se podría decir a la mayoría de hogares es el factor económico de la mano de la violencia intrafamiliar; Es

evidente que éstos niños investigados necesitan una adecuada educación basada en valores que son prioritarios en la vivencia familiar, con respecto a la práctica del aborto no está de acuerdo bajo ninguna circunstancia y creen sumamente necesario recibir orientación en temas concretos referentes a la familia para así mejorar la relación con los demás miembros del hogar, algo muy importante se evidencio es la falta de afecto por parte de sus padres pues existen otras actividades a las que dan prioridad especialmente el trabajo tanto del padre y de la madre sin tomar en cuenta que sus hijos necesitan de su presencia y apoyo.

Este estudio investigativo nos permite conocer la realidad existente en nuestro medio y quizá sea la pauta para descubrir una serie de problemas existentes en nuestra sociedad en la cual se ven involucrados especialmente la población más vulnerable que resultan ser los niños y jóvenes quienes al verse relegados por parte de sus padres recurren a otras actividades que no son beneficiosas para su educación, pues estos datos se ven reflejados en la presente encuesta.

## SEGUNDA PARTE DE ANALISIS E INTERPRETACION DE RESULTADOS

### 5.7. Caracterización sociodemográfica.

**Objetivo:** Conocer el grado de uso de las tecnologías de la información y de la comunicación entre los niños y jóvenes de nuestro país.

### PREGUNTAS DEL CUESTIONARIO No. 2 PARA ADOLESCENTES Y JÓVENES DE 10 A 18 AÑOS (GRUPOS 2 y 3)

**Pregunta No. 1.- ¿En qué curso estás?**

**Tabla No.37**

**Estudio en niños y jóvenes frente a las pantallas**

P1				
Opción	Grupo 2: 10-14 años (Aplicado a 9no EGB)		Grupo 3: 15-18 años (Aplicado a 2do de bachillerato)	
	Frecuencia	%	Frecuencia	%
No contesta	0	0	0	0
5to. De primaria	0	0	0	0
6to. De primaria	0	0	0	0
1ro. De ESO	0	0	0	0
2do. De ESO	12	100	0	0
3ro. De ESO	0	0	0	0
4to. De ESO	0	0	0	0
1ro. Bachillerato	0	0	24	100
2do. Bach.	0	0	0	0
1ro. De formación	0	0	0	0
2do. De formación	0	0	0	0
<b>TOTAL</b>	12	100	24	100

**Fuente:** Elaboración personal a partir de los datos obtenidos en la aplicación del cuestionario 2 para niños y jóvenes de 10 a 18 años (5to de primaria en adelante).

**Autora:** Sonia Judith Valdivieso

En la tabla podemos observar en el segundo grupo existe un total de 12 investigados en la columna correspondiente a 2do. DE ESO, en nuestro sistema educativo ecuatoriano corresponde a 9no año de educación básica; en el tercer grupo se puede observar que el 100% de los investigados cursan el 1ro de bachillerato que en nuestro

sistema educativo nacional corresponde al segundo año bachillerato, el total del porcentaje es del 100% en ambos casos en vista que la encuesta fue realizada por cursos específicos los cuales fueron seleccionados con anticipación.

**Pregunta No. 4.-** ¿Sin contarte a ti mismo que personas viven contigo? (Es posible más de una respuesta)

**Tabla No. 38**  
Estudio en niños y jóvenes frente a las pantallas

P4				
Opción	Grupo 2: 10-14 años (Aplicado a 9no EGB)		Grupo 3: 15-18 años (Aplicado a 2do de bachillerato)	
	Frecuencia	%	Frecuencia	%
Mi padre	10	31,25	16	26,2295082
Mi madre	9	28,125	21	34,4262295
Un hermano/a	2	6,25	7	11,4754098
2 Hermanos/as	1	3,125	4	6,55737705
3 Hermanos/as	4	12,5	6	9,83606557
4 Hermanos/as	0	0	0	0
5 Hermanos/as o más	3	9,375	0	0
Mi abuelo/a	2	6,25	6	9,83606557
Otras personas	1	3,125	1	1,63934426
<b>Total</b>	32	100	61	100

**Fuente:** Elaboración personal a partir de los datos obtenidos en la aplicación del cuestionario 2 para niños y jóvenes de 10 a 18 años.

**Autora:** Sonia Judith Valdivieso

En la tabla se puede observar en ambos grupos que los adolescentes encuestados vienen de hogares funcionales formados por papá, mamá y hermanos; estas opciones presentan los mayores porcentajes, cabe señalar algo existen en los encuestados adolescentes que a más de vivir con sus padres y hermanos también viven con sus abuelos; esto nos demuestra que los adolescentes de estos dos grupos no deben presentar problemas de conducta por falta de afecto familiar pues se supone que se encuentran rodeados de sus seres queridos.

**Pregunta No. 5.- ¿Cuál es la profesión de tu padre?**

**Tabla No.39.**  
Estudio en niños y jóvenes frente a las pantallas

P5				
Opción	Grupo 2: 10-14 años (Aplicado a 9no EGB)		Grupo 3: 15-18 años (Aplicado a 2do de bachillerato)	
	Frecuencia	%	Frecuencia	%
No contesta	0	0	0	0
Está desempleado	1	8,33333333	1	4,16666667
Es jubilado	1	8,33333333	2	8,33333333
Trabaja en el hogar	2	16,6666667	5	20,8333333
Desempeña un oficio	6	50	12	50
Realiza un trabajo técnico	0	0	2	8,33333333
Realiza un trabajo de grado universitario	1	8,33333333	1	4,16666667
No lo sé/otro	1	8,33333333	1	4,16666667
<b>TOTAL</b>	12	100	24	100

**Fuente:** Elaboración personal a partir de los datos obtenidos en la aplicación del cuestionario 2 para niños y jóvenes de 10 a 18 años

**Autora:** Sonia Judith Valdivieso.

En la tabla podemos observar que los dos grupos de adolescentes investigados poseen los mismos porcentajes de acuerdo a los totales de estudiantes, el 50% en ambos casos los padres de estos chicos desempeña un oficio, en menor porcentaje el 21% y 17% respectivamente trabaja en el hogar; las opciones restantes presentan menores porcentajes en ambos casos similares; en el caso de desempleo los encuestados arrojan un porcentaje similar con frecuencia 1, esto nos demuestra que en la mayoría de la población encuestada sus padres si cuentan un empleo digno que les permita solventar por lo menos las necesidades básicas de éstos menores. Se debe mencionar algo que influye en los datos que muestra la tabla es que la población encuestada se encuentra en el área urbana donde existen mayores oportunidades de trabajo es por eso que muestra un mínimo porcentaje de desempleo, esto favorece la escolaridad de estos grupos pues según los datos del INEC a nivel del área urbana tenemos 8.7 años (7.1 en 1982 y 8.3 en 1990) y a nivel del área rural .9 años (2.9 en 1982 y 4.0 en 1990); lo cual evidencia una desigualdad significativa de la población rural frente a la población urbana en lo que a escolaridad se refiere. Según Muñoz, la

escolaridad (acompañada, por supuesto, del ahorro y la inversión) puede contribuir a promover el empleo y a distribuir el ingreso en forma más equitativa, existiendo una relación directa entre los niveles de calificación de los trabajadores que se encuentran en los diversos estratos integrantes la fuerza de trabajo, y su escolaridad; cuanto mayores son esos niveles de calificación (y, por ende, de escolaridad) es también mayor la productividad agregada del sistema económico.

**Pregunta No. 6.-** ¿Cuál es la profesión de tu madre?

**Tabla No.40**

**Estudio en niños y jóvenes frente a las pantallas**

<b>P6</b>				
<b>Opción</b>	<b>Grupo 2: 10-14 años (Aplicado a 9no EGB)</b>		<b>Grupo 3: 15-18 años (Aplicado a 2do de bachillerato)</b>	
	<b>Frecuencia</b>	<b>%</b>	<b>Frecuencia</b>	<b>%</b>
<b>No contesta</b>	0	<b>0</b>	0	<b>0</b>
<b>Está desempleada</b>	0	<b>0</b>	0	<b>0</b>
<b>Es jubilada</b>	0	<b>0</b>	0	<b>0</b>
<b>Trabaja en el hogar</b>	7	<b>58,3333333</b>	18	<b>75</b>
<b>Desempeña un oficio</b>	4	<b>33,3333333</b>	2	<b>8,33333333</b>
<b>Realiza un trabajo técnico</b>	0	<b>0</b>	1	<b>4,16666667</b>
<b>Realiza un trabajo de nivel universitario</b>	1	<b>8,33333333</b>	3	<b>12,5</b>
<b>No lo sé/otro</b>	0	<b>0</b>	0	<b>0</b>
<b>TOTAL</b>	12	<b>100</b>	24	<b>100</b>

**Fuente:** Elaboración personal a partir de los datos obtenidos en la aplicación del cuestionario 2 para niños y jóvenes de 10 a 18 años

**Autora:** Sonia Judith Valdivieso.

Al observar los dos grupos encuestados podemos darnos cuenta que la mayoría de las madres de éstos jóvenes trabaja en el hogar; en el grupo 2 en un 58% y en el grupo 3 en un 75%, esto debido a que la mayoría de éstas madres no poseen un nivel universitario lo cual no les permite desempeñarse en un trabajo de éste nivel pues se puede observar en el grupo 2 tenemos 1 madre y en el grupo 3 tenemos 3 madres que

realizan un trabajo de nivel universitario pues como mencionaba anteriormente las posibilidades de acceder a un trabajo mejor remunerado tiene que ver con el nivel escolaridad que tenga un individuo, pues éste es uno de los motivos que ha llevado a que las madres de la población encuestada se dedique a otras actividades que les permite llevar un ingreso extra a su familia, pues muchas de las veces realizan trabajos como dueñas de pequeños negocios como despensas, cibers, heladerías, soda bares, ventas por catálogo etc. Esto les permite mejorar la calidad de vida de los miembros de su familia.

**Pregunta No. 54.-** ¿Tienes móvil propio?

**Tabla No. 41.**

**Estudio en niños y jóvenes frente a las pantallas**

P54				
Opción	Grupo 2: 10-14 años (Aplicado a 9no EGB)		Grupo 3: 15-18 años (Aplicado a 2do de bachillerato)	
	Frecuencia	%	Frecuencia	%
No contesta	0	0	0	0
No	5	41,6666667	4	16,6666667
Sí	6	50	20	83,3333333
No, pero uso el de otras personas.	1	8,33333333	0	0
<b>TOTAL</b>	12	100	24	100

**Fuente:** Elaboración personal a partir de los datos obtenidos en la aplicación del cuestionario 2 para niños y jóvenes de 10 a 18 años

**Autora:** Sonia Judith Valdivieso

La tabla arroja los siguientes datos, al preguntar si tienen o no celular contestaron que sí en un 50%, en el grupo 2; y en el grupo 3 un 83%, se evidencia un alto porcentaje de diferencia esto demuestra que si existe riesgo en el uso de ésta tecnología por parte de los dos grupos pues en menor porcentaje contestaron que no tienen o que utilizan el de otras personas; tomemos en cuenta los posibles efectos negativos que se encuentran presentes en esta en la tecnología tal es el caso, por ejemplo, de la adicción, además problemas de salud, conducta etc., que suelen presentar los jóvenes que se encuentran mucho tiempo expuestos a éstas tecnologías.

**Pregunta No. 55.- ¿A qué edad tuviste tu primer teléfono móvil?****Tabla No. 42****Estudio en niños y jóvenes frente a las pantallas**

P55				
Opción	Grupo 2: 10-14 años (Aplicado a 9no EGB)		Grupo 3: 15-18 años (Aplicado a 2do de bachillerato)	
	Frecuencia	%	Frecuencia	%
No contesta	5	41,6666667	4	16,6666667
A los 8 años o menos	0	0	0	0
A los 9 años	0	0	0	0
A los 10 años	1	8,33333333	1	4,16666667
A los 11 años	3	25	2	8,33333333
A los 12 años	2	16,6666667	4	16,6666667
A los 13 años	1	8,33333333	2	8,33333333
A los 14 años	0	0	6	25
A los 15 años	0	0	3	12,5
Con más de 15 años	0	0	2	8,33333333
<b>TOTAL</b>	<b>12</b>	<b>100</b>	<b>24</b>	<b>100</b>

**Fuente:** Elaboración personal a partir de los datos obtenidos en la aplicación del cuestionario 2 para niños y jóvenes de 10 a 18 años

**Autora:** Sonia Judith Valdivieso

En los dos grupos se puede observar que la mayoría de encuestados no contesta tenemos en el primer caso un 42%, y en el segundo caso tenemos un 17% en ésta opción; esto puede ser debido a inseguridad, las opciones a los 12 años presenta un porcentaje de 17% en ambos grupos y a los 13 años un 8% también en ambos grupos; en el caso del segundo grupo presenta una particularidad en la opción a los 14 años contestaron el 25% y a los 15 años en un 13% pues éste grupo se refiere a jóvenes de 15 años en adelante. Todos éstos datos nos demuestra que la muestra encuestada empezó a tener celular en cortas edades lo que si puede ser un riesgo debido a los múltiples peligros que pueden derivarse del uso de ésta tecnología.

**Pregunta No. 56.- ¿Cómo conseguiste tu primer teléfono móvil?**

**Tabla No.43**

**Estudio en niños y jóvenes frente a las pantallas**

<b>P56</b>				
<b>Opción</b>	<b>Grupo 2: 10-14 años (Aplicado a 9no EGB)</b>		<b>Grupo 3: 15-18 años (Aplicado a 2do de bachillerato)</b>	
	<b>Frecuencia</b>	<b>%</b>	<b>Frecuencia</b>	<b>%</b>
<b>No contesta</b>	5	<b>41,6666667</b>	4	<b>16,6666667</b>
<b>Me lo compraron mis padres sin pedirlo</b>	1	<b>8,33333333</b>	6	<b>25</b>
<b>Me lo compraron mis padres porque se lo pedí</b>	3	<b>25</b>	7	<b>29,1666667</b>
<b>Me los compraron otros familiares</b>	2	<b>16,6666667</b>	3	<b>12,5</b>
<b>Me lo compré yo mismo</b>	0	<b>0</b>	2	<b>8,33333333</b>
<b>Fue un regalo de cumpleaños, Navidad, comunión...</b>	1	<b>8,33333333</b>	1	<b>4,16666667</b>
<b>Lo heredé de otra persona</b>	0	<b>0</b>	1	<b>4,16666667</b>
<b>TOTAL</b>	12	<b>100</b>	24	<b>100</b>

**Fuente:** Elaboración personal a partir de los datos obtenidos en la aplicación del cuestionario 2 para niños y jóvenes de 10 a 18 años

**Autora:** Sonia Judith Valdivieso

Igualmente se evidencia un alto porcentaje de inseguridad al no contestar; las opciones siguientes presentan un alto porcentaje en la opción me lo compraron mis padres porque se lo pedí en ambos grupos un 25% y 29% respectivamente; en el caso de el grupo 3 presenta un alto porcentaje en la opción me lo compraron mis padres sin pedirlo; estas dos opciones con sus porcentajes nos demuestra que la mayoría de jóvenes consiguieron su celular porque se lo compró su padre, pues quizá lo hicieron porque surgió como una necesidad para comunicarse sin pensar que el mal uso de ésta tecnología puede conllevar a un sinnúmero de peligros, aquí también influye la situación económica con que cuentan sus padres que les permite dar estos gustos a sus hijos pues como veíamos en las preguntas anteriores si cuentan con un trabajo que les brinda estabilidad económica.

Las opciones siguientes presentan porcentajes mínimos, pues al ser jóvenes que se encuentran estudiando aún no generan ingresos económicos propios como para

adquirir por su cuenta estos aparatos salvo el caso del grupo 3 en la opción me lo compré yo mismo en un porcentaje del 8%. (2) de los encuestados esto gracias a trabajos livianos y esporádicos que éstos jóvenes realizan.

**Pregunta No. 57.-** ¿Qué tipo de teléfono tienes actualmente?

**Tabla No. 44.**

**Estudio en niños y jóvenes frente a las pantallas**

<b>P57</b>				
<b>Opción</b>	<b>Grupo 2: 10-14 años (Aplicado a 9no EGB)</b>		<b>Grupo 3: 15-18 años (Aplicado a 2do de bachillerato)</b>	
	<b>Frecuencia</b>	<b>%</b>	<b>Frecuencia</b>	<b>%</b>
<b>No contesta</b>	5	<b>41,6666667</b>	4	<b>16,6666667</b>
<b>Comprado nuevo</b>	2	<b>16,6666667</b>	13	<b>54,1666667</b>
<b>De segunda mano</b>	5	<b>41,6666667</b>	7	<b>29,1666667</b>
<b>TOTAL</b>	12	100	24	100

**Fuente:** Elaboración personal a partir de los datos obtenidos en la aplicación del cuestionario 2 para niños y jóvenes de 10 a 18 años

**Autora:** Sonia Judith Valdivieso

Al ser encuestados que tipo de teléfono tienes actualmente los jóvenes respondieron en el grupo 2 en un 42% las opciones no contesta y de segunda mano, el mínimo porcentaje lo presenta la opción comprado nuevo, pues quizá influya en esto el costo y más que todo la edad de los encuestados pues no tienen problema al adquirir un celular usado; esto no pasa en el caso del grupo 3 que el mayor porcentaje 54% lo presenta la opción comprado nuevo pues su edad es influyente que inclusive adquieren teléfonos de última tecnología, frente a un 30% (7) de los encuestados que adquirieron teléfono de segunda mano como mencionábamos aquí influye el costo del teléfono.

**Pregunta No. 58.-** ¿Quién paga habitualmente el gasto del móvil?

**Tabla No.45.**

**Estudio en niños y jóvenes frente a las pantallas**

<b>P58</b>				
<b>Opción</b>	<b>Grupo 2: 10-14 años (Aplicado a 9no EGB)</b>		<b>Grupo 3: 15-18 años (Aplicado a 2do de bachillerato)</b>	
	<b>Frecuencia</b>	<b>%</b>	<b>Frecuencia</b>	<b>%</b>
<b>No contesta</b>	5	<b>41,6666667</b>	4	<b>16,6666667</b>
<b>Yo mismo</b>	2	<b>16,6666667</b>	7	<b>29,1666667</b>
<b>Mis padres</b>	5	<b>41,6666667</b>	13	<b>54,1666667</b>
<b>Otros</b>	0	<b>0</b>	0	<b>0</b>
<b>TOTAL</b>	12	<b>100</b>	24	<b>100</b>

**Fuente:** Elaboración personal a partir de los datos obtenidos en la aplicación del cuestionario 2 para niños y jóvenes de 10 a 18 años

**Autora:** Sonia Judith Valdivieso

Los datos que arroja la tabla son los siguientes: en el caso del grupo 2 el 42% no contesta, en igual porcentaje 42% (5) de los encuestados contestaron que el gasto lo cubren sus padres, en menor porcentaje el 17% (2) de los encuestados contestaron que pagan ellos mismos esto lo hacen con pequeños ingresos extras como mesadas, propinas etc. En el grupo No 3 igualmente el mayor porcentaje 54% (13) de los encuestados contestaron que lo pagan sus padres, en un 29% lo pagan ellos mismos y en un 17% (4) de los encuestados no contestaron, estos datos coinciden con los de tablas anteriores pues quien solventa todos los gastos de éstos jóvenes son sus padres y en pequeños porcentajes lo hacen ellos mismos.

**Pregunta No 59.-** ¿Qué tipo de medio de pago tienes para el teléfono?

**Tabla No. 46.**  
Estudio en niños y jóvenes frente a las pantallas

P59				
Opción	Grupo 2: 10-14 años (Aplicado a 9no EGB)		Grupo 3: 15-18 años (Aplicado a 2do de bachillerato)	
	Frecuencia	%	Frecuencia	%
No contesta	5	41,6666667	4	16,6666667
Es de tarjeta	1	8,33333333	8	33,3333333
Es de contrato	0	0	2	8,33333333
No lo sé	6	50	10	41,6666667
<b>TOTAL</b>	12	100	24	100

**Fuente:** Elaboración personal a partir de los datos obtenidos en la aplicación del cuestionario 2 para niños y jóvenes de 10 a 18 años

**Autora:** Sonia Judith Valdivieso

En la tabla el mayor porcentaje lo presenta al opción no lo sé en ambos grupos 50% y 42% respectivamente, el porcentaje siguiente 42% y 17% respectivamente no contesta; y las demás opciones en porcentajes mínimos en el caso del grupo 3 la opción es de tarjeta presenta un porcentaje del 33% parece que los encuestados del grupo 2 no tienen claro la forma de pago de consumo del móvil, en cambio los encuestados del grupo 3 por el hecho de tener mayor edad tienen más conocimiento en la forma de pago del consumo, pero tenemos claro que quién paga este consumo son los padres de los menores encuestados, quienes inclusive incurren en gastos excesivos de estos medios sin tomar en cuenta que éste tipo de gastos afectan la economía del hogar

**Pregunta No. 60.-** ¿Sabes cuánto gastas mensualmente en el teléfono móvil?

**Tabla No.- 47**

**Estudio en niños y jóvenes frente a las pantallas**

P60				
Opción	Grupo 2: 10-14 años (Aplicado a 9no EGB)		Grupo 3: 15-18 años (Aplicado a 2do de bachillerato)	
	Frecuencia	%	Frecuencia	%
No contesta	5	41,6666667	4	16,6666667
No lo sé	4	33,3333333	8	33,3333333
5 dólares o menos	2	16,6666667	4	16,6666667
Entre 5 a 10 dólares	0	0	3	12,5
Entre 10 y 20 dólares	0	0	3	12,5
Entre 20 y 30 dólares	0	0	1	4,1666667
Más de 30 dólares	1	8,3333333	1	4,1666667
<b>TOTAL</b>	<b>12</b>	<b>100</b>	<b>24</b>	<b>100</b>

**Fuente:** Elaboración personal a partir de los datos obtenidos en la aplicación del cuestionario 2 para niños y jóvenes de 10 a 18 años

**Autora:** Sonia Judith Valdivieso

Observamos en la tabla que los dos grupos presentan los mayores porcentajes en la opción no contesta, mientras que en la opción no lo sé de ambos grupos presentan igual porcentaje 33 %, esto demuestra que no existe un control en el gasto ocasionado por el consumo del teléfono móvil, en el caso de la opción 5 dólares o menos contestaron el 17% de ambos grupos, quiere decir que tienen un consumo medido pero el porcentaje es mínimo; hay una particularidad en el grupo 3 en las opciones 5, 10 y 20 dólares presentan un 13% esto puede ser debido a que son jóvenes de edades mayores y por ende tienen mayor consumo, Hay algo que se debe mencionar todos los gastos ocasionados por consumo de teléfono móvil son solventados en la mayoría por los padres de éstos jóvenes encuestados.

**Pregunta No. 91.-** ¿Cómo lo consigues? (es posible más de una respuesta)

**Tabla No. 48**

**Estudio en niños y jóvenes frente a las pantallas**

<b>P91</b>				
<b>Opción</b>	<b>Grupo 2: 10-14 años (Aplicado a 9no EGB)</b>		<b>Grupo 3: 15-18 años (Aplicado a 2do de bachillerato)</b>	
	<b>Frecuencia</b>	<b>%</b>	<b>Frecuencia</b>	<b>%</b>
<b>Descargándolos de internet</b>	0	0	1	50
<b>Los grabo de un amigo</b>	0	0	1	50
<b>Los compro en una tienda o en la calle</b>	0	0	0	0
<b>TOTAL</b>	0	0	2	100

**Fuente:** Elaboración personal a partir de los datos obtenidos en la aplicación del cuestionario 2 para niños y jóvenes de 10 a 18 años

**Autora:** Sonia Judith Valdivieso

En ésta tabla observamos los porcentajes en cero en el caso de el grupo 2; ésta pregunta se refiere a cómo consiguen los juegos pirateados, en este caso es evidente que no tienen juegos pirateados por esta razón el resultado de la tabla es cero; en cambio en el grupo 3, de los jóvenes encuestados (1) contestó que los consigue descargando de internet y otro (1) joven encuestado lo consigue grabándolo de un amigo; El resto de los encuestados del grupo 3 como no tienen juegos pirateados no contestaron ninguna opción, pues al parecer no tienen simpatía por ésta clase de tecnología.

**Pregunta No.101.-** ¿Dónde está el televisor o televisores en tu casa? (es posible más de una respuesta)

**Tabla No. 49**

**Estudio en niños y jóvenes frente a las pantallas**

<b>P101</b>				
<b>Opción</b>	<b>Grupo 2: 10-14 años (Aplicado a 9no EGB)</b>		<b>Grupo 3: 15-18 años (Aplicado a 2do de bachillerato)</b>	
	<b>Frecuencia</b>	<b>%</b>	<b>Frecuencia</b>	<b>%</b>
<b>En mi habitación</b>	5	25	5	18,5185185
<b>En la habitación de un hermano/a.</b>	1	5	0	0
<b>En la habitación de mis padres</b>	5	25	5	18,5185185
<b>En la sala de estar</b>	8	40	17	62,962963
<b>En la cocina</b>	0	0	0	0
<b>En un cuarto de juegos</b>	1	5	0	0
<b>TOTAL</b>	20	100	27	100

**Fuente:** Elaboración personal a partir de los datos obtenidos en la aplicación del cuestionario 2 para niños y jóvenes de 10 a 18 años

**Autora:** Sonia Judith Valdivieso

El mayor porcentaje lo presenta la opción “en la sala de estar” en ambos grupos el 40% y el 63% respectivamente, la opción “en mi habitación” en un 25% y en un 19 % en ambos grupos respectivamente; y en iguales porcentaje presentan en la opción “ en la habitación de mis padres”; las demás opciones presentan mínimos porcentajes pues es evidente que el lugar donde se encuentra ubicado el televisor es la sala de estar en la mayoría de los hogares de los jóvenes encuestados esto puede ser debido a que este lugar es el más cómodo de la casa, pero hay que mencionar que al encontrarse ubicado en éste lugar es posible que exista un mayor control en el tiempo de uso y en los contenidos pues al encontrarse ubicado en la sala de estar seguramente no van a estar solos frente a ésta pantalla siempre estarán en compañía de otra persona que quizá no tolere cualquier tipo de programación; diferente es en el caso de los jóvenes que tienen el televisor en su habitación aquí si existe un riesgo mayor para estos jóvenes pues al encontrarse solos frente a éstas pantallas están expuestos a los múltiples peligros que éstas presentan.

**Pregunta No.115.-** ¿De la siguiente lista de cosas selecciona todas aquellas que tengas en casa? (Es posible más de una respuesta)

**Tabla No.50**

**Estudio en niños y jóvenes frente a las pantallas**

P115				
Opción	Grupo 2: 10-14 años (Aplicado a 9no EGB)		Grupo 3: 15-18 años (Aplicado a 2do de bachillerato)	
	Frecuencia	%	Frecuencia	%
Ordenador portátil	2	5,26315789	4	3,84615385
Impresora	2	5,26315789	8	7,69230769
Scanner	1	2,63157895	4	3,84615385
Webcam	1	2,63157895	2	1,92307692
USB o disco duro externo	3	7,89473684	8	7,69230769
Mp3/ Mp4/iPod	2	5,26315789	4	3,84615385
Cámara de fotos digital	2	5,26315789	8	7,69230769
Cámara de video digital	3	7,89473684	4	3,84615385
Televisión de pago (Digital o por cable Digital Plus, ONO, Imagenio, etc.)	3	7,89473684	11	10,5769231
Equipo de música	6	15,7894737	18	17,3076923
Teléfono fijo	6	15,7894737	11	10,5769231
DVD	3	7,89473684	19	18,2692308
Disco duro multimedia (para bajar películas y verlas en la televisión)	0	0	1	0,96153846
Ninguna de estas tengo otras.	4	10,5263158	2	1,92307692
<b>TOTAL</b>	<b>38</b>	<b>100</b>	<b>104</b>	<b>100</b>

**Fuente:** Elaboración personal a partir de los datos obtenidos en la aplicación del cuestionario 2 para niños y jóvenes de 10 a 18 años

**Autora:** Sonia Judith Valdivieso

Al ser una pregunta de respuesta múltiple los datos de la tabla presenta variaciones en el total de los datos; pero podemos observar en el grupo 2, las opciones “equipo de música y teléfono fijo” presentan el mismo porcentaje 16%, las opciones “disco duro externo, cámara de video digital, televisión de pago y DVD” presentan un 8%; en el caso de las opciones “ordenador portátil, cámara de fotos digital e impresora” muestran un porcentaje del 5%, y en menores porcentaje las opciones siguientes, la opción “ninguna de estas tengo otras” nos muestra un alto porcentaje del 11%, esto hace pensar que en los hogares de éstos jóvenes investigados cuentan con otro tipo

de tecnología que no necesariamente tienen que ver con pantallas, sino se puede tratar de aparatos modernos y necesarios para uso doméstico. En el caso del grupo 3 igualmente los mayores porcentaje se presentan en las mismas opciones en este caso la opción “ DVD” con un 18%; “equipo de música” 17%, las opciones “ televisión de pago y teléfono fijo” presentan un 11%; en el caso de las opciones “ impresora, USB y cámara de fotos digital” muestran igual porcentaje 8%, las demás opciones presentan porcentajes menores del 4%, 2% y 1%, esto demuestra que los jóvenes encuestados pertenecientes al grupo 3, si poseen un equipamiento tecnológico moderno en sus hogares en mejores condiciones que el grupo 2, lo cual puede resultar un beneficio para ellos si son utilizados adecuadamente, pero también pueden ser un peligro si tienen un mal uso debido a los múltiples riesgos existentes por el uso de éstas tecnologías.

**Pregunta No.116.-** ¿Cómo consigues tu propio dinero? (es posible más de una respuesta)

**Tabla No.51**

**Estudio en niños y jóvenes frente a las pantallas**

P116				
Opción	Grupo 2: 10-14 años (Aplicado a 9no EGB)		Grupo 3: 15-18 años (Aplicado a 2do de bachillerato)	
	Frecuencia	%	Frecuencia	%
Paga semanal	0	0	1	2,7027027
Cuando necesito algo pido y me dan	10	55,5555556	20	54,0540541
En tu cumpleaños, fiestas, Navidad o días especiales.	2	11,1111111	2	5,40540541
Hago algún trabajo en casa.	1	5,5555556	7	18,9189189
Hago algún trabajo fuera de casa	5	27,7777778	7	18,9189189
No me dan dinero	0	0	0	0
<b>TOTAL</b>	18	100	37	100

**Fuente:** Elaboración personal a partir de los datos obtenidos en la aplicación del cuestionario 2 para niños y jóvenes de 10 a 18 años

**Autora:** Sonia Judith Valdivieso

En éstos datos podemos observar un amplio margen en la opción “cuando necesito algo pido y me dan en ambos grupos en un 56% y 54% respectivamente, esto

demuestra que el hecho de ser ya jóvenes no quiere decir que sus padres no solventen sus gastos personales los datos demuestran lo contrario , pues se debe tomar en cuenta que la población encuestada pertenece al área urbana donde las oportunidades de trabajo son mejores que en el área rural, pues por eso no existe la necesidad de que los hijos trabajen para que ayuden con los gastos, según los datos tenemos un 28% y 19% respectivamente en la opción “hago algún trabajo fuera de casa” y en el caso del grupo 3 tenemos el mismo porcentaje 19% en la opción “hago algún trabajo en casa” esto se refiere a trabajos livianos como mencionaba en preguntas anteriores y que muchas de la veces son remunerados por sus mismos padres o familiares cercanos.

