



**UNIVERSIDAD TÉCNICA PARTICULAR DE LOJA**  
*La universidad católica de Loja*



**MODALIDAD ABIERTA Y A DISTANCIA**

---

**ESCUELA DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN**

---

**“Generaciones Interactivas en la ciudad de Quito, Escuela Francisco Jácome,  
Colegio Universitario Odilo Aguilar, Colegio Mixto Particular Luigi Galvani,  
año 2011”**

**TRABAJO DE FIN DE CARRERA  
PREVIO A LA OBTENCIÓN DEL  
TÍTULO DE LICENCIADO EN  
CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN.**

**AUTOR.**

Albania Lorena Crespo Núñez

**MENCIÓN:**

Químico –Biológicas

**DIRECTOR DEL PROYECTO DE INVESTIGACIÓN:**

Mgs. María Elvira Aguirre Burneo

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

Dra. Iris Grey Esperanza Herrera Sarmiento

**CENTRO UNIVERSITARIO QUITO**

**2011**



**UNIVERSIDAD TÉCNICA PARTICULAR DE LOJA**

*La universidad católica de Loja*

**MODALIDAD ABIERTA Y A DISTANCIA**

**Dra. Iris Grey Esperanza Herrera Sarmiento**

**TUTORA DEL INFORME DE TRABAJO DE FIN DE CARRERA  
ESCUELAS DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN  
UNIVERSIDAD TÉCNICA PARTICULAR DE LOJA**

**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, noviembre del 2011



**UNIVERSIDAD TÉCNICA PARTICULAR DE LOJA**

*La universidad católica de Loja*

**MODALIDAD ABIERTA Y A DISTANCIA**

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

Yo Albania Lorena Crespo Núñez, 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. 171111781-0



**UNIVERSIDAD TÉCNICA PARTICULAR DE LOJA**

*La universidad católica de Loja*

**MODALIDAD ABIERTA Y A DISTANCIA**

**AUTORIA:**

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

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

Albania Lorena Crespo Núñez

C.I. 171111781-0



**UNIVERSIDAD TÉCNICA PARTICULAR DE LOJA**

*La universidad católica de Loja*

**MODALIDAD ABIERTA Y A DISTANCIA**

### **AGRADECIMIENTO**

A mi marido, sin él no hubiera conseguido todo lo que he logrado, a mi hija, a la Universidad Técnica Particular de Loja que me ha respaldado a la distancia, y a todas las personas anónimas que han hecho de esta ardua tarea, algo que se pudo cumplir.

Lorena

## INDICE

TEMA	PÁGINA
Portada.....	i
Certificación.....	ii
Acta de cesión de derechos.....	iii
Autoría.....	iv
Agradecimiento.....	v
Índice .....	vi
1. RESUMEN.....	01
2. INTRODUCCIÓN.....	03
3. MARCO TEÓRICO.....	06
3.1. Caracterización socio demográfica	
3.1.1. Entorno educativo, la comunidad educativa .....	06
3.1.2. La demanda de la educación en las TIC's	
3.1.2.1. Definición de las TIC's: .....	09
3.1.2.2. ¿Qué es el protocolo TCP/IP, Páginas Web, y servidores de Internet? .....	10
3.1.2.3. ¿Sociedades del conocimiento o brecha digital?.....	12
3.1.2.4. Papel de las TIC' s en la educación.....	15
3.2. Niños y adolescentes ante las pantallas	
3.2.1. Investigaciones sobre las pautas de consumo sobre las pantallas de niños, niñas y adolescentes de 6 a 18 años .....	16
3.2.1.1. Uso del tiempo libre promedio del ecuatoriano.....	22
3.2.1.2. Calidad de la información y capacidad para transformar la información en conocimiento.....	23
3.2.1.3. Las prácticas culturales de los niños con relación a la tecnología.....	24
3.2.1.4. Uso de computadoras personales.....	25
3.2.1.5. Uso de teléfono móvil.....	26
3.2.2. Los riesgos que plantean las TIC's .....	27
3.2.2.1. Consecuencias negativas. ¿Cuáles?.....	27
3.2.3. Las oportunidades que plantean las TIC's.....	30
3.3. Estudios e iniciativas sobre la protección del menor y del adolescente	

TEMA	PÁGINA
en el entorno de las TIC's.....	31
3.3.1. Iniciativas en el ámbito de la regulación.....	32
3.3.1.1. Derecho Internacional en torno del uso de las TIC's.....	32
3.3.2. Iniciativas en el ámbito de la mediación familiar	
3.3.2.1. El control parental es importante para:.....	38
3.3.2.2. Programas filtro para internet.....	38
3.3.2.3. Cómo configurar los controles parentales.....	39
3.3.2.4. Los filtros no son una solución milagrosa.....	40
3.3.2.5. Algunos Programas para bloqueo y filtrado .....	41
3.3.3. Alfabetización en las TIC's (iniciativa sobre media literacy).....	41
3.3.3.1. Alfabetización Mediática.....	42
3.3.3.2. La alfabetización audiovisual.....	43
 4. METODOLOGÍA	
4.1. Diseño .....	43
4.2. Participantes de la investigación.....	45
4.3. Técnicas e instrumentos de investigación	
4.3.1. Técnicas.....	45
4.3.2. Instrumentos .....	45
4.4. Recursos.....	45
4.5. Procedimiento.....	46
4.6. Dimensiones de la Investigación.....	48
4.7. Población.....	48
 5. INTERPRETACIÓN, ANÁLISIS Y DISCUSIÓN DE LOS RESULTADOS.....	49
5.1. Caracterización sociodemográfica	
Niños.....	49
Adolescentes.....	56

Jóvenes.....	61
Contexto sociocultural y biológico del niño .....	66
Contexto sociocultural, familiar y biológico del adolescente .....	67
Contexto sociocultural, familiar y biológico del joven .....	69
5.2. Redes sociales y pantallas.....	72
5.2.1. Uso de redes sociales relacionadas con la internet (faceboock, twitter, hi5 skype, e-mail, etc.) y pautas de consumo .....	74
5.2.2. Uso de pantallas (televisión, celular, video juegos, computador) y pautas de consumo.....	78
Niños.....	74
Adolescentes.....	80
Jóvenes.....	86
5.2.3. Uso de las tecnologías e impacto (positivo-negativo) en el ámbito familiar y escolar	
Adolescentes.....	98
Jóvenes .....	104
5.3. Redes sociales y mediación familiar.....	112
5.3.1. Relación de las tecnologías con el entorno familiar .....	115
5.3.2. Pautas de consumo relacionadas con las tecnologías en el entorno familiar .....	127
5.3.3. Tiempo dedicado a las tecnologías en relación a la familia .....	134
Relación de “poder adquisitivo” de la tecnología en la familia....	137
5.4. Redes Sociales y ámbito escolar	
5.4.1. Conocimiento y relación de las tecnologías con el ámbito escolar y familiar .....	142
5.4.2. Uso de las tecnologías en relación al ámbito escolar y familiar...	130
5.5. Redes sociales, riesgos y oportunidades.....	150
Oportunidades.....	158
Riesgos.....	162



5.5.1. Regulación y uso de las tecnologías .....	168
5.5.1.1. Mediación familiar .....	170
5.5.1.2. Acceso a las tecnologías en función del uso-utilidad....	175
5.6. Relación de los jóvenes con respecto al ambiente familiar (ILFAM).....	180
6. CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES.....	182
6.1. Conclusiones.....	182
6.2. Recomendaciones.....	186
7. REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS.....	189
8. ANEXOS.....	192



## 1. RESUMEN

El proyecto Generaciones Interactivas surgió en el país con el objetivo general de conocer el grado de uso de las tecnologías de la información y de la comunicación (TIC's) entre los jóvenes y niños del Ecuador. Dentro de las TIC's, se encuentran el internet, teléfonos móviles, televisión y video juegos.

Como objetivos específicos, se han establecido los siguientes:

- 1.1. Obtener una descripción de la situación familiar de los niños y jóvenes investigados,
- 1.2. Conocer las pautas de consumo vinculadas y grado de equipamiento de los hogares en lo relacionado con las TIC's,
- 1.3. Indagar sobre los riesgos y oportunidades que surgen del uso de las TIC's.
- 1.4. Conocer aspectos relacionados con la regulación, mediación familiar (intervención y normas que establecen los padres en los hogares para el uso de las TIC's),

La investigación realizada es tipo puzzle, es decir que más de 200 egresados de la Universidad Técnica Particular de Loja, UTPL, participan aplicando de manera simultánea dos tipos de encuestas en unidades educativas de educación básica y bachillerato: una destinada a niños y niñas de 6 a 9 años de edad y la otra destinada a niños, niñas y adolescentes de entre 10 y 18 años. La primera encuesta se aplicó en una institución educativa a niños de entre segundo y cuarto año de educación básica. La segunda encuesta se aplicó a dos grupos: el primero a estudiantes de 10 hasta 14 años (que corresponderían a estudiantes de sexto a décimo de educación básica) y el otro grupo a jóvenes de 15 hasta 18 años (I a III año de bachillerato).

A estas encuestas se añadió el cuestionario ILFAM, el cual se orienta principalmente a conocer la percepción de los niños, niñas y adolescentes respecto de su entorno familiar.

Esta última encuesta se aplicó a niños, niñas y adolescentes del entorno familiar de los egresados.

Los modelos de encuestas fueron facilitados por la Dirección de la Investigación, junto con una carta destinada a los rectores y/o directores de unidades educativas, en la cual se les solicita ofrecer a los egresados y egresadas las facilidades necesarias para la aplicación de las encuestas.

Para la realización de la investigación, se procedió a hacer un listado de entidades que brindarían facilidades para la aplicación de las encuestas. Una vez elaborada la lista, se procedió a la aproximación en primer lugar a la Escuela Fiscal Mixta “Francisco Jácome”, ubicada junto al mercado de la ciudadela Kennedy, al norte de Quito. La Directora del establecimiento accedió al requerimiento de apoyo para la aplicación de la encuesta, fijándose la fecha y hora en que la misma sería aplicada. La encuesta se aplicó al cuarto grado de educación básica de la Escuela.

Para el grupo de 10 a 14 años se solicitó una entrevista con el Rector del Colegio Universitario Odilo Aguilar (ubicado en los predios de la universidad Central del Ecuador). El referido Rector accedió a brindar las facilidades necesarias, aplicándose la encuesta sin novedades al décimo grado de educación básica de dicha Institución. Finalmente, para el grupo de 15 a 18 años, se solicitó apoyo al Rector del Colegio Particular Luigi Galvani, ubicado en las calles Eustorgio Salgado y Bolivia, Esquina. El mencionado Rector accedió a prestar las facilidades para la aplicación de la encuesta, que fue aplicada al sexto curso de bachillerato de dicha Institución.

Para la investigación se contó como insumos con los cuestionarios a ser aplicados a cada grupo de edad.

De manera simultánea a la aplicación de las referidas encuestas, se aplicó el cuestionario ILFAM, a niños y adolescentes de mi entorno familiar.

Una vez aplicadas las encuestas, se procedió a ingresar los resultados de las mismas en cada uno de los instrumentos de sistematización facilitados por la Dirección de la Investigación.

En la redacción del informe se elaboró el marco teórico, partiendo de la investigación bibliográfica y electrónica sobre el uso, incidencia e importancia de las tic's entre niños y

jóvenes. Luego se realizó el análisis y discusión de resultados comparándolos con análisis similares a nivel nacional.

## **2. INTRODUCCIÓN**

Las nuevas tecnologías de la información, están generando nuevas formas de construcción del entorno social, el mismo que se caracteriza por la intermediación de las TIC's en el proceso de interacción entre personas. Las generaciones de jóvenes y adolescentes, están aprendiendo a relacionarse en base a estas tecnologías, especialmente mediante la internet y de las denominadas redes sociales (facebook y twitter).

Pero el uso de las nuevas tecnologías no se agota allí. El uso del internet también implica el desarrollo de nuevas formas de acercamiento al conocimiento. Prácticamente no existe área del conocimiento sobre el cual no se pueda consultar en el entorno virtual de la web.

De su parte, el uso de los teléfonos móviles ha revolucionado la comunicación, permitiendo a las personas portar un medio potente de comunicación que le permite interactuar con las personas de su entorno familiar y con sus amistades de manera inmediata.

Finalmente, en la utilización del tiempo libre se ha ido imponiendo el uso de los denominados videojuegos, los cuales posibilitan el entretenimiento tanto individual, como en grupo. Estas nuevas formas de entretenimiento “frente a la pantalla”, pueden ser utilizados tanto desde las computadoras personales, como mediante el internet (que posibilita interactuar con jugadores de prácticamente todo el planeta superando inclusive barreras idiomáticas), y a través de consolas especialmente diseñadas para su aplicación (PlayStation, Xbox, Wii, Nintendo, Game Boy, PSP).

El conjunto de estas nuevas formas de entretenimiento, comunicación y socialización, que tienen en común el uso de las TIC's, presentan riesgos y oportunidades a las sociedades contemporáneas. La presente investigación pretende indagar sobre el uso de estas

tecnologías por parte de las nuevas generaciones en el Ecuador, el nivel de accesibilidad a las mismas, las normas y límites (de existir), que suelen imponer los hogares para el uso y disfrute de estas tecnologías y su impacto en las formas de socialización y de integración familiar.

El tema del uso de las nuevas tecnologías, ha venido siendo tratado desde el Estado a partir del año 2008, a través de Encuestas de Tecnologías de la Información y Comunicación en el Ecuador, aplicadas por el Instituto Nacional de Estadística y Censos, INEC. en el contexto del Censo Nacional de Empleo y Desempleo, ENEMDU, en diciembre de cada año y recoge información sobre el acceso a las TIC's de los hogares ecuatorianos. Las preguntas vinculadas al uso de las TIC's se describen en el Anexo 1, que recoge el formulario aplicado por el INEC en las secciones 6 y 10 de la referida encuesta. Esas preguntas hacen relación con el uso y acceso en los hogares a internet y telefonía móvil por parte de los encuestados.

De manera similar, el interés del Estado por el uso de las TIC's, se puso de manifiesto en el Censo de Población y Vivienda 2010, desarrollado en noviembre de 2010, en el cual se incluyeron preguntas relacionadas con el acceso y uso de internet y de teléfonos móviles de los hogares ecuatorianos.

Por su parte, el Ministerio de Telecomunicaciones del Ecuador, ha publicado los resultados de la consultoría: "La Generación Interactiva en el Ecuador: Niños y Adolescentes ante las Pantallas" (generación interactiva). Para esta investigación se encuestaron a 4000 estudiantes de entre 6 a 18 años, con instrumentos diferenciados para grupos etarios similares a los de la presente investigación, es decir de 6 a 10 a años y de 11 a 18 años. El 78% de la muestra corresponde a alumnos de colegios fiscales y el 22% a estudiantes de establecimientos educativos privados.

Los principales resultados de la aplicación de las encuestas y censo del INEC y de la consultoría sobre La Generación Interactiva en el Ecuador, se identifican en la parte de análisis de resultados del presente informe de investigación.

La Universidad Técnica Particular de Loja, ha querido aportar con el estudio en el ámbito de las Generaciones Interactivas en Ecuador, ya que el conocer cómo está la relación de niños y adolescentes con las nuevas tecnologías permitirá tener un mapa situacional sobre la temática (Manual de trabajo de investigación y elaboración del informe de fin de carrera, UTPL, junio 2011).

Desde la perspectiva de las instituciones educativas que brindan apoyo a la investigación, los resultados de la misma son relevantes puesto que permiten conocer de manera general la forma en que las nuevas generaciones se aproximan al uso de las TIC's, lo que puede contribuir al desarrollo y adaptación de metodologías de enseñanza aprendizaje que incorporen el uso de estas tecnologías. Los docentes podrán valorar el acceso al uso de estas, tales como el internet y decidir en qué medida se puede requerir a los docentes su uso, para el desarrollo de consultas y trabajos escolares.

El conocimiento de los potenciales riesgos de estas tecnologías, a su vez permitirá adoptar medidas encaminadas a orientar a las jóvenes generaciones sobre el uso adecuado de las TIC's.

Desde la perspectiva de quien suscribe este informe, resulta relevante la aproximación a este tema, tanto en mi calidad de docente, como de madre de familia. En la primera función y responsabilidad, se podrá dimensionar en qué medida se puede incorporar el uso de las TIC's al proceso de enseñanza aprendizaje. Desde la perspectiva de madre, permite ubicar los posibles límites que se deben incorporar al uso de estas tecnologías por parte de mi hija.

Un proceso de investigación como el detallado en este Informe (tipo puzzle), solamente ha sido factible de realizar gracias al compromiso institucional de la UTPL, que orientó y dirigió el proceso de investigación y aportó con insumos básicos para el mismo, como son las encuestas a ser aplicadas, en los diferentes niveles etarios, el software que permitió la sistematización de la información recopilada en las encuestas y el apoyo Institucional, que

facilitó el acceso a las entidades educativas para la aplicación de los diferentes instrumentos.

La investigación además fue factible gracias al interés y apoyo de las autoridades y personal docente de las unidades educativas a las cuales se acudió para solicitar que permitan la aplicación de las encuestas.

A estos recursos, se sumó la decisión personal de aportar a la investigación y los recursos propios invertidos para la reproducción, movilización y anillado de las encuestas aplicadas.

Los objetivos de la investigación fueron alcanzados, ya que la aplicación de las encuestas ha permitido realizar una sistematización adecuada, la misma que comparada con investigaciones anteriores sobre el tema facilitando configurar una idea global sobre el acceso, uso e impacto de las TIC's en las nuevas generaciones de ecuatorianos,

### **3. MARCO TEÓRICO**

#### **3.1. Caracterización socio demográfica**

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

La población ecuatoriana al año 2011 asciende a 14.306.876 habitantes de los cuales 4.218.919 estaban entre los 5 y 18 años de edad (población en edad para acceder a la educación básica y al bachillerato). De este total, a su vez, 3.066.048 estaban entre los 5 y 14 años (edad para acceder a la educación básica) y 1.172.771 estaban en edad de acceder al bachillerato), entre 15 y 18 años (INEC, Censo de Población y vivienda 2010, Población por Grupos de Edad)

La pobreza de la población medida al 2010 alcanzaba el 32.76% de la población (INEC, Encuesta Empleo y Desempleo, Pobreza a Nivel Nacional, diciembre de 2010). Si se



aplica este porcentaje a los niños, niñas y adolescentes en edad escolar tenemos que a diciembre de 2010 un total de 1.32.118 niños, niñas y adolescentes, menores de 18 años, pertenecían a familias ubicadas bajo la línea de pobreza. De este total, 377.681 serían adolescentes entre 15 y 18 años y la diferencia (1.004.437), corresponden a niños, niñas y adolescentes de entre 6 y 14 años.

Del total de la población de 6 a 18 años, en el 2010 habrían accedido al sistema educativo 3.931.168 niños, niñas y adolescentes, los cuales se encontraban matriculados en educación básica y bachillerato de acuerdo al siguiente cuadro:

**Cuadro No. 1**  
**Estudiantes de Educación Básica y Bachillerato en el Ecuador**

<b>Asiste actualmente a un establecimiento de enseñanza regular</b>				
		Preescolar (3	Básica de 1ero a 7mo	Básica de Bvo a 10mo y
		a 5 años)	(6 a 12 años)	bachillerato (13 a 18 años)
Hombre	Si	133.021	1.063.125	676.153
	No	13.109	43.793	209.171
	<b>Total</b>	<b>146.130</b>	<b>1.106.918</b>	<b>885.324</b>
Hombres en porcentaje	Si	91,0%	96,0%	76,4%
	No	9,9%	4,1%	30,9%
<b>Mujer</b>				
Mujer		De 3 a 5 años	De 6 a 12 años	De 13 a 18 años
	Si	129.693	1.033.338	660.311
	No	11.928	38.955	206.322
	<b>Total</b>	<b>141.621</b>	<b>1.072.293</b>	<b>866.633</b>
Mujeres porcentaje	Si	91,6%	96,4%	76,2%
	No	8,4%	3,6%	23,8%
<b>Total</b>				
Total		De 3 a 5 años	De 6 a 12 años	De 13 a 18 años
	Si	262.714	2.096.463	1.336.464
	No	25.037	82.748	415.493
	<b>Total</b>	<b>287.751</b>	<b>2.179.211</b>	<b>1.751.957</b>
Porcentaje: de niños, niñas y adolescentes que asisten		91,3%	96,2%	76,3%

Fuente INEC: Censo de Población y Vivienda 2010

Elaboración: Lorena Crespo

Como se observa, de acuerdo a los resultados del Censo de Población y Vivienda 2010, a nivel preescolar existe una mayor incidencia de asistencia de las niñas, frente a los varones, registrándose una diferencia de 1,5% más niñas que niños que asisten a centros de educación preescolar. En la educación básica entre primero y séptimo se mantiene la ventaja de asistencia de mayor porcentaje de niñas, aunque la diferencia se reduce a

0,5%. Finalmente, en el grupo etario de 13 a 18 años la diferencia es más marcada a favor de las mujeres, registrándose una diferencia de 7,1% más mujeres que hombres que asisten a centros de enseñanza.

En cuanto al total de profesores existentes en el sistema educativo, a 2010 se cuentan con datos respecto del sector fiscal, es decir, de los docentes que trabajan en instituciones de educación pública. Esa información se recoge en el siguiente cuadro:

Personal docente unidades educativas fiscales 2010

DETALLE	Personal (número)
DOCENTES / PRIMARIA	113,224
DOCENTES / SECUNDARIA	91,140
DOCENTES / UNIVERSIDADES	15,309
<b>TOTAL DOCENTES - SECTORIAL EDUCACIÓN</b>	<b>219,673</b>
<b>TOTAL PERSONAL SECTORIAL</b>	<b>249,042</b>
<b>DOCENTES RESPECTO AL PERSONAL</b>	<b>88.2%</b>

Fuente y elaboración: UNICEF, Boletín ¿Cómo va la inversión social en el Ecuador? No. 30, Noviembre 2010.

El personal docente del sector público de educación básica y media a 2010, sumaba 204.364 personas. A este número se debería sumar el personal docente de la educación particular. No obstante, no se ha podido acceder a información confiable al respecto.

En cuanto a la población de referencia del presente estudio, ésta ascendía a 3.931.168 niños, niñas y adolescentes de entre 6 y 18 años en 2010, de acuerdo a los datos del Censo de Población y vivienda 2010 del INEC, antes citado.

Existen 18 alumnos en el área urbana por cada alumno de bachillerato en la zona rural, de igual manera más de veinte profesores de bachillerato en el área urbana por cada profesor del área rural. Uno más de los motivos que generan la migración a las grandes ciudades.

En Ecuador encontramos 18.613 escuelas fiscales unidocentes que representan el 34,6 por ciento (Archivo Maestros de instituciones educativas (AMIE) ME 2009) de las escuelas a nivel nacional.

Escuelas incompletas 20.069 que representan el 17,9 por ciento de las escuelas a nivel nacional (Estadísticas educativas (SINEC) ME 2006-2007).

Lo anterior refleja que en materia educativa todavía se debe realizar un amplio esfuerzo por parte del estado a fin de brindar condiciones adecuadas para el proceso de enseñanza-aprendizaje a los educandos en todo el país.

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

#### **3.1.2.1. Definición de las TIC's:**

“Las TIC's son el conjunto de procesos y productos derivados de las nuevas herramientas (hardware y software), que permite la transmisión almacenamiento y procesamiento de grandes cantidades de información” (Gonzales et, al... 1996: 413).

Las TIC's, pueden ser usadas como recursos didácticos, como instrumento de organización, comunicación, gestión e investigación, también para transmitir información, motivar la copia y repetición, o estimular la búsqueda y curiosidad sobre nueva información.

Las Tic's son las causantes del cambio y globalización de la cultura y el rompimiento de los esquemas dominantes de información, todo se transmite y es conocido en pocos minutos u horas, permitiendo redescubrir el mundo, y a su vez generando una cantidad masiva de información basura, o de transmisión indiscriminada y sin control de información dura, fuerte, obscena e impactante.

Lo que llamamos "globalización" no es otra cosa que la circulación en tiempo real de la información, a través del mundo, pero esta no sería posible sin los medios de comunicación.

La comunicación e información gracias a toda esta tecnología moderna debería y puede ser una herramienta democratizadora de la información y el conocimiento.

En la actualidad frente a todo este inmenso potencial, fundaciones como Media Literacy, denuncian que existen corporaciones que han acaparado todo el control corporativo de la producción de los medios de comunicación. Este momento "menos de 8 Multinacionales controlan más del 80 por ciento de los periódicos, la televisión, emisoras de radio, editoriales, estudios de cine y distribuidores, así como las compañías de música a nivel del mundo. ¿Cuánta libertad de elección tiene realmente el ciudadano? "(Los medios de comunicación la democracia y el activismo ([medialiteracy](#))).

En las condiciones denunciadas por la referida ONG, los recursos de información ofrecidos por las TIC's no cumplirían su función democrática y democratizadora de la información, sino la función contraria, de manipular la información.

### **3.1.2.2. Qué es el protocolo TCP/IP, Páginas Web, y servidores de Internet**

Todo surgió cuando la ARPA (Agencia de Proyectos de Investigación Avanzados) del Departamento de Defensa de los EEUU definió el Protocolo TCP/IP, protocolo creado para garantizar mediante este sistema la comunicación entre lugares alejados en caso de un ataque nuclear. En 1983 se adoptó el TCP/IP para garantizar la transmisión de los paquetes de Información entre lugares remotos, siguiendo cualquier ruta disponible.

En 1990 desapareció ARPAnet para dar paso conjunto a otras redes TCP/IP, y en la actualidad cualquier equipo está listo para conectarse a **Internet** que es un sistema que une muchas redes, incluyendo como más importantes la que proporciona acceso a los

grupos de noticias (Usenet), que data de 1979 y (conceptualmente) la World Wide **Web (WWW)**<sup>1</sup>.

Cualquier cosa a la que se pueda acceder a través de algún tipo de "conexión," como un ordenador personal, una base de datos, un fax o un número de teléfono, forman parte de Internet, la misma que es una infraestructura global de la información, o también conocida como la superautopista de la información basada en las nuevas tecnologías de las telecomunicaciones y de la informática. Por medio de esta infraestructura se maneja el mercadeo y publicidad de productos, bienes y servicios, pues existen ya centros comerciales virtuales en donde se puede arrendar un local para vender productos y servicios. Internet se ha vuelto parte del comercio internacional en la actualidad.

La **WWW o Web**, está compuesta por tres elementos:

Hipertexto (sistema de enlaces que permite saltar de un lugar a otros); multimedia (contenidos de texto, gráficos, vídeo, sonido y otros), e, Internet, la base sobre las que se transmite la información. Esta base está constituida por la interconexión de computadoras que contienen información disponible para el público. Cuando un usuario accede a una página web, en realidad está accediendo a la información disponible en un computador que puede estar ubicado en sitios muy remotos, literalmente "al otro lado del mundo".

El aspecto exterior del WWW son las conocidas "**páginas Web**", ventanas que muestran al usuario la información que desea, en forma de texto y gráficos. Con un simple clic del ratón se puede "saltar" a otra página, que tal vez esté instalada en un servidor al otro lado del mundo. El usuario también puede "navegar" pulsando sobre las imágenes o botones que formen parte del diseño de la página.

**E- mail.-** Es el medio de comunicación electrónico similar a un verdadero correo, que goza de la misma protección.

---

<sup>1</sup> La traducción del inglés de esta expresión es ancho mundo de la web. Con esta denominación se quería significar que las redes de información configuran "un mundo" virtual, el cual es sumamente amplio por sus contenidos.

**Radios en la Web.-** El Ciberespacio (ambiente espacio temporal generado por las Webs), nos permite escuchar emisiones radiales de cualquier parte del planeta.

**MP3.-** Programas que generan la música digital, permitiendo obtener fácil y económicamente cualquier tipo de música de cualquier lugar de mundo.

A esta tecnología se suman la televisión, que tiene una trayectoria más prolongada que el internet, pero que de manera similar, permite acceder a visualizar en pantallas “en tiempo real”, sucesos que acontecen en lugares remotos.

Los videojuegos, constituyen la otra herramienta que configuran las TIC's. Se compone de software que permiten desarrollar juegos en diferentes ambientes como computadores personales, consolas de video juego, las cuales fueron enlistadas más arriba e inclusive en televisores.

### **3.1.2.3. ¿Sociedades del conocimiento o brecha digital?**

“Tal como Marx había predicho a mediados del siglo XIX, parece ser que el conocimiento está sustituyendo a la fuerza de trabajo y que la riqueza creada se mide cada vez menos por el trabajo en su forma inmediata, mensurable y cuantificable, y depende cada vez más del nivel general de la ciencia y del progreso de la tecnología” (Hacia las Sociedades del Conocimiento UNESCO Paris 2005 pág. 48).

La revolución informática ha generado una globalización que cambió y sigue cambiando la estructura de la sociedad. Sobre todo en los países desarrollados. Las Nuevas tecnologías dinamizaron las comunicaciones, la efectividad administrativa, la facilidad de transmitir información los datos y conocimientos a nivel del mundo, ya no se puede pensar en un mundo sin tecnologías.

La cita con que inicia este acápite, que consta en el libro de la UNESCO Hacia las Sociedades del Conocimiento, publicado en 2005, refleja uno de los impactos más importantes de las TIC's en la sociedad, su impacto productivo. Pero el impacto de estas tecnologías, no se agota en la esfera productiva, e implica cada vez con más fuerza áreas como la relacionada con el proceso de enseñanza-aprendizaje.