**Pregunta No 117.-** ¿Con cuál de estas frases estás de acuerdo?

**Tabla No.52.**

**Estudio en niños y jóvenes frente a las pantallas**

<b>P117</b>				
<b>Opción</b>	<b>Grupo 2: 10-14 años (Aplicado a 9no EGB)</b>		<b>Grupo 3: 15-18 años (Aplicado a 2do de bachillerato)</b>	
	<b>Frecuencia</b>	<b>%</b>	<b>Frecuencia</b>	<b>%</b>
<b>No contesta</b>	0	<b>0</b>	0	<b>0</b>
<b>Tengo más dinero del que necesito</b>	0	<b>0</b>	1	<b>4,16666667</b>
<b>Tengo el dinero suficiente para mis necesidades</b>	6	<b>50</b>	18	<b>75</b>
<b>Tengo menos dinero del que necesito</b>	6	<b>50</b>	5	<b>20,83333333</b>
<b>TOTAL</b>	12	<b>100</b>	24	<b>100</b>

**Fuente:** Elaboración personal a partir de los datos obtenidos en la aplicación del cuestionario 2 para niños y jóvenes de 10 a 18 años  
**Autora:** Sonia Judith Valdivieso

En el grupo 2 observamos igual porcentaje 50% en las opciones “ tengo el dinero suficiente y tengo menos dinero del que necesito”, esto puede ser debido a que son jóvenes de edades menores que cursan el noveno año de educación básica de una escuelita fiscal y que no exigen a sus padres más de lo que necesitan, en la segunda opción tengo menos dinero del que necesito es necesario tomar en cuenta la situación económica que atraviesa el país esto no permite darnos el lujo de decir tengo más dinero del que necesito. En el grupo 3 pasa algo similar lo que cambian son los

porcentajes en un 75% contestaron que tienen el dinero suficiente para sus necesidades y en un 21% tengo menos dinero del que necesito por la edad que cursan éstos jóvenes ( 15 a 18 años) es de suponer que al contestar tengo menos dinero del que necesito se refiere a tener dinero a manos llenas para invertirlo muchas de las veces en gastos innecesarios, pues como ya hemos comprobado en las preguntas anteriores sus padres solventan las necesidades básicas como educación, salud, alimentación, vivienda, vestido e inclusive gastos en tecnologías

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

**Pregunta No.2.-** ¿Cuántos años tienes?

**Tabla No.53**

**Estudio en niños y jóvenes frente a las pantallas**

P2				
Opción	Grupo 2: 10-14 años (Aplicado a 9no EGB)		Grupo 3: 15-18 años (Aplicado a 2do de bachillerato)	
	Frecuencia	%	Frecuencia	%
No contesta	0	0	0	0
11 años	0	0	0	0
12 años	6	50	0	0
13 años	6	50	0	0
14 años	0	0	0	0
15 años	0	0	6	25
16 años	0	0	14	58,3333333
17 años	0	0	0	0
18 años o más	0	0	4	16,6666667
<b>TOTAL</b>	12	100	24	100

**Fuente:** Elaboración personal a partir de los datos obtenidos en la aplicación del cuestionario 2 para niños y jóvenes de 10 a 18 años

**Autora:** Sonia Judith Valdivieso

La tabla muestra un porcentaje del 50% en las opciones 12 y 13 años en el grupo 2 debido a que la encuesta fue aplicada a un grupo específico noveno año de educación básica, pues según nuestro Sistema Educativo Nacional esas son las edades máximas que deben tener quienes cursen este año.

En el grupo 3 los porcentajes que muestra la tabla son los siguientes el 25% (6) de los encuestados tienen 15 años de edad, el 58% (14) de los encuestados tienen 16 años de edad y el 17% (4) de los encuestados tienen 18 años , debemos tomar en cuenta que según nuestro sistema educativo nacional quienes cursen el segundo año bachillerato debe tener 16 años pero a la fecha de realizar la encuesta aún no cumplían la edad exacta, en el caso de los estudiantes que tienen 17 y 18 años es por algunas causas entre ellas repetición, deserción escolar etc.

### Pregunta No, 3.- Sexo.

**Tabla no.54**

**Estudio en niños y jóvenes frente a las pantallas**

<b>P3</b>				
<b>Opción</b>	<b>Grupo 2: 10-14 años (Aplicado a 9no EGB)</b>		<b>Grupo 3: 15-18 años (Aplicado a 2do de bachillerato)</b>	
	<b>Frecuencia</b>	<b>%</b>	<b>Frecuencia</b>	<b>%</b>
<b>No contesta</b>	0	0	0	0
<b>Masculino</b>	4	33,3333333	10	41,6666667
<b>Femenino</b>	8	66,6666667	14	58,3333333
<b>TOTAL</b>	12	100	24	100

**Fuente:** Elaboración personal a partir de los datos obtenidos en la aplicación del cuestionario 2 para niños y jóvenes de 10 a 18 años

**Autora:** Sonia Judith Valdivieso

En el grupo 2 se observa que el 67% (8) de los encuestados son de género femenino y el 33 % (4) de los encuestados son de género masculino.

En el grupo 3 se observa el 58% (14) de los encuestados son de género femenino y el 42% (10) de los encuestados son de género masculino, en ambos grupos se evidencia que el mayor porcentaje lo obtiene el género femenino esto puede ser debido a que según los datos de población que presenta el INEC en nuestro país es mayor el número de mujeres que de hombres y esto no sólo se evidencia en el ámbito educativo. Se debe mencionar que los grupos encuestados pertenecen a centros educativos fiscales mixtos donde se aplica la equidad de género.

## 5.8. Redes sociales y pantallas.

**Objetivo 1:** Identificar las pautas de consumo relacionadas con el equipamiento en los hogares, el lugar de uso, el momento y la duración

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

**Pregunta No.61.-** El móvil te sirve principalmente para..? (es posible más de una respuesta)

**Tabla No.55.**

Estudio en niños y jóvenes frente a las pantallas

<b>P61</b>				
<b>Opción</b>	Grupo 2: 10-14 años (Aplicado a 9no EGB)		Grupo 3: 15-18 años (Aplicado a 2do de bachillerato)	
	Frecuencia	%	Frecuencia	%
Hablar		<b>31,8181818</b>	18	<b>13,5338346</b>
Enviar mensajes	5	<b>22,7272727</b>	16	<b>12,0300752</b>
Chatear	2	<b>9,09090909</b>	8	<b>6,01503759</b>
Navegar por Internet	1	<b>4,54545455</b>	2	<b>1,5037594</b>
Jugar	2	<b>9,09090909</b>	9	<b>6,76691729</b>
Como reloj o como despertador	0	<b>0</b>	16	<b>12,0300752</b>
Ver fotos y /o vídeos	1	<b>4,54545455</b>	8	<b>6,01503759</b>
Hacer fotos	0	<b>0</b>	7	<b>5,26315789</b>
Grabar vídeos	1	<b>4,54545455</b>	9	<b>6,76691729</b>
Como agenda	0	<b>0</b>	11	<b>8,27067669</b>
Como calculadora	0	<b>0</b>	12	<b>9,02255639</b>
Escuchar música o la radio	2	<b>9,09090909</b>	12	<b>9,02255639</b>
Ver la televisión	1	<b>4,54545455</b>	2	<b>1,5037594</b>
Descargar (fotos, juegos, fondos, tonos, etc.)	0	<b>0</b>	3	<b>2,2556391</b>
<b>TOTAL</b>	<b>22</b>	<b>100</b>	<b>133</b>	<b>100</b>

**Fuente:** Elaboración personal a partir de los datos obtenidos en la aplicación del cuestionario 2 para niños y jóvenes de 10 a 18 años

**Autora:** Sonia Judith Valdivieso

En el grupo 2, se puede observar que estos jóvenes utilizan el celular principalmente para hablar en un 32%, para enviar mensajes en un 23%,; para chatear, jugar y escuchar música o radio en un 9% y en un mínimo porcentaje el 5% lo utilizan para las opciones “ navegar por la web, ver fotos y videos, grabar videos y ver la televisión, nos damos cuenta que la principal utilización es el real uso para lo que fue creado este aparato (hablar), es necesario tomar en cuenta que quizá por la edad éste grupo encuestado no posee celulares de última tecnología que permita dar otro tipo de uso más sofisticado. En el caso del grupo 3, las opciones presentan los siguientes porcentajes “hablar el 14%, enviar mensajes y como reloj o despertador un 12%, como calculadora y para escuchar música en un 9%, como agenda en un 8%; las opciones chatear, ver fotos y videos y grabar videos muestran el mismo porcentaje un 6% y las demás opciones muestran porcentajes mínimos; como se ve en la tabla el uso que se le da al teléfono móvil es múltiple esto puede ser debido a que como mencionábamos anteriormente la edad de éste grupo de jóvenes (15 a 18 años) les permite un manejo más avanzado de ésta tecnología y esto también influye en la adquisición del aparato que es de los más modernos existentes en el mercado.

**Pregunta No. 62.-** ¿Con qué personas sueles comunicarte más con el móvil? (Es posible más de una respuesta)

**Tabla No. 56**

**Estudio en niños y jóvenes frente a las pantallas**

P62				
Opción	Grupo 2: 10-14 años (Aplicado a 9no EGB)		Grupo 3: 15-18 años (Aplicado a 2do de bachillerato)	
	Frecuencia	%	Frecuencia	%
Con mi padre	4	25	8	11,7647059
Con mi madre	2	12,5	12	17,6470588
Con mis hermanos/as	2	12,5	12	17,6470588
Con mis familiares	2	12,5	9	13,2352941
Con mis amigos/as	4	25	16	23,5294118
Con mi novio/a	2	12,5	11	16,1764706
TOTAL	16	100	68	100

**Fuente:** Elaboración personal a partir de los datos obtenidos en la aplicación del cuestionario 2 para niños y jóvenes de 10 a 18 años

**Autora:** Sonia Judith Valdivieso

En la tabla se puede observar en el caso del grupo 2 los porcentajes más altos lo tienen las opciones “ con mi padre y con mis amigos” en un 4% ; y en un 2% presentan las opciones siguientes como es evidente los jóvenes encuestados tienen preferencia por su padre y amigos al momento de comunicarse por celular , tomemos en cuenta que los grupos encuestados se encuentran en una etapa ( la adolescencia) en donde justamente hacen más amistades y necesitan sentirse incluidos dentro de un grupo social en el que se sienten a gusto, por ésta razón dan prioridad a éste círculo de amigos con quienes se encuentran en contacto permanente no solamente por celular sino también a través de las redes sociales, pues por este motivo sus padres quedan en un segundo plano si observamos en el segundo grupo los porcentajes son mayores en la opción “Con mis amigos” y en las opciones restantes que tienen que ver con los miembros de su familia son menores, pues aún suele suceder que el tipo de comunicación que realizan con sus padres sea más por necesidad que por simpatía, pues quizá no se sienten tan a gusto en vista de que los temas de conversación son muy diferentes que los que tienen con sus amistades con quienes permanecen contactados la mayor parte del tiempo.

**Pregunta No. 70.-** ¿Habitualmente sueles jugar con videojuegos o juegos de ordenador?

**Tabla No.57.**

**Estudio en niños y jóvenes frente a las pantallas**

<b>P70</b>				
<b>Opción</b>	<b>Grupo 2: 10-14 años (Aplicado a 9no EGB)</b>		<b>Grupo 3: 15-18 años (Aplicado a 2do de bachillerato)</b>	
	<b>Frecuencia</b>	<b>%</b>	<b>Frecuencia</b>	<b>%</b>
<b>No contesta</b>	0	<b>0</b>	0	<b>0</b>
<b>No</b>	3	<b>25</b>	12	<b>50</b>
<b>Si</b>	9	<b>75</b>	12	<b>50</b>
<b>TOTAL</b>	12	100	24	100

**Fuente:** Elaboración personal a partir de los datos obtenidos en la aplicación del cuestionario 2 para niños y jóvenes de 10 a 18 años

**Autora:** Sonia Judith Valdivieso

En la tabla se puede observar en el caso del grupo 2 el mayor porcentaje 75% (9) de los encuestados si juegan con videojuegos o juegos de ordenador y el 25% (3) de los encuestados no juegan con videojuegos o juegos de ordenador.

En el grupo 3 presentan un porcentaje igual 50% en ambas opciones, esto demuestra que en el grupo 2 es mayor el grado de uso de ésta tecnología aquí puede influir como mencionábamos anteriormente la edad (12 y 13 años) son edades propias para hacer uso de estos videojuegos como pasatiempo, en cambio en el caso del grupo 3 la edad (16-18 años) tienen otras formas de utilizar su tiempo libre pues inclusive pasan mayor tiempo dedicando a sus novios y a otro tipo de actividades propias como bailar en discotecas, pasear con sus amigos y novios etc. e inclusive dedicar más tiempo a sus tareas escolares pues en estas edades tienen más responsabilidades. En ambos grupos se evidencia aceptación no en altos porcentajes pero si puede existir riesgo por los múltiples peligros que pueden ocasionar estos videojuegos, como lo demuestran las investigaciones realizadas por Von Feilitzen&Carlsson(2000) y Wartella *et al* (2000). En cuanto a la violencia, numerosos estudios analizan su presencia en diversas pantallas. Preocupa de modo especial el efecto que la representación de la violencia puede tener sobre los jóvenes espectadores o usuarios. en el caso del videojuego, estamos hablando de una «interacción» con dicha violencia.

**Pregunta No.71.-** ¿De la siguiente lista selecciona la consola que tengas? (Es posible más de una respuesta)

**Tabla No.58****Estudio en niños y jóvenes frente a las pantallas**

<b>P71</b>				
<b>Opción</b>	<b>Grupo 2: 10-14 años (Aplicado a 9no EGB)</b>		<b>Grupo 3: 15-18 años (Aplicado a 2do de bachillerato)</b>	
	<b>Frecuencia</b>	<b>%</b>	<b>Frecuencia</b>	<b>%</b>
<b>PlayStation 2</b>	1	9,09090909	5	33,3333333
<b>PlayStation 3</b>	0	0	1	6,6666667
<b>XBox 360</b>	0	0	0	0
<b>Wii</b>	0	0	0	0
<b>PSP</b>	1	9,09090909	0	0
<b>Nintendo DS</b>	1	9,09090909	1	6,6666667
<b>GameBoy</b>	1	9,09090909	1	6,6666667
<b>No tengo ninguna</b>	7	63,6363636	7	46,6666667
<b>TOTAL</b>	11	100	15	100

**Fuente:** Elaboración personal a partir de los datos obtenidos en la aplicación del cuestionario 2 para niños y jóvenes de 10 a 18 años

**Autora:** Sonia Judith Valdivieso

La tabla demuestra que el mayor número de encuestados no tienen ninguna consola de las que se muestra en la nomina, en menores porcentajes aparecen en el caso del grupo 2 la Play station2 , la PSP, Nintendo DS y los Gameboy todos ellos con un 9%.

En el caso del grupo 3, los porcentajes son aún menores , en la opción no tengo ninguna presentan un alto porcentaje de 47%, en el caso de la Play station 2 respondieron que si el 33%, las opciones Palystation 3, Nintendo DS y gameBoy muestran un 7%; lo que demuestra que la mayoría de la población encuestada en los dos grupos no tienen estas consolas, aquí es necesario mencionar que en los lugares de residencia de éstos jóvenes hay fácil acceso a estos videojuegos en lugares públicos por lo que no es necesaria la adquisición en sus hogares inclusive por el costo.

**Pregunta No. 72.-** ¿Juegas con la Play Station 2?

**Tabla No.59**

**Estudio en niños y jóvenes frente a las pantallas**

P72				
Opción	Grupo 2: 10-14 años (Aplicado a 9no EGB)		Grupo 3: 15-18 años (Aplicado a 2do de bachillerato)	
	Frecuencia	%	Frecuencia	%
No contesta	3	25	12	50
No	7	58,3333333	5	20,8333333
Si	2	16,6666667	7	29,1666667
<b>TOTAL</b>	12	100	24	100

**Fuente:** Elaboración personal a partir de los datos obtenidos en la aplicación del cuestionario 2 para niños y jóvenes de 10 a 18 años

**Autora:** Sonia Judith Valdivieso

En el grupo 2 la tabla muestra que no contestaron en un 25%, el mayor porcentaje lo muestra la opción no en un 58% frente a un menor porcentaje del 17% que contestaron que si juegan con la Play station 2. En el caso del grupo 3, el 50% de la población encuestada (12) no contestaron, en un 29% respondieron que si y un 21% respondieron que no juegan con la Play Station 2.

Al parecer no tienen mucha aceptación estos videojuegos en los dos grupos encuestados, prefieren dedicar su tiempo libre a otras actividades propias de su edad.

**Pregunta No. 73.-** Play Station 2 ¿Tienes algunos de estos juegos? (Es posible más de una respuesta)

**Tabla No.60****Estudio en niños y jóvenes frente a las pantallas**

<b>P73</b>				
<b>Opción</b>	<b>Grupo 2: 10-14 años (Aplicado a 9no EGB)</b>		<b>Grupo 3: 15-18 años (Aplicado a 2do de bachillerato)</b>	
	<b>Frecuencia</b>	<b>%</b>	<b>Frecuencia</b>	<b>%</b>
<b>Pro Evolution Soccer 2008</b>	1	14,2857143	1	8,33333333
<b>Fifa 08</b>	1	14,2857143	2	16,6666667
<b>Need of speed: Pro Street</b>	0	0	0	0
<b>Pro Evolution Soccer 2009</b>	1	14,2857143	2	16,6666667
<b>Fifa 09</b>	1	14,2857143	2	16,6666667
<b>Grand Theft Auto: San Andreas Platinum</b>	1	14,2857143	0	0
<b>God of War II Platinum</b>	0	0	1	8,33333333
<b>Los Simpson: el videojuego</b>	1	14,2857143	1	8,33333333
<b>Singstar: canciones Disney</b>	0	0	0	0
<b>Ninguno</b>	1	14,2857143	3	25
<b>TOTAL</b>	7	100	12	100

**Fuente:** Elaboración personal a partir de los datos obtenidos en la aplicación del cuestionario 2 para niños y jóvenes de 10 a 18 años

**Autora:** Sonia Judith Valdivieso

En el grupo 2 presentan el mismo porcentaje 14% la mayoría de opciones, salvo 3 opciones que tienen porcentaje 0; en el caso del grupo 3 muestra un porcentaje mayor el 25% la opción ninguno, un 17% presentan 3 opciones de videojuegos (fifa 08, pro evolution soccer y fifa 09), y 8% tres opciones más (Pro evolution soccer, god of war y los Simpson).

Estos datos contrastan con las tablas anteriores, pues son porcentajes menores en vista de que no poseen la videoconsola Play Station 2, pues por ende no tienen los videojuegos. Como decíamos si juegan con estos videojuegos es en lugares públicos por eso no necesitan adquirirlos para tener en casa.

**Pregunta No.74.- ¿Juegas con la Play Station 3?**

**Tabla No. 61.**

**Estudio en niños y jóvenes frente a las pantallas**

<b>P74</b>				
<b>Opción</b>	<b>Grupo 2: 10-14 años (Aplicado a 9no EGB)</b>		<b>Grupo 3: 15-18 años (Aplicado a 2do de bachillerato)</b>	
	<b>Frecuencia</b>	<b>%</b>	<b>Frecuencia</b>	<b>%</b>
<b>No contesta</b>	3	<b>25</b>	12	<b>50</b>
<b>No</b>	8	<b>66,6666667</b>	8	<b>33,3333333</b>
<b>Si</b>	1	<b>8,33333333</b>	4	<b>16,6666667</b>
<b>TOTAL</b>	12	100	24	100

**Fuente:** Elaboración personal a partir de los datos obtenidos en la aplicación del cuestionario 2 para niños y jóvenes de 10 a 18 años

**Autora:** Sonia Judith Valdivieso

Al observar la tabla nos damos cuenta en el grupo 2 el 67% (8) de los encuestados respondieron que no, el 25% (3) no contestaron y sólo el 8% (1) encuestado respondieron que sí.

En el grupo 3 los resultados son similares de 24 encuestados no contestaron el 50% (12) de los encuestados, que no respondieron el 33% (8) de los encuestados, mientras que sólo respondieron que sí un 17% (4) de los encuestados, confirmamos que la población encuestada no gusta mucho de los videojuegos.

**Pregunta No 75.-** Play Station 3 ¿Tienes alguno de estos juegos?

**Tabla No 62**

**Estudio en niños y jóvenes frente a las pantallas**

<b>P75</b>				
<b>Opción</b>	<b>Grupo 2: 10-14 años (Aplicado a 9no EGB)</b>		<b>Grupo 3: 15-18 años (Aplicado a 2do de bachillerato)</b>	
	<b>Frecuencia</b>	<b>%</b>	<b>Frecuencia</b>	<b>%</b>
<b>Pro Evolution Soccer 2009</b>	0	0	1	16,6666667
<b>Call of Duty: Modern Warfare</b>	0	0	0	0
<b>Beijing 2008: juegos olímpicos</b>	0	0	0	0
<b>FIFA 09</b>	0	0	2	33,3333333
<b>Assasins Creed</b>	0	0	0	0
<b>Grand turismo 5 prologue</b>	0	0	0	0
<b>Prince of Persia</b>	0	0	0	0
<b>Metal gear solid 4: guns of the patriots</b>	0	0	0	0
<b>Pro Evolution Soccer 2008</b>	0	0	1	16,6666667
<b>Grand Theft Auto IV</b>	0	0	0	0
<b>Fifa 08</b>	0	0	1	16,6666667
<b>Ninguno</b>	1	100	1	16,6666667
<b>TOTAL</b>	1	100	6	100

**Fuente:** Elaboración personal a partir de los datos obtenidos en la aplicación del cuestionario 2 para niños y jóvenes de 10 a 18 años

**Autora:** Sonia Judith Valdivieso

En el grupo 2 contestaron el 100% que ninguno, en el grupo 3 respondieron en igual porcentaje el 17% en las opciones “ soccer 2009, soccer 2008, fifa 08 y ninguno” y en un 33% respondieron Fifa09, esto demuestra que sólo los encuestados del grupo 3 tienen estos videojuego pero en pequeños porcentajes.

**Pregunta No. 76.- ¿Juegas con la XBOX 3600?**

**Tabla No. 63**

**Estudio en niños y jóvenes frente a las pantallas**

<b>P76</b>				
<b>Opción</b>	<b>Grupo 2: 10-14 años (Aplicado a 9no EGB)</b>		<b>Grupo 3: 15-18 años (Aplicado a 2do de bachillerato)</b>	
	<b>Frecuencia</b>	<b>%</b>	<b>Frecuencia</b>	<b>%</b>
<b>No contesta</b>	3	<b>25</b>	12	<b>50</b>
<b>No</b>	8	<b>66,6666667</b>	11	<b>45,83333333</b>
<b>Si</b>	1	<b>8,333333333</b>	1	<b>4,16666667</b>
<b>TOTAL</b>	12	100	24	100

**Fuente:** Elaboración personal a partir de los datos obtenidos en la aplicación del cuestionario 2 para niños y jóvenes de 10 a 18 años

**Autora:** Sonia Judith Valdivieso

De la población encuestada en el grupo 2, no contestaron el 25% (3) de los encuestados, contestaron que no el 67% (8) de los encuestados, y un mínimo porcentaje el 8% (1) encuestado respondió que sí.

En el grupo 3, los resultados son similares de 24 encuestados el 50% (12) no contestaron, el 46% (11) respondieron que no y sólo el 4% (1) encuestado respondió que sí. Confirmamos los datos de las tablas anteriores no tienen mayor aceptación estos videojuegos en la población encuestada.

**Pregunta No. 77.-** Xbox ¿Tienes alguno de estos juegos? (Es posible más de una respuesta)

**Tabla No. 64**

**Estudio en niños y jóvenes frente a las pantallas**

<b>P77</b>				
<b>Opción</b>	<b>Grupo 2: 10-14 años (Aplicado a 9no EGB)</b>		<b>Grupo 3: 15-18 años (Aplicado a 2do de bachillerato)</b>	
	<b>Frecuencia</b>	<b>%</b>	<b>Frecuencia</b>	<b>%</b>
<b>Grand Theft Auto IV</b>	0	0	0	0
<b>Gears of warclassics</b>	0	0	0	0
<b>Hallo 3</b>	0	0	0	0
<b>Pro Evolution Soccer 2009</b>	0	0	0	0
<b>FIFA 08</b>	0	0	0	0
<b>Call of duty: modern warfare</b>	0	0	0	0
<b>Assasin's creed</b>	0	0	0	0
<b>LostOdyssey</b>	0	0	0	0
<b>SoulCalibur IV</b>	0	0	0	0
<b>Ninja Gaiden II</b>	0	0	0	0
<b>Ninguno</b>	1	100	1	100
<b>TOTAL</b>	1	100	1	100

**Fuente:** Elaboración personal a partir de los datos obtenidos en la aplicación del cuestionario 2 para niños y jóvenes de 10 a 18 años

**Autora:** Sonia Judith Valdivieso

En el caso de los dos grupos la tabla nos muestra porcentaje del 100% en la opción ninguno, esto demuestra que los jóvenes encuestados no tienen éstos juegos, esto debido a que como decíamos anteriormente no tienen la Xbox 360, pues prefieren jugar en lugares públicos.

**Pregunta No 78.-** Juegas con la Nintendo Wii?

**Tabla No. 65**

**Estudio en niños y jóvenes frente a las pantallas**

P78				
Opción	Grupo 2: 10-14 años (Aplicado a 9no EGB)		Grupo 3: 15-18 años (Aplicado a 2do de bachillerato)	
	Frecuencia	%	Frecuencia	%
No contesta	3	25	12	50
No	6	50	11	45,83333333
Si	3	25	1	4,16666667
<b>TOTAL</b>	12	100	24	100

**Fuente:** Elaboración personal a partir de los datos obtenidos en la aplicación del cuestionario 2 para niños y jóvenes de 10 a 18 años

**Autora:** Sonia Judith Valdivieso

En el caso del grupo 2 la tabla nos muestra un porcentaje del 50% (6) de los encuestados no juegan con la nintendo Wii, y el 25% (3) de los encuestados contestó que sí juegan con la nintendo Wii y en igual porcentaje no contestaron.

En el grupo 3 los datos nos muestran igualmente que el 50% (12) de los encuestados no contestaron, el 46% (1) de los encuestados contestaron que no juegan y solamente el 4% es decir sólo 1 encuestado contestó que sí, esto corrobora lo que se analizó anteriormente a estos jóvenes no les gusta jugar con este tipo de videojuegos.

**Pregunta No. 79.-**Nintendo Wii ¿Tienes alguno de éstos juegos? (Es posible más de una respuesta)

**Tabla No.66**

**Estudio en niños y jóvenes frente a las pantallas**

P79				
Opción	Grupo 2: 10-14 años (Aplicado a 9no EGB)		Grupo 3: 15-18 años (Aplicado a 2do de bachillerato)	
	Frecuencia	%	Frecuencia	%
Wii Paly	0	0	0	0
Mario Kart	2	40	0	0
Wii Fit	0	0	0	0
Super Mario galaxy	0	0	0	0
Supersmashbrosbrawl	0	0	0	0
Mario y Snic en los juegos Olímpicos.	1	20	0	0
Big Brainacademy	0	0	0	0
Triiivial	0	0	0	0
Link's crossbow training + Wii Zapper	0	0	0	0
Mario Party 8	1	20	0	0
Ninguno	1	20	1	100
<b>TOTAL</b>	5	100	1	100

**Fuente:** Elaboración personal a partir de los datos obtenidos en la aplicación del cuestionario 2 para niños y jóvenes de 10 a 18 años

**Autora:** Sonia Judith Valdivieso

En el grupo2 los jóvenes contestaron en un 40% (2) que tienen el Mario Kart, y en un 20%(1) las opciones " Mario y Snic en los juegos olímpicos y Mario Party"; en igual porcentaje un 20% (1) contestó que no tienen ninguno, como vemos los porcentajes en las opciones son bajos y en el caso del grupo 3 son nulos el 100% no tienen ninguno, lo que demuestra igualmente que la mayoría de los encuestados no tienen porque no les gusta estos videojuegos.

**Pregunta No 80.-** ¿Juegas con la PSP?

**Tabla No 66**

**Estudio en niños y jóvenes frente a las pantallas**

<b>P80</b>				
<b>Opción</b>	<b>Grupo 2: 10-14 años (Aplicado a 9no EGB)</b>		<b>Grupo 3: 15-18 años (Aplicado a 2do de bachillerato)</b>	
	<b>Frecuencia</b>	<b>%</b>	<b>Frecuencia</b>	<b>%</b>
<b>No contesta</b>	3	<b>25</b>	12	<b>50</b>
<b>No</b>	5	<b>41,6666667</b>	11	<b>45,8333333</b>
<b>Si</b>	4	<b>33,3333333</b>	1	<b>4,1666667</b>
<b>TOTAL</b>	12	100	24	100

**Fuente:** Elaboración personal a partir de los datos obtenidos en la aplicación del cuestionario 2 para niños y jóvenes de 10 a 18 años

**Autora:** Sonia Judith Valdivieso

En el grupo 2 el 25% (3) no contestaron; el 42% (5) contestaron que no y el 33% (4) contestaron que sí juegan con la PSP. En el caso del grupo 3 el 50% (12) no contestaron, el 46% (11) contestaron que no juegan con la PSP y solamente el 4% es decir 1 contestó que si juega con la PSP, como se ve en la tabla los jóvenes del grupo 2 presentan mayor aceptación, mientras que los jóvenes del grupo 3 muestran un mínimo o casi nulo porcentaje en aceptación quizá gustan de otro tipo de entretenimiento.

**Pregunta No. 81.-** PSP ¿Tienes algunos de éstos juegos? (Es posible más de respuesta)

**Tabla No.67****Estudio en niños y jóvenes frente a las pantallas**

<b>P81</b>				
<b>Opción</b>	<b>Grupo 2: 10-14 años (Aplicado a 9no EGB)</b>		<b>Grupo 3: 15-18 años (Aplicado a 2do de bachillerato)</b>	
	<b>Frecuencia</b>	<b>%</b>	<b>Frecuencia</b>	<b>%</b>
<b>Pro evolution Soccer 2008</b>	0	<b>0</b>	1	<b>50</b>
<b>FIFA 08</b>	1	<b>16,6666667</b>	0	<b>0</b>
<b>Grand Theft Auto: Vice City Stories Platinum</b>	0	<b>0</b>	0	<b>0</b>
<b>Tekken: DarkResurrectionPlatinum</b>	0	<b>0</b>	0	<b>0</b>
<b>WWE Smackdown! vs Raw 2008</b>	0	<b>0</b>	0	<b>0</b>
<b>Final Fantasy VII: Crisis Core</b>	0	<b>0</b>	0	<b>0</b>
<b>FIFA 09</b>	0	<b>0</b>	0	<b>0</b>
<b>Los Simpsons – el videojuego</b>	1	<b>16,6666667</b>	0	<b>0</b>
<b>God of war: Chains of Olympus</b>	1	<b>16,6666667</b>	0	<b>0</b>
<b>Buzz! Concurso de bolsillo</b>	1	<b>16,6666667</b>	0	<b>0</b>
<b>Ninguno</b>	2	<b>33,3333333</b>	1	<b>50</b>
<b>TOTAL</b>	6	<b>100</b>	2	<b>100</b>

**Fuente:** Elaboración personal a partir de los datos obtenidos en la aplicación del cuestionario 2 para niños y jóvenes de 10 a 18 años

**Autora:** Sonia Judith Valdivieso

En el caso del grupo 2 respondieron 6 encuestados los cuales presentan un porcentaje igual del 17% (1) en las opciones “Fifa 08, Los simpson, god of war y Buzz” en la opción “ninguno” respondió un 33% (2) de los encuestados. En el caso del grupo 3 sólo respondieron 2 de los cuales el 50% (1) contestó que tiene el Pro evolution soccer, y el otro 50% (1) contestó que ninguno, ambos grupos presentan porcentajes mínimos de aceptación.

**Pregunta No 82.-** ¿Juegas con la Nintendo DS?

**Tabla No 68**

**Estudio en niños y jóvenes frente a las pantallas**

<b>P82</b>				
<b>Opción</b>	<b>Grupo 2: 10-14 años (Aplicado a 9no EGB)</b>		<b>Grupo 3: 15-18 años (Aplicado a 2do de bachillerato)</b>	
	<b>Frecuencia</b>	<b>%</b>	<b>Frecuencia</b>	<b>%</b>
<b>No contesta</b>	3	<b>25</b>	12	<b>50</b>
<b>No</b>	6	<b>50</b>	10	<b>41,6666667</b>
<b>Si</b>	3	<b>25</b>	2	<b>8,33333333</b>
<b>TOTAL</b>	12	100	24	100

**Fuente:** Elaboración personal a partir de los datos obtenidos en la aplicación del cuestionario 2 para niños y jóvenes de 10 a 18 años

**Autora:** Sonia Judith Valdivieso

La tabla nos muestra en el grupo 2 el 25% (3) de los encuestados no contestan, el 50% (6) no juegan con la nintendo DS, mientras que solo el otro 25% (3) de los encuestados respondió que sí juega con la Nintendo DS; En el caso del grupo 3 del total de la población encuestada el 50% (12) no contestaron, el 42% (10) contestaron que no y solamente el 8% (2) respondieron que sí juegan con la Nintendo DS, en ambos casos los porcentajes son mínimos es decir tampoco muestran simpatía por este tipo de entretenimiento.

**Pregunta No.83.- Nintendo DS** ¿Tienes alguno de éstos juegos? (Es posible más de una respuesta)

**Tabla No.69**

**Estudio en niños y jóvenes frente a las pantallas**

<b>P83</b>				
<b>Opción</b>	<b>Grupo 2: 10-14 años (Aplicado a 9no EGB)</b>		<b>Grupo 3: 15-18 años (Aplicado a 2do de bachillerato)</b>	
	<b>Frecuencia</b>	<b>%</b>	<b>Frecuencia</b>	<b>%</b>
<b>New Super Mario Bross</b>	3	<b>60</b>	0	<b>0</b>
<b>Cocina conmigo</b>	0	<b>0</b>	1	<b>16,6666667</b>
<b>Magia en acción</b>	0	<b>0</b>	0	<b>0</b>
<b>42 juegos de siempre</b>	0	<b>0</b>	0	<b>0</b>
<b>Brain Training del Dr. Kawashima</b>	0	<b>0</b>	1	<b>16,6666667</b>
<b>Mario y Sónico en los juegos Olímpicos</b>	1	<b>20</b>	1	<b>16,6666667</b>
<b>Mario Kart DS</b>	1	<b>20</b>	0	<b>0</b>
<b>Más Brain Training</b>	0	<b>0</b>	1	<b>16,6666667</b>
<b>Guitar Hero: On Tour</b>	0	<b>0</b>	1	<b>16,6666667</b>
<b>Imagina ser mamá</b>	0	<b>0</b>	0	<b>0</b>
<b>Ninguno</b>	0	<b>0</b>	1	<b>16,6666667</b>
<b>TOTAL</b>	5	<b>100</b>	6	<b>100</b>

**Fuente:** Elaboración personal a partir de los datos obtenidos en la aplicación del cuestionario 2 para niños y jóvenes de 10 a 18 años

**Autora:** Sonia Judith Valdivieso

En el grupo 2 la tabla nos muestra un porcentaje del 60% en la opción “Súper Mario Bross” y un 20% en las opciones “Mario y sónico y Mario Kart”; en el grupo 3 las respuestas fueron en un 17% para las opciones “cocina conmigo, Brain Training, Mario sónico y más Brain training”, en igual porcentaje 17% contestó que ninguno. Estos datos demuestran que los jóvenes encuestados tienen estos juegos en mínimos porcentajes debido a la poca aceptación por este tipo de entretenimiento.

**Pregunta No 84.- ¿Juegas con los Game Boy?**

**Tabla No 70**

**Estudio en niños y jóvenes frente a las pantallas**

<b>P84</b>				
<b>Opción</b>	<b>Grupo 2: 10-14 años (Aplicado a 9no EGB)</b>		<b>Grupo 3: 15-18 años (Aplicado a 2do de bachillerato)</b>	
	<b>Frecuencia</b>	<b>%</b>	<b>Frecuencia</b>	<b>%</b>
<b>No contesta</b>	3	<b>25</b>	12	<b>50</b>
<b>No</b>	7	<b>58,33333333</b>	9	<b>37,5</b>
<b>Si</b>	2	<b>16,66666667</b>	3	<b>12,5</b>
<b>TOTAL</b>	12	100	24	100

**Fuente:** Elaboración personal a partir de los datos obtenidos en la aplicación del cuestionario 2 para niños y jóvenes de 10 a 18 años

**Autora:** Sonia Judith Valdivieso

En el grupo 2 la tabla nos muestra un porcentaje del 25% (3) que no contestaron, el 58% (7) de los encuestados respondieron que no juegan con los GameBoy, y en un 17% solo(2) respondieron que sí juegan con los GameBoy; En el caso del grupo 3 los datos son los siguientes: un 50% (12) de los encuestados no contestaron ninguna opción, el 38% (9) contestaron no juegan con los GameBoy y un 13% (3) del total encuestado respondió que sí juegan con los GameBoy, si tomamos en cuenta la población total encuestada en ambos grupo podemos darnos cuenta que el porcentaje de aceptación por estos videojuegos es mínimo.

**Pregunta No.85.- GameBoy** ¿tienes alguno de éstos juegos? (Es posible más de una respuesta)

**Tabla No 71**

**Estudio en niños y jóvenes frente a las pantallas**

<b>P85</b>				
<b>Opción</b>	<b>Grupo 2: 10-14 años (Aplicado a 9no EGB)</b>		<b>Grupo 3: 15-18 años (Aplicado a 2do de bachillerato)</b>	
	<b>Frecuencia</b>	<b>%</b>	<b>Frecuencia</b>	<b>%</b>
<b>Super Mario Bros</b>	1	50	1	20
<b>Boktai: The Sun Is Your Hand</b>	0	0	0	0
<b>PoKémonYellow</b>	0	0	2	40
<b>Final FantasyTacticsAdvance</b>	0	0	0	0
<b>Legend of Zelda: DX</b>	0	0	0	0
<b>Mario Tennis</b>	0	0	0	0
<b>DragonBall Z</b>	0	0	1	20
<b>Asterix y Olbelix</b>	0	0	0	0
<b>Los Sims toman la calle</b>	0	0	0	0
<b>Pokémon Esmeralda</b>	0	0	0	0
<b>Ninguno</b>	1	50	1	20
<b>TOTAL</b>	2	100	5	100

**Fuente:** Elaboración personal a partir de los datos obtenidos en la aplicación del cuestionario 2 para niños y jóvenes de 10 a 18 años

**Autora:** Sonia Judith Valdivieso

En el grupo 2 las opciones Súper Mario Bros muestra un 50% y el otro 50% contestó ninguno pero de un total de 2 encuestados que respondieron; en el caso del grupo 3 respondieron 5 de los cuales el 20% (1) contestó que tiene el Súper Mario Bros el 40% (2) tienen el PókemonYellow, el 20% (1) DragonBall Z y el 20% (1) respondió ninguno, como podemos observar al igual que los demás videojuegos éste tampoco tiene mucha aceptación por los jóvenes encuestados.

**Pregunta No 86.-** ¿Juegas con el ordenador?

**Tabla No 72**

**Estudio en niños y jóvenes frente a las pantallas**

<b>P86</b>				
<b>Opción</b>	<b>Grupo 2: 10-14 años (Aplicado a 9no EGB)</b>		<b>Grupo 3: 15-18 años (Aplicado a 2do de bachillerato)</b>	
	<b>Frecuencia</b>	<b>%</b>	<b>Frecuencia</b>	<b>%</b>
<b>No contesta</b>	3	25	12	50
<b>No</b>	4	33,3333333	7	29,1666667
<b>Si</b>	5	41,6666667	5	20,8333333
<b>TOTAL</b>	12	100	24	100

**Fuente:** Elaboración personal a partir de los datos obtenidos en la aplicación del cuestionario 2 para niños y jóvenes de 10 a 18 años

**Autora:** Sonia Judith Valdivieso

Según la tabla en el grupo 2 de los 12 encuestados el 25% (3) no contestaron, el 33% respondieron que no juegan con el ordenador y el 42% (5) respondieron que sí como podemos ver los juegos de ordenador presentan un mejor porcentaje que los videojuegos al parecer en esto influye como decíamos anteriormente el costo por la adquisición de los equipos mientras que los para los juegos de ordenador no necesitan comprar otro equipo por separado pues ya cuenta con su computador en casa (portátil o de escritorio).

En el caso del grupo 3, los resultados nos demuestran que no mejora el porcentaje de aceptación en un 50% (12) de los encuestados no contestaron, el 30% no juega y el 21% (5) contestaron que sí juegan con los juegos de ordenador, pues parece que no muestran mayor interés por ningún tipo de juego ni de ordenador ni videojuego pese a que cuentan con ordenador en casa.

**Pregunta No 87.- Ordenador** ¿Tienes alguno de estos juegos? (Es posible más de una respuesta)

**Tabla No.73****Estudio en niños y jóvenes frente a las pantallas**

<b>P87</b>				
<b>Opción</b>	<b>Grupo 2: 10-14 años (Aplicado a 9no EGB)</b>		<b>Grupo 3: 15-18 años (Aplicado a 2do de bachillerato)</b>	
	<b>Frecuencia</b>	<b>%</b>	<b>Frecuencia</b>	<b>%</b>
<b>Los Sims 2 y sus hobbies</b>	1	11,1111111	1	12,5
<b>Los Simsmegaluxe</b>	1	11,1111111	0	0
<b>World of Warcraft</b>	1	11,1111111	0	0
<b>World of Warcraft - the Burning Crusade</b>	0	0	0	0
<b>Los Sims: cocina baña-accesorios</b>	2	22,2222222	0	0
<b>Call of Duty: Modern Warfare</b>	0	0	1	12,5
<b>Activa tu mente</b>	3	33,3333333	3	37,5
<b>Sacred 2: Fallen Angel</b>	0	0	0	0
<b>BrainTrainer 2</b>	1	11,1111111	0	0
<b>World of Warcarft- Battle Chest</b>	0	0	0	0
<b>Ninguno</b>	0	0	3	37,5
<b>TOTAL</b>	9	100	8	100

**Fuente:** Elaboración personal a partir de los datos obtenidos en la aplicación del cuestionario 2 para niños y jóvenes de 10 a 18 años

**Autora:** Sonia Judith Valdivieso

En el grupo 2 de un total de 9 que respondieron el 11% (1) tiene “Los Sims 2, en igual porcentaje 11% “Los Simmegaluxe”, World of Warcraft y BrainTrainer 2”; un porcentaje del 3% (3) respondió que tiene la opción “Activa tu mente” y un 22% (2) respondieron que tienen la opción “Los Sims: cocina, baña, accesorios”.

En el caso del grupo 3 de un total de 9 que respondieron a ésta pregunta el 13% (1) contestó que tiene la opción Los Sims y sus hobbies” en igual porcentaje la opción “Call of Duty, y en un 38% (3) respondieron que tienen la opción “Activa tu mente” y en igual porcentaje respondió que ninguno. Como se demuestra son pocos los jóvenes encuestados que cuentan con éste tipo de juegos pese a la facilidad existente para adquirirlos pues pueden bajarlos de internet y resulta económico pero según parece no muestran mucho interés.

**Pregunta No 88.- De lunes a viernes ¿Cuánto tiempo utilizas diariamente los videojuegos?**

**Tabla No.74**

**Estudio en niños y jóvenes frente a las pantallas**

P88				
Opción	Grupo 2: 10-14 años (Aplicado a 9no EGB)		Grupo 3: 15-18 años (Aplicado a 2do de bachillerato)	
	Frecuencia	%	Frecuencia	%
No contesta	3	25	12	50
Menos de una hora	3	25	4	16,6666667
Entre una hora y dos	1	8,33333333	4	16,6666667
Más de dos horas	1	8,33333333	0	0
No lo se	1	8,33333333	2	8,33333333
Nada	3	25	2	8,33333333
<b>TOTAL</b>	12	100	24	100

**Fuente:** Elaboración personal a partir de los datos obtenidos en la aplicación del cuestionario 2 para niños y jóvenes de 10 a 18 años

**Autora:** Sonia Judith Valdivieso

En el grupo 2 el 25% (3) de los encuestados no contesta, en igual porcentaje el 25% respondió “Menos de una hora” y la opción “Nada”, el 8% (1) respondió “entre una y dos horas” “más de dos horas” y “no lo sé” esto demuestra que en éste grupo es poco el tiempo de utilización de este tipo de entretenimiento en el mayor de los casos lo utilizan menos de una hora.

En el grupo 3, el 50% (12) no contestaron; el 17% (4) contestaron dos opciones “Menos de una hora y entre una u dos horas”; el 8% contestaron la opción no lo sé y en igual porcentaje la opción “nada” esto igualmente demuestra que es poca la utilización del tiempo, pues se debe considerar que los jóvenes encuestados no gustan mucho de estos videojuegos.

**Pregunta No. 89.-** El sábado o el domingo ¿Cuánto tiempo utilizas diariamente los videojuegos?.

**Tabla No. 75**

**Estudio en niños y jóvenes frente a las pantallas**

P89				
Opción	Grupo 2: 10-14 años (Aplicado a 9no EGB)		Grupo 3: 15-18 años (Aplicado a 2do de bachillerato)	
	Frecuencia	%	Frecuencia	%
No contesta	3	25	12	50
Menos de una hora	3	25	4	16,6666667
Entre una hora y dos	0	0	3	12,5
Más de dos horas	1	8,33333333	1	4,16666667
No lo se	2	16,6666667	1	4,16666667
Nada	3	25	3	12,5
<b>TOTAL</b>	12	100	24	100

**Fuente:** Elaboración personal a partir de los datos obtenidos en la aplicación del cuestionario 2 para niños y jóvenes de 10 a 18 años

**Autora:** Sonia Judith Valdivieso

La tabla nos muestra en el grupo 2 el porcentaje del 25% (3) de los encuestados no contestaron ; en igual porcentaje contestaron la opción “nada” y “ menos de una hora”, el 17% (2) respondieron “no lo sé” y el 8% (1) respondió la opción “ más de dos horas” En éste grupo se observa que el uso de los videojuegos el fin de semana no es muy prolongado, pues al parecer prefieren ocupar su tiempo libre en otras actividades.

En el caso del grupo 3 el 50% (12) no contestaron, en un 13% respondieron nada y entre una hora y dos”; un 17% (4) respondieron menos de una hora y el 4% (1) respondió “más de dos horas y no lo sé” como se evidencia en la tabla el mayor porcentaje no contestó , los porcentajes en la utilización son bajos en relación a la población encuestada en ambos grupos, pues no existe un tiempo prolongado de utilización de los videojuegos en el fin de semana esto se puede deber a que no tienen mucha aceptación por los jóvenes encuestados y como se decía anteriormente prefieren utilizar su tiempo en otras actividades propias de su edad.

**Pregunta No.90.- ¿Tienes juegos pirateados?**

**Tabla No. 76**

**Estudio en niños y jóvenes frente a las pantallas.**

<b>P90</b>				
<b>Opción</b>	<b>Grupo 2: 10-14 años (Aplicado a 9no EGB)</b>		<b>Grupo 3: 15-18 años (Aplicado a 2do de bachillerato)</b>	
	<b>Frecuencia</b>	<b>%</b>	<b>Frecuencia</b>	<b>%</b>
<b>No contesta</b>	3	<b>25</b>	12	<b>50</b>
<b>No, Ninguno (pasa a la pregunta 92)</b>	9	<b>75</b>	10	<b>41,6666667</b>
<b>Sí, tengo alguno</b>	0	<b>0</b>	2	<b>8,33333333</b>
<b>Si, casi todos los que tengo</b>	0	<b>0</b>	0	<b>0</b>
<b>TOTAL</b>	12	<b>100</b>	24	<b>100</b>

**Fuente:** Elaboración personal a partir de los datos obtenidos en la aplicación del cuestionario 2 para niños y jóvenes de 10 a 18 años

**Autora:** Sonia Judith Valdivieso

En éste caso en el grupo 2, se puede observar que el 25% (3) no contestaron y el 75% (9) respondieron que no tienen ninguno, obviamente debe ser que no sienten la necesidad de adquirir ninguno de estos juegos pirateados pues para ellos no es imprescindible los videojuegos.

En el caso del grupo 3, el 50% (12) no contestaron, el 42% (10) respondieron que no tienen ninguno y solamente el 8% (2) respondieron “si tengo alguno”, el porcentaje es mínimo si consideramos la población encuestada pues esto corrobora lo mencionado anteriormente, no tienen atracción por los videojuegos.

**Pregunta No 100.-** ¿Cuántos televisores que funcionen hay en tu casa?

**Tabla No.77**

**Estudio en niños y jóvenes frente a las pantallas.**

<b>P100</b>				
<b>Opción</b>	<b>Grupo 2: 10-14 años (Aplicado a 9no EGB)</b>		<b>Grupo 3: 15-18 años (Aplicado a 2do de bachillerato)</b>	
	<b>Frecuencia</b>	<b>%</b>	<b>Frecuencia</b>	<b>%</b>
<b>No contesta</b>	0	<b>0</b>	0	<b>0</b>
<b>Ninguno (pasa a la pregunta 115)</b>	0	<b>0</b>	2	<b>8,33333333</b>
<b>1</b>	7	<b>58,33333333</b>	16	<b>66,6666667</b>
<b>2</b>	3	<b>25</b>	6	<b>25</b>
<b>3</b>	0	<b>0</b>	0	<b>0</b>
<b>Más de tres 3</b>	2	<b>16,6666667</b>	0	<b>0</b>
<b>TOTAL</b>	12	<b>100</b>	24	<b>100</b>

**Fuente:** Elaboración personal a partir de los datos obtenidos en la aplicación del cuestionario 2 para niños y jóvenes de 10 a 18 años

**Autora:** Sonia Judith Valdivieso

La tabla nos muestra los mayores porcentajes en la opción “ 1 televisor” en ambos grupo el 58% y 67% respectivamente, seguido por un 25% en la opción “2 televisores”; en el grupo 2 en la opción más de tres un 17%, y en el grupo 3 en la opción ninguno un 8%.

Como podemos observar los dos grupos encuestados tienen 1 televisor en casa esto según el amplio porcentaje que muestra esta opción frente a las demás opciones. Al parecer en los hogares de estos jóvenes no existe la necesidad de adquirir mayor número de aparatos pues según la tabla no exceden de dos, lo que influye en el uso que se le dé a esta tecnología es la ubicación del mismo pues según ya se analizó la mayoría lo tienen ubicado en la sala de estar lugar estratégico para que toda la familia se vea inmerso en el mundo de las pantallas televisivas donde los contenidos violentos y agresivos ocupan un lugar destacado lo cual puede ser considerado un riesgo para los niños y jóvenes. En este sentido, algunos autores consideran a la televisión como uno de los medios más potentes que pueden proyectar a que se genere violencia y agresividad en toda la sociedad.

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

**Pregunta No. 7.-** ¿Qué es lo que más te gustaría hacer hoy después de cenar?

**Tabla No.78**

**Estudio en niños y jóvenes frente a las pantallas**

<b>P7</b>				
<b>Opción</b>	<b>Grupo 2: 10-14 años (Aplicado a 9no EGB)</b>		<b>Grupo 3: 15-18 años (Aplicado a 2do de bachillerato)</b>	
	<b>Frecuencia</b>	<b>%</b>	<b>Frecuencia</b>	<b>%</b>
<b>No contesta</b>	0	<b>0</b>	0	<b>0</b>
<b>Irme a mi habitación a leer, navegar</b>	1	<b>8,33333333</b>	10	<b>41,6666667</b>
<b>Navegar, jugar, ver la tele con mi familia</b>	5	<b>41,6666667</b>	4	<b>16,6666667</b>
<b>Leer, estudiar, irme a dormir</b>	3	<b>25</b>	3	<b>12,5</b>
<b>Hablar con mi familia</b>	3	<b>25</b>	7	<b>29,1666667</b>
<b>TOTAL</b>	12	<b>100</b>	24	<b>100</b>

**Fuente:** Elaboración personal a partir de los datos obtenidos en la aplicación del cuestionario 2 para niños y jóvenes de 10 a 18 años

**Autora:** Sonia Judith Valdivieso

Como se puede observar en el grupo 2, existe preferencia por la opción “navegar, jugar, ver la tele con mi familia” muestra un 42% es decir (5) de los encuestados se inclinaron por esta opción, en un 25% (3) encuestados contestaron “leer, estudiar, irme a dormir” y “hablar con mi familia” ambas con el mismo porcentaje, como es evidente éste grupo de jóvenes encuestados tienen preferencia por navegar en la web y ver la tele al decir con mi familia es posible que se deba a que se reúnen en un solo sitio, más no es así por jugar pues como ya hemos visto estos grupos no tienen inclinación por los videojuegos.

El amplio porcentaje que presenta el grupo 3 en la opción “irme a mi habitación a leer, navegar” es debido a que si muestran preferencia por navegar en la web, y al decir leer puede ser como un tipo de pasatiempo.

En la opción “hablar con mi familia” se muestra en la tabla un buen porcentaje del 29; un 17% (4) contestaron “navegar, jugar, ver la tele con mi familia” lo que tiene relación con la opción de mayor porcentaje y un 13% (3) respondieron “leer, estudiar, irme a dormir.

### Pregunta No 8.- ¿Qué lees?

**Tabla No. 79**

**Estudio en niños y jóvenes frente a las pantallas**

<b>P8</b>				
<b>Opción</b>	<b>Grupo 2: 10-14 años (Aplicado a 9no EGB)</b>		<b>Grupo 3: 15-18 años (Aplicado a 2do de bachillerato)</b>	
	<b>Frecuencia</b>	<b>%</b>	<b>Frecuencia</b>	<b>%</b>
<b>No contesta</b>	0	<b>0</b>	0	<b>0</b>
<b>Nada</b>	0	<b>0</b>	0	<b>0</b>
<b>Sólo las lecturas obligatorias del colegio</b>	3	<b>25</b>	0	<b>0</b>
<b>Otras lecturas: libros, revistas o comics</b>	9	<b>75</b>	24	<b>100</b>
<b>TOTAL</b>	12	<b>100</b>	24	<b>100</b>

**Fuente:** Elaboración personal a partir de los datos obtenidos en la aplicación del cuestionario 2 para niños y jóvenes de 10 a 18 años

**Autora:** Sonia Judith Valdivieso

En el caso del grupo 2, se puede observar que un 75% es decir (9) de los encuestados leen otras lecturas; mientras que el 25% (3) respondieron que leen sólo lecturas obligatorias del colegio.

En el caso del grupo 3, el 100% (24) de los encuestados respondieron que leen otras lecturas, como vemos no leen por obligación sino parece que lo hacen con la finalidad de instruirse por su propia cuenta, o como un alternativa de entretenimiento.

**Pregunta No.9.-** ¿Cuántas horas al día estudias o haces la tarea entre semana?

**Tabla No. 80**

**Estudio en niños y jóvenes frente a las pantallas**

P9				
Opción	Grupo 2: 10-14 años (Aplicado a 9no EGB)		Grupo 3: 15-18 años (Aplicado a 2do de bachillerato)	
	Frecuencia	%	Frecuencia	%
No contesta	0	0	0	0
Nada	0	0	0	0
30 minutos	1	8,33333333	0	0
Entre 30 minutos y una hora	3	25	7	29,1666667
Entre una y dos horas	6	50	11	45,8333333
Entre dos y tres horas	1	8,33333333	5	20,8333333
Más de tres horas	1	8,33333333	1	4,16666667
<b>TOTAL</b>	12	100	24	100

**Fuente:** Elaboración personal a partir de los datos obtenidos en la aplicación del cuestionario 2 para niños y jóvenes de 10 a 18 años

**Autora:** Sonia Judith Valdivieso

De los encuestados en el grupo 2 el 50% (6) estudian entre una y dos horas el fin de semana, el 25% (3) estudian entre 30 minutos y una hora, y las demás opciones muestran un 8% es decir (1) encuestado estudia 30 minutos, entre dos y tres horas; y más de tres horas.

En el caso del grupo 3 tenemos que el 46% (11) respondieron que estudian entre una y dos horas; el 29% (7) encuestados estudian entre 30 minutos y una hora,; el 21% (5) encuestados respondieron entre dos y tres horas y el 4% (1) encuestado estudia más de tres horas al día, pues al parecer los dos grupos encuestados si dedican buen tiempo al estudio. Lo que es una buena señal debido a que la situación de la educación en el Ecuador es dramática y todos los esfuerzos que se realicen para revertir esta situación posibilitarán disponer de una población educada que pueda enfrentar adecuadamente los retos que impone el actual proceso de apertura y globalización de la economía.

**Pregunta No. 10.-** ¿Cuántas horas al día estudias o haces la tarea los fines de semana?

**Tabla No. 81**

**Estudio en niños y jóvenes frente a las pantallas**

<b>P10</b>				
<b>Opción</b>	<b>Grupo 2: 10-14 años (Aplicado a 9no EGB)</b>		<b>Grupo 3: 15-18 años (Aplicado a 2do de bachillerato)</b>	
	<b>Frecuencia</b>	<b>%</b>	<b>Frecuencia</b>	<b>%</b>
<b>No contesta</b>	0	<b>0</b>	0	<b>0</b>
<b>Nada</b>	0	<b>0</b>	0	<b>0</b>
<b>30 minutos</b>	0	<b>0</b>	2	<b>8,33333333</b>
<b>Entre 30 minutos y una hora</b>	3	<b>25</b>	2	<b>8,33333333</b>
<b>Entre una y dos horas</b>	6	<b>50</b>	12	<b>50</b>
<b>Entre dos y tres horas</b>	1	<b>8,33333333</b>	4	<b>16,6666667</b>
<b>Más de tres horas</b>	2	<b>16,6666667</b>	4	<b>16,6666667</b>
<b>TOTAL</b>	12	<b>100</b>	24	<b>100</b>

**Fuente:** Elaboración personal a partir de los datos obtenidos en la aplicación del cuestionario 2 para niños y jóvenes de 10 a 18 años

**Autora:** Sonia Judith Valdivieso

En el cuadro se puede observar en el grupo 2 un porcentaje del 50% es decir (6) de los encuestados estudian entre una y dos horas, el 25% (3) encuestados estudian entre, 30 minutos y una hora, el 17% (2) de los encuestados estudian más de tres horas y en un 8% (1) encuestado respondió que estudia entre dos y tres horas. En el caso del grupo 3 el 50% (12) contestaron que estudian entre una y dos horas, en un 17% (4) contestaron que estudian entre dos, tres y más de tres horas en un 8% (2) de los encuestados contestaron, entre 30 minutos y una hora.

Podemos decir que el porcentaje de estudio el fin de semana es bueno por parte de los grupos investigados pues nos hace pensar que no descuidan sus estudios, lo que es una buena señal pues debido a la situación que atraviesa nuestro país es sumamente necesario tener un nivel alto de educación, tomemos en cuenta que los

grupos encuestados son de la zona urbana donde el nivel de escolaridad es mayor según los datos del INEC Indudablemente, a nivel urbano y rural existen grandes diferencias. En efecto, observamos un mayor acceso en el área urbana en todos los niveles frente al área rural. El déficit del área rural con respecto al área urbana es de 6.5% en la primaria, de 48.3% en la secundaria y de 73.5% en la superior. También creo necesario mencionar que la población encuestada reside en una pueblo tranquilo donde no existen muchos centros de diversiones lo que de seguro influye en que se inclinen por la opción de estudiar lo que es sumamente provechoso ya que la educación es el ámbito del bienestar social en el cual la población ecuatoriana ha logrado su mayor progreso en las últimas décadas.

**Pregunta No. 14.-** ¿Te ayudas del ordenador o internet para realizar los deberes o estudiar?

**Tabla No. 82**

**Estudio en niños y jóvenes frente a las pantallas**

P14				
Opción	Grupo 2: 10-14 años (Aplicado a 9no EGB)		Grupo 3: 15-18 años (Aplicado a 2do de bachillerato)	
	Frecuencia	%	Frecuencia	%
No contesta	0	0	0	0
No contesta	1	8,33333333	1	4,16666667
Si	11	91,6666667	23	95,8333333
<b>TOTAL</b>	12	100	24	100

**Fuente:** Elaboración personal a partir de los datos obtenidos en la aplicación del cuestionario 2 para niños y jóvenes de 10 a 18 años

**Autora:** Sonia Judith Valdivieso

En ambos grupos los porcentajes por la opción sí es elevado un 92% y un 96% respectivamente, frente a un mínimo casi nulo 8% y 4% respectivamente, esto demuestra que los jóvenes encuestados se ayudan de las tecnologías para realizar sus tareas educativas, podemos afirmar que no se han quedado al margen de los nuevos cambios tecnológicos. Lo que asegura la formación de los nuevos ciudadanos y la incorporación de las nuevas tecnologías pero esto debe hacerse con la perspectiva de favorecer los aprendizajes y facilitar los medios que sustenten el

desarrollo de los conocimientos y de las competencias necesarias para la inserción social y profesional de calidad. Debe también evitar que la brecha digital genere capas de marginación como resultado de la analfabetización digital.

El saber está omnipresente en la sociedad actual, sin embargo la educación no puede sucumbir a este abuso. No debe confundirse saber e información. Las nuevas tecnologías dan acceso a una gran cantidad de información, que no ha de confundirse con el saber. Para que la información devenga en conocimientos el individuo debe apropiársela y reconstruir sus conocimientos. Por esta razón lo primero que debe hacerse explícito es que la incorporación de las nuevas tecnologías en la educación no han de eludir la noción de esfuerzo. Los nuevos recursos informáticos pueden contribuir al desarrollo de las capacidades cognitivas de los ciudadanos, pero nunca en ausencia del esfuerzo personal.

**Pregunta No.15.-** ¿Qué tipo de herramientas utilizas para ello? (Es posible más de una respuesta)

**Tabla No.- 83**

**Estudio en niños y jóvenes frente a las pantallas**

<b>P15</b>				
<b>Opción</b>	<b>Grupo 2: 10-14 años (Aplicado a 9no EGB)</b>		<b>Grupo 3: 15-18 años (Aplicado a 2do de bachillerato)</b>	
	<b>Frecuencia</b>	<b>%</b>	<b>Frecuencia</b>	<b>%</b>
<b>Internet: Buscadores y páginas web</b>	11	<b>73,3333333</b>	21	<b>55,2631579</b>
<b>CD interactivo</b>	0	<b>0</b>	0	<b>0</b>
<b>Enciclopedias digitales</b>	2	<b>13,3333333</b>	5	<b>13,1578947</b>
<b>Word, Power Point, Excel, etcétera.</b>	2	<b>13,3333333</b>	12	<b>31,5789474</b>
<b>TOTAL</b>	15	<b>100</b>	38	<b>100</b>

**Fuente:** Elaboración personal a partir de los datos obtenidos en la aplicación del cuestionario 2 para niños y jóvenes de 10 a 18 años

**Autora:** Sonia Judith Valdivieso

En ambos grupos los mayores porcentajes se muestran en la opción “internet” en un 73% y 55% respectivamente, en un 13% las opciones “enciclopedias digitales” y la opción,” Word. Powerpoint, Excel”. Misma que sube a un 32% en el caso del grupo 3

lo que significa que los jóvenes encuestados si utilizan estas herramientas pues brinda muchos beneficios.

La ayuda que brindan estos nuevos recursos informáticos pueden contribuir al desarrollo de las capacidades cognitivas de los ciudadanos, pero nunca en ausencia del esfuerzo personal.

### Preguntas de la 118 a la 126.-

**De cada pareja de cosas que te presentamos a continuación ¿Qué te gusta más?**

**Tabla No. 84**

P118				
Opción	Grupo 2: 10-14 años (Aplicado a 9no EGB)		Grupo 3: 15-18 años (Aplicado a 2do de bachillerato)	
	Frecuencia	%	Frecuencia	%
No contesta	0	0	0	0
Internet	8	66,6666667	15	62,5
Televisión	4	33,3333333	9	37,5
No lo se	0	0	0	0
<b>TOTAL</b>	12	100	24	100

**Tabla No. 85**

P120				
Opción	Grupo 2: 10-14 años (Aplicado a 9no EGB)		Grupo 3: 15-18 años (Aplicado a 2do de bachillerato)	
	Frecuencia	%	Frecuencia	%
No contesta	0	0	0	0
Internet	10	83,3333333	19	79,1666667
Video juegos	0	0	0	0
No lo se	2	16,6666667	5	20,8333333
<b>TOTAL</b>	12	100	24	100

**Fuente:** Elaboración personal a partir de los datos obtenidos en la aplicación del cuestionario 2 para niños y jóvenes de 10 a 18 años

**Autora:** Sonia Judith Valdivieso

En éstas tablas podemos observar que los dos grupos investigados han elegido el internet de entre la pareja de cosas que se les presenta; en el caso de la pregunta 118 (tabla 84) y pregunta 120 (tabla 85) con un porcentaje del 67% y 62% respectivamente y un 83% y 79% respectivamente en la pregunta 120; frente a un 33% y 38% en la opción televisión (118) y 17% y 21% en la opción no lo sé (120)

Esto demuestra la preferencia por este tipo de tecnología (internet), pues según hemos analizado, ya sea como entretenimiento o como medio de ayuda para tareas educativas. A pesar de la corriente favorable al uso de las tecnologías como material educativo en el caso concreto de Internet, por poner un ejemplo, Livingstone afirma: «está lejos de quedar demostrado que Internet traiga grandes beneficios pedagógicos que ellos (niños y adolescentes) no podrían obtener sin él». Pues ésta tecnología es, de modo especial, ventana a un sinfín de contenidos negativos como (pornografía, información sexual, etcétera) lo que constituye un riesgo para quienes la utilizan.