En el referido libro, se habla sobre las sociedades de la información que están originándose en torno al uso colectivo de las TIC's, como parte de su impacto dentro de la cultura de los pueblos.

Es tanta la información y tan sencillo acceder a ella, afirma la UNESCO en su documento, que nuevas conductas y pautas dirigen la actual sociedad, pero sobre todo es tan importante su impacto que se habla ya de la importancia en la transformación y creación de una sociedad de la información a nivel "mundial", sociedad tal vez mitificada por los investigadores, que analizan su impacto, desde las sociedades europeas y norteamericana. Me refiero a la posible mitificación debido a que todavía existen amplias capas de la población mundial, especialmente en los países del sur, que están lejos de acceder a los beneficios de las TIC's, debido a su situación de pobreza y exclusión social.

Además, el presente informe no comparte el optimismo de la UNICEF en estadísticas como las siguientes: al 2005, el 11 por ciento de la población mundial tenía acceso a Internet. El 90 por ciento de estas personas vivían en los países industrializados, así: una tercera parte está en América del Norte, la segunda tercera parte en Europa y la última tercer parte en Asia y el Pacífico. Esta realidad configura la denominada brecha digital. En otros términos, si asumimos que la población mundial estaba compuesta por 6.000 millones de personas a 2005, 660 millones habrían tenido acceso a internet a nivel global. De este total, 594 millones vivirían en países desarrollados, distribuidos en 198 millones de personas con acceso en el norte de América, 198 millones en Europa y 198 millones en Asia Pacífico.

En contraste con la sociedad de la información, de la que se disfruta al parecer en algunas sociedades "desarrolladas", lo que existiría (a mi criterio) en el nivel global, es la denominada brecha digital, que refleja la desigualdad en el acceso a las TIC's entre las poblaciones de las sociedades "desarrolladas" y las "subdesarrolladas". la cual tiene muchos factores preponderantes, tales como: la falta de infraestructura, el factor económico, (muy elevado aún para los países del sur), las dificultades geográficas (zona urbana y rural), la edad, (los jóvenes tienen una mayor capacidad de asimilación de las nuevas tecnologías), la diferencia sexual entre hombre y mujer, que en algunas culturas

es un factor de exclusión; otros factores son la limitación del idioma, la falta de integración física (exclusión de las necesidades de personas discapacitadas), a los cuales se suman factores culturales propios de cada pueblo.

Desde luego, deberíamos tratar de convertir a estas tecnologías, en fuentes que permitan acelerar el desarrollo humano y el bienestar en los denominados países subdesarrollados, procurando evitar que se conviertan en un nuevo polo de diferenciación entre países ricos y países pobres, en función de capacidades de acceso disímiles.

La primera barrera a derribar para acceder a nivel global a esa sociedad del conocimiento, sería la relacionada con el acceso a educación, empleo y satisfacción de necesidades básicas de la población excluida. En un segundo momento se deberían destinar recursos importantes al desarrollo de infraestructuras que permiten el acceso a estas nuevas tecnologías de la población recientemente incluida en términos económicos y sociales.

La sociedad de la comunicación será creada a nivel mundial, no sólo con la libre circulación de la información, sino además cuando esta misma información sea objeto de intercambio, confrontación, crítica, evaluación y reflexión como parte de la investigación científica y filosófica, lo que implica la inclusión de las voces de aquellos que hasta ahora han sido excluidos de la sociedad mundial.

Tal vez, como una manera inteligente de forma inicial, para superar esta brecha de desarrollo en las sociedades de información y del conocimiento, deberíamos aprovechar y diversificar el uso de las tecnologías, y no limitarnos simplemente a la internet, pues la radio y televisión, pueden ser medios de transmisión válidos y más inmediatos para llegar a la gran mayoría de países y sectores, donde el analfabetismo, la falta de infraestructura y diversidades culturales imposibilitan el uso de otras técnicas más difundidas en los países ricos.



#### **3.1.2.4. Papel de las TIC' s en la educación**

A nivel europeo las ventajas de la internet y TIC's, las convierten en herramientas fundamentales en el sistema de enseñanza-aprendizaje permitiendo la ruptura de barreras espacio temporales, y la interacción con la información por parte de estudiantes y docentes.

Las Tecnologías de Información, comunicación y transmisión de datos, mejor conocidas como TIC's, son desde la década de los 90 del siglo anterior, un instrumento utilizado masivamente en las escuelas y en el aula con la introducción de proyectores, laptops y pizarras interactivas. Hasta el día de hoy se siguen revolucionando los salones de clase con la aparición de dispositivos móviles, la computación 1:1 (un usuario por un computador personal) y la web 2.0. (Panel Evaluando el Impacto de las TIC en la Calidad de la Educación).

Pero uno de los factores más importante para nuestro estudio es el impacto de las TIC's en la educación o como diría Juan Carlos Tedesco: “en la relación entre escuelas; el impacto de las TIC's en el rol del docente, como auxiliares en el proceso de enseñanza aprendizaje;...es permitir llegar a nivel pedagógico hasta aquellos alumnos con condiciones desfavorables” (Los Pilares de la Educación del Futuro ).

A diferencia, parecería que en América Latina, su uso es muy pobre, tanto profesores como alumnos necesitan generar nuevos métodos de enseñanza aprendizaje, nuevos planes de estudio y nuevas metodologías docentes que aprovechen las potencialidades de las TIC's.

Las actuales generaciones juveniles son ya nativas digitales y muestran inéditas formas de comunicarse, de entretenerse y de socializar. Por contraste, las escuelas y sus prácticas siguen ancladas en el siglo XIX. (El impacto de las TIC en la educación, Relatoría de la Conferencia Internacional de Brasilia )

La Oficina Regional para América Latina y El Caribe (OREALC/UNESCO Santiago) informa que se tiene conocimiento de una inversión de 1.100 millones de dólares por año

como política pública relacionada con las TIC's, pero que esta está, asociada principalmente a la productividad y competitividad.

Sin embargo, sólo en estos últimos años este concepto ha ido modificándose para orientar la inversión en TIC's hacia lo social, como una manera de reducir la denominada brecha digital, que consisten en las diferencias de uso de las TIC's entre continentes y regiones, en este caso, entre las poblaciones de América latina y al Europea.

En el panel de la UNESCO sobre las TIC's en la educación realizado en Brasilia el 2010, se enfocó el problema de América latina, para eliminar el enciclopedismo y academismo en su educación, contrapuesta con las tendencias de la sociedad del siglo XXI, pues se hace necesario un salto entre los enfoques y metodologías de formación de los docentes en la actualidad. Son necesarias la interrelación entre la formación de profesores, la disponibilidad de la infraestructura y la planificación e implantación de planes nacionales de educación de manera relacionada con los objetivos comunes: la calidad de la educación, la creación de nuevas carreras y profesiones acordes a las necesidades actuales. A su vez se debe trabajar en la preparación para este salto tanto a nivel de profesores como de estudiantes.

Es interesante en lo relativo al impacto de las TIC's a nivel regional las conclusiones ofrecidas por Daniela Trucco (CEPAL). Según esta autora, en América Latina, la situación es muy heterogénea, y "la escuela sigue liderando la oportunidad de acceso a Internet"(El Impacto De Las Tic's). Sin embargo, los estudiantes tienden a dar un uso más recreativo que de trabajo académico en su acceso a Internet. En esta situación se plantea una potencial segunda brecha digital, relacionada con la capacidad para aprovechar el potencial de las TIC en la difusión del conocimiento"(ibid).

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

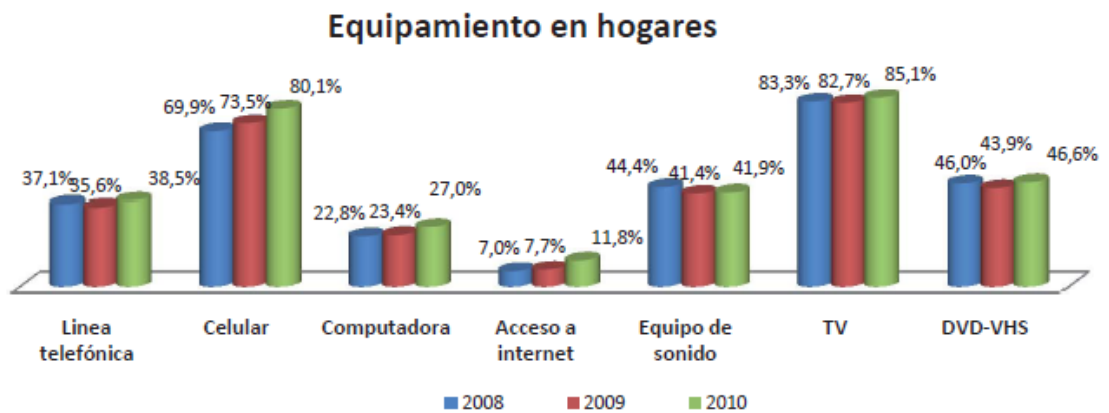
#### **3.2.1. Investigaciones sobre las pautas de consumo sobre las pantallas de niños, niñas y adolescentes de 6 a 18 años**

En nuestro país las nuevas tecnologías han tenido un ingreso principalmente a nivel empresarial y privado, como una manera de buscar efectividad y competitividad.

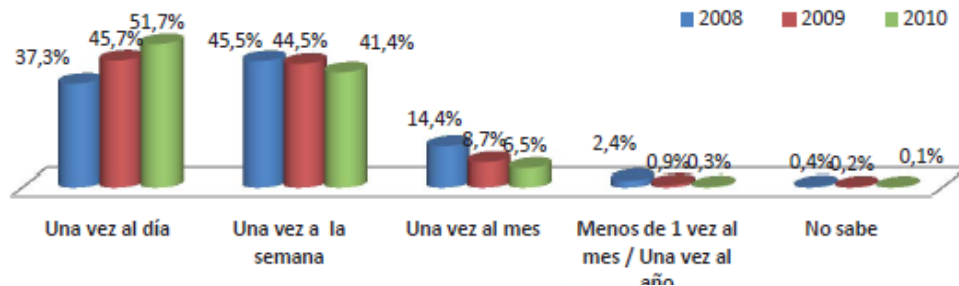
Es sólo en la última década que las computadoras bajan relativamente sus precios para ingresar a los hogares ecuatorianos, para uso de la familia y principalmente de los estudiantes.

Tomando esto último ya el gobierno nacional, como medida de planificación ha realizado en los últimos censos del INEC una investigación sobre el uso de las tecnologías, el uso del tiempo libre ecuatoriano, y el nivel de posesión de aparatos en los hogares ecuatorianos.

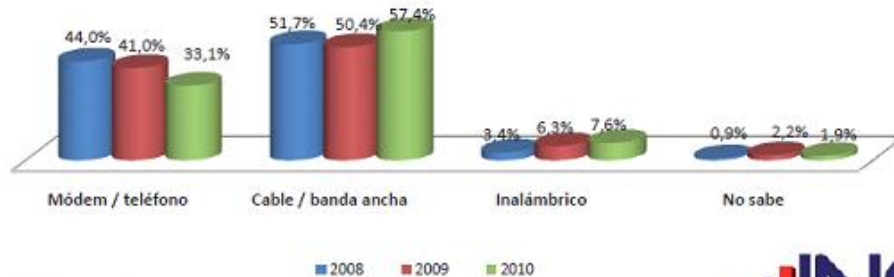
En los últimos tres años los resultados obtenidos por el INEC sobre el acceso de los hogares a las tecnologías de la información se resumen en los siguientes cuadros:



### Frecuencia de uso de internet



### Forma del acceso a internet del hogar



En el último año el acceso a Internet se ha incrementado en 53%, y se accede principalmente por banda ancha



Fuente: INEC – (Encuesta ENEMDU diciembre 2010).

Las conclusiones a las que arriba el INEC sobre el uso de las TIC's son las siguientes:

Los individuos que usaron alguna vez la computadora desde cualquier lugar a nivel nacional es del 41 por ciento de toda la población del Ecuador, siendo 51 por ciento en el área urbana y 21 por ciento en el área rural.

La provincia con más usuarios de computadora es Pichincha con el 56,2 por ciento y la de menos es Orellana con 20,4 por ciento. Mientras, Guayas tiene el 43,9 por ciento de usuarios.

El porcentaje de hogares que no poseen computadora a nivel nacional es del 77.2 por ciento. En la zona urbana se evidencia un 31 por ciento que poseen computadora. En la rural en cambio el 5 por ciento tiene computadora.

La proporción de hogares con acceso a internet a nivel nacional es del 27 por ciento” con una diferencia de diez a uno entre los hogares urbanos que tienen acceso en comparación con los rurales.

El 93 por ciento de los hogares ecuatorianos en el área urbana posee televisor a color, el 31 por ciento posee computadora en su vivienda y el 10 por ciento tiene acceso a internet.

De este último 10 por ciento con acceso a internet, sólo el 1 por ciento está en los hogares más pobres, en tanto que en el quintil de hogares ricos solo una cuarta parte de ellos posee acceso a internet. (No es solamente el factor económico que afecta el uso, como la falta de conocimiento y capacidad para aprovechar los beneficios de internet).

A nivel nacional la forma de acceso a internet más usada son los centros de acceso públicos con el 38,9 por ciento, seguido por las instituciones educativas sobre todo en el área rural donde representan el 44,0 por ciento.

La frecuencia de uso de internet al menos una vez al día a nivel nacional es de 51,7 por ciento de los usuarios.

“La actividad que más se realiza en Ecuador por internet es educación y aprendizaje con un 40,1 por ciento. Para la comunicación el uso es de 23,9 por ciento y el 7,3 por ciento para trabajo”.

El acceso a internet en los hogares está muy por debajo del equipamiento con computadora.

La telefonía móvil se ha convertido en la principal forma de acceso a servicio telefónico en el país.

El acceso a línea telefónica tiene un comportamiento irregular, pues decrece entre el 2008 y el 2009 y se incrementa hasta el 38,5 por ciento entre el 2009 y el 2010. El acceso a

celular tiene una tendencia creciente y cubre a una población mucho más ampliamente que la telefonía fija, alcanzando el 80,1 por ciento de los hogares en el 2010.

El acceso a computadora tiene de manera similar un comportamiento creciente moviéndose entre el 22,8 por ciento en el 2008 y el 27 por ciento de los hogares en el 2010, lo que representa un crecimiento de 4,2 puntos porcentuales en dos años.

El acceso y tenencia de Tv es el más alto a nivel nacional y es esta tecnología la que en realidad debería ser potencialmente utilizada como tecnología de influencia para la educación (INEC – Encuesta ENEMDU diciembre del 2008).

De su parte el Censo de población y vivienda, arroja los siguientes resultados sobre el acceso a computadoras en los hogares ecuatorianos:

<b>Disposición de computadoras hogares ecuatorianos</b>			
	<b>Area Urbana</b>	<b>Area Rural</b>	<b>Total</b>
<b>Si</b>	834.784	165.675	<b>1.000.459</b>
<b>No</b>	1.604.578	1.205.511	<b>2.810.089</b>
<b>Total</b>	2.439.362	1.371.186	<b>3.810.548</b>
<b>Porcentaje que cuenta con computador</b>	<b>34%</b>	<b>12%</b>	<b>26%</b>

Fuente. INEC, Censo de Población y Vivienda 2010  
Elaboración. Lorena crespo

Nótese que los totales de área urbana y rural (26 por ciento), se aproximan a los resultados de la Encuesta realizada por el INEC a diciembre de 2010 (27 por ciento de hogares dispondrían de computadora), siendo el uno por ciento de diferencia un error estadísticamente aceptable. Se acepta por tanto que aproximadamente un 26% de hogares ecuatorianos cuenta con computadora en casa a diciembre de 2010.

Una hipótesis alternativa, sería considerar que el porcentaje de posesión de computadoras a diciembre haya alcanzado el 27 por ciento, asumiendo que en un mes (entre noviembre, fecha de aplicación el Censo y diciembre, fecha de aplicación de la

Encuesta ENEMDU), se incrementó la posesión de computadoras en los hogares ecuatorianos en un 1 por ciento, es decir, en 38.000 computadoras adquiridas por hogares que no disponen de este equipamiento.

En cuanto al acceso a internet de los niños, niñas y adolescentes, el Censo de Población y vivienda 2010, arroja los siguientes resultados que se recogen en el siguiente Cuadro:

Accesibilidad a internet de niños, niñas y adolescentes hasta los 19 años

Sexo	Disponibilidad de internet	De 1 a 4 años	De 5 a 9 años	De 10 a 14 años	De 15 a 19 años
Hombre	Si	53.149	74.090	90.155	100.793
	No	558.448	699.208	691.949	602.526
	Total	611.597	773.298	782.104	703.319
Hombres porcentaje	Si	8,7%	9,6%	11,5%	14,3%
	No	91,3%	90,4%	88,5%	85,7%
Mujer	Si	51.473	72.019	89.349	103.845
	No	538.248	680.378	665.978	600.357
	Total	589.721	752.397	755.327	704.202
Mujeres Porcentaje	Si	8,7%	9,6%	11,8%	14,7%
	No	91,3%	90,4%	88,2%	85,3%
Total	Si	104.622	146.109	179.504	204.638
	No	1.096.696	1.379.586	1.357.927	1.202.883
	Total	1.201.318	1.525.695	1.537.431	1.407.521
Porcentaje que dispone de internet		8,7%	9,6%	11,7%	14,5%

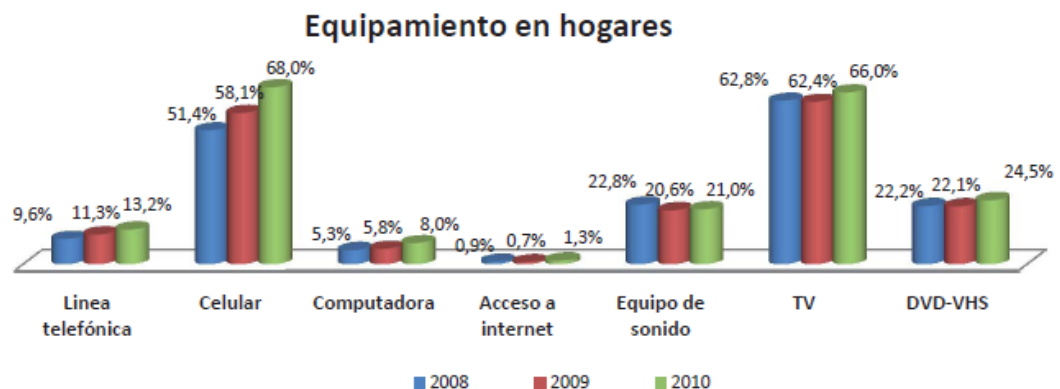
Fuente: INEC, Censo de Población y vivienda 2010

Elaboración: Lorena Crespo

De acuerdo al Cuestionario Censal (encuesta aplicada en los hogares en el Censo de Población y Vivienda 2010, Anexo 2), las estadísticas reflejadas en referido Cuadro corresponden al número de niños, niñas y adolescentes que pertenecen a hogares que cuentan con conexión de internet (pregunta 9 de la Sección 2 del Cuestionario Censal). Como se observa, 1 de cada 10 niños y niñas de entre 5 y 9 años cuenta con conexión de internet en el hogar. Para el grupo etario de 10 a 14 años la situación mejora puesto que uno de cada 8 niños, niñas y adolescentes contaría con conexión de internet en casa. La mejor situación la exhibe el grupo de 15 a 19 años, en el cual 1 de cada 7 adolescentes

contaría con conexión a internet. En todo caso la accesibilidad en casa todavía es limitada, concluyéndose que a más edad es más factible enviar tareas que impliquen el uso de internet, no solamente por el acceso en casa, sino por la mayor movilidad que tienen los adolescentes debido a su edad, lo que les permite salir de sus hogares para acceder a conexiones ya sea en locales destinados al alquiler de uso de la red o bien en hogares de parientes o compañeros.

Finalmente, es necesario revisar los resultados de acceso a TIC's en el área rural en el Ecuador. Dicha información se refleja en el siguiente gráfico:



Fuente y elaboración: INEC, Encuesta de Empleo y Desempleo, ENEMDU, diciembre 2010

A las brechas de acceso existente entre países “desarrollados” y países “subdesarrollados” y la referida a la capacidad de uso para fines educativos, se sumaría esta tercera brecha existente entre el sector rural y las ciudades en los países “subdesarrollados”, como Ecuador.

### 3.2.1.1. Uso del tiempo libre promedio del ecuatoriano

Del último censo de población y vivienda realizado por el INEC se obtuvieron los datos detallados en el siguiente cuadro:



### Uso del tiempo libre de jóvenes y adolescentes

Uso del tiempo libre	Jóvenes de 0-17 años	Jóvenes de 18-29 años
<b>Tiempo promedio dedicado al estudio</b>	25,14 por ciento	20,58 por ciento
<b>Tiempo promedio dedicado a observar TV</b>	6.66 por ciento	5,75 por ciento
<b>Tiempo promedio dedicado al uso de Internet</b>	2.62 por ciento	2.79 por ciento
<b>Tiempo promedio dedicado a la familia</b>	2.95 por ciento	3,42 por ciento

Fuente: INE, Censo de Población y Vivienda 2010  
Elaboración: INEC

La mayor parte del tiempo libre es utilizada en la educación, pero este tiempo no se relaciona con el uso de las tecnologías, por lo tanto se evidencia que las tecnologías no son utilizadas ni aprovechadas en todo su potencial como instrumento educativo.

#### 3.2.1.2. Calidad de la información y capacidad para transformar la información en conocimiento

Los torrentes de información que llegan a los jóvenes en la actualidad son sólo un dato bruto, esto es, la materia prima de la elaboración de un conocimiento.

Pero la información puede ser un no-conocimiento. Según algunas estimaciones la mitad de las informaciones que circulan por internet serían falsas o inexactas.

Es necesario entonces preguntarnos si los niños latinos que tienen acceso a internet, o acceso a la tv, o incluso tan solo a la radio, poseen el carácter reflexivo del juicio necesario para diferenciar el tipo de información y transformarlo en conocimiento, y si este conocimiento será de alguna utilidad para el niño o joven o para la sociedad en sí. La respuesta a esta cuestión sería negativa, especialmente para los niños y niñas de menor edad. La capacidad para procesar información con criterio propio y sentido crítico es una cualidad que se adquiere con la edad, que posibilita adquirir un pensamiento reflexivo, crítico y deductivo. En estas circunstancias, es a la escuela y al entrono familiar del niño,

niña y adolescente, que les corresponde orientar el proceso de transformación de la información en conocimiento útil para la vida.

En América Latina la mayoría de los niños (casi siempre mayores de 10 años), poseen teléfonos celulares equipo de cómputo, acceso a Internet, una consola de video juego, un teléfono celular, por citar los de mayor uso y adquisición, una parte importante de los niños de educación básica tienen acceso a las TIC's ayudados incluso por hermanos mayores, que cursan estudios medios y superiores.

Familiares cercanos: papá, mamá, hermanos mayores y tíos, incluso con esfuerzo económico logran comprarle al niño o los niños de la casa estos equipos (pauta no siempre originada por la conciencia de la importancia de su uso, sino como una moda). Lo que no excluye que sea el hogar con niños mayores de 10 años la vía de ingreso de estas nuevas tecnologías a los hogares ecuatorianos.

### **3.2.1.3. Las prácticas culturales de los niños con relación a la tecnología.**

Debemos entender los intereses de nuestros jóvenes, que se aproximan a las tecnologías en un nivel exploratorio, principalmente como un juego, en un inicio en remplazo de las videoconsolas, el uso de las nuevas tecnologías no siempre es para aprovechar sus funciones, sino es un juego y una actividad social que tiene factores como: el ubicarse en un grupo mediante las redes, el conocimiento y uso de estas tecnologías, le es útil para la apropiación de una cultura externa que les llega por diferentes medios, películas, música y factores de consumo creados, modas y hábitos adquiridos como requisito exclusivo para ser incluidos dentro de un determinado círculo.

Es entonces no necesariamente el uso que los niños hacen de las nuevas tecnologías, el que realmente les será útil o efectivo, para que ese acercamiento sea efectivo y productivo depende principalmente de la comunidad educativa, el facilitar que el joven tenga una cultura con las nuevas tecnologías de forma adecuada se puede conseguir

buscando las estrategias de enseñanza y aprendizaje y en el camino de construir una mejor propuesta pedagógica y didáctica, que nos permita varios objetivos, entre estos:

- Una introducción efectiva de las TIC's en la sociedad con fines de creación y transmisión del conocimiento.
- Que este conocimiento sea base de un desarrollo no sólo intelectual sino económico en los países subdesarrollados.

La sociedad como un todo a nivel mundial debe generar las condiciones socioeconómicas, tecnológicas y de inclusión para todos buscando:

- La creación y las condiciones necesarias para alcanzar la sociedad del conocimiento definida por la UNICEF.
- Potenciar el uso de las TIC's en la educación.
- Aprovechar las potencialidades que genera en los jóvenes y prevenir los riesgos que derivan de su uso indiscriminado.

#### **3.2.1.4. Uso de computadoras personales**

Una vez que los niños tienen el equipo, en este caso nos centraremos a hablar de la computadora, optan por dos opciones para involucrarse a su uso: El primer paso (lúdico-entretenimiento), es necesario porque adquieren conocimientos básicos para el uso de ambientes digitales, que posteriormente le van a servir para un uso educativo y formativo, en donde adquirirán competencias o habilidades, como aprender a buscar información, a comunicarse, a colaborar y a participar. (Ma. Guadalupe González)

Para María Guadalupe González Franco,

“La aproximación de los niños hacia las tecnologías (TIC's) de la educación se van a formar a partir de diferentes experiencias:

Los primeros acercamientos al uso de cualquier equipo tecnológico

Segundo llegar al nivel de entretenimiento o gusto por el uso.

Tercero percepción en cuanto a su uso por la gente cercana a su entorno.

La posible adquisición del equipo de cómputo en su hogar

Uso del equipo y de programas en su escuela con fines educativos. (Ma. Guadalupe González).

La Facultad Latinoamericana de Ciencias sociales, FLACSO, a su vez señala que los niños perciben las computadoras como un sustituto de la consola de video juegos y, por lo mismo, su prioridad es agregarle los juegos y ser experto en los que están de moda, así como en la navegación de páginas web de artistas, cantantes, equipos de fútbol, canales de televisión por cable y video juegos. Usan la computadora e Internet principalmente para: jugar y chatear con sus amigos y amigas, bajar música y películas. Un uso secundario es sacar apuntes, escribir trabajos y buscar información Diagnóstico de las políticas de TIC en el Ecuador )

#### **3.2.1.5. Uso de teléfono móvil**

En la actualidad el principal uso del celular entre los niños y adolescentes, es la comunicación con sus pares (amigos, compañeros de escuela, etc.), a través de llamadas y mensajes de texto. No obstante, los niños también aprovechan este dispositivo para jugar, escuchar música, tomar fotografías y grabar videos.

Es necesario que los niños alcancen una formación especial para que valoren el uso de las TIC's en el ámbito educativo, formación que debe darse por una persona mayor que conozca su importancia, en este caso el profesor facilitador. Cuando los niños no pasan por esa formación especial, ya sea en la escuela o en el hogar (lo ideal es que sea en ambos espacios) no van a usar estas tecnologías como parte de su formación educativa, sino con fines lúdicos dictados por sus compañeros.

Se concluye que la disposición de ordenador, acceso a internet en el hogar y poseer un teléfono móvil, no son condiciones suficientes para que los niños, niñas y adolescentes los utilicen para fines educativos o para explotar al máximo su conectividad. Por el contrario, el aprovechamiento de las TIC's en la educación atraviesa por el desarrollo de destrezas en los docentes y en el entorno familiar encaminadas a orientar al niño y adolescente en su utilización. Así mismo, el solo acceso a la información no es garantía de que las nuevas generaciones desarrollen la capacidad de analizar críticamente esa información y la conviertan en conocimiento útil.

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

En el estudio anteriormente realizado por generaciones Interactivas en los otros siete países latinoamericanos como: Argentina, Brasil, Chile, Colombia, México, Perú y Venezuela, “el 95 por ciento de los chicos entre 10 y 18 años usa Internet de modo habitual, mientras que el 83 por ciento usa teléfono móvil y el 67 por ciento utiliza videojuegos.

Pero las preferencias de su uso de la internet en los jóvenes (70 por ciento), es para comunicarse (*Messenger*, chat, mensajes de texto); el 59 por ciento para conocer e informarse; el 43 por ciento para compartir fotos y videos; igual cantidad para divertirse, y sólo un 6 por ciento para comprar *on line*”.

Si entre los jóvenes latinoamericanos que tienen acceso a las nuevas tecnologías estas se han convertido en parte constante de su vida, es lógico que tengan un impacto entre los jóvenes, lamentablemente, los jóvenes son en la mayoría de los hogares, sobre todo los latinos, los descubridores o exploradores solitarios del ciberespacio, carecen de asesoría del adulto o protección frente a los posibles riesgos que estas conllevan.

#### 3.2.2.1. Consecuencias negativas. ¿Cuáles?

**Aislamiento:** Los niños, niñas y adolescentes podrían potencialmente aislarse de su contexto social y desarrollar adicción por el uso de las tecnologías. A este respecto el estudio la Generación Interactiva en el Ecuador, señala: “...el 67% (de los encuetados), manifiesta su desacuerdo con que “Internet puede hacer que me aisle de mis amigos y familiares” (La Generación Interactiva en el Ecuador ).