**Tabla No. 86**

<b>P119</b>				
<b>Opción</b>	<b>Grupo 2: 10-14 años (Aplicado a 9no EGB)</b>		<b>Grupo 3: 15-18 años (Aplicado a 2do de bachillerato)</b>	
	<b>Frecuencia</b>	<b>%</b>	<b>Frecuencia</b>	<b>%</b>
<b>No contesta</b>	0	<b>0</b>	0	<b>0</b>
<b>Internet</b>	4	<b>33,3333333</b>	9	<b>37,5</b>
<b>Teléfono móvil</b>	6	<b>50</b>	13	<b>54,1666667</b>
<b>No lo se</b>	2	<b>16,6666667</b>	2	<b>8,33333333</b>
<b>TOTAL</b>	12	<b>100</b>	24	<b>100</b>

**Tabla No. 87**

<b>P122</b>				
<b>Opción</b>	<b>Grupo 2: 10-14 años (Aplicado a 9no EGB)</b>		<b>Grupo 3: 15-18 años (Aplicado a 2do de bachillerato)</b>	
	<b>Frecuencia</b>	<b>%</b>	<b>Frecuencia</b>	<b>%</b>
<b>No contesta</b>	0	<b>0</b>	0	<b>0</b>
<b>1. Teléfono</b>	8	<b>66,6666667</b>	13	<b>54,1666667</b>

móvil				
<b>2. Televisión</b>	2	<b>16,6666667</b>	9	<b>37,5</b>
<b>No lo se</b>	2	<b>16,6666667</b>	2	<b>8,33333333</b>
<b>TOTAL</b>	12	<b>100</b>	24	<b>100</b>

Tabla No 88.

P123				
Opción	Grupo 2: 10-14 años (Aplicado a 9no EGB)		Grupo 3: 15-18 años (Aplicado a 2do de bachillerato)	
	Frecuencia	%	Frecuencia	%
<b>No contesta</b>	0	<b>0</b>	0	<b>0</b>
<b>Teléfono móvil</b>	10	<b>83,3333333</b>	20	<b>83,3333333</b>
<b>Mp3/ Mp4/ iPod</b>	0	<b>0</b>	0	<b>0</b>
<b>No lo se</b>	2	<b>16,6666667</b>	4	<b>16,6666667</b>
<b>TOTAL</b>	12	<b>100</b>	24	<b>100</b>

Tabla No. 89

P124				
Opción	Grupo 2: 10-14 años (Aplicado a 9no EGB)		Grupo 3: 15-18 años (Aplicado a 2do de bachillerato)	
	Frecuencia	%	Frecuencia	%
<b>No contesta</b>	0	<b>0</b>	0	<b>0</b>
<b>Teléfono móvil</b>	10	<b>83,3333333</b>	19	<b>79,1666667</b>
<b>Video juegos</b>	0	<b>0</b>	0	<b>0</b>
<b>No lo se</b>	2	<b>16,6666667</b>	5	<b>20,8333333</b>
<b>TOTAL</b>	12	<b>100</b>	24	<b>100</b>

**Fuente:** Elaboración personal a partir de los datos obtenidos en la aplicación del cuestionario 2 para niños y jóvenes de 10 a 18 años

**Autora:** Sonia Judith Valdivieso

Las cuatro tablas presentadas anteriormente nos indican preferencia por el teléfono móvil, los dos grupos encuestados presentan los más altos porcentajes al ser encuestados sobre cada pareja de cosas que se les presenta, en el caso de la

pregunta 119 (tabla 86) un 50% en el grupo 2 y un 54% en el grupo 3, en el caso de la pregunta 122 (tabla 87) un 67% en el grupo 2 y un 54% en el grupo 3, en el caso de la pregunta 123 (tabla 88) un 83% en ambos grupos 2 y 3, en el caso de la pregunta 124 (tabla 89) un 83% en el grupo 2 y un 79% en el grupo 3.

Como se puede observar los porcentajes son sumamente altos con relación a las otras opciones presentadas en cada pregunta esto nos demuestra que la mayoría de la población encuestada tiene preferencia por el teléfono móvil, pues como ya hemos visto este tipo de tecnología nos puede brindar muchos beneficios en el mundo de la comunicación nos abre las puertas a un mundo globalizado de la tecnología debido a los múltiples modelos cada día más sofisticados lo que son un atractivo para los jóvenes de hoy, pero si hablamos de los beneficios también debemos mencionar los riesgos a los que se encuentran expuestos por el uso prolongado de ésta tecnología: tal es el caso, por ejemplo, de la adicción y problemas de salud, además de éstos riesgos, también son frecuentes los de **contenido, contacto** y **conducta**, tal como lo presenta el proyecto EU Kids Online.

**Tabla No. 90**

P121				
Opción	Grupo 2: 10-14 años (Aplicado a 9no EGB)		Grupo 3: 15-18 años (Aplicado a 2do de bachillerato)	
	Frecuencia	%	Frecuencia	%
No contesta	0	0	0	0
Video juegos	0	0	1	4,16666667
Televisión	11	91,66666667	20	83,33333333
No lo se	1	8,33333333	3	12,5
<b>TOTAL</b>	12	100	24	100

**Fuente:** Elaboración personal a partir de los datos obtenidos en la aplicación del cuestionario 2 para niños y jóvenes de 10 a 18 años

**Autora:** Sonia Judith Valdivieso

En ésta tabla se puede observar que la mayoría de los encuestados tienen preferencia por la televisión en un 92% en el grupo 2 y 83% en el caso del grupo 3, esto con relación a la otra opción presentada (videojuegos) que muestra un porcentaje bajo el

8% en el grupo 2 y un 13% en el grupo 3, esto simplemente confirma lo que ya hemos analizado anteriormente los jóvenes encuestados si tienen preferencia por el uso de éstas pantallas, pues la otra opción no tiene aceptación también lo hemos analizado con las preguntas anteriores.

**Tabla No. 91**

<b>P125</b>				
<b>Opción</b>	<b>Grupo 2: 10-14 años (Aplicado a 9no EGB)</b>		<b>Grupo 3: 15-18 años (Aplicado a 2do de bachillerato)</b>	
	<b>Frecuencia</b>	<b>%</b>	<b>Frecuencia</b>	<b>%</b>
<b>No contesta</b>	0	<b>0</b>	0	<b>0</b>
<b>Wii</b>	0	<b>0</b>	0	<b>0</b>
<b>PlayStation 3</b>	0	<b>0</b>	2	<b>8,33333333</b>
<b>No lo se</b>	12	<b>100</b>	22	<b>91,6666667</b>
<b>TOTAL</b>	12	<b>100</b>	24	<b>100</b>

**Tabla No.92**

<b>P126</b>				
<b>Opción</b>	<b>Grupo 2: 10-14 años (Aplicado a 9no EGB)</b>		<b>Grupo 3: 15-18 años (Aplicado a 2do de bachillerato)</b>	
	<b>Frecuencia</b>	<b>%</b>	<b>Frecuencia</b>	<b>%</b>
<b>No contesta</b>	0	<b>0</b>	0	<b>0</b>
<b>PSP</b>	0	<b>0</b>	0	<b>0</b>
<b>Nintendo DS</b>	1	<b>8,33333333</b>	2	<b>8,33333333</b>
<b>No lo se</b>	11	<b>91,6666667</b>	22	<b>91,6666667</b>
<b>TOTAL</b>	12	<b>100</b>	24	<b>100</b>

**Fuente:** Elaboración personal a partir de los datos obtenidos en la aplicación del cuestionario 2 para niños y jóvenes de 10 a 18 años

**Autora:** Sonia Judith Valdivieso

En éstas tablas se muestra el mayor porcentaje por la opción no lo sé, en el caso de la pregunta 125 (tabla 91) de las dos opciones presentadas escogieron la opción no lo sé en un 100% en el grupo 2, y un 92% en el grupo 3; En la pregunta 126 (tabla 92) la

opción no lo sé muestra un 92% en ambos grupos ( 2 y 3) esto puede ser debido a que ambas preguntas tienen que ver con videojuegos y como mencionábamos anteriormente ya se analizó que éste grupo de encuestados no tienen simpatía por los éste tipo de tecnología pues prefieren la televisión el celular y el internet (redes sociales).

## 5.9. Redes sociales y mediación familiar

**Objetivo 2.**-Identificar las pautas de consumo relacionadas con el equipamiento, en los hogares, el lugar de uso, el momento y la duración.

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

**Pregunta No. 11.-** ¿Tienes algún tipo de ayuda a la hora de hacer la tarea?

**Tabla No.93.**

Estudio en niños y jóvenes frente a las pantallas

P11				
Opción	Grupo 2: 10-14 años (Aplicado a 9no EGB)		Grupo 3: 15-18 años (Aplicado a 2do de bachillerato)	
	Frecuencia	%	Frecuencia	%
No contesta	0	0	0	0
No	2	16,6666667	11	45,8333333
Si	10	83,3333333	13	54,1666667
<b>TOTAL</b>	12	100	24	100

**Fuente:** Elaboración personal a partir de los datos obtenidos en la aplicación del cuestionario 2 para niños y jóvenes de 10 a 18 años

**Autora:** Sonia Judith Valdivieso

En la tabla se puede observar que el mayor porcentaje presenta la opción si en un 83% en el grupo 2 frente a un 17% que respondió que no ,esto puede ser debido a que los encuestados son adolescentes de edades menores y por tal razón necesitan ayuda de otros miembros de la familia para hacer sus tareas. En el caso del grupo 3 los datos son variables se muestra un 54% en la opción si y un 45% en la opción no, esto debido a que sus edades son mayores comprendidas entre 15 a18 años esto les

permite tener más dominio en el aspecto educativo y a la vez mayor responsabilidad personal.

**Pregunta No.12.-** ¿Qué tipo de ayuda recibes a la hora de hacer la tarea? (Es posible más de una respuesta)

**Tabla No 95.**

**Estudio en niños y jóvenes frente a las pantallas**

<b>P12</b>				
<b>Opción</b>	<b>Grupo 2: 10-14 años (Aplicado a 9no EGB)</b>		<b>Grupo 3: 15-18 años (Aplicado a 2do de bachillerato)</b>	
	<b>Frecuencia</b>	<b>%</b>	<b>Frecuencia</b>	<b>%</b>
<b>Voy a una academia</b>	0	<b>0</b>	0	<b>0</b>
<b>Tengo un profesor particular</b>	2	<b>15,3846154</b>	0	<b>0</b>
<b>Me ayudan mis hermanos/as</b>	4	<b>30,7692308</b>	9	<b>47,3684211</b>
<b>Me ayuda mi padre</b>	3	<b>23,0769231</b>	2	<b>10,5263158</b>
<b>Me ayuda mi madre</b>	4	<b>30,7692308</b>	8	<b>42,1052632</b>
<b>TOTAL</b>	13	<b>100</b>	19	<b>100</b>

**Fuente:** Elaboración personal a partir de los datos obtenidos en la aplicación del cuestionario 2 para niños y jóvenes de 10 a 18 años

**Autora:** Sonia Judith Valdivieso

En la tabla se puede observar en el grupo 2 las opciones “me ayudan mis hermanos” y “me ayuda mi madre” en un 31% ambas opciones, un 23% respondió me ayuda mi padre y en un 15% respondieron “tengo un profesor particular, en este grupo se puede observar los jóvenes encuestados si reciben ayuda de su madre y hermanos en mayor porcentaje esto puede ser debido a que su edad les obliga a pedir ayuda a personas mayores.

En el caso del grupo 3 los resultados son los siguientes “me ayudan mis hermanos en un 47%, me ayuda mi madre en un 47%, y en un mínimo porcentaje del 11% piden ayuda a su padre, pues evidente la mayor confianza existente con su madre y hermanos, pues se debe considerar que la edad de estos jóvenes les permite realizar la mayoría de sus tareas solos en casos especiales piden ayuda de algún miembro de la familia.

**Pregunta No. 13.-** ¿Cuándo haces la tarea en casa en qué lugar lo haces habitualmente?

**Tabla No.95**

**Estudio en niños y jóvenes frente a las pantallas**

<b>P13</b>				
<b>Opción</b>	<b>Grupo 2: 10-14 años (Aplicado a 9no EGB)</b>		<b>Grupo 3: 15-18 años (Aplicado a 2do de bachillerato)</b>	
	<b>Frecuencia</b>	<b>%</b>	<b>Frecuencia</b>	<b>%</b>
<b>No contesta</b>	0	<b>0</b>	0	<b>0</b>
<b>En mi habitación</b>	3	<b>25</b>	12	<b>50</b>
<b>En la habitación de un hermano/a</b>	1	<b>8,33333333</b>	0	<b>0</b>
<b>En una sala de estudio</b>	5	<b>41,6666667</b>	9	<b>37,5</b>
<b>En la sala de estar</b>	3	<b>25</b>	3	<b>12,5</b>
<b>En la cocina</b>	0	<b>0</b>	0	<b>0</b>
<b>TOTAL</b>	12	<b>100</b>	24	<b>100</b>

**Fuente:** Elaboración personal a partir de los datos obtenidos en la aplicación del cuestionario 2 para niños y jóvenes de 10 a 18 años

**Autora:** Sonia Judith Valdivieso

De los jóvenes encuestados en caso del grupo 2, un 42% respondió que hacen la tarea en una sala de estudio, en igual porcentaje un 25% (3) respondieron que estudian en su habitación y en la sala de estar, y en un 8 % (1) respondió que suele hacer la tarea en la habitación de un hermano, como se puede observar los jóvenes encuestados han escogido hacer las tareas en una sala de estudio, lo que es beneficioso pues al utilizar un lugar específico para el estudio proporciona al estudiante mayor concentración.

En el caso del grupo 3, las opciones de mayor porcentaje es “en mi habitación” con un 50% (12), un 38% (9) que respondieron en la sala de estudio, y un 13% (3) respondieron que hacen la tarea en la sala de estar; es evidente que éste grupo prefiere su habitación pues en ese lugar suelen tener todas sus artículos personales y el lugar donde se encuentran con ellos mismos.

**Pregunta No.104 y 105** ¿Cuándo ves la tele sueles hacerlo? (Es posible más de una respuesta)

**Tabla No.96**

**Estudio en niños y jóvenes frente a las pantallas**

<b>P104</b>				
<b>Opción</b>	<b>Grupo 2: 10-14 años (Aplicado a 9no EGB)</b>		<b>Grupo 3: 15-18 años (Aplicado a 2do de bachillerato)</b>	
	<b>Frecuencia</b>	<b>%</b>	<b>Frecuencia</b>	<b>%</b>
<b>En mi habitación</b>	3	<b>21,4285714</b>	4	<b>16</b>
<b>En la habitación de un hermano/a.</b>	1	<b>7,14285714</b>	0	<b>0</b>
<b>En la habitación de mis padres</b>	5	<b>35,7142857</b>	4	<b>16</b>
<b>En la sala de estar</b>	4	<b>28,5714286</b>	17	<b>68</b>
<b>En la cocina</b>	1	<b>7,14285714</b>	0	<b>0</b>
<b>En un cuarto de juegos</b>	0	<b>0</b>	0	<b>0</b>
<b>TOTAL</b>	14	<b>100</b>	25	<b>100</b>

**Tabla No.97**

**Estudio en niños y jóvenes frente a las pantallas**

<b>P105</b>				
<b>Opción</b>	<b>Grupo 2: 10-14 años (Aplicado a 9no EGB)</b>		<b>Grupo 3: 15-18 años (Aplicado a 2do de bachillerato)</b>	
	<b>Frecuencia</b>	<b>%</b>	<b>Frecuencia</b>	<b>%</b>
<b>Solo</b>	4	<b>13,3333333</b>	13	<b>20</b>
<b>Con mi padre</b>	5	<b>16,6666667</b>	10	<b>15,3846154</b>
<b>Con mi madre</b>	5	<b>16,6666667</b>	14	<b>21,5384615</b>
<b>Con algún hermano/a</b>	5	<b>16,6666667</b>	13	<b>20</b>
<b>Con otro familiar</b>	5	<b>16,6666667</b>	7	<b>10,7692308</b>
<b>Con un amigo/a</b>	6	<b>20</b>	8	<b>12,3076923</b>
<b>TOTAL</b>	30	<b>100</b>	65	<b>100</b>

**Pregunta No 106.-** ¿Realizas alguna de estas actividades mientras ves la tele? (Es posible más de una respuesta)

**Tabla No. 98**

**Estudio en niños y jóvenes frente a las pantallas**

<b>P106</b>				
<b>Opción</b>	<b>Grupo 2: 10-14 años (Aplicado a 9no EGB)</b>		<b>Grupo 3: 15-18 años (Aplicado a 2do de bachillerato)</b>	
	<b>Frecuencia</b>	<b>%</b>	<b>Frecuencia</b>	<b>%</b>
<b>Estudiar o hacer la tarea del colegio</b>	6	<b>28,5714286</b>	5	<b>12,8205128</b>
<b>Comer</b>	6	<b>28,5714286</b>	13	<b>33,3333333</b>
<b>Navegar por internet</b>	1	<b>4,76190476</b>	1	<b>2,56410256</b>
<b>Hablar por teléfono</b>	3	<b>14,2857143</b>	6	<b>15,3846154</b>
<b>Leer</b>	0	<b>0</b>	3	<b>7,69230769</b>
<b>Dormir</b>	0	<b>0</b>	1	<b>2,56410256</b>
<b>Charlar con mi familia</b>	5	<b>23,8095238</b>	8	<b>20,5128205</b>
<b>Jugar</b>	0	<b>0</b>	2	<b>5,12820513</b>
<b>TOTAL</b>	21	<b>100</b>	39	<b>100</b>

**Fuente:** Elaboración personal a partir de los datos obtenidos en la aplicación del cuestionario 2 para niños y jóvenes de 10 a 18 años

**Autora:** Sonia Judith Valdivieso

La tabla 96 indica en el grupo 2, suelen ver la tele en la habitación de sus padres en un 36%, en un 29% lo hacen en la sala de estar, en un 21% en su habitación, en igual porcentaje 7% lo hacen en la habitación de un hermano y en la cocina, estos adolescentes suelen hacerlo con la finalidad de aprovechar más tiempo junto a sus padres. En el caso del grupo 3, se observa que suelen ver la tele en la sala de estar en un 68 %; en su habitación y en la habitación de sus padres en un 16%.

La tabla 97, nos indica que el momento de ver la tele suelen hacerlo en compañía de los miembros del hogar en igual porcentaje 17%, y la opción con un amigo el 20%, esto sucede en el caso del grupo 2. Los datos son variables en el caso del grupo 3 suelen ver la tele solos en un 20%, con su madre en un 22%, con algún hermano un 20%, con mi padre el 15%, las opciones siguientes tienen porcentajes menores;

En la tabla 98, los datos son los siguientes, mientras ven la tele los jóvenes encuestados del grupo 2, comen y realizan las tareas en igual porcentaje (29%), y el 21% charla con su familia, el 14% habla por teléfono cuando ve la tele. En el caso del grupo 3, al momento de ver la tele suelen comer 33% y charlar con su familia en un 21%, hablar por teléfono un 15%, y estudiar o hacer la tarea del colegio un 13%.

Como se puede observar en ambos grupos los jóvenes encuestados al ver la tele la mayoría lo hacen en la sala de estar, esto suelen realizarlo en compañía de los miembros del hogar, siempre cuando ven la tele aprovechan para charlar con su familia, comer, otras veces hablar por teléfono y hasta estudiar y realizar tareas escolares, como se evidencia los grupos encuestados suelen reunirse en un solo sitio de la casa para pasar momentos en unión familiar y esto lo hacen ya como una costumbre, lo cual puede ser beneficioso y minimiza los riesgos por el uso de estas pantallas ya que al existir adultos al momento de ver la tele es obvio que hay mayor control en los contenidos y de hecho en el tiempo de consumo, además que se aprovecha esta actividad como vínculo familiar, claro está que no es lo más adecuado para esto existen otro tipo de actividades beneficiosas y además saludables que pueden reemplazar a la tele como sólo por citar un ejemplo hacer deporte.

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

**Pregunta No.44.-** ¿Estás de acuerdo con alguna de las siguientes situaciones? (Es posible más de una respuesta)

**Tabla No 99.**

Estudio en niños y jóvenes frente a las pantallas

P44				
Opción	Grupo 2: 10-14 años (Aplicado a 9no EGB)		Grupo 3: 15-18 años (Aplicado a 2do de bachillerato)	
	Frecuencia	%	Frecuencia	%
Me pongo nervioso o me enfado cuando no puedo o no me dejan navegar	2	15,3846154	1	3,22580645
Creo que puedo poner cualquier foto/video mía en internet	1	7,69230769	7	22,5806452
Creo que puedo poner cualquier foto/video de mis amigos o familiares en internet	2	15,3846154	5	16,1290323
No hay ningún problema porque desconocidos sepan sobre mis aficiones o vida personal	0	0	1	3,22580645
No me importa agregar a desconocidos a mi Messenger	0	0	3	9,67741935
Es divertido hablar con desconocidos a través de internet	0	0	2	6,4516129
He utilizado internet para perjudicar a alguien (envío de fotos, videos, comentarios, etc.)	0	0	1	3,22580645
Alguien me ha perjudicado a través de internet (envío de fotos, videos, comentarios, etc.)	0	0	3	9,67741935
No estoy de acuerdo con ninguna	8	61,5384615	8	25,8064516
<b>TOTAL</b>	13	100	31	100

**Fuente:** Elaboración personal a partir de los datos obtenidos en la aplicación del cuestionario 2 para niños y jóvenes de 10 a 18 años

**Autora:** Sonia Judith Valdivieso

En ambos grupos la opción no estoy de acuerdo con ninguna tiene el mayor porcentaje 62% y 26% respectivamente, en el caso del grupo 2 la opción me pongo nervioso y la opción creo que puedo poner cualquier foto mía en internet presentan un porcentaje del 15% ambas opciones, en el caso del grupo 3 las opciones con porcentajes significativos son “creo que puedo poner cualquier foto o video mía” con 21% y “creo que puedo poner cualquier foto y video de mis amigos” 16%; las opciones

siguientes presentan porcentajes menores, lo que demuestra que la mayoría de los jóvenes encuestados no miden los peligros existentes en la red, especialmente en el grupo 3.

**Pregunta No. 45.-** ¿Discutes con tus padres por el uso de internet?

**Tabla No.100**

Estudio en niños y jóvenes frente a las pantallas

P45				
Opción	Grupo 2: 10-14 años (Aplicado a 9no EGB)		Grupo 3: 15-18 años (Aplicado a 2do de bachillerato)	
	Frecuencia	%	Frecuencia	%
No contesta	0	0	3	12,5
No	10	83,3333333	15	62,5
Si	2	16,6666667	6	25
<b>TOTAL</b>	12	100	24	100

**Pregunta No. 46.-** ¿Por qué motivos? (Es posible más de una respuesta)

**Tabla No.101**

P46				
Opción	Grupo 2: 10-14 años (Aplicado a 9no EGB)		Grupo 3: 15-18 años (Aplicado a 2do de bachillerato)	
	Frecuencia	%	Frecuencia	%
Por el tiempo que paso conectado/a	2	100	5	83,3333333
Por el momento del día en que me conecto	0	0	0	0
Por lo que hago mientras estoy conectado/a	0	0	1	16,6666667
<b>TOTAL</b>	2	100	6	100

**Fuente:** Elaboración personal a partir de los datos obtenidos en la aplicación del cuestionario 2 para niños y jóvenes de 10 a 18 años

**Autora:** Sonia Judith Valdivieso

En la tabla 100 se puede observar que los jóvenes encuestados no discuten con sus padres por el uso de internet en un 83% en el grupo 2 y un 63% en el grupo 3. Para la opción si discuten con sus padres por el uso de internet tenemos un 17% en el grupo 2 y un 25% en el grupo 3; seguidamente un 13% no contestaron en el grupo 3.

La tabla 101 podemos observar las razones por las que discuten con sus padres al ser pregunta de respuesta múltiple la mayoría de estudiantes no han elegido ninguna opción por tal razón se visualiza que respondieron 2 jóvenes en el grupo 2 y 5 jóvenes discuten por el tiempo que paso conectado y 1 discute con su padre por lo que hago mientras estoy conectado, al parecer existe un uso descontrolado de ésta tecnología pues al contestar que no discuten con sus padres por el uso que se da, queda demostrado que navegan por la red sin que sus padres se interesen por los contenidos que se muestran en ella, y esto si resulta un problema pues existen muchos peligros a los que están expuestos si no hay un control por parte de sus padres.

**Pregunta No. 47.-** ¿te premian o te castigan por el uso de internet?

**Tabla No.102**

**Estudio en niños y jóvenes frente a las pantallas**

<b>P47</b>				
<b>Opción</b>	<b>Grupo 2: 10-14 años (Aplicado a 9no EGB)</b>		<b>Grupo 3: 15-18 años (Aplicado a 2do de bachillerato)</b>	
	<b>Frecuencia</b>	<b>%</b>	<b>Frecuencia</b>	<b>%</b>
<b>No contesta</b>	0	<b>0</b>	3	<b>12,5</b>
<b>No</b>	12	<b>100</b>	20	<b>83,33333333</b>
<b>Si</b>	0	<b>0</b>	1	<b>4,16666667</b>
<b>TOTAL</b>	12	100	24	100

**Fuente:** Elaboración personal a partir de los datos obtenidos en la aplicación del cuestionario 2 para niños y jóvenes de 10 a 18 años

**Autora:** Sonia Judith Valdivieso

En la tabla se puede observar en el grupo 2, que al 100% (12) de los jóvenes encuestados no los castigan por el uso de internet; y en el caso del grupo 3 un 83% (20) de los jóvenes no son castigados y apenas un 4% (1) de los jóvenes si es castigado por el uso de internet, con estos datos confirmamos que la población encuestada tiene un uso descontrolado de la red.

**Pregunta No 48.-** ¿qué hacen tus padres mientras estás conectado a internet? (Es posible más de una respuesta)

**Tabla No.109****Estudio en niños y jóvenes frente a las pantallas**

<b>P48</b>				
<b>Opción</b>	Grupo 2: 10-14 años (Aplicado a 9no EGB)		Grupo 3: 15-18 años (Aplicado a 2do de bachillerato)	
	<b>Frecuencia</b>	<b>%</b>	<b>Frecuencia</b>	<b>%</b>
<b>Me preguntan qué hago</b>	9	<b>56,25</b>	15	<b>53,5714286</b>
<b>Echan un vistazo</b>	3	<b>18,75</b>	6	<b>21,4285714</b>
<b>Me ayudan, se sientan conmigo</b>	2	<b>12,5</b>	0	<b>0</b>
<b>Están en la misma habitación</b>	0	<b>0</b>	0	<b>0</b>
<b>Comprueban después por dónde he navegado</b>	0	<b>0</b>	1	<b>3,57142857</b>
<b>Miran mi correo electrónico</b>	0	<b>0</b>	1	<b>3,57142857</b>
<b>Hacemos algo juntos: compras, organizar viajes, escribir a la familia, etc.</b>	2	<b>12,5</b>	0	<b>0</b>
<b>Me recomienda sitios para navegar o cómo acceder a Internet</b>	0	<b>0</b>	2	<b>7,14285714</b>
<b>No hace nada</b>	0	<b>0</b>	3	<b>10,7142857</b>
<b>TOTAL</b>	16	<b>100</b>	28	<b>100</b>

**Fuente:** Elaboración personal a partir de los datos obtenidos en la aplicación del cuestionario 2 para niños y jóvenes de 10 a 18 años

**Autora:** Sonia Judith Valdivieso

La tabla nos muestra el mayor porcentaje 56% en la opción “ me preguntan que hago” ,por la opción “echan un vistazo” respondieron un 19% , la opción “me ayudan se sientan conmigo” y hacemos algo juntos muestran un porcentaje igual 13%.

En el caso del grupo 3 los datos que presenta la tabla son los siguientes en la opción “me preguntan qué hago” un 54%. “Echan un vistazo” 21%, “no hacen nada” un 11% y las opciones siguientes en menores porcentajes. Al parecer los padres de éstos jóvenes si se preocupan cuando sus hijos están conectados pues como reflejan los datos la mayoría preguntan a sus hijos que hacen y por lo menos echan un vistazo, el trabajo de control resultaría un éxito si los padres tuvieran los conocimientos necesarios, pues no es fácil entender el mundo de hoy sin un mínimo de cultura informática.

**Pregunta No 49.- Cuándo navegas por internet según tus padres ¿qué cosas no debes hacer? (Es posible más de una respuesta)**

**Tabla No.110**

**Estudio en niños y jóvenes frente a las pantallas**

<b>P49</b>				
<b>Opción</b>	<b>Grupo 2: 10-14 años (Aplicado a 9no EGB)</b>		<b>Grupo 3: 15-18 años (Aplicado a 2do de bachillerato)</b>	
	<b>Frecuencia</b>	<b>%</b>	<b>Frecuencia</b>	<b>%</b>
<b>Comprar algo</b>	4	23,5294118	5	15,625
<b>Chatear o usar el Messenger</b>	0	0	1	3,125
<b>Dar información personal</b>	3	17,6470588	11	34,375
<b>Suscribirme en algún boletín o lista de correo</b>	1	5,88235294	1	3,125
<b>Acceder a una red social (tipo Facebook) o a una comunidad virtual (tipo Habbo)</b>	1	5,88235294	1	3,125
<b>Descargar archivos (programas, música, películas, etc.)</b>	1	5,88235294	0	0
<b>Ver videos o fotos</b>	0	0	1	3,125
<b>Colgar videos o fotos</b>	1	5,88235294	1	3,125
<b>Enviar mensajes a teléfonos móviles</b>	2	11,7647059	3	9,375
<b>Enviar correos electrónicos</b>	0	0	0	0
<b>Jugar</b>	1	5,88235294	1	3,125
<b>No me prohíben nada</b>	3	17,6470588	7	21,875
<b>TOTAL</b>	17	100	32	100

**Fuente:** Elaboración personal a partir de los datos obtenidos en la aplicación del cuestionario 2 para niños y jóvenes de 10 a 18 años

**Autora:** Sonia Judith Valdivieso

En el caso del grupo 2 el mayor porcentaje 24% les prohíben comprar algo por internet, en un 18% les prohíben dar información personal pero hay algo preocupante en igual porcentaje 18% no les prohíben nada, un 12% les prohíben enviar mensajes a teléfonos móviles, en menores porcentajes las demás opciones, esto demuestra que existe desconocimiento en las tecnologías por parte de los padres.

En el caso del grupo 3, los padres les prohíben dar información personal en un 34%, contestaron que no les prohíben nada en un 22%, y en un 16% les prohíben comprar algo, confirma el desconocimiento en el uso tecnológico por parte de los padres pues según los datos solo prohíben cosas que son cotidianas y lo hacen por seguridad, las

demás opciones presentan porcentajes mínimos de prohibición por parte de los padres.

**Pregunta No.- 107.-** ¿Discutes con tus padres por el uso que haces de la TV?

**Tabla No 103**

**Estudio en niños y jóvenes frente a las pantallas**

<b>P107</b>				
<b>Opción</b>	Grupo 2: 10-14 años (Aplicado a 9no EGB)		Grupo 3: 15-18 años (Aplicado a 2do de bachillerato)	
	<b>Frecuencia</b>	<b>%</b>	<b>Frecuencia</b>	<b>%</b>
<b>No contesta</b>	0	<b>0</b>	2	<b>8,33333333</b>
<b>No</b>	10	<b>83,33333333</b>	13	<b>54,16666667</b>
<b>Si</b>	2	<b>16,66666667</b>	9	<b>37,5</b>
<b>TOTAL</b>	12	100	24	100

**Pregunta No 108.-** ¿Por qué motivos? (Es posible más de una respuesta)

**Tabla No. 104**

**Estudio en niños y jóvenes frente a las pantallas**

<b>P108</b>				
<b>Opción</b>	Grupo 2: 10-14 años (Aplicado a 9no EGB)		Grupo 3: 15-18 años (Aplicado a 2do de bachillerato)	
	<b>Frecuencia</b>	<b>%</b>	<b>Frecuencia</b>	<b>%</b>
<b>Por el tiempo que paso viendo la tele</b>	1	<b>33,33333333</b>	8	<b>72,7272727</b>
<b>Por el momento del día en el veo la tele.</b>	1	<b>33,33333333</b>	1	<b>9,09090909</b>
<b>Por los programas que veo</b>	1	<b>33,33333333</b>	2	<b>18,1818182</b>
<b>TOTAL</b>	3	100	11	100

**Fuente:** Elaboración personal a partir de los datos obtenidos en la aplicación del cuestionario 2 para niños y jóvenes de 10 a 18 años

**Autora:** Sonia Judith Valdivieso

En las tablas se puede observar que la mayoría de los jóvenes encuestados un 83% (10) en el grupo 2 y 54% (13) en el grupo 3 no discuten con sus padres por el uso que hacen de la TV; frente a un 17% (2) en el grupo 2 y un 38% (9) en el grupo 3 que respondieron que sí discuten con sus padres por el uso que hacen de la TV, al ser

encuestados sobre los motivos de discusión respondieron en un 33% por el tiempo, por el momento y por los programas que ven en televisión en el grupo 2 y un 72% discuten por el tiempo, un 19% discuten por el momento que ven la TV y un 9% discuten por los programas que ven en la TV esto en el grupo 3, se debe considerar que es pregunta de respuesta múltiple por lo tanto los datos que muestra la tabla 104 son mínimos en relación con la población encuestada en ambas tablas se puede observar que no tienen problema alguno en el uso de ésta pantalla.

**Pregunta 109.-** ¿Te castigan o te premian con la tele?

**Tabla No.104**

**Estudio en niños y jóvenes frente a las pantallas**

<b>P109</b>				
<b>Opción</b>	<b>Grupo 2: 10-14 años (Aplicado a 9no EGB)</b>		<b>Grupo 3: 15-18 años (Aplicado a 2do de bachillerato)</b>	
	<b>Frecuencia</b>	<b>%</b>	<b>Frecuencia</b>	<b>%</b>
<b>No contesta</b>	0	0	2	8,33333333
<b>No</b>	11	91,6666667	20	83,3333333
<b>Si</b>	1	8,33333333	2	8,33333333
<b>TOTAL</b>	12	100	24	100

**Fuente:** Elaboración personal a partir de los datos obtenidos en la aplicación del cuestionario 2 para niños y jóvenes de 10 a 18 años

**Autora:** Sonia Judith Valdivieso

En ambos grupos se puede observar que a la mayoría de los encuestados no los castigan por el uso de la TV, un 92% en el grupo 2, y un 83% en el grupo 3, en un mínimo porcentaje 8% respondieron que si los castigan por el uso de la TV.

**Pregunta No. 110. Cuando ves la tele en familia. ¿Quién decide que programa mirar?**

**Tabla No.105**

**Estudio en niños y jóvenes frente a las pantallas**

<b>P110</b>				
<b>Opción</b>	<b>Grupo 2: 10-14 años (Aplicado a 9no EGB)</b>		<b>Grupo 3: 15-18 años (Aplicado a 2do de bachillerato)</b>	
	<b>Frecuencia</b>	<b>%</b>	<b>Frecuencia</b>	<b>%</b>
<b>No contesta</b>	0	<b>0</b>	2	<b>8,33333333</b>
<b>Yo mismo</b>	3	<b>25</b>	7	<b>29,1666667</b>
<b>Mis hermanos/as</b>	0	<b>0</b>	3	<b>12,5</b>
<b>Mi padre</b>	2	<b>16,6666667</b>	4	<b>16,6666667</b>
<b>Mi madre</b>	4	<b>33,3333333</b>	1	<b>4,16666667</b>
<b>Entre todos, lo negociamos</b>	3	<b>25</b>	7	<b>29,1666667</b>
<b>TOTAL</b>	12	<b>100</b>	24	<b>100</b>

**Fuente:** Elaboración personal a partir de los datos obtenidos en la aplicación del cuestionario 2 para niños y jóvenes de 10 a 18 años

**Autora:** Sonia Judith Valdivieso

En el caso del grupo 2 el 33% (4) respondieron que decide su madre, un 17%(2) lo decide el padre, el 25% (3) lo negocian entre todos, y un 25% (3) lo decide ellos mismos, en este grupo se puede observar que si hay un control en los contenidos pues al ser un adulto quien decide que programa mirar en la mayoría de los casos, esto puede ser debido a que son jóvenes de edades menores.

En el caso del grupo 3 en igual porcentaje un 29% respondieron que deciden ellos mismos y lo negocian entre todos, un 17% respondió que decide su padre, un 8% no contesta y un 4% decide su madre que programa mirar, en este grupo se puede evidenciar que el poder de decisión no es totalmente por parte de los padres esto puede ser debido a que son jóvenes de edades mayores que ya pueden escoger la programación. Esto permite ver que aún así si existe control en el uso de esta pantalla lo que se puede ver como un beneficio pues es importante utilizar un medio o tecnología de forma conjunta en el ámbito familiar. Así lo defienden Castells& De Bofarull (2002: 183), para quienes este tipo de ocio compartido «sirve para pasarlo

muy bien, pero también para poner en marcha una mediación parental (protagonizada por los padres), que tiene como objetivo educar». Para disfrutar de esta actividad antes hay que tener en consideración una serie de elementos: el momento y duración, el lugar, los miembros que van a participar y el papel que va a desempeñar cada uno de ellos (Castells&DeBofarull, 2002: 184-185).

**Pregunta No.112.-** ¿Hay algún programa que tus padres no te dejen ver?

**Tabla No. 106.**

Estudio en niños y jóvenes frente a las pantallas

P112				
Opción	Grupo 2: 10-14 años (Aplicado a 9no EGB)		Grupo 3: 15-18 años (Aplicado a 2do de bachillerato)	
	Frecuencia	%	Frecuencia	%
No contesta	0	0	2	8,33333333
Me dejan ver todos los programas (Pasar a la pregunta 114)	3	25	16	66,6666667
Si hay programas que no me dejan ver	9	75	6	25
<b>TOTAL</b>	12	100	24	100

**Fuente:** Elaboración personal a partir de los datos obtenidos en la aplicación del cuestionario 2 para niños y jóvenes de 10 a 18 años

**Autora:** Sonia Judith Valdivieso

**Pregunta 113.-** ¿De qué tipo? (Es posible más de una respuesta)

**Tabla No.107.**

P113				
Opción	Grupo 2: 10-14 años (Aplicado a 9no EGB)		Grupo 3: 15-18 años (Aplicado a 2do de bachillerato)	
	Frecuencia	%	Frecuencia	%
Películas	6	50	8	44,4444444
Dibujos animados	0	0	2	11,1111111
Deportes	0	0	1	5,55555556
Series	0	0	0	0
Concursos	0	0	1	5,55555556
Documentales	1	8,33333333	0	0
Noticias	1	8,33333333	2	11,1111111
Programas del corazón	1	8,33333333	1	5,55555556
Reality Shows	3	25	3	16,6666667
<b>TOTAL</b>	12	100	18	100

**Fuente:** Elaboración personal a partir de los datos obtenidos en la aplicación del cuestionario 2 para niños y jóvenes de 10 a 18 años

**Autora:** Sonia Judith Valdivieso

En la tabla 106 en el caso del grupo 2 un 75% (9) respondieron que si hay programas que no les dejan ver y un 25% (3) respondieron que les dejan ver todos los programas en estos datos influye su corta edad motivo por el cual al parecer si existe control en la programación. En el caso del grupo 3, un 67% (16) me dejan ver todos los programas, un 25% (6) respondieron que si hay programas que no les dejan ver y un 8% (2) no contestaron al parecer como ya hemos dicho por ser jóvenes de edades mayores tienen mayor libertad pero claro está que si hay control por parte de sus padres pues también hay programas que no los dejan ver. Como se evidencia en la tabla 107. los programas que no les permiten ver tenemos en un 50% y 45% en ambos grupos para las películas, un 25% y 17% reality shows respectivamente, y las demás opciones aunque en menores porcentajes igualmente tienen prohibición, esto demuestra que los padres de éstos jóvenes si tienen interés por controlar el uso de estas pantallas.

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

**Pregunta No.28.-** ¿A qué le has quitado tiempo desde que utilizas internet? (Es posible más de una respuesta)

**Tabla No-108**

Estudio en niños y jóvenes frente a las pantallas

P28				
Opción	Grupo 2: 10-14 años (Aplicado a 9no EGB)		Grupo 3: 15-18 años (Aplicado a 2do de bachillerato)	
	Frecuencia	%	Frecuencia	%
Familia	6	28,5714286	4	10,8108108
Amigos/as	2	9,52380952	2	5,40540541
Estudios	3	14,2857143	7	18,9189189
Deporte	3	14,2857143	7	18,9189189
Lectura	1	4,76190476	2	5,40540541
Televisión	3	14,2857143	2	5,40540541
Videojuegos	0	0	4	10,8108108
Hablar por teléfono	0	0	4	10,8108108
A nada	3	14,2857143	5	13,5135135
<b>TOTAL</b>	21	100	37	100

**Fuente:** Elaboración personal a partir de los datos obtenidos en la aplicación del cuestionario 2 para niños y jóvenes de 10 a 18 años

**Autora:** Sonia Judith Valdivieso

En la tabla se puede observar que los jóvenes encuestados del grupo 2 consideran que desde que utilizan internet han quitado tiempo a su familia en un 29%, en igual porcentaje 14% responden que han quitado tiempo a los estudios, deporte, televisión y a nada, en un 10% responden que han quitado tiempo a sus amigos.

En el caso del grupo 3 los jóvenes en un 19% dicen que han quitado tiempo a los estudios y deporte, un 14% responden que no han quitado tiempo a nada, un 11% responden que han quitado tiempo a la familia, videojuegos y hablar por teléfono, las demás opciones en menores porcentajes, Como podemos ver por el tiempo de uso que dan al internet dejan a un lado otras actividades más importantes y saludables y algo muy especial que es necesario mencionar pierden al oportunidad de pasar más tiempo con sus seres queridos. Además están expuestos a un sinnúmero de riesgos pues internet es una ventana a un sinfín de contenidos de (pornografía, información sexual, etcétera).

Además de los riesgos derivados del contenido, también son frecuentes los de **contacto** y **conducta**, tal como se ha expuesto al presentarla tipología propuesta por el proyecto EU Kids Online. Estos dos últimos tipos de riesgos, como explicamos, se derivan de un papel activo y participativo del menor y, por tanto, se dan habitualmente en el caso de tecnologías que permiten dicha participación y bidireccionalidad: fundamentalmente Internet.

**Pregunta No. 98.-** ¿A qué le has quitado tiempo por usar los videojuegos? (Es posible más de una respuesta)

**Tabla No.111**

**Estudio en niños y jóvenes frente a las pantallas**

<b>P98</b>				
<b>Opción</b>	<b>Grupo 2: 10-14 años (Aplicado a 9no EGB)</b>		<b>Grupo 3: 15-18 años (Aplicado a 2do de bachillerato)</b>	
	<b>Frecuencia</b>	<b>%</b>	<b>Frecuencia</b>	<b>%</b>
<b>Familia</b>	3	<b>17,6470588</b>	2	<b>10</b>
<b>Amigos/as</b>	2	<b>11,7647059</b>	1	<b>5</b>
<b>Estudios</b>	3	<b>17,6470588</b>	3	<b>15</b>
<b>Deporte</b>	1	<b>5,88235294</b>	5	<b>25</b>
<b>Lectura</b>	2	<b>11,7647059</b>	1	<b>5</b>
<b>Televisión</b>	1	<b>5,88235294</b>	3	<b>15</b>
<b>Hablar por teléfono</b>	0	<b>0</b>	3	<b>15</b>
<b>A nada</b>	5	<b>29,4117647</b>	2	<b>10</b>
<b>TOTAL</b>	17	<b>100</b>	20	<b>100</b>

**Fuente:** Elaboración personal a partir de los datos obtenidos en la aplicación del cuestionario 2 para niños y jóvenes de 10 a 18 años

**Autora:** Sonia Judith Valdivieso

Al ser pregunta de respuesta múltiple los datos varían como ya hemos comprobado los jóvenes encuestados no tienen preferencia por los videojuegos de los que respondieron en el grupo 2, un 29% que no han quitado tiempo a nada, un 18% han quitado tiempo a la familia y a los estudios, un 11% a la lectura y amigos y un 6% le han quitado tiempo al deporte y la televisión, esto demuestra que los jóvenes que utilizan los videojuegos están perdiendo un valioso tiempo que lo pueden utilizar con otro tipo de actividades beneficiosas para su edad.

En el caso del grupo 3 un 10% contestó que no le han quitado tiempo a nada y en igual porcentaje le han quitado tiempo a la familia, un 15% le han quitado tiempo a los estudios, la televisión y hablar por teléfono, en mínimo porcentaje (5) le han quitado tiempo a la lectura y amigos, se debe tomar en cuenta que los jóvenes encuestados en su mayoría no prefieren los videojuegos por este motivo los resultados son variables.

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

**Pregunta No. 18.-** ¿Tienes ordenador en casa?

**Tabla No.112**

**Estudio en niños y jóvenes frente a las pantallas**

P18				
Opción	Grupo 2: 10-14 años (Aplicado a 9no EGB)		Grupo 3: 15-18 años (Aplicado a 2do de bachillerato)	
	Frecuencia	%	Frecuencia	%
No contesta	0	0	0	0
No	3	25	10	41,6666667
Si	9	75	14	58,3333333
<b>TOTAL</b>	12	100	24	100

**Fuente:** Elaboración personal a partir de los datos obtenidos en la aplicación del cuestionario 2 para niños y jóvenes de 10 a 18 años

**Autora:** Sonia Judith Valdivieso

En el caso del grupo 2 contestaron que si en un 75% (9), y contestaron que no en un 25% (3), en estos datos se debe considerar que los jóvenes encuestados del grupo 2 estudian en una escuelita de la zona urbana en donde existe mayores oportunidades de trabajo por lo tanto sus padres si están en posibilidades de adquirir estos equipos.

En el caso del grupo 3 contestaron que si un 58% (3), y contestaron que no un 42%(10), En estos datos puede influir el costo de los equipos pues se debe considerar que los jóvenes del grupo 3 estudian igualmente en un colegio de la zona urbana, pero aquí hay una diferencia existe un número considerable de estudiantes que vienen de los barrios cercanos, en donde las oportunidades de trabajo para los padres es mínimo y esto influye en el poder de adquisición de estos equipos.

**Pregunta No. 19.- ¿Dónde está el ordenador que más utilizas en casa?**

**Tabla No.113.**

**Estudio en niños y jóvenes frente a las pantallas**

<b>P19</b>				
<b>Opción</b>	<b>Grupo 2: 10-14 años (Aplicado a 9no EGB)</b>		<b>Grupo 3: 15-18 años (Aplicado a 2do de bachillerato)</b>	
	<b>Frecuencia</b>	<b>%</b>	<b>Frecuencia</b>	<b>%</b>
<b>No contesta</b>	3	25	10	41,6666667
<b>En mi habitación</b>	4	33,3333333	5	20,8333333
<b>En la habitación de un hermano/a</b>	1	8,3333333	0	0
<b>En la habitación de mis padres</b>	0	0	0	0
<b>En la sala de estar</b>	3	25	6	25
<b>En un cuarto de trabajo, estudio o similar</b>	1	8,3333333	2	8,3333333
<b>Es portátil</b>	0	0	1	4,1666667
<b>TOTAL</b>	12	100	24	100

**Fuente:** Elaboración personal a partir de los datos obtenidos en la aplicación del cuestionario 2 para niños y jóvenes de 10 a 18 años

**Autora:** Sonia Judith Valdivieso

La tabla nos muestra los siguientes datos: En el grupo 2 un 33%(4) contestaron en mi habitación, un 25%(3) no contestaron y en igual porcentaje 25% (3) contestaron en la sala de estar, un 8% respondió en la habitación de un hermano y en igual porcentaje en un cuarto de estudio; la mayoría de los jóvenes encuestados de éste grupo tienen el ordenador en lugares estratégicos su habitación y en la sala de estar.

En el grupo 3. No contestaron un 42%, en la sala de estar contestó un 25%; en mi habitación contestó un 21%, un 8% contestaron en un cuarto de trabajo, un 4% contestó que es portátil, estos datos demuestran que la mayoría de los jóvenes de ambos grupos tienen el ordenador en lugares estratégicos su habitación y en la sala de estar, esto con la finalidad de que el ordenador sea utilizado por los demás miembros del hogar

**Pregunta No. 20.** ¿Tienes internet en tu casa?

**Tabla No.114**

**Estudio en niños y jóvenes frente a las pantallas**

<b>P20</b>				
<b>Opción</b>	<b>Grupo 2: 10-14 años (Aplicado a 9no EGB)</b>		<b>Grupo 3: 15-18 años (Aplicado a 2do de bachillerato)</b>	
	<b>Frecuencia</b>	<b>%</b>	<b>Frecuencia</b>	<b>%</b>
<b>No contesta</b>	3	25	9	37,5
<b>No</b>	7	58,3333333	12	50
<b>Si</b>	2	16,6666667	3	12,5
<b>TOTAL</b>	12	100	24	100

**Pregunta No. 21.-** ¿Tienes instalado algún sistema de protección, cuando navegas por internet en casa? (Es posible más de una respuesta)

**Tabla No.115**

**Estudio en niños y jóvenes frente a las pantallas**

<b>P21</b>				
<b>Opción</b>	<b>Grupo 2: 10-14 años (Aplicado a 9no EGB)</b>		<b>Grupo 3: 15-18 años (Aplicado a 2do de bachillerato)</b>	
	<b>Frecuencia</b>	<b>%</b>	<b>Frecuencia</b>	<b>%</b>
<b>No</b>	0	0	1	33,3333333
<b>No lo sé</b>	0	0	1	33,3333333
<b>Sí, tengo un filtro</b>	0	0	0	0
<b>Sí, tengo un antivirus</b>	2	100	1	33,3333333
<b>Sí, pero no sé lo que es</b>	0	0	0	0
<b>TOTAL</b>	2	100	3	100

**Pregunta No. 22.- ¿Tengas o no internet en casa sueles utilizarlo?**

**Tabla No.116**

**Estudio en niños y jóvenes frente a las pantallas**

P22				
Opción	Grupo 2: 10-14 años (Aplicado a 9no EGB)		Grupo 3: 15-18 años (Aplicado a 2do de bachillerato)	
	Frecuencia	%	Frecuencia	%
No contesta	0	0	0	0
No	0	0	4	16,6666667
Si	12	100	20	83,3333333
<b>TOTAL</b>	12	100	24	100

**Fuente:** Elaboración personal a partir de los datos obtenidos en la aplicación del cuestionario 2 para niños y jóvenes de 10 a 18 años

**Autora:** Sonia Judith Valdivieso

Con relación a ésta tecnología como se observa en la tabla 114, en el grupo 2 no contestaron un 25%, un 58% contestaron que no tienen internet y un 17% contestaron que si tienen internet en casa, pues en esto influye que el costo por instalación y por consumo son demasiado elevados, pues la situación económica del país no permite tener gastos extras, los ingresos familiares solo les permite solventar las necesidades básicas.

En el grupo 3, no contestaron un 38%, contestaron que no un 50% y contestaron que si un 13%, estos datos nos demuestran que el costo influye en la instalación de ésta tecnología en sus hogares.

Al ser encuestados si tiene o no instalado un antivirus en casa solo se manifestaron un mínimo porcentaje en ambos grupos, pues como ya hemos visto la mayoría de jóvenes no tienen internet en casa por lo tanto no tienen instalado un antivirus. El hecho de que la mayoría de jóvenes no tengan internet en casa no quiere decir que no lo utilizan como se observa en la tabla 116, el 100% de los jóvenes del grupo 2 si utilizan internet aunque no tengan en casa; iguales resultados se observan en el caso del grupo 3 la mayoría un 83% de los jóvenes si utilizan internet aunque no tengan en casa frente a un mínimo porcentaje del 17% que contestaron que no lo utilizan

## 5.10. Redes sociales y ámbito escolar.

**Objetivo 3** Conocer los riesgos y oportunidades que se pueden derivar del uso de las tecnologías

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

**Pregunta No.16.-** La última vez que te dieron las notas ¿Cuáles de estas asignaturas aprobaste?

**Tabla No.117.**

Estudio en niños y jóvenes frente a las pantallas

P16				
Opción	Grupo 2: 10-14 años (Aplicado a 9no EGB)		Grupo 3: 15-18 años (Aplicado a 2do de bachillerato)	
	Frecuencia	%	Frecuencia	%
No contesta	0	0	0	0
Todas	9	75	21	87,5
Matemáticas	1	8,33333333	1	4,16666667
Lengua y Literatura	0	0	0	0
Historia/ Geografía	2	16,6666667	0	0
Idiomas	0	0	0	0
Conocimiento del Medio Ciencias	0	0	1	4,16666667
Otra	0	0	1	4,16666667
<b>TOTAL</b>	12	100	24	100

**Fuente:** Elaboración personal a partir de los datos obtenidos en la aplicación del cuestionario 2 para niños y jóvenes de 10 a 18 años

**Autora:** Sonia Judith Valdivieso

Los datos que muestran la tabla indican que el mayor porcentaje de jóvenes encuestados respondió que aprobaron todas las materias un 75% (9) en el grupo 2, y un 88%(21) en el grupo 3, un 8% (1) en el grupo 2 y un 4% (1) en el grupo 3 respondió matemáticas, el 17% respondió Historia y geografía en el grupo 2 y menores porcentajes en otras opciones; estos datos demuestran que los jóvenes encuestados si cumplen con las expectativas propuestas en el aspecto educativo, al aprobar todas

las materias están libres de someterse a una repetición de materias lo que es una debilidad en el sistema educativo, Según el SIISE13, la repetición reduce la escolaridad alcanzada por la población y le resta eficiencia al sistema sostiene que la repetición a más de las pérdidas económicas que conlleva tiene una serie de implicaciones sociales y culturales, siendo común que los niños/as que repiten los primeros grados o cursos de un nivel, principalmente en los sectores pobres, abandonen la enseñanza antes de terminarla.

Torres<sup>14</sup> señala que junto con la falta de acceso a la escuela y la deserción, la repetición representa uno de los mayores problemas de los sistemas escolares contemporáneos; constituyéndose la repetición en la “solución” interna que ha encontrado el sistema escolar para lidiar con el problema del no-aprendizaje o de la mala calidad de dicho aprendizaje.

**Pregunta No.17.-** ¿Tienes algún profesor que usa internet para explicar su materia?

**Tabla No.118.**

**Estudio en niños y jóvenes frente a las pantallas**

<b>P17</b>				
<b>Opción</b>	<b>Grupo 2: 10-14 años (Aplicado a 9no EGB)</b>		<b>Grupo 3: 15-18 años (Aplicado a 2do de bachillerato)</b>	
	<b>Frecuencia</b>	<b>%</b>	<b>Frecuencia</b>	<b>%</b>
<b>No contesta</b>	0	<b>0</b>	0	<b>0</b>
<b>No, ninguno</b>	3	<b>25</b>	21	<b>87,5</b>
<b>Si, algunos (menos de la mitad)</b>	7	<b>58,33333333</b>	2	<b>8,333333333</b>
<b>Si, casi todos (más de la mitad)</b>	1	<b>8,333333333</b>	1	<b>4,16666667</b>
<b>Sí, todos</b>	1	<b>8,333333333</b>	0	<b>0</b>
<b>TOTAL</b>	12	<b>100</b>	24	<b>100</b>

**Fuente:** Elaboración personal a partir de los datos obtenidos en la aplicación del cuestionario 2 para niños y jóvenes de 10 a 18 años

**Autora:** Sonia Judith Valdivieso

En la tabla se puede observar los siguientes datos en el grupo 2, el 58% contestaron que si alguno, menos de la mitad de los profesores utilizan internet, el 25% contestó que ninguno de los profesores usa internet y en un 8% contestó que si casi todos y si

todos en igual porcentaje, al parecer en la institución de éste grupo de jóvenes los maestros se encuentran aplicando las tecnologías de la información y comunicación (TIC) esto demuestra que en éste centro educativo está logrando incorporar ésta cultura.

En el caso del grupo 3 los resultados son diferentes un 88% (21) de los encuestados contestaron que no, ninguno de sus profesores utiliza internet para explicar su materia; un pequeño porcentaje 8% (2) contestaron que si, algunos y un 4% es decir 1 encuestado respondió que sí, todos. Esto demuestra que en ésta institución no existe esta fortaleza en los maestros al presentar el mayor porcentaje la opción no utilizan internet, consideremos que no se puede entender el mundo de hoy sin un mínimo de cultura informática, el internet puede facilitar el aprendizaje en cualquier materia aplicando las técnicas adecuadas por tal razón el docente debe utilizarlo tanto para aprender como para enseñar, además al ser instituciones de la zona urbana existen facilidades para acceder a éste tipo de tecnología lo cuál debe ser aprovechado por los docentes y de esta manera prepararse para éstos desafíos.

Las nuevas tecnologías exigen un cambio de rol en el profesor y en el alumno. El profesor no puede seguir ejerciendo sus funciones tradicionales discursivas a la hora de instruir al alumno. quienes tienen acceso a un cúmulo de datos que pueden ser verdaderos o completamente equivocados; es allí donde la intervención del docente es fundamental para orientar, aclarar dudas e interpretaciones y rectificar errores.

**Pregunta No. 30.- Cuándo visitas páginas web** ¿Cuáles de los siguientes contenidos acostumbras a consultar? (Es posible más de una respuesta)

**Tabla No.117**

**Estudio en niños y jóvenes frente a las pantallas**

<b>P30</b>				
<b>Opción</b>	<b>Grupo 2: 10-14 años (Aplicado a 9no EGB)</b>		<b>Grupo 3: 15-18 años (Aplicado a 2do de bachillerato)</b>	
	<b>Frecuencia</b>	<b>%</b>	<b>Frecuencia</b>	<b>%</b>
<b>Deportes</b>	2	<b>10</b>	9	<b>16,0714286</b>
<b>Software e informática</b>	3	<b>15</b>	2	<b>3,57142857</b>
<b>Programación de televisión</b>	0	<b>0</b>	2	<b>3,57142857</b>
<b>Noticias</b>	2	<b>10</b>	6	<b>10,7142857</b>
<b>Educativos</b>	5	<b>25</b>	6	<b>10,7142857</b>
<b>Culturales</b>	1	<b>5</b>	3	<b>5,35714286</b>
<b>Juegos</b>	3	<b>15</b>	8	<b>14,2857143</b>
<b>Música</b>	3	<b>15</b>	19	<b>33,9285714</b>
<b>Humor</b>	0	<b>0</b>	1	<b>1,78571429</b>
<b>Concursos</b>	1	<b>5</b>	0	<b>0</b>
<b>Adultos</b>	0	<b>0</b>	0	<b>0</b>
<b>TOTAL</b>	20	<b>100</b>	56	<b>100</b>

**Fuente:** Elaboración personal a partir de los datos obtenidos en la aplicación del cuestionario 2 para niños y jóvenes de 10 a 18 años

**Autora:** Sonia Judith Valdivieso

En la tabla se puede observar en el grupo 2, el mayor porcentaje de jóvenes 25% utiliza internet para consultar contenidos educativos, el 15% para consultar software e informática en igual porcentaje juegos y música. En el caso del grupo 3 los resultados son diferentes el mayor porcentaje lo muestra la opción música con un 34%, deportes un 16%, juegos 14%. En igual porcentaje 11% tenemos noticias y educativos. Estos datos nos demuestran que en el grupo 2 visitan más contenidos educativos que en el grupo 3 pues en éste grupo se evidencia preferencia por la música y los deportes resultaría beneficioso si todos los jóvenes utilicen internet para fines educativos pues en el estado actual de cosas es normal considerar las nuevas tecnologías como objeto de aprendizaje, permite que los alumnos se familiaricen con el ordenador y adquieran

las competencias necesarias para hacer del mismo un instrumento útil a lo largo de los estudios, en el mundo del trabajo o en la formación continua cuando sean adultos.

**Pregunta No. 31.-** ¿Te sueles comunicar por algunos de estos medios a través de internet?

**Tabla No.118**

**Estudio en niños y jóvenes frente a las pantallas**

P31				
Opción	Grupo 2: 10-14 años (Aplicado a 9no EGB)		Grupo 3: 15-18 años (Aplicado a 2do de bachillerato)	
	Frecuencia	%	Frecuencia	%
No contesta	0	0	3	12,5
Con chat	5	41,6666667	12	50
Con Messenger	2	16,6666667	2	8,33333333
Con las dos anteriores	0	0	3	12,5
Con ninguna de las anteriores	5	41,6666667	4	16,6666667
<b>TOTAL</b>	12	100	24	100

**Fuente:** Elaboración personal a partir de los datos obtenidos en la aplicación del cuestionario 2 para niños y jóvenes de 10 a 18 años

**Autora:** Sonia Judith Valdivieso

La mayoría de los jóvenes encuestados suelen comunicarse con chat en el grupo 2 un 42%(5) y en el grupo 3 un 50%(12), con ninguna de las anteriores contestaron un 42% (5) en el grupo 2 y un 17%(4) en el grupo 3; Como se puede observar el chat es el medio de comunicación que tiene más aceptación seguido por el messenger y esto sucede no solo por los jóvenes encuestados sino por la mayoría de la población ecuatoriana, diversas investigación en Europa, Estados Unidos e Iberoamérica (Jones & Fox, 2009; Hasebrink *et al* 2008; Bringué&Sádaba, 2008, respectivamente )demuestra claramente el carácter sociable de los jóvenes a la hora de utilizar algunas de las actividades online están relacionados con la comunicación como es el caso de los servicios de mensajería instantánea, tipo Messenger, fenómeno que ha experimentado una explosión en los últimos años. Muy ligadas al potencial socializador de estas tecnologías están las posibilidades de participación que ofrecen en múltiples ámbitos político, cívico etc.

**Pregunta No. 32.- Mientras chateas o estás en el Messenger**

**Tabla No. 119**

**Estudio en niños y jóvenes frente a las pantallas**

<b>P32</b>				
<b>Opción</b>	<b>Grupo 2: 10-14 años (Aplicado a 9no EGB)</b>		<b>Grupo 3: 15-18 años (Aplicado a 2do de bachillerato)</b>	
	<b>Frecuencia</b>	<b>%</b>	<b>Frecuencia</b>	<b>%</b>
<b>No contesta</b>	5	41,6666667	7	29,1666667
<b>Siempre me muestro como soy</b>	6	50	16	66,6666667
<b>A veces finjo ser otra persona</b>	1	8,33333333	1	4,16666667
<b>Siempre finjo ser otra persona</b>	0	0	0	0
<b>TOTAL</b>	12	100	24	100

**Fuente:** Elaboración personal a partir de los datos obtenidos en la aplicación del cuestionario 2 para niños y jóvenes de 10 a 18 años

**Autora:** Sonia Judith Valdivieso

**Pregunta No. 33.- Mientras chateas o estás en el messenger ¿usas web cam?**

**Tabla No 120**

**Estudio en niños y jóvenes frente a las pantallas**

<b>P33</b>				
<b>Opción</b>	<b>Grupo 2: 10-14 años (Aplicado a 9no EGB)</b>		<b>Grupo 3: 15-18 años (Aplicado a 2do de bachillerato)</b>	
	<b>Frecuencia</b>	<b>%</b>	<b>Frecuencia</b>	<b>%</b>
<b>No contesta</b>	5	41,6666667	7	29,1666667
<b>Nunca</b>	4	33,3333333	14	58,3333333
<b>A veces</b>	3	25	2	8,33333333
<b>Siempre</b>	0	0	1	4,16666667
<b>TOTAL</b>	12	100	24	100

**Fuente:** Elaboración personal a partir de los datos obtenidos en la aplicación del cuestionario 2 para niños y jóvenes de 10 a 18 años

**Autora:** Sonia Judith Valdivieso

**Pregunta No.34. Mientras chateas o estás en el messenger ¿Con quién sueles hablar? (Es posible más de una respuesta)**

**Tabla No.121**

**Estudio en niños y jóvenes frente a las pantallas**

P34				
Opción	Grupo 2: 10-14 años (Aplicado a 9no EGB)		Grupo 3: 15-18 años (Aplicado a 2do de bachillerato)	
	Frecuencia	%	Frecuencia	%
Con mis amigos	6	66,6666667	16	53,3333333
Con mi familia	2	22,2222222	10	33,3333333
Con amigos virtuales	1	11,1111111	4	13,3333333
<b>TOTAL</b>	9	100	30	100

**Fuente:** Elaboración personal a partir de los datos obtenidos en la aplicación del cuestionario 2 para niños y jóvenes de 10 a 18 años

**Autora:** Sonia Judith Valdivieso

Como se observa en la tabla 119, la mayoría de los jóvenes encuestados mientras chatean o están en el messenger siempre se muestran como son un 50%, un 42% no contestaron, un 8% contestó que a veces finge ser otra persona esto en el grupo 2, en el grupo 3 el 67% siempre se muestran como son, el 29% no contestaron y un 4% contestó que a veces finge ser otra persona. Al ser encuestados si usan o no web cam Tabla 120 contestaron que nunca un 33 y 58% en ambos grupos respectivamente. Mientras chatean y están en el messenger la mayoría de jóvenes suelen comunicarse con sus amigos un 67 y 53% en ambos grupos respectivamente, con su familia un 22 y 33% en ambos grupos respectivamente como se muestra en la tabla 121.