**Pérdida inconsciente de la privacidad** elemento en riesgo para los niños y adolescentes que debido a la misma vulnerabilidad de su edad proporcionan información en la red, y suben fotos y videos sin alcanzan a vislumbrar o medir lo que se pone en juego; ellos creen que lo normal es poner la vida al descubierto con graves consecuencias sociales, económicas o culturales. A este respecto la citada investigación señala: “El 6% manifiesta

alguna vez me han perjudicado con un mensaje, foto, video a través del celular”(La Generación Interactiva en el Ecuador ).

**Posible proceso de adicción al uso de tecnologías.** Al respecto la investigación en referencia señala: “...más de la mitad (un 54%), cree que Internet puede provocar que alguien se envíe” (La Generación Interactiva en el Ecuador ).

**Libre acceso a información nociva** a la psiquis vulnerable de los adolescentes, tales como: pornografía, pedofilia, información distorsionada, o motivación para prácticas de bulimia, anorexia, racismo, xenofobia, y otras; o el desarrollar contacto con personas que se interesen en explotar de alguna forma a los niños, niñas y adolescentes. Al respecto, el informe “La Generación interactiva en el Ecuador”, indica que “El 30% afirma que...tiene amigos virtuales, aunque no los conoce en persona” (La Generación Interactiva en el Ecuador ).

**Posible reducción del círculo social al ciberespacio**, las redes sociales podrían reducir la amistad a un “estar” o “no estar” en la lista de contactos de la red social en la que se navega. Se llega a olvidar el nombre de las personas que se tienen al lado todos los días y reducir todo a un “tener amigos” en el ciberespacio, con la pérdida subsecuente de las capacidades y habilidades de interacción humana, como reconocer el temperamento, el lenguaje corporal, cultivar la paciencia y sensibilidad con los otros, etc.

De los jóvenes que navegan habitualmente en las redes sociales, un buen número de ellos tiene hábitos arriesgados en la Red. Pues muchos de los usuarios avanzados de redes sociales confiesan que no hay ningún problema porque desconocidos sepan sobre sus aficiones e incluso aseguran les es divertido hablar con desconocidos a través de la red. Los chicos son los de mayor riesgo en comparación con las chicas pues los primeros se sienten más cómodos con actitudes de mayor apertura y exposición.

Para los jóvenes el convertir la red social en su alter ego, desterrando tabús pues la interacción de nuestros jóvenes con las nuevas tecnologías marca todos y cada uno de

los aspectos de sus vidas, en la red social la imagen a seguir es algo difuso, de cientos de jóvenes que no necesariamente tienen claro el horizonte al que avanzan

Mal uso del tiempo útil para el joven en juegos, lecturas o charlas irrelevantes, sobre todo en las redes sociales, generando constantes noches en vela y disfunción en su organismo.

En el caso de la TV también su uso excesivo, o aunque no haya uso constante una baja calidad en sus contenidos de programación puede generar comportamientos obsesivos, acceso al tabaco, alcohol y drogas sobre todo en los más pequeños.

Existen ya organizaciones y pediatras que recomiendan a los padres, que los niños menores de dos años no pasen ningún tiempo expuesto a la televisión, pues tan solo su uso ya es nocivo para el neonato, y niños muy pequeños.

La programación de Tv y los juegos digitales, generan un aumento constante de la ansiedad en el joven, la agresividad, intolerancia, desarrollo cognitivo pobre y la baja en el rendimiento académico. Se estima que por el uso diario de la Tv los niños diagnosticados con desorden de déficit de atención (ADD) son una cifra que crece alarmantemente.

Se puede crear un vínculo negativo entre uso de teléfonos móviles e Internet. Un grupo importante de los menores usa el móvil para grabar escenas violentas y subirlas luego a portales de videos en Internet. Tener un móvil aumenta en mucho más la probabilidad de que un profesor sea el objeto de la violencia en su propio salón de clases.

Problemas de salud, por falta de ejercicio, posturas inadecuadas por prolongados periodos de tiempo frente a las pantallas, lo que implica una vida sedentaria.

Se puede concluir que existen riesgos relacionados con el uso de las TIC's, pero los mismos podrían ser mitigados con una adecuada orientación por parte de padres y docentes. No resultaría adecuado facilitar el uso a estas a los niños y adolescentes sin un

control parental y sin ciertas normas que permitan que su uso no perjudique la integridad psicológica de las nuevas generaciones.

### **3.2.3. Las oportunidades que plantean las TIC's**

Para que las oportunidades de las nuevas tecnologías sean aprovechadas, por todos, la sociedad tiene el reto de convertir el uso masivo de internet entre los menores, en un medio de difusión de la ciencia, el conocimiento y la información veraz, una herramienta para la educación y el aprendizaje constante

La creación de las sociedades del conocimiento venciendo la brecha del subdesarrollo.

Promover el análisis, discusión y retroalimentación positiva de los contenidos de internet.

Mantener una libertad y respeto a los derechos individuales y colectivos de la sociedad, con una correcta difusión de contenidos, una adecuada asesoría y una protección efectiva y real para nuestros jóvenes.

Con el marco de un control parental efectivo y una educación adecuada las oportunidades y aspectos positivos de la internet y el uso de las TIC' puede maximizar los aspectos positivos, tales como:

**Las redes sociales contribuyen a la socialización de los menores** El trabajo, avalado por el Foro Generaciones Interactivas de la Fundación Telefónica, concluye que una vida social digital intensa refuerza los vínculos de los niños con sus iguales.

Facebook, Tuenti, Twitter y otras comunidades virtuales, convierten a los niños en «seres sociales». Si bien el uso de los diferentes soportes se realiza en solitario, se observa una mayor intensidad en las relaciones "reales", con su entorno cercano de amigos, pues: La mitad de los usuarios avanzados utiliza las redes sociales en compañía de sus amigos.

Le brinda al joven la posibilidad de expresar la propia opinión, creando contenidos digitales les permite darse a conocer, hacer nuevas amistades y escribir sobre sus gustos (generalmente las mujeres).

La tecnología ha dejado de ser «cosa de chicos»: se promueve una igualdad entre géneros, más de la mitad de los usuarios habituales de redes sociales tienen su propia



página o blog propio, sin importar su sexo. E80 por ciento de los niños cree que internet es útil, ahorra tiempo y facilita la comunicación

40 por ciento de los menores que navegan por internet tienen su propio blog o página web  
En los países desarrollados 70 por ciento de los menores que están en redes utiliza la tecnología como apoyo para el estudio

Los niños y jóvenes están saltando de simples usuarios a creadores de contenidos.

Desde luego, el uso adecuado de las TIC's por parte de las jóvenes generaciones requieren de un proceso de orientación de padres y docentes, como se ha venido señalando a lo largo de esta sección.

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

El Grupo de Trabajo para la Seguridad Técnica en Internet, de enero de 2009 (se puede consultar en inglés en el siguiente enlace:

<http://cyber.law.harvard.edu/pubrelease/isttf/> ), en su estudio *Medios audiovisuales y salud infantil y adolescente*, de finales de 2008 propone como medida de seguridad el uso de programas filtros, medida a la que habría que añadir las siguientes indicaciones:

“Supervisión de los padres con medidas como:

- a) Mantener los aparatos audiovisuales en lugares comunes para uso de toda la familia.
- b) Limitar el tiempo de uso de Tv, videojuegos, computadores consolas, etc.
- c) Mantener el diálogo con los hijos para saber qué visitan, qué hacen y cómo lo hacen.
- d) Colocar normas sobre los datos que se dan en Internet, y aquellos que deben ser limitados.

Refuerzo mediante el dictado de leyes que propendan a garantizar la seguridad en el uso de las TIC's y que sancionen a quienes hacen mal uso de ellas.

La puesta en marcha de políticas de seguridad entre proveedores y páginas que alojan redes sociales. Estas medidas y políticas podrían ser obligatorias a través de disposiciones legales que obliguen a los proveedores a adoptarlas.

Educación para evitar acoso e intimidación a los niños y adolescentes que usan Internet”.

La mayoría de medidas propuestas por este estudio, tienen relación con la necesidad de que los padres adopten medidas preventivas y establezcan normas que permitan que los niños y adolescentes desarrollen hábitos adecuados en el uso de las TIC's. El Estado a través de normas que protejan a las nuevas generaciones y las iniciativas desde los proveedores, son las otras medidas que contribuirían a mitigar en buena medida los impactos negativos en el uso de las TIC's y proteger a las nuevas generaciones para que accedan a su uso.

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

La dinámica del uso de las TIC's está atravesada por los intereses personales, derechos y libertades individuales, los principios de protección al menor, el derecho a la privacidad individual, y la necesidad del desarrollo de una política nacional, buscando el bien común.

#### **3.3.1.1. Derecho Internacional en torno del uso de las TIC's**

En diciembre de 2008, el Parlamento Europeo propuso una asignatura llamada “educación mediática”. Como una fuente de ayuda tanto para padres –alfabetización mediática– como para hijos, con contenidos económicos, políticos, literarios, sociales, artísticos e informáticos que ayuden a comprender y sopesar mejor lo que se visita y consulta en la web (El gran riesgo para los niños).

Ciertamente, no es de restar importancia no sólo a la cantidad de tiempo frente a la computadora, el televisor, el teléfono o los nuevos aparatos que van naciendo (*i-phone*, *i-*

*pod*, etc.), como también a la calidad del tiempo invertido y la calidad de los contenidos a los que se accede.

De manera principal el Derecho Internacional regula el acceso, la libertad y protección de los niños en el uso de las TIC's mediante dos convenciones de las cuales el Ecuador forma parte, estas son: La Convención Internacional de Derechos del Niño, y la Convención Americana de los derechos Humanos.

Del contenido de la Convención Internacional de Derechos del Niño, podemos destacar lo siguiente:

**Art. 13.1:** Garantiza el derecho a la expresión de niños y niñas, el cual incluirá la libertad de buscar, recibir y difundir información, por todos los medios que sean accesibles para los niños.

**Art. 13.2:** Plantea restricciones al ejercicio del derecho estipulado en el numeral 1, en el sentido de que la libertad de expresión no deberá afectar los derechos y reputación de los demás, ni afectar la seguridad, el orden público o dañar la salud y moral públicas.

**Art. 17:** Señala que los Estados Partes que suscriben la Convención, basados en el reconocimiento de la importancia de los medios de comunicación, velarán por que los niños, niñas y adolescentes, tengan acceso a información y material procedentes de diversas fuentes nacionales e internacionales, en especial la información y el material que tengan por finalidad promover su bienestar social, espiritual y moral y su salud física y mental. Además establece el compromiso de los Estados para incentivar la difusión de este tipo de información, así como la publicación de libros para niños y la consideración de las necesidades lingüísticas de los niños pertenecientes a minorías étnicas. Finalmente establece el compromiso de los Estados de promover la elaboración de directrices apropiadas para proteger al niño contra toda información y material perjudicial para su bienestar (UNICEF, Convención sobre los Derechos del Niño).

A su vez, del contenido de la Convención Americana de Derechos Humanos, se destaca:

**Artículo 13.3:** Señala que los Estados no podrán restringir el derecho a la expresión e información de la población por ningún medio.

**Artículo 13.5:** Establece límites a la libertad de expresión al señalar que no se podrá hacer apología o propaganda de “la guerra, y toda apología del odio nacional, racial o religioso que constituyan incitaciones a la violencia o cualquier otra acción ilegal similar contra cualquier persona o grupo de personas, por ningún motivo, inclusive los de raza, color, religión, idioma u origen nacional” (Convención Americana sobre Derechos Humanos).

De su parte, la Constitución ecuatoriana, señala lo siguiente:

**Art. 16:** todas las personas tendrán derecho a:

La comunicación libre, intercultural, incluyente, diversa y participativa. Esta comunicación podrá realizarse por cualquier medio o forma, en su propia lengua y con sus propios símbolos.

El acceso universal a las tecnologías de información y comunicación. La creación de medios de comunicación y el acceso a ellos en igualdad de condiciones.

El acceso y uso de todas las formas de comunicación visual, auditiva, sensorial y a otras que permitan la inclusión de personas con discapacidad.

**Art. 17:** Establece la obligatoriedad del Estado de fomentar la pluralidad y la diversidad en la comunicación, para lo cual:

Garantizará el acceso en igualdad de condiciones a las frecuencias del espectro radioeléctrico, para la gestión e emisoras de radio y televisión, así como el acceso a

bandas libres, para la explotación de redes inalámbricas, precautelando que en su uso prevalezca el interés general.

Facilitará el acceso universal a las tecnologías de la información y la comunicación, en especial para los grupos de personas que carezcan de ese acceso o lo dispongan de manera limitada.

Facilitará la incorporación de las TIC's en el proceso educativo, procurando el enlace de las actividades de aprendizaje con las de tipo productivo.

**Art. 19:** Establece que el Estado deberá regular la prevalencia en los medios de comunicación de contenidos informativos, educativos y culturales, a la vez que prohíbe “la emisión de publicidad que induzca a la violencia, la discriminación, el racismo, la toxicomanía, el sexismo, la intolerancia religiosa o política y toda aquella que atente contra los derechos”.

**Art. 46:** Establece la obligatoriedad del Estado y de la sociedad, de proteger a los niños, niñas y adolescentes, de la influencia de programas o mensajes difundidos por cualquier medio, que promuevan la violencia, o la discriminación racial o de género. Adicionalmente, establece que las políticas públicas de comunicación, priorizarán la educación de los niños y el respeto de sus derechos de imagen, integridad y los demás específicos de su edad.

**Art. 66:** Establece el derecho a la inviolabilidad y secreto de la correspondencia física y virtual.

**Art. 347, numeral 8:** Establece que será responsabilidad del Estado el incorporar las TIC's al proceso educativo, y el enlace de la enseñanza con las actividades productivas (Constitución de la República del Ecuador).

La letra j del Artículo 5 de la Ley Orgánica de Educación Intercultural, establece la obligatoriedad del Estado de garantizar la alfabetización digital y el uso de las TIC's en el proceso educativo y propiciar el enlace de la enseñanza con las actividades productivas (Ministerio de Educación Proyecto de Ley Orgánica de Comunicación).

Finalmente, el proyecto de Ley Orgánica de Comunicación, establece en su articulado lo siguiente:

**Art. 1:** Plantea como objetivo de la ley, el "...garantizar el ejercicio y plena vigencia de los derechos de comunicación,...y el libre acceso...a las tecnologías de la información y comunicación..." (Proyecto de Ley Orgánica de Comunicación)

**Art. 7:** Establece la protección e los niños, niñas y adolescentes en relación con los mensajes que se emiten por los medios de comunicación y establece que la malla curricular deberá incorporar contenidos que enseñen a los niños, niñas y adolescentes a enlazar la información que llega a sus manos.

**El Art. 12** garantiza el derecho de los niños, niñas y adolescentes para expresar sus ideas, pensamientos, sentimientos y acciones. Así mismo establece la necesidad de clasificar los contenidos y franjas horarias de los medios de comunicación nacional.

**El Art. 41** establece como atribución de la Defensoría del Pueblo la de arbitrar las medidas necesarias para precautelar los derechos a la comunicación, lo que incluirá la suspensión de propagandas, programas o publicidad que contengan pornografía infantil, intolerancia religiosa o política. Incitación a la violencia, propaganda de la guerra y apología del odio, genocidio y etnocidio, entre otras.

En esta Ley se han incorporado recientemente un conjunto de artículos orientados a incorporar los resultados de la Consulta Popular del 7 de mayo de 2011. En relación al tema de uso de las TIC's, dicho articulado señala:

**Art. 9:** necesidad de que los medios de comunicación clasifiquen sus audiencias y franjas horarias. Dichas franjas horarias serían: familiar, que se establecería entre las 06:00 y las 18:00. En esta franja se podrán difundir programas aptos para todo público. De responsabilidad compartida: orientada a personas de 12 a 18 años con la supervisión de adultos. Esta franja abarcará desde las 18:00 hasta las 22:00 y en ella se podrán transmitir programas clasificados como tipo A y B (con vigilancia de persona adulta). Público adulto: orientada a mayores de 18 años, transcurriría entre las 22:00 y las 06:00 y en esta se podrán emitir programas tipo A, B y C (apta solo para personas adultas).

**Art. 12:** Establece que los programas con contenido sexualmente explícito que no tengan finalidad educativa deberán obligatoriamente transmitirse en la franja horaria de público adulto (Proyecto de Ley Orgánica de Comunicación).

Se concluye que en el Ecuador, la normativa legal sobre uso de las TIC's se orienta en tres sentidos principales:

La promoción de su uso en el sistema educativo.

El desarrollo de medidas legales de protección a la niñez y adolescencia, especialmente en lo relacionado con los medios de comunicación (TV), y.

Garantía del derecho de comunicación de la población a través de estos medios y de su privacidad.

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

No podemos menos que legitimar a la familia como principal agente modelador de los gustos y preferencias de los hijos durante los diez primeros años de sus vidas. Por tanto de ahí se le atribuye también la importante labor en el proceso de un uso correcto de las TIC's. Pues la mediación familiar en un entorno audiovisual permite desarrollar un consumo sano y autónomo en familia de este tipo de tecnología.

### **3.3.2.1. El control parental es importante para:**

Establecer criterios de uso relativos a Internet,

Orientar a los menores frente a los medios, su opinión y análisis de la información recibida

La mediación familiar en un entorno audiovisual permite desarrollar un consumo sano y autónomo en familia

El análisis del Instituto Vanier del estudio titulado *Medios y salud infantil y adolescente*, de finales de 2008, *Common Sense Media*, propone a los padres como medidas prácticas:

- Colocar los aparatos audiovisuales en lugares de uso común para la familia,
- Limitar el tiempo de uso de todas las tecnologías, sobre todo las visuales,
- Diálogo con los hijos para saber qué visitan, qué hacen y cómo lo hacen
- Colocar normas sobre los datos que se dan en Internet, y aquellos que no pueden darse.

### **3.3.2.2. Programas filtro para internet**

Muchos padres de familia piensan en los programas filtros para internet como una opción de protección, pero si bien estos son un instrumento válido no constituyen ni por poco una solución definitiva ni la garantía de un uso seguro de la *web* para los niños y jóvenes.

En la Comunidad europea, hay muchos estudios que señalan que los programas filtro usados sobre todo contra la pornografía en internet dejan una brecha que permite que sean filtrados, sobre todo por los contenidos impropios que animan a los niños a ejercerse daño como en la bulimia y anorexia, suicidio y automutilación.

También son poco eficaces en la Web 2.0 con blog y redes sociales teléfonos móvil y comunicación de mensajería (Fallas Control parenteral)



En su artículo de análisis el periodista Kim Boatman nos dice..., Podemos citar :

“Entre las áreas en las que se puede utilizar el control para padres a fin de supervisar las experiencias de sus hijos se encuentran:

**Restringir el acceso a la Web.** Es posible que desee permitir que sus hijos visiten determinados sitios y bloquear ciertos sitios. Es posible que desee limitar las descargas de archivos. Se puede limitar el acceso a sitios que contienen material ofensivo, como violencia, pornografía o grupos que fomentan el odio.

**Controlar los juegos.** Algunos filtros, como los controles incorporados en Microsoft Vista, le permiten controlar el acceso a los juegos. Puede elegir clasificaciones por edades, tipos de juego e, incluso, designar juegos específicos que permitirá o no permitirá.

**Fijar límites de tiempo.** Muchos programas le permiten limitar el tiempo que pasa su hijo ante el equipo o, incluso, bloquear determinados días u horas cuando desee restringir su uso.

**Limitar el acceso a programas.** Puede impedir que su hijo ejecute determinados programas, como programas de uso compartido de archivos a través de los cuales pueden descargar música o películas de manera ilegal.

**Supervisar la actividad.** Se puede, según el tipo de programa, controlar literalmente cada acción que realiza su hijo en el equipo, incluidos los correos electrónicos enviados y recibidos, las conversaciones de mensajería instantánea (MI) y los sitios web visitados.

### **3.3.2.3. Cómo configurar los controles parentales**

Los controles para padres de los sistemas operativos de Microsoft y Mac están configurados para que los niños tengan cuentas individuales. Puede ajustar los controles en el nivel de edad adecuado para cada niño integrante de la familia.

Para activar los controles para padres en Microsoft Vista, haga clic en el botón Inicio y luego, haga clic en Panel de control. En Cuentas de usuario, haga clic en Configurar controles parentales. Antes de activar los controles, asegúrese de que su hijo disponga de una cuenta de usuario estándar configurada.

En el sistema Mac, su hijo también deberá tener una cuenta. Posteriormente, haga clic en Preferencias de sistema y luego, en Cuentas. Haga clic en la cuenta y luego, en la casilla de verificación junto a Activar controles para padres. Puede abrir Controles para padres para establecer las configuraciones que desee... es posible que resulte útil visitar el sitio web GetNetWise de Internet Education Foundation (Fundación Educativa de Internet). "La organización con fines no lucrativos, una alianza entre corporaciones del sector de Internet y grupos de interés público, ofrece una base de datos que le permite seleccionar las funciones que desea en un filtro de software para luego buscar uno de los 75 a 100 productos comerciales disponibles que coinciden con su selección"( Kim Boatman, Artículo).

Cuando se habla de controles para padres, es fácil sentirse abrumado por la cantidad de opciones en los numerosos filtros disponibles.

Por lo tanto, los padres deben evaluar qué funciones son más importantes, y además de los programas ¿cómo se siente con respecto a la privacidad de su hijo? y ¿cuánto tiempo desea dedicar al control de las actividades en internet de su hijo”.

No importa cuál sea el filtro, ningún conjunto de controles será completamente a prueba de niños. Ningún producto o método protegerá completamente a niños. Pues nuestros los niños de hoy son inteligentes y verdaderos expertos en tecnología.

#### **3.3.2.4. Los filtros no son una solución milagrosa.**

Por supuesto, no importa cuál sea el filtro, es probable que ningún conjunto de controles sea completamente a prueba de niños. Ningún producto o método los protegerá completamente, por qué ellos son inteligentes y hoy en día son los expertos en tecnología.

"Educar a los hijos sobre prácticas online seguras e inteligentes es tan importante como usar algunos tipos de software de control para padres". No olvidemos que generalmente, los niños tienen acceso a Internet lejos de la supervisión de sus padres, ya sea en teléfonos móviles, en los equipos de sus amigos o en cafés.

### **3.3.2.5. Algunos Programas para bloqueo y filtrado de contenidos**

**Windows Live One Care Protección Infantil** (<https://www.protegeatushijos.com>),

**NAOMI**, Familia e Internet seguros

**Net Nanny** Gratis en Español (Seguridad para niños en Internet)

**K9 WEB PROTECTION**, excelente herramienta gratuita para el control parental.

**CyberPatrol** Software de control de padres para proteger niños y niñas en Internet que filtra y controla páginas web en Internet que los padres consideren no apropiadas.

**Control Kids**

**SurfControl**

**About.com**: Selecting Filtering Software For Your Family Recomendaciones de diferentes programas para distintos tipos de niños y niñas.

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

La [Asociación Nacional para la Educación "Media Literacy" \(NAMLE\)](#) Es una organización no gubernamental americana. Que surge como una respuesta frente a las necesidades de padres, docentes y sociedad en general frente a la transformación de las tecnologías de comunicación como un componente constante y de grandes contrastes en la cultura de las nuevas generaciones

La vida de las personas se transforma en función de los medios de comunicación. Las TIC's implican no solo beneficios, sino que también van acompañadas de preocupaciones como:

La acumulación de la propiedad de los medios de comunicación que se consolida en manos de menos de 10 individuos ricos y sus corporaciones globales. Esto suele generar noticias elaboradas con enfoques parcializados, favoreciendo los intereses corporativos de las empresas de comunicación a quienes representan, y que además muestran este enfoque como el único valedero.

Producción de paquetes de tecnología llenos de violencia que son vendidos y promocionados como entretenimiento para la sociedad.

Cada vez, son más los niños y adolescentes bajo la influencia de los anuncios comerciales corporativos, cuyos fines obedecen a la lógica del mercado, con débiles controles que no siempre precautelan los verdaderos intereses y necesidades de los niños y jóvenes a los que pueden llegar.

Los productos de la media de comunicación nos entretienen, nos informan y nos ayudan a conectarnos con nuestra comunidad y el mundo, pero en algunos casos, los niños y adultos desarrollan dependencia hacia los medios de comunicación.

¿Cómo equilibrar los beneficios y los riesgos? Tanto niños como los adultos necesitan educación alfabetizadora para buscar un correcto uso de los medios de comunicación, Medialiteracy busca que los individuos se conviertan en consumidores sabios y participantes de manera eficaz en la democracia en la era digital.

### **3.3.3.1. Alfabetización Mediática**

Estar alfabetizado en la era de los medios de comunicación<sup>2</sup> requiere de habilidades de pensamiento crítico, manejo de técnicas y tecnologías que nos permitan obtener la

---

<sup>2</sup> Los medios de comunicación se refiere a todos los medios electrónicos o digitales e impresos o visuales artísticos utilizados para transmitir mensajes.

información de manera efectiva, adecuada y completa, fortalece nuestra capacidad para tomar decisiones, ser independientes y proteger nuestra privacidad, libertad de pensamiento, moral y la psiquis de nuestros niños y jóvenes, ya sea en el aula, el sala de estar, el lugar de trabajo, sala de juntas, o al momento de votar.

La alfabetización mediática consiste en una serie de competencias de comunicación, incluyendo la posibilidad de **acceder, analizar, evaluar y comunicar** información en una gran variedad de formas, incluyendo la impresión y los mensajes no impresos.

“La alfabetización mediática es la capacidad para codificar y decodificar los símbolos transmitidos a través de los medios de comunicación y la capacidad de sintetizar, analizar y producir mensajes mediáticos” (medialiteracy).

La educación en medios es el estudio de los medios de comunicación, incluyendo "las manos en las experiencias y la producción de los medios de comunicación.

### **3.3.3.2. La alfabetización audiovisual**

Es facultar a las personas a ser pensadores críticos y productores creativos a través de la imagen, el lenguaje y el sonido.

## **4. METODOLOGÍA**

### **4.1. Diseño**

La investigación se realizó en las siguientes instituciones educativas: para la encuesta de niños de 6 hasta 9 años de edad: Escuela Fiscal Mixta “Francisco Jácome”, ubicada junto al mercado de la ciudadela Kennedy (Quito).

Para la encuesta de niños de entre 10 y 14 años, en el Colegio Universitario Odilo Aguilar de Quito, ubicado en los predios de la Universidad Central del Ecuador.

Para la encuesta adolescentes de entre 15 y 18 años en el Colegio Particular Luigi Galvani de Quito, ubicado en las calles Miraflores y Bolivia, Quito.

En la Escuela Francisco Jácome la encuesta se aplicó a niños y niñas del cuarto grado, con promedio de edad de 9 años. A esta Escuela asisten principalmente niños cuyas familias se ubican en un nivel socioeconómico pobre o muy próximo al umbral de pobreza. Un buen porcentaje de alumnos (por lo menos un 30 por ciento), pertenecen a familias indígenas. La mayoría del alumnado de la escuela no vive en las inmediaciones de la misma y llegan a la Escuela desde poblados como Calderón, Llano Grande y Carapungo, barrios muy populosos y formados en su mayoría por familias de escasos recursos económicos, en donde la infraestructura educativa no abastece la demanda de la población. La composición socioeconómica de la escuela se reflejará en los resultados de la encuesta como se constata más adelante.

De su parte el Colegio Odilo Aguilar está constituido por un alumnado cuyas familias pertenecen a estratos económicos de clase media, próxima al umbral de pobreza. Aunque los ingresos de las familias de este grupo deben ser superiores a los de la Escuela Francisco Jácome, no obstante corresponden a los de una familia de clase media de bajos ingresos. En este Colegio se aplicó la encuesta a alumnos y alumnas del décimo año de educación básica.

A su vez al Colegio Luigi Galvani asisten adolescentes cuyas familias pertenecen a los niveles medios, que se les podría ubicar entre el tercero y cuarto quintil en cuanto al nivel de ingresos económicos (el primer quintil es el 20 por ciento de la población que percibe menores ingresos), es decir, es clase media con ingresos medios. En esta Institución se aplicó la encuesta a alumnos del tercer curso de bachillerato.

## **4.2. Participantes**

Como miembros participantes de este Trabajo de Investigación de Fin de Carrera están:

Los integrantes del equipo del Programa Nacional de Investigación, Directora, secretarias, personal de servicio académico, señores docentes, la directora de la tesis, la tesista, el equipo de informática, y el equipo de docentes que colaboró en las instituciones encuestadas.

Los participantes de las instituciones que están nombrados en la población de muestra, y cuya selección obedeció al criterio de las autoridades de cada plantel.

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

### **4.3.1. Técnicas**

La investigación se realiza en base a las encuestas aplicadas a los estudiantes por grupos de edad (una encuesta para los niños de 6 a 9 años y otra a ser aplicada en el grupo de 10 a 14 años y en el de 15 a 18 años).

### **4.3.2. Instrumentos**

Los instrumentos aplicados son las encuestas elaboradas por el equipo director del proceso de investigación, conformado por los docentes de la Universidad Particular Técnica de Loja.