Al parecer este grupo de jóvenes encuestados no tienen problema alguno al chatear siempre se muestran como son, al actuar de ésta manera existen menos riesgos si comparamos con los jóvenes que fingen ser otras personas las cuales están expuestas a más riesgos, por su corta edad no miden los peligros que se pueden ocasionar por suplantar identidades falsas, mostrarse con edades mayores etc. Al comunicarse con otras personas no usan web cam, quizá porque no cuentan con el equipamiento necesario, Con las personas que más suelen comunicarse es con los amigos y en menores porcentajes con la familia.

**Pregunta No. 35.-** ¿Has conocido en persona a alguno de tus amigos virtuales?

**Tabla No. 122**

**Estudio en niños y jóvenes frente a las pantallas**

<b>P35</b>				
<b>Opción</b>	<b>Grupo 2: 10-14 años (Aplicado a 9no EGB)</b>		<b>Grupo 3: 15-18 años (Aplicado a 2do de bachillerato)</b>	
	<b>Frecuencia</b>	<b>%</b>	<b>Frecuencia</b>	<b>%</b>
<b>No contesta</b>	5	41,6666667	7	29,1666667
<b>No tengo ninguno</b>	3	25	6	25
<b>Tengo, pero no los conozco</b>	1	8,33333333	8	33,3333333
<b>Tengo y he conocido alguno</b>	3	25	3	12,5
<b>TOTAL</b>	12	100	24	100

**Fuente:** Elaboración personal a partir de los datos obtenidos en la aplicación del cuestionario 2 para niños y jóvenes de 10 a 18 años

**Autora:** Sonia Judith Valdivieso

En esta tabla se puede observar que la mayoría de los encuestados no contestó, un 25% contestaron no tengo ninguno en ambos grupos, Hay algo preocupante un 25% en el grupo 2 y un 13% en el grupo 3 contestaron tengo y he conocido algún amigo virtual pues la facilidad que brindan las redes sociales permiten que se ocasione este tipo de comunicación con personas desconocidas lo que constituye un riesgo por los múltiples peligros a los que se encuentran expuestos.

**Pregunta No.41.-** ¿Has hecho alguna página web o algún blog?

**Tabla No.123**

**Estudio en niños y jóvenes frente a las pantallas**

<b>P41</b>				
<b>Opción</b>	<b>Grupo 2: 10-14 años (Aplicado a 9no EGB)</b>		<b>Grupo 3: 15-18 años (Aplicado a 2do de bachillerato)</b>	
	<b>Frecuencia</b>	<b>%</b>	<b>Frecuencia</b>	<b>%</b>
<b>No contesta</b>	0	0	4	16,6666667
<b>No</b>	8	66,6666667	17	70,8333333
<b>Si</b>	4	33,3333333	3	12,5
<b>TOTAL</b>	12	100	24	100

**Fuente:** Elaboración personal a partir de los datos obtenidos en la aplicación del cuestionario 2 para niños y jóvenes de 10 a 18 años

**Autora:** Sonia Judith Valdivieso

**Pregunta No 42.- ¿Con qué contenido? (Es posible más de una respuesta)****Tabla No.124**

Estudio en niños y jóvenes frente a las pantallas

<b>P42</b>				
<b>Opción</b>	<b>Grupo 2: 10-14 años (Aplicado a 9no EGB)</b>		<b>Grupo 3: 15-18 años (Aplicado a 2do de bachillerato)</b>	
	<b>Frecuencia</b>	<b>%</b>	<b>Frecuencia</b>	<b>%</b>
<b>Deportes</b>	3	42,8571429	1	25
<b>Software e informática</b>	0	0	0	0
<b>Programación de televisión</b>	0	0	0	0
<b>Noticias</b>	1	14,2857143	1	25
<b>Educativos</b>	0	0	0	0
<b>Culturales</b>	0	0	1	25
<b>Juegos</b>	1	14,2857143	0	0
<b>Música</b>	1	14,2857143	1	25
<b>Humor</b>	0	0	0	0
<b>Concursos</b>	0	0	0	0
<b>Adultos</b>	0	0	0	0
<b>Historia personal</b>	1	14,2857143	0	0
<b>TOTAL</b>	7	100	4	100

**Fuente:** Elaboración personal a partir de los datos obtenidos en la aplicación del cuestionario 2 para niños y jóvenes de 10 a 18 años

**Autora:** Sonia Judith Valdivieso

**Pregunta No 43.- ¿Qué es lo que te parece más útil de tener una web o blog propia?**

(Es posible más de una respuesta)

**Tabla No 125**

Estudio en niños y jóvenes frente a las pantallas

<b>P43</b>				
<b>Opción</b>	<b>Grupo 2: 10-14 años (Aplicado a 9no EGB)</b>		<b>Grupo 3: 15-18 años (Aplicado a 2do de bachillerato)</b>	
	<b>Frecuencia</b>	<b>%</b>	<b>Frecuencia</b>	<b>%</b>
<b>Expresar mi opinión</b>	3	60	1	16,6666667
<b>Compartir información con conocidos</b>	0	0	3	50
<b>Darme a conocer y hacer amigos</b>	2	40	0	0
<b>Escribir sobre lo que me gusta</b>	0	0	2	33,3333333
<b>Me sirve de desahogo</b>	0	0	0	0
<b>Ser útil para otros interesados en el tema</b>	0	0	0	0
<b>Poder contar a todo el mundo lo que no puedes contar en persona</b>	0	0	0	0
<b>TOTAL</b>	5	100	6	100

**Fuente:** Elaboración personal a partir de los datos obtenidos en la aplicación del cuestionario 2 para niños y jóvenes de 10 a 18 años

**Autora:** Sonia Judith Valdivieso

Como se puede observar en las tablas las preguntas relacionadas con las páginas web o un blog. En la tabla 123, al preguntar si han hecho alguna página web o blog contestaron que no un 67% y 71% respectivamente en ambos grupos, En la tabla 124 se pregunta ¿con qué contenido?, los pocos jóvenes que contestaron seleccionaron deportes, noticias, juegos, música e historia personal, al ser encuestados sobre qué les parece útil de tener una web contestaron: expresar mi opinión, compartir información con conocidos, darme a conocer y hacer amigos, escribir sobre lo que me gusta, estos datos tomando en cuenta que el porcentaje de los jóvenes que contestaron es mínimo en la tabla 124 y 125 al ser preguntas de respuesta múltiple los datos son variables.

**Pregunta No.50.- Cuando utilizas internet ¿cómo te consideras con respecto a la gente que está a tu alrededor (Familia, amigos, profesores)**

**Tabla No. 126**

**Estudio en niños y jóvenes frente a las pantallas**

<b>P50</b>				
<b>Opción</b>	<b>Grupo 2: 10-14 años (Aplicado a 9no EGB)</b>		<b>Grupo 3: 15-18 años (Aplicado a 2do de bachillerato)</b>	
	<b>Frecuencia</b>	<b>%</b>	<b>Frecuencia</b>	<b>%</b>
<b>No contesta</b>	0	<b>0</b>	3	<b>12,5</b>
<b>Un principiante</b>	3	<b>25</b>	4	<b>16,6666667</b>
<b>Tengo un nivel medio</b>	6	<b>50</b>	9	<b>37,5</b>
<b>Mi nivel es avanzado</b>	2	<b>16,6666667</b>	6	<b>25</b>
<b>Soy todo un experto</b>	1	<b>8,33333333</b>	2	<b>8,33333333</b>
<b>TOTAL</b>	12	<b>100</b>	24	<b>100</b>

**Fuente:** Elaboración personal a partir de los datos obtenidos en la aplicación del cuestionario 2 para niños y jóvenes de 10 a 18 años

**Autora:** Sonia Judith Valdivieso

De los jóvenes encuestados, en el grupo 2 se puede observar que se consideran un principiante el 25% (3), tengo un nivel medio un 50% (6), mi nivel es avanzado un 17% (2) y un mínimo porcentaje del 8% (1) contestó soy todo un experto.

En el caso del grupo 3, los datos son diferentes un 13%(3) no contestan, tengo un nivel medio contestó un 38%(9); un 25% (6) contestaron mi nivel es avanzado, un 17%(4) se consideran un principiante y un 13% (3) no contestaron. Lo cual demuestra que éstos jóvenes si tienen un buen nivel de conocimiento en el manejo de ésta tecnología.

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

**Pregunta No.25.-** ¿En qué lugar sueles usar internet?

**Tabla No.127**

**Estudio en niños y jóvenes frente a las pantallas**

P25				
Opción	Grupo 2: 10-14 años (Aplicado a 9no EGB)		Grupo 3: 15-18 años (Aplicado a 2do de bachillerato)	
	Frecuencia	%	Frecuencia	%
En mi casa	4	26,6666667	2	6,4516129
En el colegio	4	26,6666667	1	3,22580645
En un ciber	3	20	20	64,516129
En un lugar público	4	26,6666667	2	6,4516129
En casa de un amigo	0	0	2	6,4516129
En casa de un familiar	0	0	4	12,9032258
<b>TOTAL</b>	15	100	31	100

**Pregunta No. 26.-** ¿La mayoría de las veces que utilizas internet sueles estar...? (Es posible más de una respuesta)

**Tabla No.128.**

**Estudio en niños y jóvenes frente a las pantallas**

<b>P26</b>				
<b>Opción</b>	<b>Grupo 2: 10-14 años (Aplicado a 9no EGB)</b>		<b>Grupo 3: 15-18 años (Aplicado a 2do de bachillerato)</b>	
	<b>Frecuencia</b>	<b>%</b>	<b>Frecuencia</b>	<b>%</b>
<b>Sólo</b>	7	<b>36,8421053</b>	12	<b>30,7692308</b>
<b>Con amigos</b>	7	<b>36,8421053</b>	17	<b>43,5897436</b>
<b>Con hermanos</b>	1	<b>5,26315789</b>	6	<b>15,3846154</b>
<b>Con mi padre</b>	1	<b>5,26315789</b>	1	<b>2,56410256</b>
<b>Con mi madre</b>	1	<b>5,26315789</b>	3	<b>7,69230769</b>
<b>Con mi novio/a</b>	2	<b>10,5263158</b>	0	<b>0</b>
<b>Con un profesor/a</b>	0	<b>0</b>	0	<b>0</b>
<b>TOTAL</b>	19	<b>100</b>	39	<b>100</b>

**Pregunta No. 27.-** ¿Quién te ha enseñado a manejar internet? (Es posible más de una respuesta)

**Tabla No. 129**

<b>P27</b>				
<b>Opción</b>	<b>Grupo 2: 10-14 años (Aplicado a 9no EGB)</b>		<b>Grupo 3: 15-18 años (Aplicado a 2do de bachillerato)</b>	
	<b>Frecuencia</b>	<b>%</b>	<b>Frecuencia</b>	<b>%</b>
<b>Nadie, he aprendido yo solo</b>	3	<b>21,4285714</b>	14	<b>56</b>
<b>Algún hermano/a</b>	2	<b>14,2857143</b>	2	<b>8</b>
<b>Mi novio/a</b>	0	<b>0</b>	0	<b>0</b>
<b>Algún amigo</b>	3	<b>21,4285714</b>	6	<b>24</b>
<b>Mi padre</b>	0	<b>0</b>	0	<b>0</b>
<b>Mi madre</b>	0	<b>0</b>	0	<b>0</b>
<b>Algún profesor/a del colegio</b>	6	<b>42,8571429</b>	3	<b>12</b>
<b>TOTAL</b>	14	<b>100</b>	25	<b>100</b>

**Pregunta No. 29.-** ¿Para qué sueles usar internet? (Es posible más de una respuesta)

**Tabla No.130**  
Estudio en niños y jóvenes frente a las pantallas

<b>P29</b>				
<b>Opción</b>	<b>Grupo 2: 10-14 años (Aplicado a 9no EGB)</b>		<b>Grupo 3: 15-18 años (Aplicado a 2do de bachillerato)</b>	
	<b>Frecuencia</b>	<b>%</b>	<b>Frecuencia</b>	<b>%</b>
Para visitar páginas web	5	31,25	12	19,047619
Envío de SMS	2	12,5	7	11,1111111
Compartir videos, fotos. Presentaciones, etcétera	2	12,5	10	15,8730159
Para usar el correo electrónica (e-mail)	3	18,75	12	19,047619
Televisión digital	0	0	0	0
Radio digital	0	0	0	0
Para usar programas	3	18,75	11	17,4603175
Para descargar música, películas o programas	1	6,25	11	17,4603175
Comprar o vender	0	0	0	0
Foros o listas de correo	0	0	0	0
Blogs	0	0	0	0
Fotologs	0	0	0	0
Hablar por teléfono	0	0	0	0
<b>TOTAL</b>	16	100	63	100

**Fuente:** Elaboración personal a partir de los datos obtenidos en la aplicación del cuestionario 2 para niños y jóvenes de 10 a 18 años

**Autora:** Sonia Judith Valdivieso

Como se puede observar en la tabla 127, la mayoría de jóvenes utilizan el internet en su casa, en un lugar público y en el colegio en igual porcentaje 27%, y un 20% lo utiliza en un ciber. Al preguntarles con quién lo utilizan respondieron solos un 37%, y con amigos igual porcentaje (tabla 128). A cerca de quién les ha enseñado a manejar internet contestaron: nadie he aprendido yo solo un 21% y un 43% respondieron que algún profesor del colegio. Con respecto a la utilización de ésta tecnología (tabla 130) un 31% respondieron para visitar páginas web, un 19% para usar correo electrónico y para usar programas y en menores porcentajes envío de SMS, compartir fotos etc. esto en lo que se refiere al grupo dos.

En el caso del grupo 3, la mayoría de jóvenes utilizan internet en un ciber en un 65% y en casa de un familiar un 13%. Al ser encuestados con quién lo utilizan respondieron que solos en un 31% y un 44% con amigos (tabla 128). Sobre quién les ha enseñado a manejar internet respondieron nadie he aprendido yo solo un 56% y algún amigo un 24%; la utilización que se le da a ésta tecnología respondieron un 19% para páginas web y correo electrónico en igual porcentaje, 17% para usar programas y para descargar música en igual porcentaje y en menores porcentajes las opciones siguientes. ( tabla130)

Todos los datos demuestran que ambos grupos de jóvenes se encuentran preparados en la utilización y manejo de éste tipo de tecnología, lo cual lo han aprendido por cuenta propia en la mayoría de los casos. Tomemos en cuenta Internet de modo especial, ventana a un sinfín de contenidos que podrían ocasionar una serie de peligros especialmente en el caso de los jóvenes que suelen utilizar esta tecnología solos sin vigilancia de un adulto, pues como se ve en la tabla 130 la mayoría de jóvenes encuestados navegan por la web, usan programas, comparten fotos y videos, usan correo electrónico etc., todo esto como mencionamos anteriormente, sin vigilancia y sin un filtro de protección. Tomemos en cuenta que los resultados en las tablas varían al ser preguntas de respuesta múltiple.

**Pregunta No. 36.- ¿Sueles usar internet para jugar en red?**

**Tabla No. 130.**

**Estudio en niños y jóvenes frente a las pantallas**

<b>P36</b>				
<b>Opción</b>	<b>Grupo 2: 10-14 años (Aplicado a 9no EGB)</b>		<b>Grupo 3: 15-18 años (Aplicado a 2do de bachillerato)</b>	
	<b>Frecuencia</b>	<b>%</b>	<b>Frecuencia</b>	<b>%</b>
<b>No contesta</b>	0	<b>0</b>	3	<b>12,5</b>
<b>No</b>	4	<b>33,33333333</b>	15	<b>62,5</b>
<b>Si</b>	8	<b>66,66666667</b>	6	<b>25</b>
<b>TOTAL</b>	12	100	24	100

**Pregunta No. 37.-** ¿A qué tipo de juegos en red has jugado últimamente? (Es posible más de una respuesta)

<b>P37</b>				
<b>Opción</b>	<b>Grupo 2: 10-14 años (Aplicado a 9no EGB)</b>		<b>Grupo 3: 15-18 años (Aplicado a 2do de bachillerato)</b>	
	<b>Frecuencia</b>	<b>%</b>	<b>Frecuencia</b>	<b>%</b>
<b>Juegos de comunidad virtual (TheSims, etcétera)</b>	2	12,5	0	0
<b>Juegos de carreras (Need for Speed, Death Race, Shangay Street Racer, etcétera)</b>	5	31,25	4	26,6666667
<b>Juegos de estrategias y batalla (Teeken, Counter Strike, etcétera)</b>	2	12,5	4	26,6666667
<b>Juegos de Deporte (FIFA 2008, etcétera)</b>	3	18,75	5	33,3333333
<b>Juegos de mesa y cartas (póquer, parchís, Trivial, Pictionary, etcétera)</b>	1	6,25	2	13,3333333
<b>Casinos (Casino Mónaco, Casino Tropez)</b>	1	6,25	0	0
<b>Juegos de rol (Virtual Galaxy, GuildWars, Solaris, etcétera)</b>	1	6,25	0	0
<b>A ninguno</b>	1	6,25	0	0
<b>TOTAL</b>	16	100	15	100

**Tabla No. 131**

**Estudio en niños y jóvenes frente a las pantallas**

**Pregunta No 38.-** Si utilizas los juegos en red donde puedes jugar con otras personas a través del internet

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

**Tabla No. 132****Estudio en niños y jóvenes frente a las pantallas**

<b>P38</b>				
<b>Opción</b>	<b>Grupo 2: 10-14 años (Aplicado a 9no EGB)</b>		<b>Grupo 3: 15-18 años (Aplicado a 2do de bachillerato)</b>	
	<b>Frecuencia</b>	<b>%</b>	<b>Frecuencia</b>	<b>%</b>
<b>Juego en red con mi grupo de amigos</b>	3	37,5	4	57,1428571
<b>Jugar en red te permite hacer amigos</b>	2	25	1	14,2857143
<b>No estoy de acuerdo con ninguna</b>	3	37,5	2	28,5714286
<b>TOTAL</b>	8	100	7	100

**Fuente:** Elaboración personal a partir de los datos obtenidos en la aplicación del cuestionario 2 para niños y jóvenes de 10 a 18 años

**Autora:** Sonia Judith Valdivieso

Como se puede observar en las tablas, en el caso del grupo 2, el 67% (8) contestaron que si utilizan internet para jugar en red y el 33% (4) contestaron que no, El tipo de juegos que suelen jugar son: juegos de carreras 31%, juegos de deportes un 19%, juegos de comunidad virtual y juegos de estrategias y batallas en un 13% (tabla 131). Al ser encuestados sobre con que frase están de acuerdo contestaron juego en red con mi grupo de amigos y la opción no estoy de acuerdo con ninguna en igual porcentaje 38%.

En el caso del grupo 3, en cambio el 63% (15) contestaron que no y el 25% (6) que sí utilizan internet para jugar en la red y un 13% no contestaron. El tipo de juegos que suelen jugar son: juegos de deportes 33%, juegos de carreras y juegos de estrategias y batallas un 27%. Al ser encuestados sobre con que frase están de acuerdo contestaron juego en red con mi grupo de amigos un 57%, no estoy de acuerdo con ninguna un 29%, jugar en red te permite hacer amigos un 14%. Lo que demuestra que estos jóvenes si utilizan en gran porcentaje los juegos en red, lo que puede significar un riesgo, por los diferentes peligros existentes a causa del uso excesivo de éstos.

**Pregunta No 39.-** ¿Sueles utilizar redes sociales (tuenti, facebook,etcetera)?

**Tabla No 133**

Estudio en niños y jóvenes frente a las pantallas

<b>P39</b>				
<b>Opción</b>	Grupo 2: 10-14 años (Aplicado a 9no EGB)		Grupo 3: 15-18 años (Aplicado a 2do de bachillerato)	
	<b>Frecuencia</b>	<b>%</b>	<b>Frecuencia</b>	<b>%</b>
<b>No contesta</b>	0	<b>0</b>	3	<b>12,5</b>
<b>No</b>	6	<b>50</b>	3	<b>12,5</b>
<b>Si</b>	6	<b>50</b>	18	<b>75</b>
<b>TOTAL</b>	12	100	24	100

**Pregunta No 40.-** ¿Puedes indicarnos que redes sociales sueles utilizar? (Es posible más de una respuesta)

**Tabla No 134**

Estudio en niños y jóvenes frente a las pantallas

<b>P40</b>				
<b>Opción</b>	Grupo 2: 10-14 años (Aplicado a 9no EGB)		Grupo 3: 15-18 años (Aplicado a 2do de bachillerato)	
	<b>Frecuencia</b>	<b>%</b>	<b>Frecuencia</b>	<b>%</b>
<b>Facebook</b>	5	<b>45,4545455</b>	18	<b>58,0645161</b>
<b>Orkut</b>	0	<b>0</b>	0	<b>0</b>
<b>Hi5</b>	1	<b>9,09090909</b>	5	<b>16,1290323</b>
<b>Tuenti</b>	1	<b>9,09090909</b>	1	<b>3,22580645</b>
<b>MySpace</b>	1	<b>9,09090909</b>	2	<b>6,4516129</b>
<b>WindowsLiveSpace</b>	0	<b>0</b>	0	<b>0</b>
<b>LinkedIn</b>	0	<b>0</b>	1	<b>3,22580645</b>
<b>Sonico</b>	1	<b>9,09090909</b>	2	<b>6,4516129</b>
<b>Otras redes sociales</b>	2	<b>18,1818182</b>	2	<b>6,4516129</b>
<b>TOTAL</b>	11	<b>100</b>	31	<b>100</b>

**Fuente:** Elaboración personal a partir de los datos obtenidos en la aplicación del cuestionario 2 para niños y jóvenes de 10 a 18 años

**Autora:** Sonia Judith Valdivieso

Según se observa en las tablas los jóvenes encuestados si utilizan redes sociales en un 50% (6), y no utilizan contestaron un 50% (6), al ser encuestados sobre qué tipo de redes sociales contestaron un 45% facebook, otras redes sociales 18% y en un mínimo porcentaje 9% (Hi5, Tuenti, MySpace, Sónico) esto en el grupo 2.

En el caso del grupo 3, igualmente las mayores redes sociales utilizadas son facebook un 58%, Hi5 16%, y las demás opciones en menores porcentajes. Esto demuestra que la población encuestada al igual que la mayoría de jóvenes están haciendo un uso excesivo de las redes sociales, pues se han convertido en la mejor forma de hacer amigos.

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

**Pregunta No. 23.- De lunes a viernes ¿Cuánto tiempo utilizas diariamente internet?**

**Tabla No 134**

**Estudio en niños y jóvenes frente a las pantallas**

<b>P23</b>				
<b>Opción</b>	<b>Grupo 2: 10-14 años (Aplicado a 9no EGB)</b>		<b>Grupo 3: 15-18 años (Aplicado a 2do de bachillerato)</b>	
	<b>Frecuencia</b>	<b>%</b>	<b>Frecuencia</b>	<b>%</b>
<b>No contesta</b>	0	<b>0</b>	3	<b>12,5</b>
<b>Menos de una hora</b>	10	<b>83,33333333</b>	6	<b>25</b>
<b>Entre una y dos horas</b>	1	<b>8,33333333</b>	11	<b>45,83333333</b>
<b>Más de dos horas</b>	0	<b>0</b>	4	<b>16,6666667</b>
<b>Nada</b>	1	<b>8,33333333</b>	0	<b>0</b>
<b>No lo sé</b>	0	<b>0</b>	0	<b>0</b>
<b>TOTAL</b>	12	<b>100</b>	24	<b>100</b>

**Pregunta No 24.- El sábado o el domingo ¿cuánto tiempo utilizas diariamente internet?**

**Tabla No 135**

**Estudio en niños y jóvenes frente a las pantallas**

P24				
Opción	Grupo 2: 10-14 años (Aplicado a 9no EGB)		Grupo 3: 15-18 años (Aplicado a 2do de bachillerato)	
	Frecuencia	%	Frecuencia	%
No contesta	0	0	2	8,33333333
Entre una y dos horas	4	33,33333333	11	45,83333333
Más de dos horas	0	0	4	16,6666667
Nada	4	33,33333333	2	8,33333333
No lo sé	4	33,33333333	5	20,83333333
<b>TOTAL</b>	<b>12</b>	<b>100</b>	<b>24</b>	<b>100</b>

**Fuente:** Elaboración personal a partir de los datos obtenidos en la aplicación del cuestionario 2 para niños y jóvenes de 10 a 18 años

**Autora:** Sonia Judith Valdivieso

En las tablas se observa que los jóvenes, del grupo 2 utilizan diariamente internet de lunes a viernes el mayor porcentaje 83% (10) menos de una hora y en los fines de semana lo utilizan diariamente 33% (4) entre una y dos horas, más de dos horas y en igual porcentaje contestaron no lo sé, Esto demuestra que el tiempo que utilizan el internet toda la semana es prudente pero se lo puede considerar un riesgo debido a la cantidad de contenidos existentes en la red y a los que los jóvenes tienen libertad de acceso.

En el caso del grupo 3 la realidad es diferente el tiempo que los jóvenes utilizan internet de lunes a viernes es el 46% (11) entre una y dos horas, un 25% (6) menos de una hora y los días sábados y domingos en igual porcentaje entre una y dos horas el 46%(11), más de dos horas un 17%(4) y el 21% (5) de los jóvenes contestaron no lo sé, Esto hace ver que éste grupo de jóvenes tienen mayor tiempo de consumo en el internet lo que sí es considerado un riesgo pues puede ocasionar problemas por el tiempo que suelen estar frente a las pantallas lo que podría ocasionar riesgos como la adicción y más derivados de éste uso.

**Pregunta No. 102.- De lunes a viernes ¿Cuánto tiempo ves diariamente la televisión en casa?**

**Tabla No 136**

**Estudio en niños y jóvenes frente a las pantallas**

<b>P102</b>				
<b>Opción</b>	<b>Grupo 2: 10-14 años (Aplicado a 9no EGB)</b>		<b>Grupo 3: 15-18 años (Aplicado a 2do de bachillerato)</b>	
	<b>Frecuencia</b>	<b>%</b>	<b>Frecuencia</b>	<b>%</b>
<b>No contesta</b>	0	<b>0</b>	2	<b>8,33333333</b>
<b>Menos de una hora</b>	2	<b>16,6666667</b>	8	<b>33,3333333</b>
<b>Entre una hora y dos</b>	4	<b>33,3333333</b>	5	<b>20,8333333</b>
<b>Más de dos horas</b>	1	<b>8,33333333</b>	8	<b>33,3333333</b>
<b>No lo se</b>	2	<b>16,6666667</b>	1	<b>4,16666667</b>
<b>Nada</b>	3	<b>25</b>	0	<b>0</b>
<b>TOTAL</b>	12	<b>100</b>	24	<b>100</b>

**Pregunta No.103.- El sábado o el domingo ¿Cuánto tiempo ves diariamente la televisión en casa?**

**Tabla No, 137**

**Estudio en niños y jóvenes frente a las pantallas**

<b>P103</b>				
<b>Opción</b>	<b>Grupo 2: 10-14 años (Aplicado a 9no EGB)</b>		<b>Grupo 3: 15-18 años (Aplicado a 2do de bachillerato)</b>	
	<b>Frecuencia</b>	<b>%</b>	<b>Frecuencia</b>	<b>%</b>
<b>No contesta</b>	0	<b>0</b>	2	<b>8,33333333</b>
<b>Menos de una hora</b>	4	<b>33,3333333</b>	3	<b>12,5</b>
<b>Entre una hora y dos</b>	2	<b>16,6666667</b>	6	<b>25</b>
<b>Más de dos horas</b>	2	<b>16,6666667</b>	10	<b>41,6666667</b>
<b>No lo sé</b>	4	<b>33,3333333</b>	2	<b>8,33333333</b>
<b>Nada</b>	0	<b>0</b>	1	<b>4,16666667</b>
<b>TOTAL</b>	12	<b>100</b>	24	<b>100</b>

**Fuente:** Elaboración personal a partir de los datos obtenidos en la aplicación del cuestionario 2 para niños y jóvenes de 10 a 18 años

**Autora:** Sonia Judith Valdivieso

En lo que se refiere a tiempo de consumo se puede observar en las tablas que de lunes a viernes consumen diariamente en mayor porcentaje entre una y dos horas un 33% (4) jóvenes, el 25% (3) respondieron nada, el 17% (2) respondieron no lo sé y en igual porcentaje respondieron menos de una hora. En el tiempo de consumo el sábado y domingo respondieron el 33% (4) menos de una hora y en igual porcentaje respondieron no lo sé, el 17%(2) contestaron entre una y dos horas y en igual porcentaje más de dos horas; estos datos en lo que respecta al grupo 2.

En el caso del grupo 3, el tiempo de consumo diariamente de lunes a viernes el 33%(8) respondieron menos de una hora y más de dos horas en igual porcentaje; el 21% (5) contestaron entre una hora y dos; En el tiempo de consumo el sábado y el domingo el 42% (10) respondieron más de dos horas, el 25% (6) respondieron entre una y dos horas y el 8% (2) contestaron no lo sé. Esto demuestra que los jóvenes de ambos grupos utilizan el televisor en un alto porcentaje tanto de lunes a viernes como el fin de semana, lo cual sirve de referente para darnos cuenta que éstos jóvenes tienen ésta tecnología en un alto nivel de consumo lo que puede originar una serie de peligro por los constantes riesgos a los que se encuentran expuestos como ya se ha confirmado la televisión puede ocasionar una serie de problemas en la juventud tales como los derivados de los contenidos que se transmiten libremente, los problemas de conducta debido a que se dará una mera exposición ante contenidos violentos, tal como lo explica (Wartella, 1996) en sus estudios centrados en la violencia en televisión.

## 5.11. Redes sociales, riesgos y oportunidades

**Objetivo 4:** Indagar los aspectos de regulación, mediación familiar y educación en el uso de los medios y tecnologías

### 5.11.1. Regulación y uso de las tecnologías

**Pregunta No. 51.- Señala cuanto de acuerdo estás con la siguiente frase:**

“Internet es útil, ahorra tiempo y facilita la comunicación”

**Tabla No. 138**

Estudio en niños y jóvenes frente a las pantallas

P51				
Opción	Grupo 2: 10-14 años (Aplicado a 9no EGB)		Grupo 3: 15-18 años (Aplicado a 2do de bachillerato)	
	Frecuencia	%	Frecuencia	%
No contesta	0	0	0	0
Nada	1	8,33333333	0	0
Poco	8	66,6666667	5	20,8333333
Bastante	2	16,6666667	13	54,1666667
Mucho	1	8,33333333	6	25
<b>TOTAL</b>	<b>12</b>	<b>100</b>	<b>24</b>	<b>100</b>

**Pregunta No. 52.- Señala cuanto de cuerdo estás con la siguiente frase:**

“Internet puede hacer que alguien se enganche”

**Tabla No. 139**

Estudio en niños y jóvenes frente a las pantallas

P52				
Opción	Grupo 2: 10-14 años (Aplicado a 9no EGB)		Grupo 3: 15-18 años (Aplicado a 2do de bachillerato)	
	Frecuencia	%	Frecuencia	%
No contesta	0	0	0	0
Nada	1	8,33333333	2	8,33333333
Poco	5	41,6666667	15	62,5
Bastante	3	25	5	20,8333333
Mucho	3	25	2	8,33333333
<b>TOTAL</b>	<b>12</b>	<b>100</b>	<b>24</b>	<b>100</b>

**Pregunta No. 53.- Señala cuanto de acuerdo estas con la siguiente frase: “Internet puede hacer que me aíse de mis amigos y familiares”**

**Tabla No. 140**

**Estudio en niños y jóvenes frente a las pantallas**

<b>P53</b>				
<b>Opción</b>	<b>Grupo 2: 10-14 años (Aplicado a 9no EGB)</b>		<b>Grupo 3: 15-18 años (Aplicado a 2do de bachillerato)</b>	
	<b>Frecuencia</b>	<b>%</b>	<b>Frecuencia</b>	<b>%</b>
<b>No contesta</b>	0	<b>0</b>	0	<b>0</b>
<b>Nada</b>	5	<b>41,6666667</b>	11	<b>45,8333333</b>
<b>Poco</b>	2	<b>16,6666667</b>	4	<b>16,6666667</b>
<b>Bastante</b>	3	<b>25</b>	4	<b>16,6666667</b>
<b>Mucho</b>	2	<b>16,6666667</b>	5	<b>20,8333333</b>
<b>TOTAL</b>	12	<b>100</b>	24	<b>100</b>

**Fuente:** Elaboración personal a partir de los datos obtenidos en la aplicación del cuestionario 2 para niños y jóvenes de 10 a 18 años

**Autora:** Sonia Judith Valdivieso

En las tablas se puede observar que el mayor porcentaje de los jóvenes referente a que internet es útil ahorra tiempo y facilita la comunicación (tabla 138) en un 67% (8) contestaron que poco: Internet puede hacer que alguien se enganche (tabla 139) igualmente contestaron que poco en un 42% (5); Internet puede hacer que me aíse de mis amigos (tabla 140) contestaron que nada un 42% (5), éstos son los mayores porcentajes en cuanto al grupo 2 se refiere.