## **4.4. Recursos**

### **4.4.1. Humanos**

Participaron en la investigación el equipo directivo de la Universidad Particular Técnica de Loja, los docentes que desempeñaron el rol de tutores de los grupos de egresados; los egresados, entre los cuales se encuentra la autora de la presente Tesis; las autoridades y personal docente que apoyó el proceso de aplicación de la encuesta y los estudiantes a los cuales se aplicó las encuestas.

#### **4.4.2. Institucionales**

Equipo de apoyo de tutores y equipo directivo de la investigación, por parte de la UTPL e infraestructuras de los colegios y de la Escuela en la cual fueron aplicadas las encuestas.

#### **4.4.3. Materiales**

Encuestas aplicadas, Guía para la elaboración de la Tesis, recursos bibliográficos, especialmente la consultoría contratada por el Ministerio de Telecomunicaciones del Ecuador sobre la Generación Interactiva en el Ecuador.

#### **4.4.4. Económicos**

Se utilizaron además recursos económicos propios para la reproducción de los materiales para las encuestas y para la movilización hacia los planteles educativos.

#### **4.5. Procedimiento**

Para la investigación se contó como insumo con los cuestionarios a ser aplicados a cada grupo de edad.

En cuanto al tipo de investigación, el Manual de trabajo de investigación y elaboración del informe de fin de carrera, lo define como:

**No experimental:** Ya que se realiza sin la manipulación deliberada de variables y sólo se observan los fenómenos en su ambiente natural para después analizarlos.

**Transeccional (transversal):** Investigaciones que recopilan datos en un momento único.

**Exploratorio:** Se trata de una exploración inicial en un momento específico.



**Descriptivo:** Se podrán investigar la incidencia de las modalidades o niveles de una o más variables en una población, estudios puramente descriptivos...” (Manual de trabajo de investigación y elaboración del informe de fin de carrera).

Para la aplicación de las encuestas se procedió a identificar instituciones educativas en las cuales se podría obtener el apoyo necesario para la aplicación de la encuesta. En la selección de la muestra se procuró además que las instituciones educativas representaran una variedad de estratos socioeconómicos, a fin de dar cuenta de en qué medida la penetración de las TIC's es un fenómeno homogéneo, que alcanza a diversos estratos sociales por igual y en qué medida obedece o responde al nivel socioeconómico de las familias.

Una vez efectuada la selección de instituciones, se procedió al acercamiento a las autoridades de las instituciones identificadas, portando la carta de ingreso a instituciones educativas, proporcionada por los directores del proceso de investigación. No se obtuvieron negativas a colaborar en el proyecto. En la visita inicial, se procedió a fijar la fecha y la hora en que se aplicarían las encuestas. Una vez fijadas las fechas se procedió a la lectura detallada de la guía de la investigación y de las orientaciones para la aplicación de la encuesta, así como de las mismas herramientas, a fin de obtener una adecuada familiaridad con las preguntas y estar en capacidad de absolver posibles dudas de los encuestados en torno al contenido de las preguntas.

En la segunda visita a los planteles se procedió a aplicar la encuesta, contando en cada entidad con el apoyo de docentes destinados para tal fin por las autoridades de cada plantel educativo.

Para la elaboración del informe final, se procedió a realizar una indagación sobre los resultados de otras investigaciones relativas al tema. En concreto se recopiló la información de:

Las encuestas sobre uso de las TICs en el Ecuador, realizadas por el Instituto Ecuatoriano de Estadística y Censos, INEC; el Censo de Población y vivienda aplicado en el Ecuador en noviembre de 2010.

El informe de la Consultoría Las Generación Interactiva en el Ecuador, publicado en la página web del Ministerio de Telecomunicaciones.

El marco legal que rige el uso de las TIC's en el Ecuador.

Artículos diversos relacionados con los riesgos y la seguridad de las jóvenes generaciones frente a las pantallas.

El siguiente paso fue el análisis de los resultados obtenidos, en base a las indicaciones realizadas para el efecto por los responsables de la investigación.

La redacción del informe consideró en el análisis una comparación de los resultados de las encuestas aplicadas, respecto de la información sobre uso de TIC's, especialmente con los resultados del Censo de Población y Vivienda 2010 aplicado por el INEC.

#### **4.6. Dimensiones de la Investigación:**

Para el desarrollo del presente estudio se han considerado las siguientes dimensiones:

Caracterización sociodemográfica

Redes sociales y pantallas

Redes sociales y mediación familiar

Redes sociales y ámbito escolar

Redes sociales, riesgos y oportunidades

La generación interactiva en Ecuador e Iberoamérica

#### **4.7. Población**

**Niños y jóvenes ecuatorianos de Educación General Básica y Bachillerato,**

Distribuidos en tres grupos:

**1er. Grupo:** niños de 6 – 9 años (2do a 5to de Educación Básica), 35 niños y niñas.

**2do. Grupo:** niños 10 – 14 años (6to - 10mo año de Educación Básica) fueron 27 adolescentes de ambos sexos.

**3er. Grupo:** jóvenes 15 – 18 años (I a III de Bachillerato) fueron 20 jóvenes de ambos sexos.

## 5. Análisis, Interpretación Y Discusión De Resultados:

### 5.1. Caracterización sociodemográfica

Como observáramos anteriormente la caracterización sociodemográfica es hablar sobre las propiedades de una población, es este contexto daremos las características de las poblaciones de los grupos de niños y jóvenes que fueron encuestados, así

#### NIÑOS

Para describir la población del grupo de la escuela Francisco Jácome, tendremos:

Tabla 01		
Con quién vives		
Opción	Frecuencia	%
No contesta	0	0
Padre	25	71
Madre	33	94
Un hermano o hermana	10	29
2 hermanos	9	26
3 hermanos	8	23
4 hermanos	2	6
5 hermanos	4	11
Mi abuelo/la	14	40
Otras personas	7	20
TOTAL	35	100

Fuente: Instrumento niños 6-9 años

Elaboración: la autora

En la tabla 01 el 71 por ciento vive en una familia completa de padre y madre y el 94 por ciento vive con la madre, lo que significa que un 23 por ciento vive con la madre y no con

el padre, en familias monoparentales, dirigidas por la madre. Las familias tienden ser numerosas en comparación el promedio de cada familia en el Ecuador, que está alrededor de las cuatro personas, de acuerdo al último Censo de Población y Vivienda, puesto que el 40 por ciento pertenece a familias con 6 miembros o más. En un 60 por ciento las familias son ampliadas, ya que los niños y niñas viven con sus abuelos, abuelas u otras personas.

En la tabla 02, se refleja que el 51 por ciento de los encuestados, dice tener computador en casa. Si comparamos este resultado con los resultados del uso de las TIC's en el Ecuador de INEC, 2010, mencionados en el punto 3.2.1 de este trabajo, referido a las pautas de consumo sobre las pantallas de niños, niñas y adolescentes, verificamos una diferencia significativa, puesto que de acuerdo al INEC, apenas el 27 por ciento de las familias ecuatorianas cuentan con ordenador en casa. De su parte los resultados del Censo de Población y Vivienda 2010, indican que el promedio de hogares ecuatorianos que cuentan con computadora sería de 27 por ciento. (Cuadro: Disposición de computadoras hogares ecuatorianos, que consta en el referido punto 3.2.1 de este trabajo).

Tabla 02 ¿Tienes computador en casa?			¿Dónde está el computador?		
Opción	Frecuencia	%	Opción	Frecuencia	%
No contesta	0	0	No contesta	0	0
No	17	49	En mi habitación	20	57
Si	18	51	Habitación de un hermano	6	17
			Habitación de mis padres	2	6
			En la sala de estar	5	14
			En un cuarto de trabajo	2	6
			Es portátil	0	0
TOTAL	35	100	TOTAL	35	100

Fuente: Instrumento niños 6-9 años

Elaboración: la autora

De la Tabla 02, además se desprende que el 57 por ciento de los niños (la mayoría de casos), tiene el computador en su habitación, el 17 por ciento lo tiene en la habitación de

un hermano y apenas el 14 por ciento lo tiene en la sala de estar, lugar considerado por la autora como el indicado para tener el aparato, facilitando el correcto control de los padres. Finalmente la computadora se ubicaría en un 6 por ciento de casos en la habitación de los padres. Esta ubicación podría, a criterio de la autora, inhibir el uso del equipo.

No obstante la diferencia anterior, el estudio La Generación Interactiva en el Ecuador, establece que el acceso a computadoras sería de 49 por ciento entre las familias con hijos entre 6-9 años y de 54 por ciento entre las familias con hijos entre 10 y 18 años (ME). El 51 por ciento obtenido en la encuesta a los alumnos de la Escuela Francisco Jácome, se ubica entre estos porcentajes, lo que haría pensar que, como sostiene el documento sobre la Generación Interactiva, los hogares con hijos en edad escolar tienden a disponer en un mayor porcentaje de equipamiento con computadora.

Adicionalmente sería de señalar que la encuesta se aplicó en una Escuela ubicada en Pichincha, la provincia que históricamente registra los menores niveles de pobreza (22.4 por ciento en 2006), de acuerdo a los datos proporcionados por el INEC sobre el tema (Sistema integrado de indicadores sociales, SIISE)<sup>3</sup>.

<b>Tabla 03</b>		
<b>¿En qué lugar sueles usar Internet?</b>		
<b>Opción</b>	<b>Frecuencia</b>	<b>%</b>
En casa	13	32
En el colegio	6	15
En un ciber café	8	20
En un lugar público	3	7
En casa de un amigo	5	12
En casa de un familiar	6	15
<b>TOTAL</b>	<b>41</b>	<b>100</b>

Fuente: Instrumento niños 6-9 años  
Elaboración: la autora

<sup>3</sup> Pobreza media por consumo. Cabe indicar que el dato citado es el último disponible a nivel provincial.

Tabla 03. Se observa que el 32 por ciento (el mayor porcentaje), se conecta en casa, el 20 por ciento en el ciber café, el 15 por ciento en el colegio e igual porcentaje en la casa de un familiar y el 12 por ciento en casa de amistades. El 7 por ciento restante contesta que en un lugar público.

<b>Opción</b>	<b>Frecuencia</b>	<b>%</b>
Ordenador portátil	10	29
Impresora	11	31
Scanner	6	17
Web cam	8	23
MP3/MP4/iPod	7	20
Cámara de fotos digital	9	26
Cámara de video digital	9	26
Televisión de pago	5	14
Equipo de música	15	43
Teléfono fijo	7	20
DVD	20	57
Disco duro multimedia	3	9
Ninguna de estas, tengo otras	2	6
<b>TOTAL</b>	<b>112</b>	<b>320</b>

Fuente: Instrumento niños 6-9 años  
Elaboración: La Autora

De la tabla 04, el uso y posesión de las TIC's es variado, sin notarse carencia grave en nada. Se puede observar que la mayoría de hogares, da preferencia al DVD, 57 por ciento, luego van la computadora, 51 por ciento, equipo de música 43 por ciento, y la impresora 31 por ciento, cámara de fotos y video digital 26 por ciento y teléfono fijo 20 por ciento. Cabe indicar que en esta pregunta, se establece que del 51 por ciento que tienen computadora, el 29 por ciento dispondría de una computadora portátil en el hogar.

Al comparar los datos sobre tenencia de TIC's con los datos de la Encuesta de Empleo y Desempleo, ENEMDU, de diciembre de 2010 (INEC), la tenencia de computador a nivel de los hogares es del 27 por ciento (INEC), con relación al 51 por ciento que dicen los

niños encuestados, en equipo de sonido el 42 por ciento (INEC), frente al 43 por ciento según los datos de la encuesta y DVD 46,6 por ciento (INEC) con relación al 57 por ciento de la encuesta. La diferencia en equipamiento con computadora, ya fue analizada más arriba.

Respecto del equipamiento con otros artefactos, se aprecia una coincidencia desde la perspectiva estadística en el equipamiento con equipo de sonido (apenas 1 por ciento de diferencia), entre la encuesta y el dato del INEC. El mayor equipamiento en DVD (57 por ciento en la encuesta y 46.6 del INEC), reflejada por la encuesta se podría atribuir a la situación de menor pobreza en la provincia en la cual ésta fue aplicada, como se analizó más arriba. El acceso a línea telefónica, (20 por ciento en la encuesta y 38,5 por ciento de acuerdo al NEC, reflejaría la localización de los domicilios de los encuestados en barrios suburbanos, que generalmente tienen carencia en la oferta de este servicio.

A su vez si se comparan estos datos con los resultados del estudio la Generación Interactiva en el Ecuador, tenemos que la encuesta refleja un mayor porcentaje de familias con computadora (51 por ciento), que el reflejado en el estudio (49 por ciento para el grupo de edad de 6 a 9 años). Similar situación ocurriría con la disponibilidad de impresora (26 por ciento del estudio y 34 por ciento de la encuesta); escáner 811 por ciento del estudio y 17 por ciento de la encuesta; cámara web: 8 por ciento en el estudio y 23 por ciento en la encuesta; cámara de video digital: 15 por ciento en el estudio y 26 por ciento en la encuesta.

Se muestran resultados similares en el estudio y la encuesta para los siguientes equipamientos: cámara de fotos digital (26 por ciento de hogares dispondrían de este equipo conforme los resultados de ambas investigaciones); equipo de música 844 por ciento de acuerdo al estudio y 44 por ciento de acuerdo a la encuesta y ordenador portátil (29 por ciento para ambas encuestas). Finalmente arroja mayores disponibilidades de equipamiento la investigación La Generación Interactiva en el Ecuador, frente a la presente investigación en los siguientes ítems: televisión de pago (26 por ciento frente a 20 por ciento) y teléfono fijo (26 por ciento frente al 20 por ciento).

Tabla 05 ¿Utilizas algún teléfono celular?			¿Cómo conseguiste el teléfono móvil?		
Opción	Frecuencia	%	Opción	Frecuencia	%
No contesta	0	0	No contesta	0	0
No	8	23	Pedí que me lo compraran	16	46
Si, el mío	14	40	Fue un regalo	8	23
Sí, el de otras personas	13	37	Me lo dieron mis padres	11	31
<b>TOTAL</b>	<b>35</b>	<b>100</b>	<b>TOTAL</b>	<b>35</b>	<b>100</b>

Fuente: Instrumento niños 6-9 años

Tabla 05. El 40 por ciento de los niños afirma tener celular, el 37 por ciento dice utilizar el de otras personas. Por tanto por lo menos el 77 por ciento de los niños conocen el funcionamiento de un teléfono móvil. Este porcentaje de accesibilidad, considerando la edad de los niños encuestados (9 años), es elevado, puesto que apenas el 23 por ciento (menos de la cuarta parte), no accede a un celular.

En cuanto a la forma en que los niños accedieron al celular, en primer lugar sería e mencionar que presenta una inconsistencia, en vista de que mientras 8 niños contestan que no tienen celular, los 35 encuestados refieren alguna forma de acceso al mismo. A pesar de esta dificultad, podemos observar que la mayoría de encuestados señala que solicitó que le regalen el artefacto (46 por ciento), que sería la principal forma de acceder al mismo, lo que indicaría la fuerte inclinación de las nuevas generaciones por el uso de las TIC's. El 31 por ciento afirma que fue un regalo de sus padres y el 23 por ciento restante afirma que fue un regalo (al no seleccionar a sus padres, se entendería que el regalo fue de un tercero).



Tabla 06 ¿Cómo consigues tu propio dinero?			¿Con qué frase estás de acuerdo?		
Opción	Frecuencia	%	Opción	Frecuencia	%
Paga semanal	7	13	No contesta	0	0
Cuando necesito algo pido y me dan	13	24	Tengo más dinero del que necesito	4	11
En cumpleaños, fiestas, Navidad	9	16	Tengo el dinero suficiente para mis necesidades	20	57
Hago algún trabajo en casa	16	29	Tengo menos dinero del que necesito	11	31
Hago algún trabajo fuera de casa	6	11			
No me dan dinero	4	7			
<b>TOTAL</b>	<b>55</b>	<b>100</b>	<b>TOTAL</b>	<b>35</b>	<b>100</b>

Fuente: Instrumento niños 6-9 años

Elaboración: la autora

Tabla 06. En cuanto a la forma de acceder al dinero, es significativo que el 40 por ciento debe hacer un trabajo en casa (29 por ciento) o fuera de ella (11 por ciento). Este porcentaje es alto y reflejaría en parte el nivel socioeconómico cercano a la pobreza, de las familias a las que se pertenecen los encuestados, puesto que en estratos altos, no se suele demandar trabajo a los niños (especialmente en estas edades), para facilitarles algo de efectivo para sus necesidades. Un 7 por ciento adicional, expresa no contar con recurso económicos en absoluto, mientras el 37 por ciento restante se distribuye entre quienes reciben una mesada (24 por ciento) y quienes solicita el dinero cuando lo necesitan (13 por ciento).

Con relación a su autopercepción de la cantidad de dinero que reciben frente a sus necesidades un 57 por ciento (la mayoría), de los niños siente que tiene sus necesidades cubiertas, mientras en el otro extremo un 31 por ciento considera que tiene menos dinero del que necesita. Este porcentaje sería significativo pues indica que aproximadamente uno de cada tres niños consideran no tener recursos suficientes. El 11 por ciento restante considera que tiene más dinero del que necesita.

De manera resumida, se puede señalar que existen indicios para pensar que el nivel socioeconómico de las familias de los niños encuestados en la Escuela Francisco

Jácome, corresponde a un nivel medio cercano a los niveles de pobreza. Esta conclusión se la extrae en base a criterios como la forma en que los niños acceden a dinero (40 por ciento trabajando ya sea en casa o fuera de ella).

## ADOLESCENTES

Para caracterizar socio demográficamente al grupo de décimo años de educación básica del Colegio Odilo Aguilar, usaremos la información de las siguientes tablas.

<b>Tabla 07</b>					
<b>¿Cuál es la profesión de tu padre?</b>			<b>¿Cuál es la profesión de tu madre?</b>		
<b>Opción</b>	<b>Frecuencia</b>	<b>%</b>	<b>Opción</b>	<b>Frecuencia</b>	<b>%</b>
No contesta	2	7	No contesta	2	7
Está desempleado	0	0	Está desempleada	1	4
Es jubilado	0	0	Es jubilada	0	0
Trabaja en el hogar	0	0	Trabaja en el hogar	11	41
Desempeña un oficio	11	41	Desempeña un oficio	5	19
Realiza un trabajo técnico	4	15	Realiza un trabajo técnico	1	4
Realiza un trabajo de grado universitario	4	15	Realiza un trabajo de nivel universitario	2	7
No lo sé/otro	6	22	No lo sé/otro	5	19
<b>TOTAL</b>	<b>27</b>	<b>100</b>	<b>TOTAL</b>	<b>27</b>	<b>100</b>

Fuente: Instrumento jóvenes de 10- 14 años

Elaboración: la autora

El 30 por ciento de los chicos tiene el padre con estudios técnicos o superiores y el 41 por ciento que realiza un oficio.

Por su parte el 41 por ciento de las madres es ama de casa, debemos asumir que este grupo ofrecería sin embargo un mayor control y compañía para los hijos, el 19 por ciento desempeña un oficio, y apenas un 7 por ciento tiene un trabajo a nivel universitario, es decir, el nivel educativo promedio de las madres es bajo.

Tabla 08 ¿En qué habitación está el computador?			¿Tienes computador en casa?		
Opción	Frecuencia	%	Opción	Frecuencia	%
No contesta	11	41	No contesta	6	22
En mi habitación	5	19	No	10	37
En la habitación de un hermano/a	3	11	Si	11	41
En la habitación de mis padres	1	4			
En la sala de estar	3	11			
En un cuarto de trabajo, estudio o similar	1	4			
Es portátil	3	11			
<b>TOTAL</b>	<b>27</b>	<b>100</b>	<b>TOTAL</b>	<b>27</b>	<b>100</b>

Fuente: Instrumento jóvenes de 10- 14 años  
Elaboración: la autora

En función de la tenencia de computador en la tabla 08, en su domicilio un 41 por ciento nos dice tenerla en casa, para filtrar y compara información usamos la tabla de en qué habitación está, de la comparación se asume que el 60 por ciento de los alumnos están entre el primero y segundo quintil de pobreza.

De los chicos, el 19 por ciento contesta que el computador que usa está en su habitación el 41 por ciento no responde, convirtiendo en poco representativos los datos obtenidos, sin embargo diremos que en este resultado el 11 por ciento tiene la computadora en un área común, y el otro 11 por ciento en la habitación de uno de los hijos.

Comparando estos datos con los de la encuesta ENENDUM 2010, donde un 27 por ciento de la población tiene computadora, debemos asumir que está desviación en los datos de la muestra, se debe a tratarse de un colegio de clase media pobre en la ciudad de Quito.

Tabla 09 ¿Tienes teléfono celular propio?			¿Cómo conseguiste tu primer teléfono móvil?		
Opción	Frecuencia	%	Opción	Frecuencia	%
No contesta	3	11	No contesta	5	19
No	7	26	Me lo compraron mis padres sin pedirlo	6	22
Sí	15	56	Me lo compraron mis padres porque se lo pedí	8	30
No, pero uso el de otras personas.	2	7	Me los compraron otros familiares	0	0
			Me lo compré yo mismo	2	7
			Fue un regalo de cumpleaños, Navidad, comunión...	4	15
			Lo heredé de otra persona	2	7
<b>TOTAL</b>	27	100	<b>TOTAL</b>	27	100

Fuente: Instrumento jóvenes de 10- 14 años

Elaboración: la autora

En cuanto a la posesión del teléfono móvil un 27 por ciento de los jóvenes del grupo dice no tener celular, sin embargo comparando con otras preguntas podríamos existir inconsistencias, pues un 80 por ciento responden a otras preguntas como si lo tuvieran. El 67 por ciento de los jóvenes recibieron el teléfono móvil como un regalo de sus padres o un familiar, y un 7 por ciento lo heredó.

En este segmento el 63 por ciento utiliza el celular, de estos el 56 por ciento lo posee y el 7 por ciento usa el de otras personas. Comparando con los datos del INEC para el 2010, en que el 81 por ciento poseía teléfono celular, podemos asumir que este momento es mayor el porcentaje, y que en este grupo no se refleja este dato, por la edad de los chicos y por el poder adquisitivo de sus hogares.

<b>Tabla 10</b> <b>¿Quién paga habitualmente el gasto del móvil?</b>			<b>¿Qué medio de pago tienes para el teléfono?</b>		
<b>Opción</b>	<b>Frecuencia</b>	<b>%</b>	<b>Opción</b>	<b>Frecuencia</b>	<b>%</b>
No contesta	5	<b>19</b>	No contesta	5	<b>19</b>
Yo mismo	7	<b>26</b>	Es de tarjeta	12	<b>44</b>
Mis padres	14	<b>52</b>	Es de contrato	3	<b>11</b>
Otros	1	<b>4</b>	No lo sé	7	<b>26</b>
<b>TOTAL</b>	27	<b>100</b>	<b>TOTAL</b>	27	<b>100</b>

Fuente: Instrumento jóvenes de 10- 14 años  
Elaboración: la autora

La forma de pago más común es la tarjeta prepago con el 44 por ciento de usuarios. El 52 por ciento de los jóvenes tienen cubierto el gasto del celular por sus padres en un monto promedio de 6 dólares por mes, es decir el saldo mínimo mensual para tarjeta prepago. Un 26 por ciento consigue el dinero por si mismo, y un 19 por ciento no responde.

<b>Tabla 11</b> <b>¿Cuántos televisores que funcionen hay en tu casa?</b>		
<b>Opción</b>	<b>Frecuencia</b>	<b>%</b>
No contesta	2	<b>7</b>
Ninguno (pasa a la pregunta 115)	5	<b>19</b>
1	4	<b>15</b>
2	8	<b>30</b>
3	4	<b>15</b>
Más de tres 3	4	<b>15</b>
<b>TOTAL</b>	27	<b>100</b>

Fuente: Instrumento jóvenes de 10- 14 años

Un 19 por ciento asegura no tener televisión, 15 por ciento tienen un aparato, 30 por ciento tienen 2, el 30 por ciento dice tener 3 o más de tres aparatos de televisión.

<b>Tabla 12</b>		
<b>¿De la siguiente lista selecciona las cosas que tienes en casa?</b>		
<b>Opción</b>	<b>Frecuencia</b>	<b>%</b>
Ordenador portátil	6	5
Impresora	10	8
Scanner	7	5
Webcam	5	4
USB o disco duro externo	10	8
Mp3/ Mp4/iPod	14	11
Cámara de fotos digital	13	10
Cámara de video digital	6	5
Televisión de pago (Digital o por cable Digital Plus, ONO, Imagenio, etc.)	8	6
Equipo de música	16	12
Teléfono fijo	12	9
DVD	19	14
Disco duro multimedia (para bajar películas y verlas en la televisión)	5	4
Ninguna de estas tengo otras.	2	2
<b>TOTAL</b>	133	100

Fuente Instrumento jóvenes de 10- 14 años

Respecto a las otras tecnologías en el hogar, los aparatos con tenencia más común en este grupo de jóvenes son: 63 por ciento teléfono celular, 70 por ciento Tv, 41 por ciento computador, 14 por ciento DVD, 12 por ciento equipo de música, mp3 11 por ciento, y cámara digital 10 por ciento.

Comparando estos resultados con los datos del INEC (ENENDUM 2010) 68 por ciento de los hogares ecuatorianos tienen teléfono móvil, 66 por ciento Tv, el 24,5 por ciento DVD, 21 por ciento equipo de sonido, 13 por ciento línea telefónica fija, 8 por ciento computadora y 1,3 por ciento de los hogares ecuatorianos tienen internet a nivel nacional. Podemos asumir que las distorsiones que existan en los datos, se deben a ser Quito una de las ciudades con mejores ingresos, educación y condiciones de vida a nivel nacional. Sólo un 6 por ciento tiene televisión de pago, y un 9 por ciento teléfono fijo, lo que explica la necesidad del celular y su incidencia.

Tabla 13 ¿Cómo consigues tu propio dinero?			¿Con qué frase estás de acuerdo?		
Opción	Frecuencia	%	Opción	Frecuencia	%
Paga semanal	7	13	No contesta	0	0
Cuando necesito algo pido y me dan	13	24	Tengo más dinero del que necesito	4	11
En cumpleaños, fiestas, Navidad	9	16	Tengo el dinero suficiente para mis necesidades	20	57
Hago algún trabajo en casa	16	29	Tengo menos dinero del que necesito	11	31
Hago algún trabajo fuera de casa	6	11			
No me dan dinero	4	7			
<b>TOTAL</b>	<b>55</b>	<b>100</b>	<b>TOTAL</b>	<b>35</b>	<b>100</b>

Fuente: Instrumento jóvenes de 10- 14 años

Elaboración: la autora

El 82 por ciento de los chicos recibe el dinero en función de la disposición de sus padres, ya sea como regalo o como un pago a un servicio en casa, el 19 por ciento no contesta, y el 26 por ciento asegura que ellos mismos pagan sus consumos.

El 52 por ciento de los chicos consideran que sus necesidades están cubiertas, pero un 31 por ciento no tiene esa autopercepción.

## JÓVENES

Para caracterizar socio demográficamente al grupo de tercer año de bachillerato, usaremos la información de las siguientes tablas:

Tabla 14 ¿Cuál es la profesión de tu padre?			¿Cuál es la profesión de tu madre?		
Opción	Frecuencia	%	Opción	Frecuencia	%
No contesta	1	5	No contesta	1	5
Está desempleado	0	0	Está desempleada	0	0
Es jubilado	0	0	Es jubilada	1	5
Trabaja en el hogar	0	0	Trabaja en el hogar	4	20
Desempeña un oficio	1	5	Desempeña un oficio	2	10
Realiza un trabajo técnico	1	5	Realiza un trabajo técnico	5	25
Realiza un trabajo de grado universitario	14	70	Realiza un trabajo de nivel universitario	6	30
No lo sé/otro	3	15	No lo sé/otro	1	5
TOTAL	20	100	TOTAL	20	100

Fuente: Instrumento jóvenes de 15 - 18 años

Elaboración: la autora

El 70 por ciento de los jóvenes asegura que su padre tiene nivel universitario, el 5 por ciento un trabajo técnico y el 5 por ciento que desempeña un oficio. Un 20 por ciento no da una respuesta.

Para las madres, los datos obtenidos son que el 30 por ciento de ellas tiene título universitario, 25 por ciento realiza un trabajo técnico, 20 por ciento trabaja en el hogar, 5 por ciento es jubilada, 10 por ciento no contesta. Podemos asumir que el 20 por ciento dedicado al hogar, debería por idea tener más tiempo para la atención de sus hijos.



Tabla 15 ¿En qué habitación está el computador?			¿Tienes computador en casa?		
Opción	Frecuencia	%	Opción	Frecuencia	%
No contesta	0	0	No contesta	0	0
En mi habitación	7	35	No	0	0
En la habitación de un hermano/a	1	5	Si	20	100
En la habitación de mis padres	1	5			
En la sala de estar	1	5			
En un cuarto de trabajo, estudio o similar	6	30			
Es portátil	4	20			
<b>TOTAL</b>	20	100	<b>TOTAL</b>	20	100

Fuente: Instrumento jóvenes de 15 - 18 años

Elaboración: la autora

Como en este grupo el 100 por ciento tiene computador en casa, y con relación a la tenencia de otras tecnologías podemos asumir están en el tercer y cuarto quintil de pobreza.

El 40 por ciento de los jóvenes utiliza el computador en la habitación de alguno de los hijos, el 5 por ciento en la habitación de sus padres, y 35 por ciento en una habitación de uso común. Podemos asumir que el 40 por ciento que tiene el computador en habitaciones de uso común está un poco más protegido de los riesgos que podemos encontrar en internet y puede de alguna manera de gozar del control parental.

<b>Tabla 16</b> <b>¿Utilizas algún teléfono celular?</b>			<b>¿Cómo conseguiste el teléfono móvil?</b>		
<b>Opción</b>	<b>Frecuencia</b>	<b>%</b>	<b>Opción</b>	<b>Frecuencia</b>	<b>%</b>
No contesta	0	<b>0</b>	No contesta	0	<b>0</b>
No	0	<b>0</b>	Me lo compraron mis padres sin pedirlo	6	<b>30</b>
Sí	20	<b>100</b>	Me lo compraron mis padres porque se lo pedí	6	<b>30</b>
No, pero uso el de otras personas.	0	<b>0</b>	Me los compraron otros familiares	1	<b>5</b>
			Me lo compré yo mismo	1	<b>5</b>
			Fue un regalo de cumpleaños, Navidad, comunión...	4	<b>20</b>
			Lo heredé de otra persona	2	<b>10</b>
<b>TOTAL</b>	20	100	<b>TOTAL</b>	20	<b>100</b>

Fuente: Instrumento jóvenes de 15 - 18 años

Elaboración: la autora

El 100 por ciento asegura tener celular, regalado por sus padres a petición del chico 30 por ciento, o sin pedirlo el otro 30 por ciento, 5 por ciento regalo de otros familiares, 5 por ciento compra propia, 10 por ciento lo heredo de alguien más.

<b>Tabla 17</b> <b>¿Dónde está(n) el televisor o televisores en tu casa?</b>		
<b>Opción</b>	<b>Frecuencia</b>	<b>%</b>
En mi habitación	12	<b>21</b>
En la habitación de un hermano/a.	8	<b>14</b>
En la habitación de mis padres	14	<b>25</b>
En la sala de estar	15	<b>27</b>
En la cocina	7	<b>13</b>
En un cuarto de juegos	0	<b>0</b>
<b>TOTAL</b>	56	<b>100</b>

Fuente: Instrumento jóvenes de 15 - 18 años

Elaboración: la autora

De acuerdo a la tabla 17, la televisión de su casa, para el 35 por ciento está en la habitación de alguno de los hijos, 25 por ciento en la habitación de los padres, 27 por ciento en la sala de estar, y 13 por ciento en la cocina. Es decir existe la tendencia a dejar

a jóvenes y niños sin control sobre su uso de la televisión, y la programación a la que ellos asisten.

<b>Tabla 18</b>		
<b>¿De la siguiente lista selecciona las que tienes en casa?</b>		
<b>Opción</b>	<b>Frecuencia</b>	<b>%</b>
Ordenador portátil	11	<b>55</b>
Impresora	16	<b>80</b>
Scanner	10	<b>50</b>
Webcam	14	<b>70</b>
USB o disco duro externo	16	<b>80</b>
Mp3/ Mp4/iPod	12	<b>60</b>
Cámara de fotos digital	12	<b>60</b>
Cámara de video digital	10	<b>50</b>
Televisión de pago (Digital o por cable Digital Plus, ONO, Imagenio)	10	<b>50</b>
Equipo de música	16	<b>80</b>
Teléfono fijo	16	<b>80</b>
DVD	15	<b>75</b>
Disco duro multimedia (para bajar películas y verlas en televisión)	7	<b>35</b>
Ninguna de estas tengo otras.	0	<b>0</b>
<b>TOTAL</b>	<b>20</b>	<b>825</b>

Fuente: Instrumento jóvenes de 15 - 18 años

Sobre la tenencia de tecnología por parte de los hogares del grupo, se puede observar que el 80 por ciento del grupo posee Impresora, USB o disco duro externo, equipo de música, y teléfono fijo, 75 por ciento DVD, 60 por ciento Mp3 o iPod, y cámara digital, 50 por ciento scanner, cámara de video, televisión de pago, un 55 por ciento computador portátil, y un 35 por ciento disco duro multimedia.

Tabla 19 ¿Cómo consigues tu propio dinero?			¿Con qué frase estás de acuerdo?		
Opción	Frecuencia	%	Opción	Frecuencia	%
Paga semanal	4	11	No contesta	0	0
Cuando necesito algo pido y me dan	14	40	Tengo más dinero del que necesito	1	5
En tu cumpleaños, fiestas, Navidad o días especiales.	10	29	Tengo el dinero suficiente para mis necesidades	11	55
Hago algún trabajo en casa.	1	3	Tengo menos dinero del que necesito	8	40
Hago algún trabajo fuera de casa	5	14			
No me dan dinero	1	3			
<b>TOTAL</b>	35	100	<b>TOTAL</b>	20	100

Fuente: Instrumento jóvenes de 10- 18 años

Elaboración: la autora

La percepción de los jóvenes es que para el 5 por ciento el dinero que posee es más que suficiente, para el 55 por ciento es suficiente para tener sus necesidades cubiertas, y un 40 por ciento siente que le falta dinero, pero observando las condiciones económicas de tenencia de tecnología es una percepción personal y no una carencia económica real.

### Contexto sociocultural y biológico del niño

Con relación a la caracterización sociocultural y biológica tenemos las tablas:

Tabla 20 ¿Cuál es tu edad?			¿Cuál es tu sexo?		
Opción	Frecuencia	%	Opción	Frecuencia	%
No Contesta	0	0	No Contesta	0	0
6 años o menos	0	0	Masculino	31	88,6
7 años	0	0	Femenino	4	11,4
8 años	0	0			
9 años o más	35	100			
<b>TOTAL</b>	35	100	<b>TOTAL</b>	35	100,0

Fuente: Instrumento niños 6-9 años

Elaboración: la autora

Del grupo de todos los alumnos del quinto año de educación básica, todos los niños tienen 9 años o más. El 89 por ciento son varones y el 11 por ciento son mujeres.

### Contexto sociocultural, familiar y biológico del adolescente

Para hablar del contexto sociocultural y familiar de los adolescentes del décimo años, tomaremos en cuenta las siguientes tablas:

Opción	Frecuencia	%
No contesta	0	<b>0</b>
Masculino	18	<b>67</b>
Femenino	9	<b>33</b>
<b>TOTAL</b>	27	100

Fuente: Instrumento jóvenes 10-14 años

Elaboración: La autora

El 67 por ciento de alumnos del curso son hombres, y el 33 por ciento son mujeres.

¿Cuántos años tienes?			¿Con quién vives?		
Opción	Frecuencia	%	Opción	Frecuencia	%
o contesta	0	0	Mi padre	18	<b>67</b>
11 años	0	0	Mi madre	23	<b>85</b>
12 años	0	0	Un hermano/a	5	<b>19</b>
13 años	0	0	2 Hermanos/as	10	<b>37</b>
14 años	12	44	3 Hermanos/as	4	<b>15</b>
5 años	8	30	4 Hermanos/as	0	<b>0</b>
16 años	5	19	5 Hermanos/as o más	0	<b>0</b>
17 años	2	7	Mi abuelo/a	3	<b>11</b>
18 años o más	0	0	Otras personas	2	<b>7</b>
<b>TOTAL</b>	27	100	<b>Total</b>	27	241

Fuente Instrumento jóvenes 10-14 años

Elaboración: la autora

Sobre la edad cronológica del adolescente, en la tabla 22 obtenemos que el 44 por ciento de los encuestados tienen 14 años, 30 por ciento 15 años, 19 por ciento tiene 16 años, y

el 7 por ciento tiene 17, lo que para un décimo curso nos da mucha diferencia en los rangos de edad.

El 67 por ciento vive en una familia completa de padre y madre, el 18 por ciento vive en familia monoparental dirigida por la madre, 11 por ciento vive en familia extendida.

<b>Opción</b>	<b>Frecuencia</b>	<b>%</b>
No contesta	0	<b>0</b>
Irme a mi habitación a leer, navegar	13	<b>48</b>
Navegar, jugar, ver la tele con mi familia	9	<b>33</b>
Leer, estudiar, irme a dormir	4	<b>15</b>
Hablar con mi familia	1	<b>4</b>
<b>TOTAL</b>	<b>27</b>	<b>100</b>

Fuente: Instrumento jóvenes 10-14 años

El 48 por ciento de los chicos prefiere la soledad de su habitación para leer, estudiar o navegar, el 33 por ciento prefiere estas mismas actividades en familia, sólo el 15 por ciento no contempla usar internet.

Es decir seguramente tiene influencia la edad, casi la mitad de los jóvenes de este grupo prefiere la soledad para navegar, estudiar o leer.

<b>Opción</b>	<b>Frecuencia</b>	<b>%</b>
No contesta	1	<b>4</b>
Nada	4	<b>15</b>
Sólo las lecturas obligatorias del colegio	9	<b>33</b>
Otras lecturas: libros, revistas o comics	13	<b>48</b>
<b>TOTAL</b>	<b>27</b>	<b>100</b>

Fuente: Instrumento jóvenes de 10- 14 años

Como una respuesta positiva en este grupo de la pregunta 8 se observa que el mismo 48 por ciento si tiene hábitos de lectura independiente a los textos escolares.

Y un 15 por ciento no lee nada nos preguntaríamos si este 15 por ciento es el mismo que no usa internet, lo que nos diría que la misma, también fomenta los hábitos de lectura.

<b>Tabla 25</b>			<b>¿Cuántas horas al día estudias o haces la tarea los fines de semana?</b>		
<b>¿Cuántas horas al día estudias o haces la tarea entre semana?</b>			<b>¿Cuántas horas al día estudias o haces la tarea los fines de semana?</b>		
<b>Opción</b>	<b>Frecuencia</b>	<b>%</b>	<b>Opción</b>	<b>Frecuencia</b>	<b>%</b>
No contesta	0	<b>0</b>	No contesta	1	<b>4</b>
Nada	2	<b>7</b>	Nada	0	<b>0</b>
30 minutos	3	<b>11</b>	30 minutos	3	<b>11</b>
Entre 30 minutos y una hora	6	<b>22</b>	Entre 30 minutos y una hora	8	<b>30</b>
Entre una y dos horas	8	<b>30</b>	Entre una y dos horas	8	<b>30</b>
Entre dos y tres horas	3	<b>11</b>	Entre dos y tres horas	3	<b>11</b>
Más de tres horas	5	<b>19</b>	Más de tres horas	4	<b>15</b>
<b>TOTAL</b>	27	<b>100</b>	<b>TOTAL</b>	27	<b>100</b>

Fuente Instrumento jóvenes 10-14 años  
Elaboración: la autora

Su promedio de estudio tanto entre semana como fin de semana es, entre una y dos horas, para el 30 por ciento, y de media hora a una hora para el 30 por ciento.

### **Contexto sociocultural, familiar y biológico del joven**

Para hablar del contexto sociocultural y familiar de los jóvenes de tercer año de bachillerato, tomaremos en cuenta las siguientes tablas:

<b>Tabla 26</b> <b>¿Cuál es tu sexo?</b>		
<b>Opción</b>	<b>Frecuencia</b>	<b>%</b>
No contesta	0	<b>0</b>
Masculino	10	<b>50</b>
Femenino	10	<b>50</b>
<b>TOTAL</b>	20	100

Fuente Instrumento jóvenes 15-18 años

En la tabla 26 nos encontramos con que un 50 por ciento del grupo son hombres y otro 50 por ciento de mujeres.

<b>Tabla 27</b> <b>¿Cuántos años tienes?</b>			<b>¿Con quién vives?</b>		
<b>Opción</b>	<b>Frecuencia</b>	<b>%</b>	<b>Opción</b>	<b>Frecuencia</b>	<b>%</b>
No contesta	0	<b>0</b>	Mi padre	11	<b>55</b>
11 años	0	<b>0</b>	Mi madre	17	<b>85</b>
12 años	0	<b>0</b>	Un hermano/a	9	<b>45</b>
13 años	0	<b>0</b>	2 Hermanos/as	6	<b>30</b>
14 años	0	<b>0</b>	3 Hermanos/as	0	<b>0</b>
15 años	0	<b>0</b>	4 Hermanos/as	1	<b>5</b>
16 años	1	<b>5</b>	5 Hermanos/as o más	0	<b>0</b>
17 años	14	<b>70</b>	Mi abuelo/a	4	<b>20</b>
18 años o más	5	<b>25</b>	Otras personas	2	<b>10</b>
<b>TOTAL</b>	20	100	<b>Total</b>	20	250

Fuente Instrumento jóvenes 15-18 años

Elaboración: la autora

De la tabla 30 obtenemos los datos respecto a la edad cronológica del grupo, el 70 por ciento tienen 17 años, y 25 por ciento tiene 18 años. En el tercer grupo el 14 por ciento de los chicos viven en un hogar completo, el 12 por ciento viven en hogar monoparental dirigido por la madre o por el padre, y un 30 por ciento vive en familias extendidas.



Opción	Frecuencia	%
No contesta	0	<b>0</b>
Irme a mi habitación a leer, navegar	11	<b>55</b>
Navegar, jugar, ver la tele con mi familia	8	<b>40</b>
Leer, estudiar, irme a dormir	1	<b>5</b>
Hablar con mi familia	0	<b>0</b>
<b>TOTAL</b>	<b>20</b>	<b>100</b>

Fuente Instrumento jóvenes 15-18 años

El 60 por ciento prefiere realizar actividades culturales, lúdicas o educativas en soledad.

Opción	Frecuencia	%
No contesta	0	<b>0</b>
Nada	3	<b>15</b>
Sólo las lecturas obligatorias del colegio	1	<b>5</b>
Otras lecturas: libros, revistas o comics	16	<b>80</b>
<b>TOTAL</b>	<b>20</b>	<b>100</b>

Fuente Instrumento jóvenes 15-18 años

Un 15 por ciento no lee, en tanto que el 80 por ciento realiza lecturas y busca información diferente a la ofrecida por el colegio.

<b>¿Cuántas horas al día estudias o haces la tarea entre semana?</b>			<b>¿Cuántas horas al día estudias o haces la tarea los fines de semana?</b>		
Opción	Frecuencia	%	Opción	Frecuencia	%
No contesta	1	<b>5</b>	No contesta	0	<b>0</b>
Nada	0	<b>0</b>	Nada	4	<b>20</b>
30 minutos	3	<b>15</b>	30 minutos	2	<b>10</b>
Entre 30 minutos y una hora	3	<b>15</b>	Entre 30 minutos y una hora	9	<b>45</b>
Entre una y dos horas	5	<b>25</b>	Entre una y dos horas	1	<b>5</b>
Entre dos y tres horas	6	<b>30</b>	Entre dos y tres horas	3	<b>15</b>
Más de tres horas	2	<b>10</b>	Más de tres horas	1	<b>5</b>
<b>TOTAL</b>	<b>20</b>	<b>100</b>	<b>TOTAL</b>	<b>20</b>	<b>100</b>

Fuente Instrumento jóvenes 15-18 años

Elaboración: la autora

De los resultados obtenidos para realizar la tarea entre semana, la mayoría, el 30 por ciento usa entre una o dos horas, le sigue el 22 por ciento que usa una hora para sus tareas. Y más de tres horas un porcentaje importante, el 19 por ciento.

Pero ya en fin de semana: El porcentaje que aumenta es el de 30 minutos a una hora que sube a 30 por ciento, es decir los chicos que no hacían nada entre semana, el fin de semana dedican una hora a sus deberes.

Como un gran total entre semana y fin de semana el promedio de horas dedicadas a realizar su tarea es de 1,4 horas diarias. Es decir 5,8 por ciento de su tiempo.

## 5.2. Redes sociales y pantallas

### NIÑOS

Para describir la población del grupo de la escuela Francisco Jácome, tendremos:

Tabla 31 ¿Hay conexión a Internet en tu casa?			Aunque no tengas conexión ¿usas Internet?		
Opción	Frecuencia	%	Opción	Frecuencia	%
No contesta	0	0	No contesta	0	0
No	22	63	No	13	37
Si	13	37	Si	22	63
TOTAL	35	100	TOTAL	35	100

Fuente: Instrumento niños 6-9 años

Elaboración: la autora

Un 37 por ciento de los niños dice que tiene conexión de internet en su casa, un dato muy alto para el promedio de 13 por ciento (ENENDUM 2011 INEC), esta desviación de la media nacional nuevamente asumimos es por tratarse de Quito donde está el 56 por ciento de todas las personas que navegan en internet a nivel de Ecuador.

El 63 por ciento de los niños usa internet, a pesar de no tener conexión en casa, y necesitan conectarse por internet en otros lugares.

## ADOLESCENTES

Para hablar de los adolescentes del décimo años, tomaremos en cuenta las siguientes tablas:

<b>Opción</b>	<b>Frecuencia</b>	<b>%</b>
No contesta	9	<b>33</b>
No	10	<b>37</b>
Si	8	<b>30</b>
<b>TOTAL</b>	27	100

Fuente Instrumento jóvenes 10-14 años

El 30 por ciento responde que tiene acceso a internet en casa, nuevamente observamos una desviación frente a los datos del ENENDUM en que sólo un 11,8 por ciento de los ecuatorianos tiene acceso a la internet, pero estos datos debemos compararlos con el índice de usuarios de computadora en Pichincha que es del 56 por ciento.

## JÓVENES

Para caracterizar al grupo de tercer año de bachillerato, usaremos la información de las siguientes tablas:

<b>Opción</b>	<b>Frecuencia</b>	<b>%</b>
No contesta	0	<b>0</b>
No	0	<b>0</b>
Si	20	<b>100</b>
<b>TOTAL</b>	20	100

Fuente Instrumento jóvenes 15-18 años

La totalidad de los integrantes de este grupo asegura poseer acceso a internet en casa, un rango alto en comparación con los datos obtenidos del ENENDUM proyección 2011

INEC, que nos dice que en los hogares ecuatorianos sólo el 13 por ciento de los hogares poseen internet.

Entonces se debe asumir que por estar entre el tercer y cuarto quintil de pobreza, ser de la ciudad de Quito, y poseer un nivel alto de estudios en la familia, se da esta importancia y prioridad al acceso a internet.

### 5.2.1. Uso de redes sociales relacionadas con la internet (facebook, twitter, hi5 skype, e-mail, etc.) y pautas de consumo

#### NIÑOS

Para describir la población del grupo de la escuela Francisco Jácome, tendremos:

Opción	Frecuencia	%
Pag Web	5	10
Videos	12	24
E-mail	5	10
Descargas	13	26
Chatear	6	12
Red Social	9	18
TOTAL	50	100

Fuente: Instrumento niños 6-9 años

Un 18 por ciento de los niños usa internet para usar redes sociales, 12 por ciento para chatear, 10 por ciento Enviar o recibir mensajes. Quiere decir que a pesar de su corta edad un 40 por ciento de ellos usa internet como un medio para comunicarse y crear sus propias redes sociales.

#### ADOLESCENTES

Para hablar de los adolescentes del décimo años, tomaremos en cuenta las siguientes tablas:

<b>Tabla 36</b> <b>¿Tengas o no internet en casa sueles usarlo?</b>			<b>¿Sueles utilizar redes sociales, (Tuenti, Facebook, etcétera)?</b>		
<b>Opción</b>	<b>Frecuencia</b>	<b>%</b>	<b>Opción</b>	<b>Frecuencia</b>	<b>%</b>
No contesta	1	4	No contesta	1	4
No	2	7	No	10	37
Si	24	89	Si	16	59
<b>TOTAL</b>	<b>27</b>	<b>100</b>	<b>TOTAL</b>	<b>27</b>	<b>100</b>

Fuente Instrumento jóvenes 10-14 años

Elaboración la autora

El 89 por ciento de los chicos usa internet, a pesar de no poseer acceso en casa. Para muchachos del segundo quintil de los cuales muchos no poseen computador o acceso a internet en casa, Es un hecho realmente marcado que un porcentaje tan alto utilice internet de manera continua e incluso diaria.

En relación al uso de redes sociales, un 59 por ciento nos responde que utiliza redes sociales, en tanto que un 37 por ciento dice no usar ninguna red social.

<b>Tabla 37</b> <b>¿Tienes algún sistema de protección cuando navegas por internet en casa?</b>		
<b>Opción</b>	<b>Frecuencia</b>	<b>%</b>
No	6	40
No lo sé	1	7
Sí, tengo un filtro	2	13
Sí, tengo un antivirus	5	33
Sí, pero no sé lo que es	1	7
<b>TOTAL</b>	<b>15</b>	<b>100</b>

Fuente Instrumento jóvenes 10-14 años

En este grupo la protección a sus computadores, privacidad e información, es baja, sólo un 33 por ciento tiene antivirus y un 11 por ciento un filtro para sus programas.

Tabla 38 ¿Te sueles comunicar por alguno de estos medios a través de internet?			¿Puedes indicarnos qué redes sociales sueles utilizar?		
Opción	Frecuencia	%	Opción	Frecuencia	%
No contesta	2	7	Facebook	15	41
Con chat	7	26	Orkut	0	0
Con Messenger	9	33	Hi5	11	30
Con las dos anteriores	1	4	Tuenti	1	3
Con ninguna de las anteriores	8	30	MySpace	3	8
			WindowsLiveSpace	1	3
			LinkedIn	0	0
			Sonico	1	3
			Otras redes sociales	5	14
<b>TOTAL</b>	27	100	<b>TOTAL</b>	37	100

Fuente Instrumento jóvenes 10-14 años

Elaboración la autora

El 63 por ciento de los chicos utiliza chat, Messenger o los dos. La red social que más usa este grupo es facebook con el 41 por ciento, Hi5 el 30 por ciento y MySpace con el 8 por ciento, las otras redes sociales tienen muy poca representatividad.

Además de usar internet para hablar por chat, sobre todo con sus amigos, vemos que la dinámica de las amistades juveniles ha cambiado, internet es un instrumento de comunicación y socialización juvenil, es una manera de expresión y una herramienta creadora de cultura,

Las redes sociales por si solas abarcan la popularidad que ningún otro contenido en la net consigue, el hecho de tener amigos desconocidos a los que no se ha visto y sólo se puede observar a través de una cámara web, coloca en riesgo a los jóvenes de este grupo.

## JOVENES

Para caracterizar al grupo de tercer año de bachillerato, usaremos la información de las siguientes tablas:

<b>Tabla 39</b> <b>¿Tengas o no internet en casa sueles usarlo?</b>			<b>¿Sueles utilizar redes sociales, (Tuenti, Facebook, etcétera)?</b>		
<b>Opción</b>	<b>Frecuencia</b>	<b>%</b>	<b>Opción</b>	<b>Frecuencia</b>	<b>%</b>
No contesta	0	<b>0</b>	No contesta	1	<b>5</b>
No	0	<b>0</b>	No	2	<b>10</b>
Si	20	<b>100</b>	Si	17	<b>85</b>
<b>TOTAL</b>	20	100	<b>TOTAL</b>	20	100

Fuente Instrumento jóvenes 15-18 años

Elaboración la autora

Como ya vimos con anterioridad todos tienen acceso a internet en casa. Y todos dicen usarla. El 85 por ciento por ciento afirma utilizar redes sociales.

<b>Tabla 40</b> <b>¿Tienes algún sistema de protección cuando navegas por internet en casa?</b>		
<b>Opción</b>	<b>Frecuencia</b>	<b>%</b>
No	2	<b>10</b>
No lo sé	1	<b>5</b>
Sí, tengo un filtro	1	<b>5</b>
Sí, tengo un antivirus	13	<b>65</b>
Sí, pero no sé lo que es	3	<b>15</b>
<b>TOTAL</b>	20	<b>100</b>

Fuente Instrumento jóvenes 15-18 años

El 85 por ciento de los jóvenes posee algún tipo de protección para su computador, nuevamente un índice alto, gracias a la educación familiar.

Tabla 41 ¿Te sueles comunicar por alguno de estos medios a través de internet?			¿Puedes indicarnos qué redes sociales sueles utilizar?		
Opción	Frecuencia	%	Opción	Frecuencia	%
No contesta	0	0	Facebook	19	48
Con chat	1	5	Orkut	0	0
Con Messenger	6	30	Hi5	3	8
Con las dos anteriores	12	60	Tuenti	3	8
Con ninguna de las anteriores	1	5	MySpace	4	10
			WindowsLiveSpace	6	15
			LinkedIn	0	0
			Sonico	2	5
			Otras redes sociales	3	8
<b>TOTAL</b>	20	100	<b>TOTAL</b>	40	100

Fuente Instrumento jóvenes 15-18 años

Elaboración la autora

El 60 por ciento de los jóvenes utiliza tanto el chat como el Messenger, el 30 por ciento Messenger y 5 por ciento el chat.

Entre las redes sociales, la más usada por este grupo, es Facebook con 48 por ciento y la segunda Windows Live Space con el 15 por ciento, MySpace con el 10 por ciento y otras redes un 5 por ciento.

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

#### NIÑOS

Para describir la población del grupo de la escuela Francisco Jácome, tendremos:



<b>Tabla 42</b> ¿Qué juegos utilizas?			<b>¿Qué consola posees en tu casa?</b>		
<b>Opción</b>	<b>Frecuencia</b>	<b>%</b>	<b>Opción</b>	<b>Frecuencia</b>	<b>%</b>
PlayStation2	19	38	PlayStation2	13	28
PlayStation 3	5	10	PlayStation 3	4	9
Xbox 360	2	4	Xbox 360	4	9
Wii	3	6	Wii	4	9
PSP	2	4	PSP	4	9
Nintendo DS	7	14	Nintendo DS	9	20
Game Boy	10	20	Game Boy	6	13
Ordenador	2	4	Ninguna las anteriores	2	4
<b>TOTAL</b>	<b>50</b>	<b>100</b>	<b>TOTAL</b>	<b>46</b>	<b>100</b>

Fuente: Instrumento niños 6-9 años  
Elaboración la autora

Referente a los videojuegos, un 28 por ciento de los niños dicen tener PlayStation 2, un 9 por ciento PlayStation 3, el 9 por ciento Xbox 3600, Wii, PSP, Nintendo DS un 20 por ciento y Game Boy un 13 por ciento. Tan solo un 4 por ciento de los niños dice no poseer ninguna consola de videojuegos.

<b>Tabla 43</b> Si tuvieras que elegir con cuál de estas cosas te quedarías					
<b>Opción</b>	<b>Frecuencia</b>	<b>%</b>	<b>Opción</b>	<b>Frecuencia</b>	<b>%</b>
No contesta	0	0	No contesta	0	0
Internet	23	66	Internet	20	57
Televisión	8	23	Teléfono móvil	10	29
No lo sé	4	11	No lo sé	5	14
<b>TOTAL</b>	<b>35</b>	<b>100</b>	<b>TOTAL</b>	<b>35</b>	<b>100</b>

Fuente: Instrumento niños 6-9 años  
Elaboración la autora

<b>Tabla 44</b> Si tuvieras que elegir con cuál de estas cosas te quedarías					
<b>Opción</b>	<b>Frecuencia</b>	<b>%</b>	<b>Opción</b>	<b>Frecuencia</b>	<b>%</b>
No contesta	0	0	No contesta	0	0
Videojuegos	27	77	Teléfono móvil	16	46
Televisión	5	14	Televisión	15	43
No lo sé	3	9	No lo sé	4	11
<b>TOTAL</b>	<b>35</b>	<b>100</b>	<b>TOTAL</b>	<b>35</b>	<b>100</b>

Fuente: Instrumento niños 6-9 años  
Elaboración la autora

En orden de popularidad la preferencia es de: primero los videojuegos, le sigue la internet, el celular y finalmente la televisión, se observa que para los niños los videojuegos tienen mucho atractivo e incluso de dan preferencia frente a las otras tecnologías, la computadora solo vendrá a remplazar la consola o a superarla, en un inicio, sus otras funciones para los niños que aprenden a usar la computadora solos no tienen ningún atractivo o simplemente son desconocidas.

## ADOLESCENTES

Para hablar de los adolescentes del décimo años, tomaremos en cuenta las siguientes tablas:

### *Teléfonos Celulares*

Respecto a las pautas de consumo y uso del teléfono móvil por parte de los adolescentes, se encontró:

<b>Tabla 45</b>		
<b>El móvil te sirve principalmente para...</b>		
<b>Opción</b>	<b>Frecuencia</b>	<b>%</b>
Hablar	18	<b>67</b>
Enviar mensajes	16	<b>59</b>
Chatear	7	<b>26</b>
Navegar por Internet	5	<b>19</b>
Jugar	10	<b>37</b>
Como reloj o como despertador	7	<b>26</b>
Ver fotos y /o vídeos	8	<b>30</b>
Hacer fotos	5	<b>19</b>
Grabar vídeos	7	<b>26</b>
Como agenda	5	<b>19</b>
Como calculadora	7	<b>26</b>
Escuchar música o la radio	10	<b>37</b>
Ver la televisión	1	<b>4</b>
Descargar (fotos, juegos, fondos, tonos, etc.)	1	<b>4</b>
<b>TOTAL</b>	107	<b>100</b>

Fuente Instrumento jóvenes 10-14 años  
Elaboración la autora

El uso del teléfono móvil en su mayoría es 17 por ciento para hablar, enviar mensajes 15 por ciento, escuchar música y jugar, los dos con 9 por ciento, 7 por ciento chatear o ver fotos o videos, el 5 por ciento tomar fotos, y 7 por ciento grabar videos.