En cambio en el caso del grupo 3, respecto a si internet es útil, ahorra tiempo y facilita la comunicación (tabla 138) contestaron bastante en un 54% (13), al decir internet puede hacer que alguien se enganche (tabla 139) en un 63% (15) contestaron poco y en cuanto a si internet puede hacer que me aíse de mis amigos y familiares (tabla 140) respondieron que nada un 46% (11) estos son los mayores porcentajes en el caso del grupo 3.

Esto nos demuestra que la mayoría de los jóvenes encuestados si consideran al internet como una tecnología útil que ahorra tiempo y dinero, según ellos no creen que pueden adquirir adicción por el uso excesivo, así mismo piensan que no

ocasionará que se aislen de un grupo de amigos, lo que se espera es que realmente ellos no pongan al uso de ésta tecnología sobre otras actividades que pueden resultar muy provechosas y saludables para ellos.

**Pregunta No 93.-** ¿Discutes con tus padres por el uso que haces de los videojuegos?

**Tabla No.141**

**Estudio en niños y jóvenes frente a las pantallas**

<b>P93</b>				
<b>Opción</b>	<b>Grupo 2: 10-14 años (Aplicado a 9no EGB)</b>		<b>Grupo 3: 15-18 años (Aplicado a 2do de bachillerato)</b>	
	<b>Frecuencia</b>	<b>%</b>	<b>Frecuencia</b>	<b>%</b>
<b>No contesta</b>	3	<b>25</b>	12	<b>50</b>
<b>No</b>	6	<b>50</b>	6	<b>25</b>
<b>Si</b>	3	<b>25</b>	6	<b>25</b>
<b>TOTAL</b>	12	100	24	100

**Pregunta No.94.-** ¿Por qué motivos? (Es posible más de una respuesta)

**Tabla No, 142**

**Estudio en niños y jóvenes frente a las pantallas**

<b>P94</b>				
<b>Opción</b>	<b>Grupo 2: 10-14 años (Aplicado a 9no EGB)</b>		<b>Grupo 3: 15-18 años (Aplicado a 2do de bachillerato)</b>	
	<b>Frecuencia</b>	<b>%</b>	<b>Frecuencia</b>	<b>%</b>
<b>Por el tiempo que paso jugando</b>	2	<b>66,6666667</b>	6	<b>100</b>
<b>Por el momento en el que juego</b>	0	<b>0</b>	0	<b>0</b>
<b>Por el tipo de juegos</b>	1	<b>33,3333333</b>	0	<b>0</b>
<b>TOTAL</b>	3	100	6	100

**Fuente:** Elaboración personal a partir de los datos obtenidos en la aplicación del cuestionario 2 para niños y jóvenes de 10 a 18 años

**Autora:** Sonia Judith Valdivieso

A través de las tablas se puede observar que la mayoría de los jóvenes el 50% (6) no discuten con sus padres, en un menor porcentaje el 25% (3) que contestaron si afirman que lo hacen por el tiempo que pasan jugando en un 67% y a veces por el tipo de juegos en un 33%, esto en el caso del grupo 2.

En el caso del grupo 3, el 50% (12) no contesta, el 25% (6) respondieron que si discuten con sus padres y en igual porcentaje el 25% (6) respondieron que no discuten con sus padres ; en el caso de los jóvenes que si discuten con sus padres dicen que lo hacen por el tiempo que pasan jugando un 100% de los pocos estudiantes que respondieron ésta pregunta pues se evidencia una variación en los porcentajes de la tabla en vista que la pregunta 94 es de respuesta múltiple. En todo caso en ambos grupos de jóvenes se puede evidenciar que viven en un ambiente familiar tranquilo donde si existen discusiones es por tomar correctivos son sus hijos en el mal uso de las tecnologías.

**Pregunta No.64.-** ¿Discutes con tus padres por el uso que haces del móvil?

**Tabla No.143**

Estudio en niños y jóvenes frente a las pantallas

P64				
Opción	Grupo 2: 10-14 años (Aplicado a 9no EGB)		Grupo 3: 15-18 años (Aplicado a 2do de bachillerato)	
	Frecuencia	%	Frecuencia	%
No contesta	5	41,6666667	4	16,6666667
No	6	50	14	58,3333333
Si	1	8,33333333	6	25
TOTAL	12	100	24	100

**Pregunta No. 65.-** ¿Por qué motivos? (Es posible más de una respuesta)

**Tabla No. 144**

Estudio en niños y jóvenes frente a las pantallas.

P65				
Opción	Grupo 2: 10-14 años (Aplicado a 9no EGB)		Grupo 3: 15-18 años (Aplicado a 2do de bachillerato)	
	Frecuencia	%	Frecuencia	%
Por el tiempo que lo uso	1	100	5	62,5
Por el momento del día en que lo uso	0	0	0	0
Por el gasto que hago	0	0	3	37,5
TOTAL	1	100	8	100

**Fuente:** Elaboración personal a partir de los datos obtenidos en la aplicación del cuestionario 2 para niños y jóvenes de 10 a 18 años

**Autora:** Sonia Judith Valdivieso

En el caso del grupo 2 el 50% (6) de los jóvenes respondieron que no, el 42% (5) no contestaron, y solo el 8% (1) respondió que si discute con sus padres por el uso del móvil, el motivo más frecuente de discusión es por el tiempo de uso 100% (1) como se muestra en la tabla 144 estos datos son variables por ser pregunta de respuesta múltiple.

En el caso del grupo 3 los resultados son similares un 58% (14) respondió que no discute con sus padres por el uso del móvil, el 25% (6) contestó que si discute y un 17% (4) no contestaron, entre los motivos por los cuales discuten (tabla 144) es por el tiempo de uso un 63% y por el gasto que hago un 38% de los pocos jóvenes que respondieron ésta pregunta 65; Entonces se puede evidenciar un control en el uso del móvil por parte de los padres de éstos jóvenes, ya que los peligros a los que se encuentran expuestos por el uso excesivo de ésta tecnología son muchos en los que el origen de posibles efectos negativos para la salud se dan por razones de consumo por ejemplo, de la adicción.

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

**Pregunta No. 66.- ¿Te castigan o te premian por el uso del móvil?**

**Tabla No 145.**

**Estudio en niños y jóvenes frente a las pantallas**

P66				
Opción	Grupo 2: 10-14 años (Aplicado a 9no EGB)		Grupo 3: 15-18 años (Aplicado a 2do de bachillerato)	
	Frecuencia	%	Frecuencia	%
No contesta	5	41,6666667	4	16,6666667
No	7	58,3333333	17	70,8333333
Si	0	0	3	12,5
<b>TOTAL</b>	12	100	24	100

**Fuente:** Elaboración personal a partir de los datos obtenidos en la aplicación del cuestionario 2 para niños y jóvenes de 10 a 18 años

**Autora:** Sonia Judith Valdivieso

Los datos de la tabla nos permiten darnos cuenta que a la mayoría de los jóvenes encuestados no los castigan por el uso del móvil en un 58%(7) en el grupo 2 y un

71% (17) en el grupo 3, se muestra un gran porcentaje de la población encuestada que no contestó el grupo 2 tenemos un 42% (5) y en el grupo 3 un 17% (4). Hay una particularidad el 13% de los jóvenes del grupo 3 contestó que si los castigan por el uso del móvil aunque el porcentaje no es alto es evidente que hay un control riguroso por parte de los padres de éstos jóvenes.

**Pregunta No. 92.-** ¿Con quién sueles jugar? (Es posible más de una respuesta)

**Tabla No 146.**

**Estudio en niños y jóvenes frente a las pantallas**

<b>P92</b>				
<b>Opción</b>	<b>Grupo 2: 10-14 años (Aplicado a 9no EGB)</b>		<b>Grupo 3: 15-18 años (Aplicado a 2do de bachillerato)</b>	
	<b>Frecuencia</b>	<b>%</b>	<b>Frecuencia</b>	<b>%</b>
<b>Juego solo</b>	4	<b>30,7692308</b>	4	<b>22,2222222</b>
<b>Con mi madre</b>	0	<b>0</b>	0	<b>0</b>
<b>Con mi padre</b>	0	<b>0</b>	0	<b>0</b>
<b>Con mis hermanos/as</b>	4	<b>30,7692308</b>	4	<b>22,2222222</b>
<b>Con los amigos/as</b>	5	<b>38,4615385</b>	10	<b>55,5555556</b>
<b>TOTAL</b>	13	<b>100</b>	18	<b>100</b>

**Fuente:** Elaboración personal a partir de los datos obtenidos en la aplicación del cuestionario 2 para niños y jóvenes de 10 a 18 años

**Autora:** Sonia Judith Valdivieso

En la tabla se puede observar que los jóvenes que suelen jugar a los videojuegos la mayoría de las veces lo hacen con sus amigos un 38%, juegan solos un 31% y con sus hermanos en igual porcentaje un 31% esto en el caso del grupo 2.

En el caso del grupo 3, contestaron que juegan con sus amigos un 56%, juegan solos un 23% y en igual porcentaje 23% juegan con sus hermanos esto en el grupo 3, Estos datos tomando en cuenta que son pocos los jóvenes que juegan a los videojuegos como ya lo hemos comprobado en preguntas anteriores, por tal razón los resultados son variables considerando que es pregunta de respuesta múltiple. Aquí es necesario mencionar que los jóvenes de las edades encuestadas prefieren jugar con amigos y

hermanos más no con sus padres pues los padres no están capacitados tecnológicamente para el uso de estos equipos,

**Pregunta No. 95.-** ¿Te premian o te castigan con los videojuegos?

**Tabla No. 147.**

**Estudio en niños y jóvenes frente a las pantallas**

<b>P95</b>				
<b>Opción</b>	<b>Grupo 2: 10-14 años (Aplicado a 9no EGB)</b>		<b>Grupo 3: 15-18 años (Aplicado a 2do de bachillerato)</b>	
	<b>Frecuencia</b>	<b>%</b>	<b>Frecuencia</b>	<b>%</b>
<b>No contesta</b>	3	25	12	50
<b>No</b>	8	66,6666667	11	45,83333333
<b>Si</b>	1	8,333333333	1	4,166666667
<b>TOTAL</b>	12	100	24	100

**Pregunta No. 96.-** ¿Sabes tus papás de qué van los videojuegos con los que juegas?

**Tabla No. 148.**

**Estudio en niños y jóvenes frente a las pantallas**

<b>P96</b>				
<b>Opción</b>	<b>Grupo 2: 10-14 años (Aplicado a 9no EGB)</b>		<b>Grupo 3: 15-18 años (Aplicado a 2do de bachillerato)</b>	
	<b>Frecuencia</b>	<b>%</b>	<b>Frecuencia</b>	<b>%</b>
<b>No contesta</b>	3	25	12	50
<b>No</b>	1	8,333333333	4	16,66666667
<b>Si</b>	4	33,33333333	2	8,333333333
<b>No lo sé</b>	4	33,33333333	6	25
<b>TOTAL</b>	12	100	24	100

**Pregunta No. 97.- Si tus padres supieran de que van los videojuegos con los que juegas ¿Te dejarían jugar con ellos?**

**Tabla No. 149.**

**Estudio en niños y jóvenes frente a las pantallas**

<b>P97</b>				
<b>Opción</b>	<b>Grupo 2: 10-14 años (Aplicado a 9no EGB)</b>		<b>Grupo 3: 15-18 años (Aplicado a 2do de bachillerato)</b>	
	<b>Frecuencia</b>	<b>%</b>	<b>Frecuencia</b>	<b>%</b>
<b>No contesta</b>	4	<b>33,3333333</b>	12	<b>50</b>
<b>Si con todos</b>	1	<b>8,33333333</b>	2	<b>8,33333333</b>
<b>Con algunos sí, con otros no</b>	4	<b>33,3333333</b>	7	<b>29,1666667</b>
<b>No me dejarían jugar con casi ninguno</b>	3	<b>25</b>	3	<b>12,5</b>
<b>TOTAL</b>	12	<b>100</b>	24	<b>100</b>

**Fuente:** Elaboración personal a partir de los datos obtenidos en la aplicación del cuestionario 2 para niños y jóvenes de 10 a 18 años

**Autora:** Sonia Judith Valdivieso

Según los datos que nos muestran las tablas a los jóvenes encuestados a un 67% (8) no los castigan por el uso de los videojuegos, y un buen porcentaje el 25% (3) no contestaron ninguna opción. Al preguntarle si sus papás saben los contenidos de los videojuegos (tabla 148) respondieron en 33% (4) que si en igual porcentaje 33% respondieron no lo sé y un 25% no contestó, Si mis padres supieran los contenidos de los videojuegos con los que juego me dejarían jugar con ellos (tabla 149): el 33% (4) respondieron con unos si con otros no en igual porcentaje 33% no contestaron ninguna opción, el 25% (3) contestaron no me dejarían jugar con casi ninguno y apenas un 8% (1) contestó que si lo dejarían jugar con todos. Estos datos en lo referente al grupo 2.

En el caso del grupo 3 a los jóvenes encuestados se les pregunta si los castigan o no por el uso de los videojuegos no contestan en un 50% (12), el 46% contesta que no y las demás opciones e menores porcentajes; al pregunta si sus padres saben de los contenidos de los videojuegos(tabla 148), el 50%(12) no contesta, un 25% respondió no lo sé, el 17% (4) respondieron no saben y apenas sí saben. Al preguntar si sabiendo los contenidos de los videojuegos te dejarían jugar con ellos (tabla 149) el

50% no contestó ninguna opción, el 29%(7) dice con algunos si con otros no y el 13%(3) respondió no me dejarían jugar con casi ninguno. Como podemos observar en las tablas los padres de éstos jóvenes no tienen conocimiento del tipo de contenidos que se transmite en los videojuegos como ellos dicen no los castigan por el uso, tampoco saben e los contenidos y peor aún si supieran de los contenidos algunos de los jóvenes no contestaron pero igualmente los que contestaron dicen que los dejarían jugar con unos sí y con otros no, el desconocimiento del tiempo de uso y contenidos de ésta pantallas puede ocasionar una serie de peligros a los que se ven expuestos por no existir el control de sus padres.

**Pregunta No. 99.-** ¡Estás de acuerdo con alguna de la siguientes frases? (Es posible más de una respuesta)

**Tabla No.150**

P99				
Opción	Grupo 2: 10-14 años (Aplicado a 9no EGB)		Grupo 3: 15-18 años (Aplicado a 2do de bachillerato)	
	Frecuencia	%	Frecuencia	%
Estoy enganchado/a algún juego, o conozco a alguna persona que, en cuanto llega a casa, no para de jugar.	2	22,222222 2	1	8,333333 3
Los videos juegos pueden volverme violento. Es mucho más divertido jugar acompañado/a que solo/a	1	11,111111 1	0	0
Los videos juegos me permiten hacer cosas que no puedo hacer en la vida real	1	11,111111 1	4	33,333333 3
No estoy de acuerdo con ninguna.	5	55,555555 6	7	58,333333 3
<b>TOTAL</b>	<b>9</b>	<b>100</b>	<b>12</b>	<b>100</b>

**Estudio en niños y jóvenes frente a las pantallas**

**Fuente:** Elaboración personal a partir de los datos obtenidos en la aplicación del cuestionario 2 para niños y jóvenes de 10 a 18 años

**Autora:** Sonia Judith Valdivieso

En la tabla se observa que el mayor porcentaje lo presenta la opción no estoy de acuerdo con ninguna el 56 % en el grupo 2 y 58% en el grupo 3, podemos darnos cuenta que la mayoría e jóvenes encuestados no tienen simpatía por los videojuegos por tal razón se ve variación en los porcentajes pues solo contestan un número reducido de jóvenes y además tomemos en cuenta que es pregunta de respuesta múltiple.

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

**Pregunta No. 63.-** ¿Si me quedara dos semanas sin móvil...

**Tabla No. 151.**

**Estudio en niños y jóvenes frente a las pantallas**

P63				
Opción	Grupo 2: 10-14 años (Aplicado a 9no EGB)		Grupo 3: 15-18 años (Aplicado a 2do de bachillerato)	
	Frecuencia	%	Frecuencia	%
No contesta	5	41,6666667	4	16,6666667
Mi vida cambiaría a mejor	0	0	0	0
Mi vida cambiaría a peor	1	8,33333333	3	12,5
No pasaría nada	6	50	17	70,8333333
<b>TOTAL</b>	12	100	24	100

**Fuente:** Elaboración personal a partir de los datos obtenidos en la aplicación del cuestionario 2 para niños y jóvenes de 10 a 18 años

**Autora:** Sonia Judith Valdivieso

Según se puede observar en la tabla los jóvenes encuestados pese a tener preferencia por el teléfono móvil son conscientes que si pueden vivir si él y que no es imprescindible, pues así lo muestran los datos en la tabla el mayor porcentaje un 50% (6) en el grupo 2 y en el grupo 3 un 71% (17) contestaron que no pasaría nada si se quedaran dos semanas sin el móvil, algo que lo podríamos catalogar como beneficioso pues demuestran que no están adquiriendo adicción a éste tipo de tecnología

**Pregunta NO. 67.-** ¿En cuál de estas situaciones apagas el móvil? (Es posible más de una respuesta)

**Tabla No. 152**  
**Estudio en niños y jóvenes frente a las pantallas**

<b>P67</b>				
<b>Opción</b>	<b>Grupo 2: 10-14 años (Aplicado a 9no EGB)</b>		<b>Grupo 3: 15-18 años (Aplicado a 2do de bachillerato)</b>	
	<b>Frecuencia</b>	<b>%</b>	<b>Frecuencia</b>	<b>%</b>
<b>Cuando estoy en clase</b>	6	<b>66,6666667</b>	13	<b>38,2352941</b>
<b>Cuando estoy estudiando</b>	2	<b>22,2222222</b>	9	<b>26,4705882</b>
<b>Cuando estoy con la familia, comiendo, viendo la Tele, etcétera.</b>	1	<b>11,1111111</b>	3	<b>8,82352941</b>
<b>Cuando estoy durmiendo</b>	0	<b>0</b>	3	<b>8,82352941</b>
<b>No lo apago nunca</b>	0	<b>0</b>	6	<b>17,6470588</b>
<b>TOTAL</b>	9	<b>100</b>	34	<b>100</b>

**Fuente:** Elaboración personal a partir de los datos obtenidos en la aplicación del cuestionario 2 para niños y jóvenes de 10 a 18 años

**Autora:** Sonia Judith Valdivieso

Como se puede observar de los jóvenes encuestados el 67% apagan el celular cuando están en clase, el 22% cuando están estudiando, esto en el grupo 2, En el grupo 3 igualmente el mayor porcentaje 38% lo apagan cuando están en clase, el 26% cuando están estudiando, el 9% lo apaga cuando está durmiendo o cuando está con la familia y en este grupo el 18% no lo apaga nunca. Al parecer como veíamos en la pregunta anterior si existe un dominio en el uso de ésta tecnología por parte de los jóvenes encuestados.

**Pregunta No. 68.-** ¿Sueles recibir mensajes o llamadas de noche cuando ya estás en la cama?

**Tabla No. 163**

**Estudio en niños y jóvenes frente a las pantallas**

<b>P68</b>				
<b>Opción</b>	<b>Grupo 2: 10-14 años (Aplicado a 9no EGB)</b>		<b>Grupo 3: 15-18 años (Aplicado a 2do de bachillerato)</b>	
	<b>Frecuencia</b>	<b>%</b>	<b>Frecuencia</b>	<b>%</b>
<b>No contesta</b>	5	<b>41,6666667</b>	4	<b>16,6666667</b>
<b>Nunca</b>	5	<b>41,6666667</b>	2	<b>8,33333333</b>
<b>Algunos días</b>	2	<b>16,6666667</b>	12	<b>50</b>
<b>Casi todos los días</b>	0	<b>0</b>	5	<b>20,8333333</b>
<b>Todos los días</b>	0	<b>0</b>	1	<b>4,16666667</b>
<b>TOTAL</b>	12	<b>100</b>	24	<b>100</b>

**Fuente:** Elaboración personal a partir de los datos obtenidos en la aplicación del cuestionario 2 para niños y jóvenes de 10 a 18 años

**Autora:** Sonia Judith Valdivieso

En el caso del grupo 2 hay que tomar en cuenta que son adolescentes de 10 a 14 años de edad por esa razón en la tabla se puede observar que el 42% (5) nunca reciben llamadas o mensajes de noche, pero en igual porcentaje no contestaron; y un 17%(2) contestaron que algunos días suelen recibir llamadas o mensajes de noche quizá por su corta edad los padres suelen controlarlos un poquito más que a los jóvenes de edades mayores.

En el caso del grupo 3, en cambio un 50% (12) contestaron que algunos días reciben mensajes o llamadas e noche, un 21% (5) igualmente reciben llamadas y mensajes casi todos los días, un pequeño porcentaje del 8% (2) contestaron que nunca reciben llamadas o mensajes de noche; Esto confirma lo que mencionábamos anteriormente que estos chicos por ser de edades mayores no son muy controlados por sus padres en el uso de ésta tecnología.

**Pregunta No. 69.-** ¿Estás de acuerdo con alguna de las siguientes frases? (Es posible más de una respuesta)

**Tabla No.154**

**Estudio en niños y jóvenes frente a las pantallas**

P69				
Opción	Grupo 2: 10-14 años (Aplicado a 9no EGB)		Grupo 3: 15-18 años (Aplicado a 2do de bachillerato)	
	Frecuencia	%	Frecuencia	%
He utilizado el móvil para enviar mensajes, fotos o videos ofensivos contra alguien	1	12,5	1	4,54545455
Alguna vez me han perjudicado con un mensaje, foto o video a través del teléfono móvil.	0	0	0	0
Conozco a alguna persona que está enganchando al móvil.	1	12,5	3	13,6363636
He recibido mensajes obscenos o de personas desconocidas.	1	12,5	2	9,09090909
No estoy de acuerdo con ninguna	5	62,5	16	72,7272727
TOTAL	8	100	22	100

**Fuente:** Elaboración personal a partir de los datos obtenidos en la aplicación del cuestionario 2 para niños y jóvenes de 10 a 18 años

**Autora:** Sonia Judith Valdivieso

Como se puede observar en los dos grupos en cuanto a las opciones presentadas que tienen que ver con el uso del celular, el mayor porcentaje lo presentan la opción no

estoy de acuerdo con ninguna en un 63% en el grupo 2 y un 73% en el grupo 3, las demás opciones presentan porcentaje menores. Consideremos que el porcentaje de jóvenes que respondió esta pregunta es mínimo en comparación con el número de población encuestada, además muestra variación por ser pregunta de respuesta múltiple.

**Pregunta No. 111.-** ¿Qué tipo de contenidos de televisión prefieres? (Es posible más de una respuesta)

**Tabla No.155**

**Estudio en niños y jóvenes frente a las pantallas**

P111				
Opción	Grupo 2: 10-14 años (Aplicado a 9no EGB)		Grupo 3: 15-18 años (Aplicado a 2do de bachillerato)	
	Frecuencia	%	Frecuencia	%
Películas	7	19,4444444	15	18,0722892
Dibujos animados	9	25	12	14,4578313
Deportes	2	5,55555556	12	14,4578313
Series	5	13,8888889	10	12,0481928
Concursos	4	11,1111111	6	7,22891566
Documentales	2	5,55555556	3	3,61445783
Noticias	6	16,6666667	12	14,4578313
Programas del corazón	1	2,77777778	6	7,22891566
Reality shows (Gran hermano, Supervivientes, Operación Triunfo, etcétera.)	0	0	7	8,43373494
<b>TOTAL</b>	<b>36</b>	<b>100</b>	<b>83</b>	<b>100</b>

**Fuente:** Elaboración personal a partir de los datos obtenidos en la aplicación del cuestionario 2 para niños y jóvenes de 10 a 18 años

**Autora:** Sonia Judith Valdivieso

El tipo de programación televisiva que prefieren los jóvenes encuestados como se observa en la tabla los dibujos animados son preferidos con un 25%, seguidos de las películas en un 19%, el 17% prefieren las noticias, el 14% series y en menores porcentajes otras opciones, esto en el caso del grupo 2. Como es evidente la programación televisiva va acorde a los gustos y a las edades en éste caso los jóvenes se inclinan por los dibujos animados.

En el caso de grupo 3 los resultados son diferentes no tienen preferencia por alguna programación en particular al observar la tabla podemos darnos cuenta que la programación que ven los jóvenes del grupo 3 es variada tenemos en un 19% películas, un 14% prefieren ver dibujos animados, deportes y noticias en igual porcentaje, en un 12% eligen las series y además observan otras programaciones en porcentajes menores. Al parecer éste grupo de jóvenes de edades mayores no tienen una programación específica pues prefieren elegir a su gusto.

**Pregunta No. 114.-** ¿Estás de acuerdo con alguna de las siguientes frases? (Es posible más de una respuesta)

**Tabla No. 156.**

**Estudio en niños y jóvenes frente a las pantallas**

<b>P114</b>				
<b>Opción</b>	<b>Grupo 2: 10-14 años (Aplicado a 9no EGB)</b>		<b>Grupo 3: 15-18 años (Aplicado a 2do de bachillerato)</b>	
	<b>Frecuencia</b>	<b>%</b>	<b>Frecuencia</b>	<b>%</b>
<b>Veo más tele de la que debería</b>	2	15,3846154	4	14,2857143
<b>Me gusta ver la tele acompañado/a que solo/a</b>	1	7,69230769	5	17,8571429
<b>Alguna vez he visto programas que mis padres no me dejan ver</b>	1	7,69230769	3	10,7142857
<b>Me aburre la televisión</b>	0	0	0	0
<b>Elijo el programa antes de encender la televisión</b>	1	7,69230769	4	14,2857143
<b>Me encanta hacer zapping</b>	0	0	2	7,14285714
<b>Suelo enviar SMS para votar en concursos</b>	0	0	1	3,57142857
<b>Suelo enviar SMS a la TV para que aparezcan en pantalla.</b>	0	0	0	0
<b>Lo primero que hago al llegar a la casa es encender la televisión</b>	1	7,69230769	2	7,14285714
<b>No estoy de acuerdo con ninguna.</b>	7	53,8461538	7	25
<b>TOTAL</b>	13	100	28	100

**Fuente:** Elaboración personal a partir de los datos obtenidos en la aplicación del cuestionario 2 para niños y jóvenes de 10 a 18 años

**Autora:** Sonia Judith Valdivieso

De acuerdo a lo que se observa en la tabla podemos deducir que el mayor porcentaje de jóvenes encuestados de ambos grupos no está de acuerdo con ninguna de las frases que se presentan en el caso del grupo 2 un 54% y en el caso del grupo 3 un

25%. En la frase veo más tele que la que debería tenemos un 15% en el grupo 2 y un 14% en el grupo 3; la frase me gusta ver tele acompañado muestra un porcentaje del 8% en el grupo 2 y un 18% en el grupo 3, La opción elijo el programa antes de ver la tele tiene un 8% en el grupo 2 y un 14% en el grupo 3 y así en menores porcentajes las demás opciones como se puede observar en la tabla. El uso de la tele en lo que se refiere a programación y tiempo de uso es un tanto moderado en ambos casos.-

#### **5.12. Relación de los jóvenes con respecto al ambiente familiar (Cuestionario ILFAM)**

**Objetivo 4.**-Indagar aspectos de regulación, mediación familiar y educación en el uso de los medios y tecnologías.

El Instituto Latinoamericano de la Familia, ILFAM viene realizando un estudio con los niños y jóvenes en éste caso ecuatorianos con la finalidad de conocer la opinión de ellos respecto al ambiente familiar en el que se desenvuelven, ésta encuesta está dirigida a jóvenes de 10 a 18 años de edad, la misma que fue aplicada a una pequeña muestra de 10 jóvenes de una población cercana al lugar de mi residencia me refiero a la ciudad de Zapotillo, cantón Zapotillo, provincia de Loja.

La encuesta debía ser aplicada a tres grupos de edades que oscilan entre los 10 a 18 años, En el caso del segundo grupo de 13 a 15 años se aplicó la encuesta a tres adolescentes y en el caso del tercer grupo las edades comprendidas entre 16 y 18 años a tres jóvenes más, es decir seis en total de la población antes mencionada, de los cuales cuatro eran de sexo femenino y dos de sexo masculino, quienes estudian en una institución fiscal, y viven en hogares conformados por papá, mamá y hermanos, la cual para ellos es considerada la familia ideal, pues consideran su relación con los demás miembros de la familia como buena con quienes emplean la mayor parte del tiempo libre viendo televisión, algunos miembros utilizando el internet, actividades que ya hemos evidenciado en la encuesta aplicada los grupos anteriores, además de las actividades que suelen realizar como paseos y fiestas familiares, éstos jóvenes al ser cuatro de género femenino también ayudan en las labores del hogar por lo cual consideran que tienen una estabilidad familiar, con uno que otro factor

negativo que les afecta como son lo económico (remuneración baja, y en algunos casos desempleo).

Otro factor que afecta es la violencia intrafamiliar la cuál aunque parezca mentira existe en éstas poblaciones en un porcentaje considerable especialmente alcoholismo, violencia física y violencia psicológica, Estos jóvenes consideran que la familia debe rescatar valores que se están perdiendo y a pasos acelerados como es el caso de la responsabilidad, el respeto, comunicación, solidaridad y muchos más, pero sobre todo lo que debe reinar en todo hogar es el amor de ahí se derivan todos los demás que son necesarios para una vivencia familiar en armonía, por eso creen conveniente y necesario recibir orientación en valores y en relación padres e hijos esto respondieron en mayores porcentajes; con respecto al aborto éstos jóvenes consideran que no se lo debe hacer bajo ninguna circunstancia.

Estos datos obtenidos con el cuestionario ILFAM evidencian los problemas existentes en el ámbito familiar y que muchas de las veces son el origen de los múltiples problemas sociales que afectan a toda la humanidad, Por tal razón se espera que con las investigaciones realizadas a los cuatro grupos de jóvenes que hemos aplicado con diferentes cuestionarios podamos encontrar el origen de éstos problemas ya que se evidencian tanto en la encuesta del ILFAM como la encuesta de Generaciones Interactivas; Dios quiera y seamos la pauta para las soluciones que cambien a las futuras generaciones.

## **6. CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES**

### **6.1. CONCLUSIONES**

Luego de realizar la investigación de campo, se ha recolectado, analizado e interpretado los datos, llegando a las siguientes conclusiones:

#### **6.1.1. Redes sociales y pantallas:**

- El mayor porcentaje de los niños y jóvenes tienen ordenador en casa, celular propio, al menos una televisión que en la mayoría de los casos la tiene en la sala de estar, no cuentan con aparatos de videojuegos en sus hogares, los pocos adolescentes que usan lo hacen en lugares públicos, esto en lo que se refiere a consumo de pantallas.
- Los mayores porcentajes lo presentaron la televisión la misma que es compartida con los demás miembros del hogar; la internet, la cual es utilizada para elaborar tareas educativas y un alto porcentaje lo utilizan para contactarse con amigos y familiares a través de las redes sociales especialmente facebook, esto es una novedad en ésta zona pues no hace mucho tiempo que existen facilidades de acceso en lugares públicos, y en los hogares son contados quienes cuentan con éste servicio; el celular es otra tecnología muy utilizada especialmente por los grupos de jóvenes de 10 a 18 años, presentaron altos porcentajes con respecto al uso que se da a ésta tecnología que en su mayoría la utilizan para hablar con amigos y con familiares, éstos aparatos han sido obsequiados por sus padres quienes inclusive solventan gastos por consumo de tarjetas, los juegos de ordenador y videojuegos muestran menores porcentajes, quienes los utilizan lo hacen en lugares públicos siempre con los amigos y en el mejor de los casos con los hermanos.