**Tabla 46**  
**¿Con qué personas sueles comunicarte más con el móvil?**

Opción	Frecuencia	%
Con mi padre	11	15
Con mi madre	18	25
Con mis hermanos/as	9	13
Con mis familiares	8	11
Con mis amigos/as	13	18
Con mi novio/a	12	17
<b>TOTAL</b>	71	100

Fuente Instrumento jóvenes 10-14 años

Elaboración la autora

En el caso de los niños los padres dan en la mayoría de los casos en muy temprana edad el aparato de teléfono móvil, con el propósito de que el niño esté en comunicación con la familia, pero incluso en con los adolescentes este propósito se cumple en función de la encuesta, pues un 64 por ciento se comunica principalmente con padres, hermanos y otros familiares.

**Tabla 47**  
**¿Quién paga habitualmente el gasto del móvil?**

¿Quién paga habitualmente el gasto del móvil?			¿Qué medio de pago tienes para el teléfono?		
Opción	Frecuencia	%	Opción	Frecuencia	%
No contesta	5	19	No contesta	5	19
Yo mismo	7	26	Es de tarjeta	12	44
Mis padres	14	52	Es de contrato	3	11
Otros	1	4	No lo sé	7	26
<b>TOTAL</b>	27	100	<b>TOTAL</b>	27	100

Fuente Instrumento jóvenes 10-14 años

Elaboración la autora

Más de la mitad de los jóvenes recibieron su primer celular en el séptimo u octavo año de educación básica, aproximadamente de 6 a 7 chicos por cada diez, obtuvieron este

celular como un regalo especial de sus padres o familiares, lo que demuestra que es un artículo de moda y a veces casi un juguete para los adolescentes.

<b>Tabla 48</b>		
<b>¿Sabes cuánto gastas mensualmente en el celular?</b>		
<b>Opción</b>	<b>Frecuencia</b>	<b>%</b>
No contesta	5	<b>19</b>
No lo sé	6	<b>22</b>
5 dólares o menos	7	<b>26</b>
Entre 5 a 10 dólares	4	<b>15</b>
Entre 10 y 20 dólares	1	<b>4</b>
Entre 20 y 30 dólares	1	<b>4</b>
Más de 30 dólares	3	<b>11</b>
<b>TOTAL</b>	<b>27</b>	<b>100</b>

Fuente Instrumento jóvenes 10-14 años  
Elaboración la autora

De este uso eminentemente social, se deriva un consumo en redes sociales para este quintil de: 15 por ciento de 5 a 10 dólares, 26 por ciento 5 dólares o menos, un 22 por ciento no lo sabe (¿ha perdido el control de cuánto gasta?), y 19 por ciento evade la respuesta.

### *Videojuegos*

Sobre el uso y pautas de consumo de los adolescentes frente a los videojuegos, conseguimos sintetizar los resultados siguientes:

<b>Tabla 49</b> <b>¿Juegas habitualmente con juegos de video o computador?</b>			<b>De la siguiente lista selecciona la consola que tienes</b>		
<b>Opción</b>	<b>Frecuencia</b>	<b>%</b>	<b>Opción</b>	<b>Frecuencia</b>	<b>%</b>
No contesta	3	11	PlayStation 2	8	24
No	11	41	PlayStation 3	5	15
Si	13	48	XBox 360	4	12
			Wii	2	6
			PSP	5	15
			Nintendo DS	3	9
			Game Boy	3	9
			No tengo ninguna	4	12
<b>TOTAL</b>	27	100	<b>TOTAL</b>	34	100

Fuente Instrumento jóvenes 10-14 años  
Elaboración la autora

De la tabla 49 obtenemos el dato del 48 por ciento de los chicos que reconoce jugar videojuegos habitualmente. Referente a la posesión la consola más común es la PlayStation 2 con el 24 por ciento, PlayStation 3 con el 15 por ciento al igual que PSP, y Xbox con el 12 por ciento.

<b>Tabla 50</b> <b>¿Juegas con PlayStation2?</b>			<b>PlayStation 2 ¿Tienes alguno de estos juegos?</b>		
<b>Opción</b>	<b>Frecuencia</b>	<b>%</b>	<b>Opción</b>	<b>Frecuencia</b>	<b>%</b>
No contesta	13	48	Pro Evolution Soccer 2008	2	9
No	4	15	Fifa 08	3	14
Si	10	37	Need of speed: Pro Street	1	5
<b>TOTAL</b>	27	100	Pro Evolution Soccer 2009	1	5
			Fifa 09	4	18
			Grand Theft Auto: San Andreas Platinum	5	23
			God of War II Platinum	2	9
			Los Simpson: el videojuego	1	5
			Singstar: canciones Disney	1	5
			Ninguno	2	9
			<b>TOTAL</b>	22	100

Fuente Instrumento jóvenes 10-14 años  
Elaboración la autora

Un 37 por ciento afirma jugar con PlayStation 2, pero tenemos una evasión del 48 por ciento de la respuesta en esta pregunta, lo que hace que pierda representatividad en la muestra los resultados obtenidos.

<b>Opción</b>	<b>Frecuencia</b>	<b>%</b>
No contesta	13	<b>48</b>
No	7	<b>26</b>
Si	7	<b>26</b>
<b>TOTAL</b>	27	100

Fuente Instrumento jóvenes 10-14 años

Tanto en esta pregunta como en las siguientes se evidencia un desinterés, y una evasión a la respuesta que llega al 48 por ciento, esto deja sin validez ni representatividad frente al grupo el resto de respuestas, y los datos obtenidos en la cuantificación de ellas.

<b>Entre semana ¿Cuánto tiempo usas diariamente los videojuegos?</b>			<b>En fin de semana ¿Cuánto tiempo usas diariamente los videojuegos?</b>		
<b>Opción</b>	<b>Frecuencia</b>	<b>%</b>	<b>Opción</b>	<b>Frecuencia</b>	<b>%</b>
No contesta	13	<b>48</b>	No contesta	13	<b>48</b>
Menos de una hora	2	<b>7</b>	Menos de una hora	2	<b>7</b>
Entre una hora y dos	2	<b>7</b>	Entre una hora y dos	2	<b>7</b>
Más de dos horas	2	<b>7</b>	Más de dos horas	3	<b>11</b>
No lo se	4	<b>15</b>	No lo se	3	<b>11</b>
Nada	4	<b>15</b>	Nada	4	<b>15</b>
<b>TOTAL</b>	27	<b>100</b>	<b>TOTAL</b>	27	<b>100</b>

Fuente Instrumento jóvenes 10-14 años

Elaboración la autora

Con respecto al uso de los videojuegos entre semana y por los fines de semana los resultados pueden considerarse constantes (sólo una persona está indecisa) 7 por ciento

lo usa menos de una hora diaria, 7 por ciento entre una o dos horas, 13 por ciento no contesta y 15 por ciento no usa videojuegos.

<b>Tabla 53</b>					
<b>Si tuvieras que elegir con cuál de estas cosas te quedarías</b>					
<b>Opción</b>	<b>Frecuencia</b>	<b>%</b>	<b>Opción</b>	<b>Frecuencia</b>	<b>%</b>
No contesta	3	11	No contesta	1	4
Internet	13	48	Internet	11	41
Televisión	8	30	Teléfono móvil	10	37
No lo se	3	11	No lo se	5	19
<b>TOTAL</b>	<b>27</b>	<b>100</b>	<b>TOTAL</b>	<b>27</b>	<b>100</b>

Fuente Instrumento jóvenes 10-14 años  
Elaboración la autora

<b>Tabla 54</b>					
<b>Si tuvieras que elegir con cuál de estas cosas te quedarías</b>					
<b>Opción</b>	<b>Frecuencia</b>	<b>%</b>	<b>Opción</b>	<b>Frecuencia</b>	<b>%</b>
No contesta	1	4	No contesta	2	7
Internet	14	52	Video juegos	13	48
Video juegos	10	37	Televisión	10	37
No lo se	2	7	No lo se	2	7
<b>TOTAL</b>	<b>27</b>	<b>100</b>	<b>TOTAL</b>	<b>27</b>	<b>100</b>

Fuente Instrumento jóvenes 10-14 años  
Elaboración la autora

<b>Tabla 55</b>					
<b>Si tuvieras que elegir con cuál de estas cosas te quedarías</b>					
<b>Opción</b>	<b>Frecuencia</b>	<b>%</b>	<b>Opción</b>	<b>Frecuencia</b>	<b>%</b>
No contesta	1	4	No contesta	1	4
1. Teléfono móvil	14	52	Teléfono móvil	8	30
2. Televisión	8	30	Mp3/ Mp4/ iPod	13	48
No lo se	4	15	No lo se	5	19
<b>TOTAL</b>	<b>27</b>	<b>100</b>	<b>TOTAL</b>	<b>27</b>	<b>100</b>

Fuente Instrumento jóvenes 10-14 años  
Elaboración la autora

<b>Tabla 56</b>					
<b>Si tuvieras que elegir con cuál de estas cosas te quedarías</b>					
<b>Opción</b>	<b>Frecuencia</b>	<b>%</b>	<b>Opción</b>	<b>Frecuencia</b>	<b>%</b>
No contesta	1	4	No contesta	1	4
Teléfono móvil	12	44	Wii	4	15
Video juegos	12	44	PlayStation 3	14	52
No lo se	2	7	No lo se	8	30
<b>TOTAL</b>	<b>27</b>	<b>100</b>	<b>TOTAL</b>	<b>27</b>	<b>100</b>

Fuente Instrumento jóvenes 10-14 años  
Elaboración la autora

Desde la tabla 53 hasta la tabla 56, las preguntas muestran una clara preferencia por el uso de internet, frente a las otras opciones, prefieren el mp3/iPod, al teléfono móvil, pero hay un claro empate entre el teléfono móvil y videojuegos, prefieren el PlayStation 3 como videojuego y en el último lugar de preferencia esta la televisión.

Prefieren la internet por su carácter estrictamente social, a la edad del grupo tiene mucho peso lo común de sus compañeros, el teléfono móvil, tiene un claro sentido social más que utilidad real, los videojuegos por otro lado tienden a, en este segmento de la sociedad, generar una socialización, pero no siempre positiva, como se ha visto dejan de lado, estudios, familia, deportes y lectura. Pueden llegar a generar dependencia y cambios negativos en el comportamiento.

La televisión nacional, tal vez por la perdida en la calidad de la programación y por ser un instrumento ya muy conocido ha perdido audiencia y novedad entre este grupo de jóvenes.

---

## **JÓVENES**

Para caracterizar al grupo de tercer año de bachillerato, usaremos la información de las siguientes tablas:

### *Teléfonos Celulares*

Respecto a las pautas de consumo y uso del teléfono móvil por parte de los adolescentes, se encontró:



<b>Tabla 57</b>		
<b>¿El Móvil te sirve para...?</b>		
<b>Opción</b>	<b>Frecuencia</b>	<b>%</b>
Hablar	18	<b>90</b>
Enviar mensajes	17	<b>85</b>
Chatear	10	<b>50</b>
Navegar por Internet	5	<b>25</b>
Jugar	9	<b>45</b>
Como reloj o como despertador	13	<b>65</b>
Ver fotos y /o vídeos	8	<b>40</b>
Hacer fotos	13	<b>65</b>
Grabar vídeos	11	<b>55</b>
Como agenda	9	<b>45</b>
Como calculadora	12	<b>60</b>
Escuchar música o la radio	13	<b>65</b>
Ver la televisión	2	<b>10</b>
Descargar (fotos, juegos, fondos, tonos, etc.)	5	<b>25</b>

Fuente Instrumento jóvenes 15-18 años

Elaboración la autora

El 90 por ciento usa el móvil para hablar, 85 por ciento para enviar mensajes, el 65 por ciento para escuchar música, o como reloj y despertador, un 60 por ciento como calculadora, 75 por ciento para actividades de internet, un 65 por ciento para ver tomar fotos, ver y grabar videos, y un 45 por ciento para jugar o como agenda.

De estos resultados concluimos que el aproximadamente el 80 por ciento del tiempo es usado como parte de las redes sociales.

<b>Opción</b>	<b>Frecuencia</b>	<b>%</b>
Con mi padre	11	<b>18</b>
Con mi madre	14	<b>23</b>
Con mis hermanos/as	5	<b>8</b>
Con mis familiares	7	<b>11</b>
Con mis amigos/as	16	<b>26</b>
Con mi novio/a	8	<b>13</b>
<b>TOTAL</b>	<b>61</b>	<b>100</b>

Fuente Instrumento jóvenes 15-18 años  
Elaboración la autora

El teléfono móvil es usado por los jóvenes para comunicarse el 26 por ciento del tiempo con sus amigos, el 23 por ciento con su madre, 18 por ciento con su padre, 13 por ciento con su novio(a), 11 por ciento con otros familiares, y 8 por ciento con sus hermanos, es decir de todo el 60 por ciento del tiempo de uso del teléfono móvil es usado para comunicarse con miembros de su familia, y su red social es preferentemente familiar.

<b>¿Quién paga habitualmente el gasto del móvil?</b>			<b>¿Qué medio de pago tienes para el teléfono?</b>		
<b>Opción</b>	<b>Frecuencia</b>	<b>%</b>	<b>Opción</b>	<b>Frecuencia</b>	<b>%</b>
No contesta	0	<b>0</b>	No contesta	1	<b>5</b>
Yo mismo	8	<b>40</b>	Es de tarjeta	9	<b>45</b>
Mis padres	10	<b>50</b>	Es de contrato	4	<b>20</b>
Otros	2	<b>10</b>	No lo sé	6	<b>30</b>
<b>TOTAL</b>	<b>20</b>	<b>100</b>	<b>TOTAL</b>	<b>20</b>	<b>100</b>

Fuente Instrumento jóvenes 15-18 años  
Elaboración la autora

El 40 por ciento de los jóvenes paga por sí mismo el consumo del celular, 50 por ciento se lo pagan aún sus padres, y el 10 por ciento de otras personas.

El 45 por ciento de los usuarios tiene celular prepago, 20 por ciento tiene post pago y el 35 por ciento no lo sabe, o no quiere contestar.

<b>Opción</b>	<b>Frecuencia</b>	<b>%</b>
No contesta	0	<b>0</b>
No lo sé	0	<b>0</b>
5 dólares o menos	7	<b>35</b>
Entre 5 a 10 dólares	5	<b>25</b>
Entre 10 y 20 dólares	4	<b>20</b>
Entre 20 y 30 dólares	2	<b>10</b>
Más de 30 dólares	2	<b>10</b>
<b>TOTAL</b>	20	<b>100</b>

Fuente Instrumento jóvenes 15-18 años  
Elaboración la autora

El rango de consumo en el celular es de: 35 por ciento dice gastar 5 dólares o menos, 25 por ciento entre 5 y 10 dólares, 20 por ciento entre 10 y 20 dólares, 10 por ciento entre 20 y 30 dólares y 10 por ciento más de 30 dólares, Al comparar con la tenencia de teléfono fijo, que es común en este grupo, podemos suponer que es un gasto que forma parte de las redes sociales y uso de internet en el celular.

<b>Habitualmente ¿sueles jugar con videojuegos o juegos de ordenador?</b>			<b>De la siguiente lista selecciona la consola que tienes</b>		
<b>Opción</b>	<b>Frecuencia</b>	<b>por ciento</b>	<b>Opción</b>	<b>Frecuencia</b>	<b>%</b>
No contesta	0	<b>0</b>	PlayStation 2	6	<b>25</b>
No	4	<b>20</b>	PlayStation 3	2	<b>8</b>
Si	16	<b>80</b>	XBox 360	5	<b>21</b>
			Wii	3	<b>13</b>
			PSP	2	<b>8</b>
			Nintendo DS	1	<b>4</b>
			Game Boy	2	<b>8</b>
			No tengo ninguna	3	<b>13</b>

Fuente Instrumento jóvenes 15-18 años  
Elaboración la autora

El 25 por ciento tiene juegos de PlayStation2, 21 por ciento Xbox 360, 13 por ciento Wii, el 13 por ciento no tiene videojuegos, y la diferencia está entre las otras consolas.

<b>Opción</b>	<b>Frecuencia</b>	<b>%</b>
No contesta	0	<b>0</b>
No	10	<b>50</b>
Si	10	<b>50</b>
<b>TOTAL</b>	20	100

Fuente Instrumento jóvenes 15-18 años  
Elaboración la autora

La mitad de este grupo utiliza internet para jugar en red, esto forma parte de las actividades que crean amigos en las redes sociales. Se puede observar un índice tan alto en el uso de videojuegos de red, gracias al poder adquisitivo de este grupo.

<b>Opción</b>	<b>Frecuencia</b>	<b>%</b>
Juegos de comunidad virtual (The Sims, etcétera)	1	<b>4</b>
Juegos de carreras (Need for Speed, Death Race, Shangay Street Racer, etcétera)	4	<b>15</b>
Juegos de estrategias y batalla (Teeken, Counter Strike, etcétera)	6	<b>23</b>
Juegos de Deporte (FIFA 2008, etcétera)	3	<b>12</b>
Juegos de mesa y cartas (póquer, parchís, Trivial, Pictionary, etcétera)	5	<b>19</b>
Casinos (Casino Mónaco, Casino Tropez)	2	<b>8</b>
Juegos de rol (Virtual Galaxy, Guild Wars, Solaris, etcétera)	2	<b>8</b>
A ninguno	3	<b>12</b>
<b>TOTAL</b>	26	<b>100</b>

Fuente Instrumento jóvenes 15-18 años  
Elaboración la autora

De la tabla 63 se puede observar que los juegos en red más usados son: juegos de estrategias y batallas con el 23 por ciento, juego de mesa y cartas con el 19 por ciento, juego de carreras con el 15 por ciento, el 8 por ciento los juegos de casino o de rol.

Tabla 64 ¿Juegas con PlayStation2?			Play Station 2 ¿Tienes alguno de estos juegos?		
Opción	Frecuencia	%	Opción	Frecuencia	%
No contesta	6	30	Pro Evolution Soccer 2008	3	10
No	6	30	Fifa 08	4	13
Si	8	40	Need of speed: Pro Street	4	13
<b>TOTAL</b>	20	100	Pro Evolution Soccer 2009	3	10
			Fifa 09	1	3
			Grand Theft Auto: San Andreas Platinum	6	19
			God of War II Platinum	7	23
			Los Simpson: el videojuego	3	10
			Singstar: canciones Disney	0	0
			Ninguno	0	0
			<b>TOTAL</b>	31	100

Fuente Instrumento jóvenes 15-18 años  
Elaboración la autora

El 20 por ciento dice jugar PlayStation 2, y el juego más usado el God of War II Platinum, 19 por ciento Grand Theft Auto San Andreas Platinum, etc. Un porcentaje grande 30 por ciento no responde a la pregunta por lo que obtenemos un resultado poco Confiable.

Tabla 65 ¿Juegas con PlayStation 3?			Play Station 3 ¿Tienes alguno de estos juegos?		
Opción	Frecuencia	%	Opción	Frecuencia	%
No contesta	9	45	Pro Evolution Soccer 2009	1	8
No	7	35	Call of Duty: Modern Warfare	2	15
Si	4	20	Beijing 2008: juegos olímpicos	0	0
<b>TOTAL</b>	20	100	FIFA 09	2	15
			Assasins Creed	2	15
			Grand turismo 5 prologue	1	8
			Prince of Persia	1	8
			Metal gear solid 4: guns of the patriots	1	8
			Pro Evolution Soccer 2008	1	8
			Grand Theft Auto IV	1	8
			Fifa 08	0	0
			Ninguno	1	8
			<b>TOTAL</b>	13	100

Fuente Instrumento jóvenes 15-18 años  
Elaboración la autora

En la tabla 65 el 30 por ciento dice jugar con PlayStation 3, pero hay una falta de respuesta del 45 por ciento. Con resultados no muy confiables, el juego más usado en esta consola son: Call of Duty, FIFA 09 y Assassin Creed con 15 por ciento cada uno.

<b>Tabla 66</b>			<b>Xbox 360 ¿Tienes alguno de estos juegos?</b>		
<b>¿Juegas con la Xbox 3600?</b>					
<b>Opción</b>	<b>Frecuencia</b>	<b>%</b>	<b>Opción</b>	<b>Frecuencia</b>	<b>%</b>
No contesta	11	<b>55</b>	Grand Theft Auto IV	1	<b>8</b>
No	3	<b>15</b>	Gears of war classics	2	<b>17</b>
Si	6	<b>30</b>	Hallo 3	1	<b>8</b>
<b>TOTAL</b>	20	100	Pro Evolution Soccer 2009	2	<b>17</b>
			Assasins Creed	0	<b>0</b>
			Grand turismo 5 prologue	4	<b>33</b>
			Prince of Persia	1	<b>8</b>
			Metal gear solid 4: guns of the patriots	0	<b>0</b>
			Pro Evolution Soccer 2008	0	<b>0</b>
			Grand Theft Auto IV	0	<b>0</b>
			Fifa 08	1	<b>8</b>
			Ninguno	12	<b>100</b>
			<b>TOTAL</b>	13	<b>100</b>

Fuente Instrumento jóvenes 15-18 años  
Elaboración la autora

El 30 por ciento juega con Xbox 360, mientras el 50 por ciento no responde. De Xbox el juego más usado es Call of Duty con 33 por ciento. Le siguen Pro evolution, y Gear o War cada uno con 17 por ciento.

<b>Tabla 67</b> <b>¿Juegas con Nintendo Wii?</b>			<b>Nintendo Wii ¿Tienes alguno de estos juegos?</b>		
<b>Opción</b>	<b>Frecuencia</b>	<b>%</b>	<b>Opción</b>	<b>Frecuencia</b>	<b>%</b>
No contesta	10	<b>50</b>	Wii Paly	1	<b>9</b>
No	4	<b>20</b>	Mario Kart	3	<b>27</b>
Si	6	<b>30</b>	Wii Fit	0	<b>0</b>
<b>TOTAL</b>	20	100	Super Mario galaxy	4	<b>36</b>
			Assasins Creed	2	<b>18</b>
			Grand turismo 5 prologue	0	<b>0</b>
			Prince of Persia	0	<b>0</b>
			Metal gear solid 4: guns of the patriots	0	<b>0</b>
			Pro Evolution Soccer 2008	0	<b>0</b>
			Grand Theft Auto IV	0	<b>0</b>
			Fifa 08	1	<b>9</b>
			Ninguno	11	<b>100</b>
			<b>TOTAL</b>	13	<b>100</b>

Fuente Instrumento jóvenes 15-18 años  
Elaboración la autora

En la tabla 67 se observa que el 30 por ciento juega Wii y nuevamente el 50 por ciento no responde. Entre los juegos más usados de Wii, están: Super Mario Galaxy con el 36 por ciento, Mario kart con el 27 por ciento y Assasin Credd con el 18 por ciento de aceptación.

<b>Tabla 68</b> <b>¿ ¿Juegas con PSP?</b>			<b>PSP ¿Tienes alguno de estos juegos?</b>		
<b>Opción</b>	<b>Frecuencia</b>	<b>%</b>	<b>Opción</b>	<b>Frecuencia</b>	<b>%</b>
No contesta	10	<b>50</b>	Pro Evolution Soccer 2009	1	<b>8</b>
No	5	<b>25</b>	Call of Duty: Modern Warfare	2	<b>15</b>
Si	5	<b>25</b>	Beijing 2008: juegos olímpicos	0	<b>0</b>
<b>TOTAL</b>	20	100	FIFA 09	2	<b>15</b>
			Assasins Creed	2	<b>15</b>
			Grand turismo 5 prologue	1	<b>8</b>
			Prince of Persia	1	<b>8</b>
			Metal gear solid 4: guns of the patriots	1	<b>8</b>
			Pro Evolution Soccer 2008	1	<b>8</b>
			Grand Theft Auto IV	1	<b>8</b>
			Fifa 08	0	<b>0</b>
			Ninguno	1	<b>8</b>
			<b>TOTAL</b>	13	<b>100</b>

Fuente Instrumento jóvenes 15-18 años  
Elaboración la autora

En la tabla 68, del 25 por ciento que juega PSP nos informan que el juego más usado de esta consola es Pro evolution Soccer 2008 con el 27 por ciento, Grand Theft Auto y Tekken, Dark Resurrection Platinum con 18 por ciento cada uno.

<b>Tabla 69</b>			<b>Game Boy ¿Tienes alguno de estos juegos?</b>		
<b>¿Juegas con GameBoy?</b>					
<b>Opción</b>	<b>Frecuencia</b>	<b>%</b>	<b>Opción</b>	<b>Frecuencia</b>	<b>%</b>
No contesta	14	<b>70</b>	Super Mario Bros	0	<b>0</b>
No	4	<b>20</b>	Boktai: The Sun Is Your Hand	0	<b>0</b>
Si	2	<b>10</b>	PoKémon Yellow	1	<b>20</b>
<b>TOTAL</b>	20	100	Final Fantasy Tactics Advance	1	<b>20</b>
			Assasins Creed	1	<b>20</b>
			Grand turismo 5 prologue	1	<b>20</b>
			Prince of Persia	0	<b>0</b>
			Metal gear solid 4: guns of the patriots	0	<b>0</b>
			Pro Evolution Soccer 2008	0	<b>0</b>
			Grand Theft Auto IV	1	<b>20</b>
			Fifa 08	0	<b>0</b>
			Ninguno	5	<b>100</b>

Fuente Instrumento jóvenes 15-18 años

Elaboración la autora

En la tabla 69 los datos no son representativos pues un 70 por ciento no responde, y del resto sólo un 10 por ciento la usa. Por la falta de respuestas del 70 por ciento, carece de sentido analizar la pregunta de los juegos preferidos.



<b>Tabla 70</b> <b>Computador ¿Tienes alguno de estos juegos?</b>		
<b>Opción</b>	<b>Frecuencia</b>	<b>%</b>
Los Sims 2 y sus hobbies	1	14
Los Sims megaluxe	1	14
World of Warcraft	1	14
World of Warcraft - the Burning Crusade	0	0
Los Sims: cocina baña-accesorios	1	14
Call of Duty: Modern Warfare	1	14
Activa tu mente	0	0
Sacred 2: Fallen Angel	0	0
Brain Trainer 2	0	0
World of Warcraft- Battle Chest	0	0
Ninguno	2	29
<b>TOTAL</b>	<b>7</b>	<b>100</b>

Fuente Instrumento jóvenes 15-18 años

Elaboración la autora

En la tabla 70 al respecto de los videojuegos por computador, el 35 por ciento contesta que juega con el computador, pero siguen siendo resultados sin representatividad en la muestra por el 65 por ciento que no responde. Para el grupo que responde muchos juegos tienen un empate con el 14 por ciento de preferencia.

<b>Tabla 71</b> <b>Entre semana ¿Cuánto tiempo usas diariamente los videojuegos?</b>			<b>En fin de semana ¿Cuánto tiempo usas diariamente los videojuegos?</b>		
<b>Opción</b>	<b>Frecuencia</b>	<b>%</b>	<b>Opción</b>	<b>Frecuencia</b>	<b>%</b>
No contesta	6	30	No contesta	6	30
Menos de una hora	5	25	Menos de una hora	1	5
Entre una hora y dos	4	20	Entre una hora y dos	3	15
Más de dos horas	3	15	Más de dos horas	6	30
No lo se	0	0	No lo se	1	5
Nada	2	10	Nada	3	15
<b>TOTAL</b>	<b>20</b>	<b>100</b>	<b>TOTAL</b>	<b>20</b>	<b>100</b>

Fuente Instrumento jóvenes 15-18 años

Elaboración la autora

En la tabla 71 el 25 por ciento dice que usa los videojuegos menos de una hora, el 20 por ciento entre una hora o dos, y el 15 por ciento más de dos horas, hay una falta de respuesta del 30 por ciento.

En el fin de semana el tiempo para los videojuegos es de 30 por ciento para más de dos horas, el 15 por ciento entre una y dos horas, 15 por ciento no los utiliza, y el 30 por ciento no responde.

Se debe tomar en cuenta que tercero de bachillerato es un año con mucho trabajo y responsabilidades académicas, es positivo, la poca importancia que este grupo da a los videojuegos.

Respecto a si tiene juegos pirateados el 35 por ciento no responde, el 20 por ciento reconoce tener algunos juegos pirateados, y el 40 por ciento dice que casi todos sus juegos son pirateados.

Esto se debe a que en las principales ciudades ecuatorianas el comercio pirata es muy grande y bien surtido frente a juegos, películas y videos.

<b>Tabla 72</b>		
<b>¿Cuántos televisores que funcionen tienes en casa?</b>		
<b>Opción</b>	<b>Frecuencia</b>	<b>%</b>
No contesta	0	<b>0</b>
Ninguno (pasa a la pregunta 115)	0	<b>0</b>
1	2	<b>10</b>
2	7	<b>35</b>
3	4	<b>20</b>
Más de tres 3	7	<b>35</b>
<b>TOTAL</b>	20	<b>100</b>

Fuente Instrumento jóvenes 15-18 años

De la tabla 72, el 35 por ciento tiene 2 televisores en casa, y el 35 por ciento más de 3 televisores.