### **6.1.2. Redes sociales y mediación familiar.**

- En el aspecto de mediación familiar y regulación hemos podido descubrir con la investigación que la mayoría de los investigados hacen uso de las tecnologías de su preferencia sin que exista ningún control por parte de sus padres quienes por desconocimiento, o por no tener la capacitación adecuada en el uso de éstas tecnologías modernas no pueden controlar lo que hacen mientras están conectados a la red específicamente en lo que se refiere al internet, pues sólo se limitan a lo básico que es controlar el tiempo de consumo más no lo verdaderamente importante que son los contenidos. Algo similar sucede con el celular en lo que si hay un poco de control es en el uso de la tele pues sucede que en éstas zonas es como costumbre que se reúnen todos los miembros del hogar a mirar la tele como un tipo de ocio compartido, pues al estar reunidos en un solo lugar resulta un tanto beneficioso porque la mayoría de las veces eligen la programación entre todos, el uso de esta pantalla lo hacen libremente sin ningún impedimento pues sus padres nunca les imponen castigo alguno.
- En lo que se refiere al ambiente familiar éstos grupos de niños y jóvenes provienen de familias bien estructuradas conformadas por padre, madre y hermanos de quienes reciben el afecto necesario, y con quienes inclusive comparten uso de diferentes tecnologías, además la mayoría de los padres desempeñan algún oficio o profesión lo que les permite solventar sus necesidades básicas e inclusive gastos por consumo tecnológico, pues al vivir en la zona urbana tienen mejores oportunidades de trabajo y por ende mejor calidad de vida.

### **6.1.3. Redes sociales y ámbito escolar.**

- En el ámbito educativo no poseen una educación acorde con los avances tecnológicos, pues la mayoría de sus profesores no utilizan el internet para dar sus clases, mientras éstos chicos se consideran en un nivel medio en uso de tecnologías y que en la mayoría de los casos lo aprendieron solos.

- Los tres grupos de jóvenes investigados estudian en establecimientos fiscales ubicados en la zona urbana, éstos establecimientos poseen una infraestructura en óptimas condiciones e inclusive en el caso de la escuela fiscomisional posee una infraestructura moderna, los establecimientos cuentan con los servicios básicos necesarios, pues cuentan con el apoyo efectivo de las instituciones gubernamentales en lo que se refiere a elemento humano, equipamiento tecnológico, y asignación de recursos económicos suficientes.

#### **6.1.4. Redes Sociales, riesgos y oportunidades:**

- Al constatar que éstos grupos de jóvenes investigados muestran preferencia por la internet, la televisión y los celulares debemos preocuparnos por los riesgos existentes por el consumo de éstas, pues al pasar entre una y dos horas diarias durante la semana, están expuestos a muchos peligros existentes en éstas pantallas sobre todo por los contenidos que ahí se transmiten, los cuales suelen ser utilizados sin ningún filtro de contenidos,
- Por el consumo excesivo también se podrían ocasionar problemas aún más graves como es la ludopatía en el caso del internet, por el celular igualmente al pasar mucho tiempo expuestos podría ocasionar muchas de las veces adicción e inclusive problemas de salud.

## **6.2. RECOMENDACIONES**

De acuerdo a las conclusiones vertidas en éste trabajo podemos expresar las siguientes recomendaciones:

### **6.2.1. Redes sociales y pantallas.**

- Mi principal recomendación es que los niños, jóvenes y adultos le demos un correcto uso tanto en utilidad como en tiempo a las redes sociales y a las nuevas pantallas, sobre todo que nos capacitemos pues el mundo moderno exige a toda la sociedad tener un mínimo de cultura informática.

### **6.2.2. Redes sociales y mediación familiar.**

- En el ámbito familiar se puede aplicar alternativas de entretenimiento familiar que sean más saludables y educativas, imponer reglas para controlar el tiempo de consumo, poner filtros para evitar la exposición a contenidos inapropiados, pero sobre todo hay algo muy importante en el ámbito familiar nos toca a los padres prepararnos y capacitarnos en materia de TIC,s para así poder entender el mismo idioma que hablan nuestros hijos cuando están frente a las pantallas, pues sólo así podremos lograr que se vean libres de cualquier peligro que puede ocasionar las tecnologías.

### **6.2.3. Redes sociales y ámbito escolar.**

- Como sugerencia, para mejorar la calidad educativa es necesario que los profesores se preparen en cuestión de TICs, a través de los múltiples programas de capacitación docente, pues sólo así estarán acorde con los avances tecnológicos ya que muchas de las veces los estudiantes tienen más conocimientos que sus maestros.

### **6.2.4. Redes sociales, riesgos y oportunidades.**

- Desde una perspectiva global nos toca a todos, estado, autoridades, padres, maestros, infundir en la población joven una cultura de responsabilidad y autoprotección, que se puede lograr a través de la concientización por el correcto y verdadero uso para lo que fueron creadas éstas tecnologías que no es otra cosa que el afán de beneficiar a la sociedad, mejorar la comunicación en el caso de los celulares, entretener sanamente en el caso de la televisión y mantener conectadaa una sociedad al mismo tiempo y con una rapidez inigualable.

Esta concientización sólo es posible lograr si arrimamos el hombro todos desde nuestros hogares, desde escuelas y colegios sobretodo con acertados programas de gobierno que logren cambiar la mentalidad a la niñez y juventud que son la población más vulnerable y quienes más van a sufrir las consecuencias por los peligros existentes, no dejemos que en lugar de beneficiar les perjudique.

## 7. REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Arrieta Beatriz y Meza Rafael. La Comprensión Lectora y la redacción en universitarios. Revista Iberoamericana de educación p.1.
- Banco mundial, Educación en América latina y el Caribe (reseña temática)
- Cámara de Industriales de Pichincha. Boletín económico No. 9 Quito (sept. 2006).
- Código de niñez y adolescencia, publicado por ley No. 100 en registro oficial 737 (3 de enero 2003).
- Gómez José Ramón, Tics y educación. (2004). última actualización (02-03-2007)
- Ley orgánica de educación intercultural bilingüe No. 417 (31 de marzo 2011).
- Ministerio de Educación.(junio2010). Introducción a las tecnologías de la información y comunicación, Quito .
- Muñoz Carlos Izquierdo. Implicaciones de la escolaridad en la calidad del empleo, p. 155.
- Neirotti, N. Poggi, M. (2004). Alianzas e innovaciones en proyectos de desarrollo educativo local; Evaluación Integral de la comunidad de aprendizaje. Buenos Aires. //pe. Unesco sede Buenos Aires.
- Ponce JarrinJuan. (26-29 de julio 2004). Educación y etnicidad en el Ecuador Quito.
- Rivero José. (mayo 2000), Reforma y desigualdad educativa en América Latina. Revista iberoamericana de educación No. 23.
- Riveros Luis Alfredo. (2006). Analfabetismo funcional.(ficha metodológica SIISE)
- Santillana. (2010).Texto Estudios Sociales 4to año de educación básica, Primera edición, Quito- Ecuador.
- Luna Milton. La educación en los últimos años, Control social por la educación, anexo 3, pg 4.

**Páginas consultadas del internet:**

- GENERACIONES INTERACTIVAS.. Estudio en niños y jóvenes frente a las pantallas, disponible en [www.generacionesinteractivas.org](http://www.generacionesinteractivas.org) (consulta julio 2011).
- INEC; Carrión Hugo; Encuesta Tic Ecuador, disponible en [www.inec.gov.ec](http://www.inec.gov.ec) (consulta julio 2011)
- UNESCO. El impacto de las Tics en la educación, disponible en [www.unesco.org](http://www.unesco.org) (consulta julio 2011)

## **8. ANEXOS**

### **ANEXO 1**

#### **CUESTIONARIOS APLICADOS A LOS NIÑOS Y JOVENES INVESTIGADOS**

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

### **1. ¿En qué curso estás?**

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

### **2. ¿Cuántos años tienes?**

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

### **3. Sexo**

1. Masculino
2. Femenino

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

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

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

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

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

1. Está desempleada
2. Es jubilada

3. Trabaja en el hogar
  4. Desempeña un oficio (trabaja en una fábrica, en mantenimiento, carpintera, agricultora, mecánica, personal de seguridad, etcétera.)
  5. realiza un trabajo técnico (técnico en computación, secretaria, diseñadora, fotógrafa, chef de cocina, cajera de banco, enfermera, comercial, militar, etc.)
  6. Realiza un trabajo de nivel universitario (abogada, arquitecta, ingeniera, dentista, farmacéutica, profesora, psicóloga, médico, etc.)
  7. No lo sé/otro
- 7. ¿Qué es lo que más te gustaría hacer hoy después de cenar?**
1. Irme a mi habitación a leer, navegar, jugar o escuchar música solo
  2. navegar, jugar, ver la tele con mi familia
  3. Leer, estudiar, irme a dormir
  4. Hablar con mi familia
- 8. ¿Qué lees?**
1. Nada
  2. Sólo las lecturas obligatorias del colegio
  3. Otras lecturas: libros, revistas o comics
- 9. ¿Cuántas horas al día estudias o haces la tarea entre semana?**
1. Nada
  2. 30 minutos
  3. Entre 30 minutos y una hora
  4. Entre una y dos horas
  5. Entre dos y tres horas
  6. Más de tres horas
- 10. ¿Cuántas horas al día estudias o haces la tarea los fines de semana?**
1. Nada
  2. 30 minutos
  3. Entre 30 minutos y una hora
  4. Entre una y dos horas
  5. Entre dos y tres horas
  6. Más de tres horas
- 11. ¿Tienes algún tipo de ayuda a la hora de hacer la tarea?**
1. No (pasa a la pregunta 13)
  2. Si
- 12. ¿Qué ayudas recibes a la hora de hacer la tarea? (es posible mas de una respuesta)**
1. Voy a una academia
  2. Tengo un profesor particular
  3. Me ayudan mis hermanos/as
  4. Me ayuda mi padre
  5. Me ayuda mi madre
- 13. Cuando haces la tarea en casa ¿en qué lugar la haces habitualmente?**
1. En mi habitación
  2. En la habitación de un hermano/a
  3. En una sala de estudio
  4. En la sala de estar
  5. En la cocina
- 14. ¿Te ayudas del ordenador o internet para realizar los deberes o estudiar?**

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

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

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

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

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

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

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

**18. ¿Tienes ordenador en casa?**

1. (pase a la pregunta 22)
2. Si

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

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

**20. ¿Tienes internet en tu casa?**

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

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

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

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

1. No (pasa a la pregunta 51)
2. Si

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

1. Menos de una hora
2. Entre una y dos horas
3. Más de dos horas

4. Nada
5. No lo sé

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

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

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

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

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

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

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

1. Nadie, he aprendido yo solo
2. Algún hermano/a
3. Mi novio/a
4. Algún amigo
5. Mi padre
6. Mi madre
7. Algún profesor/a del colegio

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

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

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

1. Para visitar páginas web
2. Envío de SMS
3. Compartir videos, fotos. Presentaciones, etcétera (Youtube, Flickr, SlideShare, Scribd)
4. Para usar el correo electrónica (e-mail)

5. Televisión digital
6. Radio digital
7. Para usar programas (Word, Excel)
8. Para descargar música, películas o programas
9. Comprar o vender (Ebay, Segundamano.es, etcétera)
10. Foros o listas de correo
11. Blogs
12. Fotologs
13. Hablar por teléfono (tipo Skype o MSM)

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

1. Deportes
2. Software e informática
3. Programación de televisión
4. Noticias
5. Educativos
6. Culturales
7. Juegos
8. Música
9. Humor
10. Concursos
11. Adultos

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

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

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

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

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

1. Nunca
2. A veces
3. Siempre

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

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

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

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

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

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

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

1. Juegos de comunidad virtual (TheSims, etcétera)
  2. Juegos de carreras (Need for Speed, Death Race, Shangay Street Racer, etcétera)
  3. Juegos de estrategias y batalla (Teeken, Counter Strike, etcétera)
  4. Juegos de Deporte (FIFA 2008, etcétera)
  5. Juegos de mesa y cartas (póquer, parchís, Trivial, Pictionary, etcétera)
  6. Casinos (Casino Mónaco, Casino Tropez)
  7. Juegos de rol (Virtual Galaxy, GuildWars, Solaris, etcétera)
  8. A ninguno
- 38. Si utilizas los juegos en red donde puedes jugar con otras personas a través del Internet ¿Estás de acuerdo con algunas de la siguientes frases? (Es posible más de una respuesta)**
1. Juego en red con mi grupo de amigos
  2. Jugar en red te permite hacer amigos
  3. No estoy de acuerdo con ninguna
- 39. ¿Sueles utilizar redes sociales, (Tuenti, Facebook, etcétera)?**
1. No (pase a la pregunta 41)
  2. Si
- 40. ¿Puedes indicarnos qué redes sociales sueles utilizar? (Es posible mas de una respuesta)**
1. Facebook
  2. Orkut
  3. Hi5
  4. Tuenti
  5. MySpace
  6. WindowsLiveSpace
  7. LinkedIn
  8. Sonico
  9. Otras redes sociales
- 41. ¿Has hecho alguna página web o algún blog?**
1. No (pasar a la pregunta 44)
  2. Si
- 42. ¿Con qué contenido? (Es posible mas de una respuesta)**
1. Deportes
  2. Software e informática
  3. Programación de televisión
  4. Noticias
  5. Educativos
  6. Culturales
  7. Juegos
  8. Música
  9. Humor
  10. Concursos
  11. Adultos
  12. Historia personal
- 43. ¿Qué es lo que te parece más útil de tener una web o blog propia? (Es posible mas de una respuesta)**
1. Expresar mi opinión
  2. Compartir información con conocidos
  3. Darme a conocer y hacer amigos

4. Escribir sobre lo que me gusta
5. Me sirve de desahogo
6. Ser útil para otros interesados en el tema
7. Poder contar a todo el mundo lo que no puedes contar en persona

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

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

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

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

**46. ¿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

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

1. No
2. Si

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

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

**49. 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.**

1. Comprar algo
2. Chatear o usar el Messenger
3. Dar información personal
4. Suscribirme en algún boletín o lista de correo
5. Acceder a una red social (tipo Facebook) o a una comunidad virtual (tipo Habbo)
6. Descargar archivos (programas, música, películas, etc.)

7. Ver vídeos o fotos
8. Colgar videos o fotos
9. Enviar mensajes a teléfonos móviles
10. Enviar correos electrónicos
11. Jugar
12. No me prohíben nada

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

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

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

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

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

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

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

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

**54. ¿Tienes móvil propio?**

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

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

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

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

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

6. Lo heredé de otra persona
- 57. ¿Qué tipo de teléfono tienes actualmente?**
  1. Comprado nuevo
  2. De segunda mano
- 58. ¿Quién paga habitualmente el gasto del móvil?**
  1. Yo mismo
  2. Mis padres
  3. Otros
- 59. ¿Qué tipo de medio de pago tienes para el teléfono?**
  1. Es de tarjeta
  2. Es de contrato
  3. No lo sé
- 60. ¿Sabes cuánto gastas mensualmente en el teléfono móvil?**
  1. No lo sé
  2. 5 dólares o menos
  3. Entre 5 a 10 dólares
  4. Entre 10 y 20 dólares
  5. Entre 20 y 30 dólares
  6. Más de 30 dólares
- 61. El móvil te sirve principalmente para... (es posible más de una respuesta)**
  1. Hablar
  2. Enviar mensajes
  3. Chatear
  4. Navegar por Internet
  5. Jugar
  6. Como reloj o como despertador
  7. Ver fotos y /o vídeos
  8. Hacer fotos
  9. Grabar vídeos
  10. Como agenda
  11. Como calculadora
  12. Escuchar música o la radio
  13. Ver la televisión
  14. Descargar (fotos, juegos, fondos, tonos, etc.)
- 62. ¿Con qué personas sueles comunicarte más con el móvil? (es posible más de una respuesta).**
  1. Con mi padre
  2. Con mi madre
  3. Con mis hermanos/as
  4. Con mis familiares
  5. Con mis amigos/as
  6. Con mi novio/a
- 63. Si me quedara dos semanas sin móvil...**
  1. Mi vida cambiaría a mejor
  2. Mi vida cambiaría a peor
  3. No pasaría nada
- 64. ¿Discutes con tus padres por el uso que haces del móvil?**
  1. No (pasa a la pregunta 66)
  2. Sí
- 65. ¿Por qué motivos? (es posible más de una respuesta)**

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

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

1. No
2. Sí

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

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

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

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

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

1. He utilizado el móvil para enviar mensajes, fotos o vídeos ofensivos contra alguien
2. Alguna vez me han perjudicado con un mensaje, foto o vídeo a través del teléfono móvil.
3. Conozco a alguna persona que está enganchando al móvil.
4. He recibido mensajes obscenos o de personas desconocidas.
5. No estoy de acuerdo con ninguna

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

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

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

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

**72. ¿Juegas con la Playstation 2?**

1. No (pasa a la pregunta 74)
2. Sí

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

1. Pro Evolution Soccer 2008
2. Fifa 08
3. Need of speed: Pro Street
4. Pro Evolution Soccer 2009
5. Fifa 09

6. Grand Theft Auto: San Andreas Platinum
7. God of War II Platinum
8. Los Simpson: el videojuego
9. Singstar: canciones Disney
10. Ninguno

**74. ¿Juegas con la Playstation 3?**

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

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

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

**76. ¿Juegas con la XBox 3600?**

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

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

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

**78. ¿Juegas con Nintendo Wii?**

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

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

1. Wii Paly
2. Mario Kart
3. Wii Fit
4. Super Mario galaxy
5. Supersmashbrosbrawl
6. Mario y Snic en los juegos Olímpicos.
7. Big Brainacademy

8. Triviial
9. Link's crossbow training + Wii Zapper
10. Mario Party 8
11. Ninguno

**80. ¿Juegas con la PSP?**

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

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

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

**82. ¿Juegas con la Nintendo DS?**

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

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

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

**84. ¿Juegas con los Gameboy?**

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

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

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

11. Ninguno

**86. ¿Juegas con el ordenador?**

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

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

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

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

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

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

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

**90. ¿Tienes juegos pirateados?**

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

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

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

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

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

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

1. No (pasa a la pregunta 95)
2. Sí

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

1. Por el tiempo que paso jugando
2. Por el momento en el que juego

3. Por el tipo de juegos
- 95. ¿Te premian o te castigan con los videos juegos?**
1. No
  2. Si
- 96. ¿Sabes tus papas de qué van los video juegos con los que juegas?**
1. No
  2. Si
  3. No lo sé
- 97. Si tus padres supieran de qué van los videojuegos con los que juegas ¿Te dejarían jugar con ellos?**
1. Si con todos
  2. Con algunos sí, con otros no
  3. No me dejarían jugar con casi ninguno
- 98. ¿A que le has quitado tiempo por usar los videos juegos? (Es posible más de una respuesta).**
1. Familia
  2. Amigos/as
  3. Estudios
  4. Deporte
  5. Lectura
  6. Televisión
  7. Hablar por teléfono
  8. A nada
- 99. ¿Estás de acuerdo con algunas de las siguientes frases? (Es posible más de una respuesta).**
1. Estoy enganchado/a algún juego, o conozco a alguna persona que, en cuanto llega a casa, no para de jugar.
  2. Los videos juegos pueden volverme violento. Es mucho más divertido jugar acompañado/a que solo/a
  3. Los videos juegos me permiten hacer cosas que no puedo hacer en la vida real
  4. No estoy de acuerdo con ninguna.
- 100. ¿Cuántos televisores que funciones hay en tu casa?**
1. Ninguno (pasa a la pregunta 115)
  2. 1
  3. 2
  4. 3
  5. Más de tres
- 101. ¿Dónde está el televisor o televisores en tu casa? (Es posible más de una respuesta).**
1. En mi habitación
  2. En la habitación de un hermano/a.
  3. En la habitación de mis padres
  4. En la sala de estar
  5. En la cocina
  6. En un cuarto de juegos
- 102. De lunes a viernes ¿cuánto tiempo ves diariamente la televisión en casa?**
1. Menos de una hora
  2. Entre una hora y dos
  3. Más de dos horas

4. No lo sé
  5. Nada
- 103. El sábado o el domingo ¿cuánto tiempo ves diariamente la televisión en casa?**
1. Menos de una hora
  2. Entre una hora y dos
  3. Más de dos horas
  4. No lo sé
  5. Nada
- 104. ¿Cuándo ves la tele sueles hacerlo?... (Es posible más de una respuesta).**
1. En mi habitación
  2. En la habitación de un hermano/a.
  3. En la habitación de mis padres
  4. En la sala de estar
  5. En la cocina
  6. En un cuarto de juegos
- 105. ¿Cuándo ves la tele sueles hacerlo?..... (Es posible más de una respuesta).**
1. Solo
  2. Con mi padre
  3. Con mi madre
  4. Con algún hermano/a
  5. Con otro familiar
  6. Con un amigo/a
- 106. ¿Realizas alguna de estas actividades mientras ves la tele?(Es posible más de una respuesta).**
1. Estudiar o hacer la tarea del colegio
  2. Comer
  3. Navegar por internet
  4. Hablar por teléfono
  5. Leer
  6. Dormir
  7. Charlar con mi familia
  8. Jugar
- 107. ¿Discutes con tus padres por el uso que haces de la TV?**
1. No (Pasa a la pregunta 109)
  2. Si
- 108. ¿Por qué motivos? (Es posible más de una respuesta)**
1. Por el tiempo que paso viendo la tele
  2. Por el momento del día en el veo la tele.
  3. Por los programas que veo
- 109. ¿Te castigan o premian con la tele?**
1. No
  2. Si
- 110. Cuando ves la televisión en familia ¿quién decide qué programa mirar?**
1. Yo mismo
  2. Mis hermanos/as
  3. Mi padre
  4. Mi madre
  5. Entre todos, lo negociamos

- 111. ¿Qué tipo de contenidos de televisión prefieres? (Es posible más de una respuesta)**
1. Películas
  2. Dibujos animados
  3. Deportes
  4. Series
  5. Concursos
  6. Documentales
  7. Noticias
  8. Programas del corazón
  9. Reality shows (Gran hermano, Supervivientes, Operación Triunfo, etcétera.)
- 112. ¿Hay algún programa que tus padres no te dejen ver?**
1. Me dejan ver todos los programas (Pasar a la pregunta 114)
  2. Si hay programas que no me dejan ver
- 113. ¿De qué tipo? (Es posible más de una respuesta)**
1. Películas
  2. Dibujos animados
  3. Deportes
  4. Series
  5. Concursos
  6. Documentales
  7. Noticias
  8. Programas del corazón
  9. Reality Shows
- 114. ¿Estás de acuerdo con alguna de las siguientes frases?(Es posible más de una respuesta)**
1. Veo más tele de la que debería
  2. Me gusta ver la tele acompañado/a que solo/a
  4. Alguna vez he visto programas que mis padres no me dejan ver
  5. Me aburre la televisión
  6. Elijo el programa antes de encender la televisión
  7. Me encanta hacer zapping
  8. Suelo enviar SMS para votar en concursos
  9. Suelo enviar SMS a la TV para que aparezcan en pantalla.
  10. Lo primero que hago al llegar a la casa es encender la televisión
  11. No estoy de acuerdo con ninguna.
- 115. ¿De la siguiente lista de cosas selecciona todas aquellas que tengas en casa?**
1. Ordenador portátil
  2. Impresora
  3. Scanner
  4. Webcam
  5. USB o disco duro externo
  6. Mp3/ Mp4/iPod
  7. Cámara de fotos digital
  8. Cámara de video digital
  9. Televisión de pago (Digital o por cable Digital Plus, ONO, Imagenio, etc.)
  10. Equipo de música
  11. Teléfono fijo
  12. DVD

13. Disco duro multimedia (para bajar películas y verlas en la televisión)
14. Ninguna de estas tengo otras.

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

1. Paga semanal
2. Cuando necesito algo pido y me dan
3. En tu cumpleaños, fiestas, Navidad o días especiales.
4. Hago algún trabajo en casa.
5. Hago algún trabajo fuera de casa
6. No me dan dinero

**117. ¿Con cuál de estas frases estás de acuerdo?**

1. Tengo más dinero del que necesito
2. Tengo el dinero suficiente para mis necesidades
3. Tengo menos dinero del que necesito

**118. De cada pareja de cosas que te presentamos a continuación ¿qué te gusta más?**

1. Internet
2. Televisión
3. No lo se

**119. De cada pareja de cosas que te presentamos a continuación ¿qué te gusta más?**

1. Internet
2. Teléfono móvil
3. No lo se

**120. De cada pareja de cosas que te presentamos a continuación ¿qué te gusta más?**

1. Internet
2. Video juegos
3. No lo se

**121. De cada pareja de cosas que te presentamos a continuación ¿qué te gusta más?**

1. Video juegos
2. Televisión
3. No lo se

**122. De cada pareja de cosas que te presentamos a continuación ¿qué te gusta más?**

1. 1. Teléfono móvil
2. 2. Televisión
3. 3. No lo se

**123. De cada pareja de cosas que te presentamos a continuación ¿qué te gusta más?**

1. Teléfono móvil
2. Mp3/ Mp4/ iPod
3. No lo se

**124. De cada pareja de cosas que te presentamos a continuación ¿qué te gusta más?**

1. Teléfono móvil
2. Video juegos
3. No lo se

**125. De cada pareja de cosas que te presentamos a continuación ¿qué te gusta más?**

1. Wii
2. PlayStation 3
3. No lo se

**126. De cada pareja de cosas que te presentamos a continuación ¿qué te gusta más?**

1. PSP
2. Nintendo DS
3. No lo se

## Cuestionario 1º - 4º Primaria

1. ¿A qué curso vas?

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

2. ¿Cuántos años tienes?

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

3. Sexo

- Masculino
- Femenino

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

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

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

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

6. ¿Tienes ordenador en casa?

- No (pasa a la pregunta 9)
- Sí

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

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

8. ¿Hay conexión a Internet en tu casa?

- No
- Sí

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

- No (pasa a la pregunta 13)
- Sí

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

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

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

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

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

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

13. ¿Utilizas algún teléfono móvil?

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

14. ¿Cómo conseguiste el teléfono móvil?

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

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

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

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

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

17. ¿Juegas con videojuegos o juegos de ordenador?

- No (pasa a la pregunta 21)
- Sí

18. ¿Con que aparatos juegas? (Es posible mas de una respuesta)

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

- Internet
- Televisión
- No lo sé

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

- Internet
- Teléfono móvil
- No lo sé

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

- Videojuegos
- Televisión
- No lo sé

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

- Teléfono móvil
- Televisión
- No lo sé

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

- Teléfono móvil
- Videojuegos
- No lo sé



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



**INSTITUTO LATINOAMERICANO DE LA 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:**

**1.1 Edad:**

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

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

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

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

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

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

**2 ASPECTOS FAMILIARES**

**2.1 ¿Con quién vives?**

1. ( ) Papá 2. ( ) Mamá 3. ( ) Papá y Mamá 4. ( ) Solo en mi casa 5. ( ) Con mi/s \_\_\_\_\_

**2.2 Según tu opinión ¿cómo está conformada la familia ideal?**

1. Padre y madre. ( )
2. Padre, madre e hijo. ( )
3. Padre e hijo. ( )
4. Madre e hijo. ( )



UNIVERSIDAD TÉCNICA PARTICULAR DE LOJA  
La Universidad Católica de Loja



INSTITUTO LATINOAMERICANO DE LA FAMILIA

5. Otro especifique: \_\_\_\_\_

### 2.3 ¿Cómo valoras tu relación familiar?

Coloca una (X) sobre el número de tu respuesta considerando los siguientes valores: 5 excelentes, 4 muy buena, 3 buena, 2 regular y 1 mala

Cuestiones	Categorías:				
	5 Excelente	4 Muy Buena	3 Buena	2 Regular	1 Mala
1. Relación de pareja (padre/madre)					
2. Relación padre e hijos					
3. Relación entre hermanos					
4. Relación madre e hijos					
5. Relación entre hijos y abuelos					
6. Relación con otros familiares					

### 2.4 ¿Cómo se emplea el tiempo libre en tu familia?

Cuestiones	Rangos				
	5 Siempre	4 Casi siempre	3 Muchas veces	2 Pocas veces	1 Nunca
1. Ver televisión					
2. Uso del Internet					
3. Actividades deportivas					
4. Paseos familiares					
5. Labores del hogar					
6. Visita a familiares					
7. Labor social					
8. Labor pastoral					
9. Fiestas familiares					

### 2.5 ¿Qué factores afectan tu estabilidad familiar?

Coloca una (X) sobre el número de tu respuesta considerando la frecuencia: 5 siempre, 4 casi siempre, 3 muchas veces, 2 pocas veces y 1 nunca.

Cuestiones	CATEGORÍAS				
	5 Siempre	4 Casi siempre	3 Muchas veces	2 Pocas veces	1 Nunca
<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					



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



INSTITUTO LATINOAMERICANO DE LA FAMILIA

<b>C. Factor intrafamiliar:</b>					
1. Violencia familiar: (física )					
2. Violencia familiar: (Psicológica)					
3. Alcohólicismo					
4. Drogadicción					
5. Infidelidad					
6. Embarazos en la adolescencia					

**2.6 De la siguiente lista de valores presentada a continuación señala cuál consideras en orden de importancia deben ser prioritarias en la vivencia familiar.**

Cuestiones	Rangos				
	5 Siempre	4 Casi siempre	3 Muchas veces	2 Pocas veces	1 Nunca
1.Responsabilidad					
2.Honestidad					
3.Respeto					
4.Comunicación					
5.Solidaridad					
6.Amor					
7.Fidelidad					
8.Amistad					
9.Autoestima					
10.Alegría					
11.Paciencia					
12.Tolerancia					

**2.7 Respecto al aborto que opinión tienes:**

1. Se lo debe hacer en algunos casos ( )
  - a. En caso de ser afirmativo. En qué casos serían
    - 1.1 \_\_\_\_\_
    - 1.2 \_\_\_\_\_
2. En ningún caso se debe aplicar ( )

**2.8 ¿En qué temas concretos referentes a la familia, te gustaría recibir orientación?**

1. Familia y educación en valores ( )
2. Relación padres e hijos ( )
3. Familia y vida ( )
4. Dificultades en la adolescencia ( )
5. Otra específica: \_\_\_\_\_

**GRACIAS POR TU COLABORACIÓN**

**ANEXO 2.**

**FOTOGRAFIAS**



**Fotografía No. 1.- Escuela "Reina Maternal de la Frontera"**



**Fotografía No.2 Colegio "Nacional Zapotillo"**



**Fotografía No.3 Escuela “José Antonio Campos”**

**ANEXO 3.**

**AUTORIZACIONES DE LOS DIRECTORES DE LOS ESTABLECIMIENTOS  
EDUCATIVOS DONDE SE APLICÓ LAS ENCUESTAS**



**UNIVERSIDAD TÉCNICA PARTICULAR DE LOJA**

*La Universidad Católica de Loja*



**MODALIDAD DE EDUCACIÓN ABIERTA Y A DISTANCIA**

**ESCUELA DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN**

Loja, 16 de mayo de 2011

Señor (a)

**Rector – Director de Instituciones Educativas**

*En su despacho.-*

*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 Dona Judith Valdivia, egresado (a) de la Escuela de Ciencias de la Educación de la Universidad Técnica Particular de Loja, para que pueda realizar dicha investigación en la institución a su cargo.*

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

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

*Atentamente,*

*MARIA ESTRA AGUIRRE BURNEO*

*Mg. María Estora Aguirre Burneo.*

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



*Recibido: 25-05-2011*  
*Obabel*  
*AUTORIZADO*



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



**MODALIDAD DE EDUCACIÓN ABIERTA Y A DISTANCIA**

**ESCUELA DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN**

Loja, 16 de mayo de 2011

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

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 Dona. Judith Vallejos, egresado (a) de la Escuela de Ciencias de la Educación de la Universidad Técnica Particular de Loja, para que pueda realizar dicha investigación en la institución a su cargo.

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

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

Atentamente,

María Elvira Aguirre Burneo  
Mg. María Elvira Aguirre Burneo.  
**DIRECTORA DE LA ESCUELA DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN**  
**UNIVERSIDAD TÉCNICA PARTICULAR DE LOJA**



Recibido 26-05-11  
14:30  
*[Handwritten signature]*



**UNIVERSIDAD TÉCNICA PARTICULAR DE LOJA**

*La Universidad Católica de Loja*



**MODALIDAD DE EDUCACIÓN ABIERTA Y A DISTANCIA**

**ESCUELA DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN**

Loja, 16 de mayo de 2011

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

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 Don. Judith Culluaco, egresado (a) de la Escuela de Ciencias de la Educación de la Universidad Técnica Particular de Loja, para que pueda realizar dicha investigación en la institución a su cargo.

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

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

Atentamente,

Maria Elvira Aguirre Bumeo

Mg. Maria Elvira Aguirre Bumeo.

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



*Recibido*  
*25-05-2011*  
*Hna. Gladis Vozza*