<b>Tabla 73</b>					
<b>Si tuvieras que elegir con cuál de estas cosas te quedarías</b>					
<b>Opción</b>	<b>Frecuencia</b>	<b>%</b>	<b>Opción</b>	<b>Frecuencia</b>	<b>%</b>
No contesta	1	5	No contesta	0	0
Internet	14	70	Internet	13	65
Televisión	4	20	Teléfono móvil	7	35
No lo se	1	5	No lo se	0	0
<b>TOTAL</b>	20	100	<b>TOTAL</b>	20	100

Fuente Instrumento jóvenes 15-18 años

Elaboración la autora

<b>Tabla 74</b>					
<b>Si tuvieras que elegir con cuál de estas cosas te quedarías</b>					
<b>Opción</b>	<b>Frecuencia</b>	<b>%</b>	<b>Opción</b>	<b>Frecuencia</b>	<b>%</b>
No contesta	0	0	No contesta	0	0
Internet	13	65	Video juegos	7	35
Video juegos	5	25	Televisión	11	55
No lo se	2	10	No lo se	2	10
<b>TOTAL</b>	20	100	<b>TOTAL</b>	20	100

Fuente Instrumento jóvenes 15-18 años

Elaboración la autora

<b>Tabla 75</b>					
<b>Si tuvieras que elegir con cuál de estas cosas te quedarías</b>					
<b>Opción</b>	<b>Frecuencia</b>	<b>%</b>	<b>Opción</b>	<b>Frecuencia</b>	<b>%</b>
No contesta	0	0		0	0
1. Teléfono móvil	5	25	Teléfono móvil	9	45
2. Televisión	12	60	Mp3/ Mp4/ iPod	10	50
No lo se	3	15	No lo se	1	5
<b>TOTAL</b>	20	100	<b>TOTAL</b>	20	100

Fuente Instrumento jóvenes 15-18 años

Elaboración la autora

<b>Tabla 76</b>					
<b>Si tuvieras que elegir con cuál de estas cosas te quedarías</b>					
<b>Opción</b>	<b>Frecuencia</b>	<b>%</b>	<b>Opción</b>	<b>Frecuencia</b>	<b>%</b>
No contesta	1	5	No contesta	0	0
Teléfono móvil	12	60	Wii	3	15
Video juegos	5	25	PlayStation 3	8	40
No lo se	2	10	No lo se	9	45
<b>TOTAL</b>	20	100	<b>TOTAL</b>	27	100

Fuente Instrumento jóvenes 15-18 años

Elaboración la autora

El orden de preferencias entre las tic's es: El 66, por ciento prefiere internet, el 57, por ciento de preferencia para la televisión, el 50 por ciento prefiere el iPod al teléfono móvil, y el teléfono móvil tiene prioridad frente a los videojuegos, el teléfono móvil y el mp3 tiene casi la misma aceptación 50-45 por ciento.

Las consolas no tienen mayor aceptación en este grupo, la preferida en todo caso es el PlayStation 3 le sigue el PSP

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

#### ADOLESCENTES

Para hablar de los adolescentes del décimo años, tomaremos en cuenta las siguientes tablas:

Tabla 77 ¿Te ayudas con el computador o internet para estudiar o con tus deberes?			¿Qué tipo de herramientas utilizas para ayudarte?		
Opción	Frecuencia	%	Opción	Frecuencia	%
No contesta	0	0	Internet: Buscadores y páginas web	15	52
No contesta	8	30	CD interactivo	0	0
Si	19	70	Enciclopedias digitales	5	17
			Word, Power Point, Excel, etcétera.	9	31
<b>TOTAL</b>	27	100	<b>TOTAL</b>	29	100

Fuente Instrumento jóvenes 10-14 años

Elaboración: la autora

El 70 por ciento asegura que utiliza el computador como herramienta de ayuda en sus tareas, el 31 por ciento con programas de Office y el 52 por ciento con los navegadores de internet y páginas web

Los chicos en la actualidad tienen tendencia a la individualidad, y comparten poco tiempo con su familia, en este grupo se puede observar que un poco menos de la mitad busca

otras lecturas diferentes a las académicas, lo que no deja de ser positivo, es importante el hecho de que un 70 por ciento tenga las condiciones culturales para el uso de la computadora e internet como herramientas de apoyo en sus estudios.

<b>Tabla 79</b>		
<b>La última vez que te dieron las notas, ¿cuáles de estas asignaturas aprobaste?</b>		
<b>Opción</b>	<b>Frecuencia</b>	<b>%</b>
No contesta	1	<b>4</b>
Todas	16	<b>59</b>
Matemáticas	4	<b>15</b>
Lengua y Literatura	0	<b>0</b>
Historia/ Geografía	1	<b>4</b>
Idiomas	0	<b>0</b>
Conocimiento del Medio Ciencias	0	<b>0</b>
Otra	5	<b>19</b>
<b>TOTAL</b>	<b>27</b>	<b>100</b>

Fuente Instrumento jóvenes 10-14 años

Elaboración: la autoUn 59 por ciento dice que aprobó todas las materias y un 19 por ciento nos dice que aprobó otras materias diferentes a las de la lista, analizando estos resultados con los de la tabla 78, en que un 70 por ciento de los chicos se ayudan con la computadora para elaborar sus tareas, podemos asumir que el uso de la computadora es un factor que contribuye a los resultados positivos.

Sin embargo no podemos relacionar de manera determinante que la computadora facilite la consecución de una mejoría en las notas, pues necesitamos indicadores anteriores al uso de la computadora, y no tenemos forma de medir que tan eficientemente los estudiantes usan la computadora e internet, y si este uso es el correcto y efectivo para este fin.

<b>Opción</b>	<b>Frecuencia</b>	<b>%</b>
No contesta	2	<b>7</b>
No, ninguno	16	<b>59</b>
Si, algunos (menos de la mitad)	7	<b>26</b>
Si, casi todos (más de la mitad)	0	<b>0</b>
Sí, todos	2	<b>7</b>
<b>TOTAL</b>	<b>27</b>	<b>100</b>

Fuente Instrumento jóvenes 10-14 años

Respecto al uso de internet por parte de los profesores, en este grupo sólo un 26 por ciento de los alumnos considera que solo algunos (menos de la mitad) de sus maestros usan la red, para explicar sus materias.

<b>Entre semana ¿Cuánto tiempo usas diariamente internet?</b>			<b>En fin de semana ¿Cuánto tiempo usas diariamente internet?</b>		
<b>Opción</b>	<b>Frecuencia</b>	<b>%</b>	<b>Opción</b>	<b>Frecuencia</b>	<b>%</b>
No contesta	3	<b>11</b>	No contesta	1	<b>4</b>
Menos de una hora	10	<b>37</b>	Entre una y dos horas	9	<b>33</b>
Entre una y dos horas	6	<b>22</b>	Más de dos horas	8	<b>30</b>
Más de dos horas	4	<b>15</b>	Nada	6	<b>22</b>
Nada	1	<b>4</b>	No lo sé	3	<b>11</b>
No lo sé	3	<b>11</b>	<b>TOTAL</b>	<b>27</b>	<b>100</b>
<b>TOTAL</b>	<b>27</b>	<b>100</b>	<b>TOTAL</b>	<b>27</b>	<b>100</b>

Fuente Instrumento jóvenes 10-14 años

Elaboración: la autora

El tiempo promedio de uso de internet es: el 33 por ciento entre semana y fin de semana por el tiempo de media hora hasta una hora, este dato no está muy lejos del ofrecido por el INEC, que nos dice que el tiempo promedio de uso de internet es de 2,62 por ciento y la frecuencia de uso a diario en los ecuatorianos es del 51,7 por ciento, que positivo que sean los jóvenes los que más la usan.

<b>Opción</b>	<b>Frecuencia</b>	<b>%</b>
En mi casa	11	<b>27</b>
En el colegio	5	<b>12</b>
En un ciber	14	<b>34</b>
En un lugar público	5	<b>12</b>
En casa de un amigo	1	<b>2</b>
En casa de un familiar	5	<b>12</b>
<b>TOTAL</b>	<b>41</b>	<b>100</b>

Fuente Instrumento jóvenes 10-14 años

Elaboración: la autora

El lugar donde preferentemente usan internet es el 34 por ciento en el ciber café y el 27 por ciento en la casa, un 12 por ciento en lugares públicos y 12 por ciento en el colegio, estas respuestas tienen coherencia en función del porcentaje que tiene internet en su casa

<b>Opción</b>	<b>Frecuencia</b>	<b>%</b>	<b>Opción</b>	<b>Frecuencia</b>	<b>%</b>
Familia	3	<b>11</b>	Para visitar páginas web	12	<b>44</b>
Amigos/as	4	<b>15</b>	Envío de SMS	5	<b>19</b>
Estudios	12	<b>44</b>	Compartir videos, fotos. Presentaciones, etcétera	7	<b>26</b>
Deporte	4	<b>15</b>	Para usar el correo electrónica (e-mail)	9	<b>33</b>
Lectura	2	<b>7</b>	Televisión digital	1	<b>4</b>
Televisión	5	<b>19</b>	Radio digital	1	<b>4</b>
Videojuegos	1	<b>4</b>	Para usar programas	6	<b>22</b>
Hablar por teléfono	3	<b>11</b>	Para descargar música, películas o programas	13	<b>48</b>
A nada	5	<b>19</b>	Comprar o vender	1	<b>4</b>
			Foros o listas de correo	0	<b>0</b>
			Blogs	1	<b>4</b>
			Fotoblogs	0	<b>0</b>
			Hablar por teléfono	2	<b>7</b>

Fuente Instrumento jóvenes 10-14 años

Elaboración: la autora

En la tabla 83 los adolescentes reconocen que le han restado tiempo y dedicación: el 31 por ciento a sus estudios, 10 por ciento al deporte (41 por ciento que ha dejado actividades importantes para su futuro), 11 por ciento a su familia y 10 por ciento a sus amigos, se está generando individualismo e incapacidad afectiva y social, un 13 por ciento ha cambiado la televisión por la internet, esto sería positivo si fuera para un uso productivo.

El tiempo que permanecen conectados en internet lo usan para: 48 por ciento del tiempo descargar música, películas o programas, 44 por ciento del tiempo visitan páginas web, el 33 por ciento para usar el correo electrónico, 26 por ciento para compartir videos, fotos, etc. el 22 por ciento usan programas y el 19 por ciento envío de SMS.

<b>Tabla 84</b>		
<b>Cuando visitas páginas web, ¿cuáles de los siguientes contenidos acostumbras a consultar?</b>		
<b>Opción</b>	<b>Frecuencia</b>	<b>%</b>
Deportes	6	<b>22</b>
Software e informática	2	<b>7</b>
Programación de televisión	2	<b>7</b>
Noticias	4	<b>15</b>
Educativos	6	<b>22</b>
Culturales	4	<b>15</b>
Juegos	10	<b>37</b>
Música	20	<b>74</b>
Humor	6	<b>22</b>
Concursos	0	<b>0</b>
Adultos	1	<b>4</b>

Fuente Instrumento jóvenes 10-14 años

Elaboración: la autora

Los contenidos más visitados por el grupo en la internet son: de música 74 por ciento, juegos 37 por ciento, educativos 22 por ciento y de humor 22 por ciento, lo que demuestra que el uso de la internet por los chicos en esta edad es preferentemente recreativo, y en función de sus actividades sociales, pues el 6 por ciento de los chicos



utiliza chat, Messenger o los dos como una forma de comunicación preferentemente con su círculo de amistades 60 por ciento, el 2 por ciento con sus familiares, y el 1 por ciento con amigos virtuales hechos en la misma internet.

## **IMPACTOS POSITIVOS EN EL ÁMBITO ESCOLAR**

Como ya mencionáramos antes, el 70 por ciento de este grupo utiliza el computador o internet para ayuda y como herramienta en la realización de sus tareas escolares.

El 68 por ciento de este grupo usa internet o enciclopedias virtuales, Word, Excel y programas del Office.

Sin embargo menos de la mitad de sus profesores utiliza internet para explicar sus materias.

Un 41 por ciento dice tener computador en casa, y un 30 por ciento con internet, el resto como vimos con anterioridad utilizan lugares públicos el colegio y el ciber café como lugar de acceso a internet.

Se observa que: el 74 por ciento usa internet por música videos, películas y fotos, es decir principalmente entretenimiento, un 26 por ciento hablar por teléfono, el envío de SMS y e-mails, es decir para la comunicación y un 3 por ciento para visitar páginas web y usar programas lo que podría incluirse en educación o aprendizaje.

Podemos observar entonces que: Como aspecto positivo en lo académico INTERNET es una herramienta muy útil que ha permitido un mejor desempeño escolar y facilita la vida del estudiante,

## **IMPACTO NEGATIVO EN EL ÁMBITO ESCOLAR**

Como aspecto negativo en la vida escolar en la pregunta 28 los mismos muchachos que la utilizan reconocen que por usar internet han dejado de lado el 44 por ciento sus

estudios, 10 por ciento el deporte, 7 por ciento la lectura. Y como adicional un 5 por ciento ha sido perjudicado en las redes sociales.

## IMPACTO NEGATIVO EN EL ÁMBITO FAMILIAR

Como aspecto negativo a nivel familiar, reconocen un 15 por ciento haber dejado de lado sus amigos y familia.

Como la mayor parte del tiempo de navegación de los jóvenes está dedicado al entretenimiento, se debe asumir que aún no ha sido realmente descubierto el potencial de internet.

Por lo tanto la educación tiene un nuevo reto y urgencia: orientar y preparar al estudiante para insertarse en un mundo cambiante con tecnologías e información a raudales que no está siendo aprovechada por ellos y el país.

## JÓVENES

Para caracterizar al grupo de tercer año de bachillerato, usaremos la información de las siguientes tablas:

Tabla 85 ¿Te ayudas con el computador o internet para estudiar o con tus deberes?			¿Qué tipo de herramientas utilizas para ayudarte?		
Opción	Frecuencia	%	Opción	Frecuencia	%
No contesta	0	0	Internet: Buscadores y páginas web	19	54
No contesta	0	0	CD interactivo	1	3
Si	20	100	Enciclopedias digitales	5	14
			Word, Power Point, Excel, etcétera.	10	29
<b>TOTAL</b>	20	100	<b>TOTAL</b>	35	100

Fuente Instrumento jóvenes 15-18 años

Elaboración: la autora

El 100 por ciento utiliza la ayuda de la computadora e internet para realizar sus tareas.

Los chicos usan como ayuda internet en un 54 por ciento para los buscadores o páginas Web, 14 por ciento con enciclopedias digitales, y un 32 por ciento utiliza los programas de Windows, Word, Excel, etc.

<b>Tabla 86</b>		
<b>La última vez que te dieron las notas, ¿cuáles de estas asignaturas aprobaste?</b>		
<b>Opción</b>	<b>Frecuencia</b>	<b>%</b>
No contesta	1	<b>5</b>
Todas	8	<b>40</b>
Matemáticas	0	<b>0</b>
Lengua y Literatura	2	<b>10</b>
Historia/ Geografía	1	<b>5</b>
Idiomas	1	<b>5</b>
Conocimiento del Medio Ciencias	2	<b>10</b>
Otra	5	<b>25</b>
<b>TOTAL</b>	20	<b>100</b>

Fuente Instrumento jóvenes 15-18 años

Elaboración: la autora

Un 40 por ciento dice que aprobó todas las materias y un 25 por ciento nos dice que aprobó otras materias diferentes a las de la lista, analizando estos resultados con los de la tabla 87, en que un 100 por ciento de los chicos se ayudan con la computadora para elaborar sus tareas, podemos asumir que el uso de la computadora es un factor que contribuye a los resultados positivos.

Sin embargo no podemos relacionar de manera determinante que la computadora facilite la consecución de una mejoría en las notas, pues necesitamos indicadores anteriores al uso de la computadora, y no tenemos forma de medir que tan correctamente los estudiantes usan la computadora e internet, y si este uso es el correcto y efectivo para este fin.

<b>Opción</b>	<b>Frecuencia</b>	<b>%</b>
No contesta	0	<b>0</b>
No, ninguno	14	<b>70</b>
Si, algunos (menos de la mitad)	6	<b>30</b>
Si, casi todos (más de la mitad)	0	<b>0</b>
Sí, todos	0	<b>0</b>
<b>TOTAL</b>	<b>20</b>	<b>100</b>

Fuente Instrumento jóvenes 15-18 años  
Elaboración: la autora

En el uso de internet por parte de los profesores, el 30 por ciento de alumnos considera que solo algunos docentes (menos de la mitad), usan la red, para explicar sus materias.

Aquí volvemos al caso de la falta del conocimiento del uso de las nuevas tecnologías por parte de más de la mitad de la población ecuatoriana, sobre todo de los adultos.

Pues la penetración de estas se está dando gracias a los jóvenes, y los profesores están rezagados, en su uso, mucho más aún para ser los guías y ayuda del alumno.

<b>Entre semana ¿Cuánto tiempo usas diariamente internet?</b>			<b>En fin de semana ¿Cuánto tiempo usas diariamente internet?</b>		
<b>Opción</b>	<b>Frecuencia</b>	<b>%</b>	<b>Opción</b>	<b>Frecuencia</b>	<b>%</b>
No contesta	0	<b>0</b>	No contesta	0	<b>0</b>
Menos de una hora	1	<b>5</b>	Entre una y dos horas	3	<b>15</b>
Entre una y dos horas	1	<b>5</b>	Más de dos horas	13	<b>65</b>
Más de dos horas	15	<b>75</b>	Nada	3	<b>15</b>
Nada	1	<b>5</b>	No lo sé	1	<b>5</b>
No lo sé	2	<b>10</b>	<b>TOTAL</b>	<b>20</b>	<b>100</b>
<b>TOTAL</b>	<b>20</b>	<b>100</b>	<b>TOTAL</b>	<b>27</b>	<b>100</b>

Fuente Instrumento jóvenes 15-18 años  
Elaboración: la autora

Sobre el tiempo de uso de internet entre semana los jóvenes utilizan más de dos horas el 75 por ciento, y el 5 por ciento menos de una hora. En el fin de semana el 15 por ciento de los jóvenes usa entre una y dos horas y el 65 por ciento usa internet más de dos horas.

De los resultados obtenidos el promedio de horas diarias de uso de la internet es de 2,2 horas, es decir 9 por ciento del día, comparando estos datos con los del ENENDUM proyección 2010 INEC en que el tiempo dedicado a internet es del 2,79 por ciento del tiempo libre, observamos una desviación bastante grande.

<b>Opción</b>	<b>Frecuencia</b>	<b>%</b>
En mi casa	20	<b>48</b>
En el colegio	2	<b>5</b>
En un ciber	3	<b>7</b>
En un lugar público	4	<b>10</b>
En casa de un amigo	7	<b>17</b>
En casa de un familiar	6	<b>14</b>
<b>TOTAL</b>	42	<b>100</b>

Fuente Instrumento jóvenes 15-18 años  
Elaboración: la autora

Los jóvenes de este grupo se conectan a internet: el 48 por ciento en su casa, 17 por ciento en casa de un amigo, 14 por ciento en casa de un familiar, y el 15 por ciento en lugares públicos o 7 por ciento en ciber cafés, se puede observar que por ser un quintil de mayor poder adquisitivo, amigos y familiares poseen computadora y los jóvenes necesitan usar menos los lugares públicos o de alquiler.

¿A qué le has quitado tiempo desde que utilizas internet?			Tabla 90 ¿Para qué sueles usar internet?		
Opción	Frecuencia	%	Opción	Frecuencia	%
Familia	10	50	Para visitar páginas web	18	90
Amigos/as	3	15	Envío de SMS	9	45
Estudios	15	75	Compartir videos, fotos. Presentaciones, etcétera	19	95
Deporte	9	45	Para usar el correo electrónica (e-mail)	18	90
Lectura	5	25	Televisión digital	3	15
Televisión	10	50	Radio digital	3	15
Videojuegos	5	25	Para usar programas	12	60
Hablar por teléfono	5	25	Para descargar música, películas o programas	15	75
A nada	1	5	Comprar o vender	2	10
			Foros o listas de correo	2	10
			Blogs	8	40
			Fotologs	5	25
			Hablar por teléfono	15	75

Fuente Instrumento jóvenes 15-18 años

Elaboración: la autora

Los jóvenes reconocen que internet hace que ellos dejen de lado los estudios, así lo sostiene un grupo del 75 por ciento dejan de lado sus estudios, 50 por ciento a su familia y la televisión, 45 por ciento el deporte, y un 25 por ciento la lectura.

Los lugares más visitados y actividades favoritas en internet de los jóvenes son: 95 por ciento compartir videos y fotos, 90 por ciento páginas Web y enviar e-mail, 75 por ciento descargar programas, música y hablar por teléfono, un 60 por ciento usar programas, un 40 por ciento dice haber hecho su propio blog o página web, sobre, deportes, música, humor, historia personal y temas culturales.

<b>Tabla 91</b>		
<b>Cuando visitas páginas web, ¿cuáles de los siguientes contenidos acostumbras a consultar?</b>		
<b>Opción</b>	<b>Frecuencia</b>	<b>%</b>
Deportes	6	<b>9</b>
Software e informática	2	<b>3</b>
Programación de televisión	4	<b>6</b>
Noticias	7	<b>10</b>
Educativos	7	<b>10</b>
Culturales	6	<b>9</b>
Juegos	10	<b>14</b>
Música	19	<b>27</b>
Humor	7	<b>10</b>
Concursos	1	<b>1</b>
Adultos	1	<b>1</b>
<b>TOTAL</b>	70	<b>100</b>

Fuente Instrumento jóvenes 15-18 años  
Elaboración: la autora

Los sitios más visitados por los jóvenes en la internet son: 27 por ciento música, 14 por ciento juegos, 10 por ciento noticias, 10 por ciento educativos y 10 por ciento humor.

Es decir si calculamos una media general para toda la semana entre todos, esta llegaría a 2,2 horas diarias, a pesar de todo el tiempo que utilizan internet apenas 24 minutos al día observan o están en alguna página o programa educativo. La gran mayoría del resto del tiempo los jóvenes lo utilizan para actividades de entretenimiento, están conectados en internet en tanto miran televisión, envían mensajes por celular o chatean. Esto implica una real pérdida de las utilidades o beneficios de internet. Son estas las conductas nocivas para los chicos porque son las que generan altos grados de ansiedad y con esta dependencia. Sin tomar en cuenta que esta es una actitud constante en los círculos del tercer y cuarto quintil de pobreza, que siendo los pocos privilegiados en el país que tienen al alcance esta tecnología, no saben utilizarla.

## **IMPACTOS POSITIVOS EN EL ÁMBITO ESCOLAR**

### Internet y computador

Al usar computador para ayudarse en sus deberes, 54 por ciento usa buscadores de internet o páginas web, otro buen número usa Word, Excel, y herramientas de office, enciclopedias digitales, y cd interactivos.

En el blog, escribe sobre lo que más le gusta, expresa su opinión, comparten información y se desahoga. De esta manera está generando una manera propia e individual de comunicación, y otra expresión cultural que se difunde, motivando a otros a hacer lo mismo,

Podemos observar que en este quintil de pobreza todos los jóvenes utilizan el computador e internet como herramientas, para realizar su tarea, dedican un tiempo razonable para sus estudios entre semana, y buscan información diferente a la que reciben en el colegio, tienen conflictos y relaciones distantes con su familia, por la misma internet.

El 70 por ciento encuentra internet, útil como herramienta y el para ahorro de tiempo y trabajo, un 25 por ciento la encuentra poco útil (entonces debemos asumir que no han descubierto en realidad el potencia de internet y sus herramientas).

## **IMPACTOS NEGATIVOS FRENTE AL ÁMBITO ESCOLAR**

### Internet

El 70 por ciento de los alumnos no identifica ningún profesor que utilice internet.

Los jóvenes reconocen que internet hace que ellos dejen de lado 74 por ciento sus estudios, 16 por ciento a su familia y la televisión, un 14 por ciento el deporte, y un 8 por ciento la lectura. Es una lástima que se dejen actividades tan importantes como sus estudios y el deporte, en un grupo que necesita por su crecimiento y formación dedicarle más tiempo a eso específicamente



### Televisión

El 16 por ciento de los jóvenes hace las tareas mientras observa televisión,

Un 25 por ciento de los jóvenes reconoce que tiene conflictos familiares por el uso de la televisión, de ellos el 80 por ciento de los conflictos son el momento de ver televisión, y el 20 por ciento por el tiempo que lo hacen

### Celular

Un 30 por ciento de los jóvenes reconoce conocer a alguien que es dependiente del celular, el 5 por ciento ha enviado mensajes o fotos que perjudicaran a alguien, 10 por ciento ha recibido mensajes obscenos de desconocidos.

### Videojuegos

Un 25 por ciento reconoce que ha dejado de lado sus estudios, un 15 por ciento la lectura, y 10 por ciento a sus amigos.

### **IMPACTOS POSITIVOS EN EL ÁMBITO FAMILIAR**

Los jóvenes utilizan el teléfono celular para comunicarse el 26 por ciento del tiempo con sus amigos, el 23 por ciento con su madre, 18 por ciento con su padre, 13 por ciento con su novio(a), 11 por ciento con otros familiares, y por ciento con sus hermanos, es decir, el 60 por ciento del tiempo es usado para comunicarse con miembros de su familia, y su red social es preferentemente familiar

### **IMPACTOS NEGATIVOS EN EL ÁMBITO FAMILIAR**

#### Internet

Un 30 por ciento reconoce que internet los ha alejado de sus amigos y familiares, 30 por ciento asume que es poca la influencia de internet, y 3 por ciento no lo considera así.

### 5.3. Redes sociales y mediación familiar

El papel de las redes sociales en la vida de los niños y jóvenes es cada vez más importante en sus vidas y por eso también es muy importante el papel de la familia frente a las nuevas tecnologías, control y cuidados para el uso adecuado de estas.

#### NIÑOS

Para describir la población del grupo de la escuela Francisco Jácome, tendremos:

Tabla 92 ¿Juegas con videojuegos o juegos de computador?			¿Con qué aparatos juegas?		
Opción	Frecuencia	%	Opción	Frecuencia	%
No contesta	0	0	PlayStation2	19	38
No	9	26	PlayStation 3	5	10
Si	26	74	Xbox 360	2	4
			Wii	3	6
			PSP	2	4
			Nintendo DS	7	14
			Game Boy	10	20
			Ordenador	2	4
<b>TOTAL</b>	<b>35</b>	<b>100</b>	<b>TOTAL</b>	<b>50</b>	<b>100</b>

Fuente: Instrumento niños 6 -9 años.

Elaboración: la autora.

El 74 por ciento de los niños utiliza juegos de computadora. Un 28 por ciento de los niños dicen tener PlayStation 2, un 10 por ciento PlayStation 3, el 4 por ciento Xbox 3600, Wii, PSP, Nintendo DS un 14 por ciento y Game Boy un 20 por ciento

Por otro lado los juegos de consola más usados son: el 38 por ciento PlayStation el 20 por ciento Game Boy, y el 14 por ciento el Nintendo DS

<b>Tabla 93</b> <b>¿Cuántos televisores que funcionen hay en tu casa?</b>			<b>¿Cuándo vez La tele sueles estar con?</b>		
<b>Opción</b>	<b>Frecuencia</b>	<b>%</b>	<b>Opción</b>	<b>Frecuencia</b>	<b>%</b>
No contesta	0	0	Solo	12	34
Ninguno	0	0	Mi padre	16	46
Uno	35	100	Mi madre	20	57
Dos	0	0	Algún hermano/a	18	51
Tres	0	0	Otro familiar	8	23
Cuatro o más	0	0	Un amigo/a	3	9
			Otras personas	3	9
			<b>TOTAL</b>	<b>80</b>	<b>229</b>

Fuente: Instrumento niños 6 -9 años

Elaboración: la autora

## TELEVISIÓN

Todos dicen tener un televisor en casa. El 28 por ciento de los niños ve la televisión en la habitación de sus padres, 29 por ciento en su propia habitación, este último grupo es el que realmente corre más peligro pues no existe control ni responsabilidad, en horarios, temas o tiempo de uso. Como datos positivos, el 45 por ciento de los niños tienen el control y compañía de los padres al mirar la televisión, 10 por ciento tiene el control de otro familiar, y el 22 por ciento de un hermano.

## ADOLESCENTES

Para los adolescentes del décimo años, tomaremos en cuenta las siguientes tablas:

<b>Tabla 94</b> <b>¿Tienes ayuda para hacer tus deberes?</b>		
<b>Opción</b>	<b>Frecuencia</b>	<b>%</b>
No contesta	1	4
No	23	85
Si	3	11
<b>TOTAL</b>	<b>27</b>	<b>100</b>

Fuente: Instrumento jóvenes 10-14 años

Solo el 11 por ciento recibe ayuda para realizar su tarea, ayuda que proviene en todos los casos de algún miembro de su familia.

<b>Tabla 95</b>			<b>¿En casa en qué lugar haces la tarea?</b>		
<b>¿Qué ayudas recibes para hacer la tarea?</b>			<b>¿En casa en qué lugar haces la tarea?</b>		
<b>Opción</b>	<b>Frecuencia</b>	<b>%</b>	<b>Opción</b>	<b>Frecuencia</b>	<b>%</b>
Voy a una academia	0	<b>0</b>	No contesta	1	<b>4</b>
Tengo un profesor particular	0	<b>0</b>	En mi habitación	16	<b>59</b>
Me ayudan mis hermanos/as	3	<b>30</b>	En la habitación de un hermano/a	3	<b>11</b>
Me ayuda mi padre	2	<b>20</b>	En una sala de estudio	5	<b>19</b>
Me ayuda mi madre	5	<b>50</b>	En la sala de estar	2	<b>7</b>
			En la cocina	0	<b>0</b>
<b>TOTAL</b>	10	<b>100</b>	<b>TOTAL</b>	27	<b>100</b>

Fuente: Instrumento jóvenes 10-14 años

Elaboración: la autora

El 11 por ciento si recibe ayuda, y de estos para la mitad del conjunto la ayuda es por parte de su madre, la tercera parte, ayuda de sus hermanos y el resto hace su tarea sin ayuda. Para la gran mayoría (60 por ciento), el lugar donde realizan la tarea es en su habitación.

## **JÓVENES**

Para caracterizar al grupo de tercer año de bachillerato, usaremos la información de las siguientes tablas:

Tabla 96 ¿Qué ayudas recibes a la hora de hacer la tarea?			Cuando haces la tarea en casa ¿es en qué lugar de la casa?		
Opción	Frecuencia	%	Opción	Frecuencia	%
Voy a una academia	1	20	No contesta	0	0
Tengo un profesor particular	0	0	En mi habitación	12	60
Me ayudan mis hermanos/as	0	0	En la habitación de un hermano/a	0	0
Me ayuda mi padre	2	40	En una sala de estudio	6	30
Me ayuda mi madre	2	40	En la sala de estar	2	10
<b>TOTAL</b>	5	100	En la cocina	0	0
			<b>TOTAL</b>	20	100

Fuente: Instrumento jóvenes 15-18 años

Elaboración: la autora

Un 15 por ciento de este grupo (3 alumnos) tiene ayuda para realizar sus tareas, la que consiste en su gran mayoría de la colaboración de sus padres, y un 20 por ciento de ellos va a alguna academia.

El lugar para realizar sus trabajos de escuela es en un 60 por ciento en su habitación, el 40 por ciento en una sala común (que es la manera de compartir con la familia y tener supervisión de un adulto).

### **Relación de las tecnologías con el entorno familiar**

#### **NIÑOS**

Para describir la población del grupo de la escuela Francisco Jácome, tenemos:

<b>Tabla 97</b>		
<b>¿Hay conexión a internet en tu casa?</b>		
<b>Opción</b>	<b>Frecuencia</b>	<b>%</b>
No contesta	0	0
No	22	63
Si	13	37
<b>TOTAL</b>	<b>35</b>	<b>100</b>

Fuente Instrumento jóvenes 6 - 9 años  
Elaboración: la autora

Un 37 por ciento de los niños afirma tener conexión de internet en su casa, lo que en los datos del ENENDUM es un porcentaje alto para la media nacional.

Por estar entre el primer y segundo quintil de pobreza los hogares en estos niños, es realmente un mérito y un esfuerzo para el hogar este beneficio en pro de los niños.

Esto se puede dar gracias a que en la ciudad de Quito el acceso es fácil, pues existe la red, condiciones físicas, y el costo es bajo.

## **ADOLESCENTES**

Para hablar de los adolescentes del décimo años, tomaremos en cuenta las siguientes tablas:

## **INTERNET**

<b>Tabla 98</b>		
<b>¿Estás de acuerdo con alguna de las siguientes situaciones?</b>		
<b>Opción</b>	<b>Frecuencia</b>	<b>%</b>
Me pongo nervioso o me enfado cuando no puedo o no me dejan navegar	3	11
Creo que puedo poner cualquier foto/video mía en internet	6	22
Creo que puedo poner cualquier foto/video de mis amigos o familiares en internet	3	11
No hay ningún problema porque desconocidos sepan sobre mis aficiones o vida personal	6	22
No me importaría agregar a desconocidos a mi Messenger	5	19
Es divertido hablar con desconocidos a través de internet	3	11
He utilizado internet para perjudicar a alguien (envío de fotos, videos, comentarios, etc.)	0	0
Alguien me ha perjudicado a través de internet (envío de fotos, videos, comentarios, etc.)	1	4
No estoy de acuerdo con ninguna	12	44

Fuente Instrumento jóvenes 10-14 años.

Elaboración: la autora.

El 11 por ciento reconoce tener dependencia a internet, el 22 por ciento ve problema en colgar cualquier foto o video suyos, o dar a conocer sus hábitos y vida personal, un 11 por ciento no teme en colocar fotos ya sea de amigos o familiares en la internet, el 19 por ciento agrega a cualquier desconocido a su Messenger, y un 11 por ciento lo encuentra incluso divertido, pero un 4 por ciento ya ha sido perjudicado a través de internet.

<b>¿Discutes con tus padres por el uso de internet?</b>			<b>Tabla 99</b>		
			<b>¿Por qué motivos?</b>		
<b>Opción</b>	<b>FREC.</b>	<b>%</b>	<b>Opción</b>	<b>FREC.</b>	<b>%</b>
No contesta	3	11	Por el tiempo que paso conectado/a	5	50
No	21	78	Por el momento del día en que me conecto	2	20
Si	3	11	Por lo que hago mientras estoy conectado/a	3	30
<b>TOTAL</b>	27	100	<b>TOTAL</b>	10	100

Fuente Instrumento jóvenes 10-14 años

Elaboración: la autora

De los adolescentes, en este grupo un 11 por ciento dice tener problemas por el uso que hace de internet, en un 50 por ciento por el tiempo que permanece conectado, un 30 por

ciento por lo que hace mientras está conectado, entonces debemos asumir que no usa internet para estudiar o investigar. Un 78 por ciento de los chicos dice no tener conflictos familiares por su uso de internet.

Opción	Frecuencia	%
No contesta	3	11
No	20	74
Si	4	15
<b>TOTAL</b>	27	100

Fuente Instrumento jóvenes 10-14 años  
Elaboración: la autora

Un 15 por ciento, afirma ser castigado con el uso de internet (porcentaje mayor al que tiene conflictos familiares) entre tanto que un 11 por ciento no responde a la pregunta.

Opción	Frecuencia	%
Me preguntan qué hago	14	52
Echan un vistazo	10	37
Me ayudan, se sientan conmigo	5	19
Están en la misma habitación	1	4
Comprueban después por dónde he navegado	4	15
Miran mi correo electrónico	1	4
Hacemos algo juntos: compras, organizar viajes, escribir a la familia, etc.	0	0
Me recomienda sitios para navegar o cómo acceder a Internet	2	7
No hace nada	6	22

Fuente Instrumento jóvenes 10-14 años  
Elaboración: la autora

Tan sólo un 19 por ciento tiene una participación cercana de parte de sus padres durante su uso de internet, pues regularmente el 52 por ciento de los padres se limita a preguntar



a su hijo que hace (¿demasiada confianza?), el 37 por ciento por lo menos observa lo que hace su hijo, y el 15 por ciento comprueba luego por donde han navegado sus hijos, si bien algo más efectivo y real, recomendable siempre y cuando se complemente con charlas y orientación del hijo sobre el uso de la internet.

Pero remitiéndonos a la tabla 07 el 41 por ciento de las madres permanece en el hogar, ¿por qué no existe una participación más activa con sus hijos?, tomando en cuenta lo vulnerable de la edad de sus hijos.

Debemos asumir que es una deficiencia cultural, falta de información de los padres y asesoría, de cuál es la mejor manera de supervisar a sus hijos durante su uso de internet, y prevenir tanto a padres como a hijos de los problemas y riesgos, en seguridad de sus datos, integridad de su privacidad, y posibles informaciones, falsas, negativas o perjudiciales que se puede encontrar en internet.

<b>Tabla 102</b>		
<b>Cuándo navegas por Internet, según tus padres, ¿qué cosa no puedes hacer?</b>		
<b>Opción</b>	<b>Frecuencia</b>	<b>%</b>
Comprar algo	12	<b>44</b>
Chatear o usar el Messenger	4	<b>15</b>
Dar información personal	12	<b>44</b>
Suscribirme en algún boletín o lista de correo	3	<b>11</b>
Acceder a una red social (tipo Facebook) o a una comunidad virtual (tipo Habbo)	1	<b>4</b>
Descargar archivos (programas, música, películas, etc.)	4	<b>15</b>
Ver vídeos o fotos	4	<b>15</b>
Colgar videos o fotos	4	<b>15</b>
Enviar mensajes a teléfonos móviles	2	<b>7</b>
Enviar correos electrónicos	1	<b>4</b>
Jugar	0	<b>0</b>
No me prohíben nada	5	<b>19</b>

Fuente Instrumento jóvenes 10-14 años

Elaboración: la autora

En referencia a lo que los padres prohíben a sus hijos durante su uso de internet, el 44 por ciento de comprar, 44 por ciento dar información, un 15 por ciento chatear o usar Messenger, otro 15 por ciento ver videos o fotos, colgar video o fotos, y descargar archivos, y el 11 por ciento suscribirse en un boletín o lista de correos. Un 19 por ciento dice no tener prohibición alguna, lo que es tal vez un poco sorprendente si consideramos que 2 de cada diez chicos de 14 o 15 años no tiene ningún control o limite parental a la hora de usar internet.

## TELEVISIÓN

¿Discutes con tus padres por el uso que haces de la TV?			Tabla 103 ¿Por qué motivo?		
Opción	Frecuencia	%	Opción	Frecuencia	%
No contesta	5	19	Por el tiempo que paso viendo la tele	3	60
No	19	70	Por el momento del día en el veo la tele.	1	20
Si	3	11	Por los programas que veo	1	20
<b>TOTAL</b>	27	100	<b>TOTAL</b>	5	100

Fuente Instrumento jóvenes 10-14 años

Elaboración: la autora

Un 11 por ciento de los chicos tienen conflictos familiares por el uso de la televisión, sobre todo respecto al tiempo que dedica para verla, lo que incluso genera que lo castiguen con su uso.

Tabla 104 ¿Te castigan o premian con la tele?		
Opción	Frecuencia	%
No contesta	5	19
No	19	70
Si	3	11
<b>TOTAL</b>	27	100

Fuente Instrumento jóvenes 10-14 años

Elaboración: la autora

Un 11 por ciento del grupo es castigado con el uso de la televisión, el 19 por ciento no contesta la pregunta, el resto, 70 por ciento no tiene ningún particular en este tema.

<b>Tabla 105</b> <b>¿Hay algún programa que tus padres no te dejen ver?</b>			<b>¿De qué tipo?</b>		
<b>Opción</b>	<b>Frecuencia</b>	<b>%</b>	<b>Opción</b>	<b>Frecuencia</b>	<b>%</b>
No contesta	7	<b>26</b>	Películas	6	<b>30</b>
Me dejan ver todos los programas (Pasar a la pregunta 114)	13	<b>48</b>	Dibujos animados	2	<b>10</b>
Si hay programas que no me dejan ver	7	<b>26</b>	Deportes	0	<b>0</b>
			Series	2	<b>10</b>
			Concursos	1	<b>5</b>
			Documentales	1	<b>5</b>
			Noticias	1	<b>5</b>
			Programas del corazón	4	<b>20</b>
			Reality Shows	3	<b>15</b>
<b>TOTAL</b>	27	100	<b>TOTAL</b>	20	<b>100</b>

Fuente Instrumento jóvenes 10-14 años

Elaboración: la autora

Como un 26 por ciento no contesta, los resultados no pueden ser completamente representativos, pero el 48 por ciento de los entrevistados aseguran no tener ningún control ni prohibición respecto a los programas de televisión que pueden ver, en tanto que sólo un 26 por ciento asegura que existen programas que no se le permite ver. De entre estos la mayoría, (30 por ciento) son películas, el 20 por ciento programas del corazón, es decir novelas, y le sigue con el 15 por ciento los reality shows

## **JOVENES**

Para caracterizar al grupo de tercer año de bachillerato, usaremos la información de las siguientes tablas:

## INTERNET

<b>Tabla 106</b>		
<b>¿Estás de acuerdo con alguna de las siguientes situaciones?</b>		
<b>Opción</b>	<b>Frecuencia</b>	<b>%</b>
Me pongo nervioso o me enfado cuando no puedo o no me dejan navegar	6	<b>30</b>
Creo que puedo poner cualquier foto/video mía en internet	7	<b>35</b>
Creo que puedo poner cualquier foto/video de mis amigos o familiares en internet	7	<b>35</b>
No hay ningún problema porque desconocidos sepan sobre mis aficiones o vida personal	5	<b>25</b>
No me importa agregar a desconocidos a mi Messenger	4	<b>20</b>
Es divertido hablar con desconocidos a través de internet	2	<b>10</b>
He utilizado internet para perjudicar a alguien (envío de fotos, videos, comentarios, etc.)	1	<b>5</b>
Alguien me ha perjudicado a través de internet (envío de fotos, videos, comentarios, etc.)	1	<b>5</b>
No estoy de acuerdo con ninguna	5	<b>25</b>

Fuente Instrumento jóvenes 15-18 años

Elaboración: la autora

Al preguntarles a los jóvenes sobre su uso de internet, ellos reconocen: un 30 por ciento reconoce tener dependencia al uso de internet, un 35 por ciento son totalmente descuidados y confiados frente a la información personal y familiar que cuelgan en la net, un 25 por ciento no ve riesgos de dar información personal a desconocidos por internet, y un 20 por ciento los agrega como amigos en el Messenger, incluso un 10 por ciento encuentra esto último divertido.

Es decir un poco más de la tercera parte de este grupo entrevistado, desconoce por completo las medidas de seguridad que deben tenerse al momento de hablar con otros o usar los chats o el Messenger.

Por lo tanto un 60 por ciento del grupo tienen problemas o podría tener problemas serios por el uso que hace de internet, y las redes sociales.

Además de estos datos, también se obtiene que un 5 por ciento ha perjudicado (agredido), o ha creado problemas para alguien, lo que quiere decir que existe una noción ética del uso de las redes sociales en estos jóvenes.

Un 5 por ciento ya ha sido perjudicado por medio de información, videos, fotos o chismes que subió o subieron en internet.

Este es un problema nuevo para los colegios y escuelas, que cada día vez más la importancia de una capacitación y discusión a nivel académico y como institución del uso de las redes sociales al seno de la juventud, los grupos virtuales y la importancia que estos han tomado.

¿Discutes con tus padres por el uso de internet?			Tabla 107 ¿Por qué motivos?		
Opción	FREC.	%	Opción	FREC.	%
No contesta	0	0	Por el tiempo que paso conectado/a	9	69
No	8	40	Por el momento del día en que me conecto	3	23
Si	12	60	Por lo que hago mientras estoy conectado/a	1	8

Fuente Instrumento jóvenes 15-18 años  
Elaboración: la autora

Para este grupo, es preocupante el índice de 60 % que tiene conflictos familiares por el uso de internet, de este sesenta por ciento, las dos terceras partes reconocen que el conflicto es por el tiempo que pasa conectado, un 23 por ciento por el momento del día en el que se conecta (jóvenes de esta edad se conectan a internet hasta avanzadas horas de la madrugada), y un 8 por ciento tiene conflictos por lo que hace mientras está conectado.

Tabla 108 ¿Te premian o te castigan con el uso de internet?		
Opción	Frecuencia	%
No contesta	0	0
No	15	75
Si	5	25
<b>TOTAL</b>	20	100

Fuente Instrumento jóvenes 15-18 años  
Elaboración: la autora

Tan solo un 25 por ciento de los jóvenes del grupo reconoce tener como castigo el uso o no de internet.

<b>Opción</b>	<b>Frecuencia</b>	<b>%</b>
Me preguntan qué hago	13	<b>65</b>
Echan un vistazo	10	<b>50</b>
Me ayudan, se sientan conmigo	1	<b>5</b>
Están en la misma habitación	6	<b>30</b>
Comprueban después por dónde he navegado	0	<b>0</b>
Miran mi correo electrónico	0	<b>0</b>
Hacemos algo juntos: compras, organizar viajes, escribir a la familia, etc.	3	<b>15</b>
Me recomienda sitios para navegar o cómo acceder a Internet	2	<b>10</b>
No hace nada	3	<b>15</b>

Fuente Instrumento jóvenes 15-18 años

Elaboración: la autora

Complementando los datos obtenidos con los de la tabla 109, donde un 65 por ciento preguntan que hace su hijo y la mitad de los padres dan un vistazo rápido a lo que hacen sus hijos, quiere decir que no existe un verdadero control ni asesoría a los hijos, pues no basta con dar una mirada rápida o preguntar, y si nos encontramos con visones desagradables o escandalosas en la pantalla mientras nuestros hijos navegan, no es una solución entrar en conflicto con el joven.

Un 30 por ciento toma una medida preventiva, que es permanecer en la misma habitación que su hijo mientras este navega, tal vez este es el grupo que menos conflictos tiene, pero tan sólo un 5 por ciento toman los pasos correctos, como es ayudarlos y sentarse con ellos, por la edad de los jóvenes y el tiempo que pasan frente a las computadoras, esto es un poco difícil para los padres, pero en este grupo los padres son quienes tienen nivel académico y cultural para asesorar a sus hijos frente al uso de internet.

Por eso lo preocupante del índice de conflictos, y la falta de mediación previa que existió para los jóvenes.

<b>Tabla 110</b>		
<b>Cuándo navegas por Internet, según tus padres, ¿qué cosa no puedes hacer?</b>		
<b>Opción</b>	<b>Frecuencia</b>	<b>%</b>
Comprar algo	5	<b>25</b>
Chatear o usar el Messenger	0	<b>0</b>
Dar información personal	6	<b>30</b>
Suscribirme en algún boletín o lista de correo	3	<b>15</b>
Acceder a una red social (tipo Facebook) o a una comunidad virtual (tipo Habbo)	2	<b>10</b>
Descargar archivos (programas, música, películas, etc.)	1	<b>5</b>
Ver vídeos o fotos	0	<b>0</b>
Colgar videos o fotos	2	<b>10</b>
Enviar mensajes a teléfonos móviles	1	<b>5</b>
Enviar correos electrónicos	0	<b>0</b>
Jugar	0	<b>0</b>
No me prohíben nada	10	<b>50</b>

Fuente Instrumento jóvenes 15-18 años

Elaboración: la autora

En este grupo a pesar de como dijéramos antes un 60 por ciento tiene conflictos familiares por el uso de internet, un 50 por ciento afirma que no le prohíben nada, de todo aquello que puede hacer en la internet, debemos asumir que este índice se corresponde a la edad en la que se encuentran los integrantes del grupo.

Para aquellos que si les prohíben algunas actividades tenemos: 30 por ciento tiene prohibido dar información personal, un 25 por ciento comprar algo (es importante que la mayor preocupación de los padres sea la privacidad de sus hijos, antes que lo económico), para un 15 por ciento suscribirse en correos, un 10 por ciento que no puede usar redes sociales y otro 10 por ciento que no puede colgar videos o fotos.

## TELEVISIÓN

¿Discutes con tus padres por el uso que haces de la TV?			Tabla 111 ¿Por qué motivo?		
Opción	Frecuencia	%	Opción	Frecuencia	%
No contesta	0	0	Por el tiempo que paso viendo la tele	1	20
No	15	75	Por el momento del día en el veo la tele.	4	80
Si	5	25	Por los programas que veo	0	0
<b>TOTAL</b>	20	100	<b>TOTAL</b>	5	100

Fuente Instrumento jóvenes 15-18 años

Elaboración: la autora

Con respecto al uso de la televisión, un 25 por ciento de los jóvenes reconoce que tiene conflictos familiares por el uso de la televisión, de ellos el 80 por ciento de los conflictos son el momento de ver televisión, y el 20 por ciento, los conflictos son por el tiempo que lo hacen.

Tabla 112 ¿Te castigan o premian con la tele?		
Opción	Frecuencia	%
No contesta	0	0
No	17	85
Si	3	15
<b>TOTAL</b>	20	100

Fuente Instrumento jóvenes 15-18 años

Elaboración: la autora

En la gran mayoría de los casos el mirar televisión es una actividad compartida por la familia, y los jóvenes, en este grupo un 1 por ciento si tiene como castigo ver o no televisión.



<b>Tabla 113</b> <i>¿Hay algún programa que tus padres no te dejen ver?</i>			<b>¿De qué tipo?</b>		
<b>Opción</b>	<b>Frecuencia</b>	<b>%</b>	<b>Opción</b>	<b>Frecuencia</b>	<b>%</b>
<i>No contesta</i>	0	0	Películas	1	20
<i>Me dejan ver todos los programas</i>	15	75	Dibujos animados	0	0
<i>Si hay programas que no me dejan ver</i>	5	25	Deportes	2	40
			Series	1	20
			Concursos	1	20
			Documentales	0	0
			Noticias	0	0
			Programas del corazón	0	0
			Reality Shows	0	0
<b>TOTAL</b>	20	100	<b>TOTAL</b>	5	100

Fuente Instrumento jóvenes 15-18 años

Elaboración: la autora

Del 25 por ciento de los jóvenes que tienen prohibición de ver algunos programas de televisión, un 20 por ciento de ellos es frente a películas, 40 por ciento programas de deportes, 20 por ciento series, y 20 por ciento programas de concursos, por los resultados debemos asumir que es no tanto por el tipo de programa, sino por el tiempo o el momento que le dedica

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

#### NIÑOS

#### VIDEOJUEGOS

De la tabla 92 Sobre ¿con quién juegan los niños videojuegos?, ellos juegan con sus hermanos, preferentemente solos un 23 por ciento, y con alguno de sus padres 22 por ciento.

Se observa que la gran compañía para sus juegos son los hermanos, es positivo la participación de los padres en esta actividad, y se puede observar que la presencia de la madre es un poco mayor. Sin embargo lamentablemente sólo 1 de cada cuatro niños tiene el control parental para esta actividad

### **TELEVISIÓN**

Todos responden tener un televisor en casa (tabla 93), y sobre el lugar en que el niño ve la televisión, el 28 por ciento lo hace en la habitación de sus padres, 29 por ciento en su propia habitación.

### **INTERNET**

Del uso de internet obtenido en la tabla 97, un 37 por ciento de los niños afirma tener conexión de internet en su casa

Analizaremos el resto de las tecnologías en la página 84.

### **ADOLESCENTES**

#### **INTERNET**

Del análisis que ya se realizó en las tabla 36 y 37, concluimos que en este grupo el 30 por ciento responde que tiene acceso a internet en su casa. El 89 por ciento de los chicos usa internet, a pesar de la mayoría de ellos no poseer acceso en casa.

En este grupo la protección a sus computadores, privacidad e información, es baja, solo un 33 por ciento tiene antivirus pero un número mayor posee computadora, y un 11 por ciento tiene algún filtro para sus programas. Es decir sólo un 46 por ciento tiene algún tipo de protección o antivirus o filtro, pero no los dos.

<b>Tabla 114</b>					
<b>¿Cuándo ves la tele sueles hacerlo?...</b>					
<b>Opción</b>	<b>Frecuencia</b>	<b>%</b>	<b>Opción</b>	<b>Frecuencia</b>	<b>%</b>
En mi habitación	12	30	Solo	11	25
En la habitación de un hermano/a.	4	10	Con mi padre	6	14
En la habitación de mis padres	13	33	Con mi madre	7	16
En la sala de estar	6	15	Con algún hermano/a	12	27
En la cocina	2	5	Con otro familiar	2	5
En un cuarto de juegos	3	8	Con un amigo/a	6	14
TOTAL	40	100	TOTAL	44	100

Fuente: Instrumento jóvenes 10-14 años  
Elaboración: la autora

El 28 por ciento de los chicos ve la televisión en una habitación de uso común de la familia, el 40 por ciento en las habitaciones de los hijos, y 32 por ciento en la habitación de sus padres, es decir hay una gran mayoría, el 62 por ciento que ve la televisión como una actividad familiar que es compartida sino con los padres, por lo menos con un hermano o con otro pariente. Y, finalmente hay un 25 por ciento que la mira sólo.

Parte del factor de riesgo de la televisión es que el 40 por ciento de los niños tengan televisión en su habitación, lo que permite que la vean sin horario límite, y sin programación determinada ni controlada por sus padres.

<b>Tabla 115</b>		
<b>¿Realizas alguna de estas actividades mientras ves la tele?</b>		
<b>Opción</b>	<b>Frecuencia</b>	<b>%</b>
Estudiar o hacer la tarea del colegio	6	<b>22</b>
Comer	15	<b>56</b>
Navegar por internet	3	<b>11</b>
Hablar por teléfono	4	<b>15</b>
Leer	1	<b>4</b>
Dormir	4	<b>15</b>
Charlar con mi familia	2	<b>7</b>
Jugar	3	<b>11</b>

Fuente: Instrumento jóvenes 10-14 años

Un 37 por ciento de los chicos acostumbra mirar televisión mientras estudian, leen o navegan por la internet, un 40 por ciento mientras comen y un 11 por ciento se duerme con la televisión encendida. En esto podemos observar muchas mañas en las costumbres de mirar los programas de televisión.

<b>Opción</b>	<b>Frecuencia</b>	<b>%</b>
No contesta	5	<b>19</b>
Yo mismo	5	<b>19</b>
Mis hermanos/as	5	<b>19</b>
Mi padre	5	<b>19</b>
Mi madre	2	<b>7</b>
Entre todos, lo negociamos	5	<b>19</b>
<b>TOTAL</b>	<b>27</b>	<b>100</b>

Fuente: Instrumento jóvenes 10-14 años

Elaboración: la autora

El 45 por ciento del poder de decisión sobre la programación que verá la familia es resuelta en consenso, lo que implica una buena comunicación y relación familiar, un 20 por ciento lo decide el mismo joven lo que está en relación directa con el 21 por ciento de jóvenes que miran la televisión solos en su habitación, 35 por ciento lo decide uno de los padres o hermano mayor.

De todo lo obtenido como resultados, se puede deducir, que la televisión a lo largo de todos estos años se ha convertido en una actividad muy constante en la vida cotidiana, y que es compartida por los miembros de la familia, sin embargo los niños y jóvenes pueden tener acceso a toda la programación sin mayor control o filtro de sus padres, los que cuando reclaman en su mayoría lo hacen por la cantidad de tiempo dedicada a la actividad, y no por la programación vista.

## JÓVENES

Del análisis que ya se realizó en las tablas 39 y 40, en este grupo el 100 por ciento respondió que tiene acceso a internet en su casa. Y todos la usan diariamente.

El 65 por ciento tiene un antivirus, un 5 por ciento sólo un filtro, un 15 por ciento no sabe qué tipo de protección tiene pero sabe que la tiene, y un 5 por ciento no sabe, es decir un 20 por ciento desconoce si tiene o no protección, en tanto que un 10 por ciento no tiene ningún tipo de protección.

El 85 por ciento de los jóvenes posee en casa algún tipo de protección para su computador, nuevamente un índice alto, gracias a la educación familiar.

<b>Opción</b>	<b>Frecuencia</b>	<b>%</b>	<b>Opción</b>	<b>Frecuencia</b>	<b>%</b>
En mi habitación	8	<b>21</b>	Solo	10	<b>19</b>
En la habitación de un hermano/a.	3	<b>8</b>	Con mi padre	7	<b>13</b>
En la habitación de mis padres	12	<b>31</b>	Con mi madre	12	<b>23</b>
En la sala de estar	9	<b>23</b>	Con algún hermano/a	11	<b>21</b>
En la cocina	7	<b>18</b>	Con otro familiar	8	<b>15</b>
En un cuarto de juegos	0	<b>0</b>	Con un amigo/a	4	<b>8</b>

Fuente Instrumento jóvenes 15-18 años

Elaboración: la autora

Para los jóvenes nos informan que el lugar más común para ver televisión es un 29 por ciento en la habitación de alguno de los hijos, 31 por ciento en la habitación de los padres, y 41 por ciento en un área de uso común. Podemos observar aquí una buena costumbre familiar en la gran mayoría de los casos el mirar televisión es una actividad compartida por la familia, y los jóvenes tienen en el 72 por ciento de los casos compañía y supervisión de algún miembro de la familia mientras miran tele.

El 19 por ciento de los jóvenes de este grupo mira televisión sólo, un 36 por ciento lo hace con alguno de sus padres (índice alto), un 36 por ciento con hermanos o algún familiar, y un 8 por ciento con algún amigo.

<b>Tabla 118</b>		
<b>¿Realizas alguna de estas actividades mientras ves la tele?</b>		
<b>Opción</b>	<b>Frecuencia</b>	<b>%</b>
Estudiar o hacer la tarea del colegio	9	<b>45</b>
Comer	16	<b>80</b>
Navegar por internet	8	<b>40</b>
Hablar por teléfono	10	<b>50</b>
Leer	2	<b>10</b>
Dormir	7	<b>35</b>
Charlar con mi familia	4	<b>20</b>
Jugar	2	<b>10</b>

Fuente Instrumento jóvenes 15-18 años

Elaboración: la autora

El 45 por ciento de los jóvenes hacen las tareas mientras observa televisión, otros el 80 por ciento la miran mientras comen, el 40 por ciento mientras navegan por internet, el 50 por ciento mientras hablan por teléfono, el 10 por ciento mientras leen, el 35 por ciento mientras duermen (¿o se duermen con la televisión prendida?), y el 20 por ciento mientras charlan con la familia y juegan.

Es decir la familia tiene costumbres muy permisivas frente al uso de la televisión en conjunto con otras tecnologías. De acuerdo con el foro de generaciones interactivas el uso excesivo de la TV o la baja calidad en los contenidos de su programación (aunque no haya uso constante), se asocian con comportamientos obsesivos, acceso al tabaco, alcohol y drogas sobre todo en los más pequeños, que están vulnerables a todo aquello que observan sin un criterio que les permita filtrar la información y los modelos que se les presenta.

La programación de la televisión está volcada al entretenimiento, pero no siempre el adecuado para cada edad.

Los datos (INEC – Encuesta ENEMDU diciembre 2008 proyección 2010) sobre el uso de televisión en hogares ecuatorianos dice que el 85 por ciento de los hogares ecuatorianos poseen televisión y un 6,7 por ciento del tiempo de los jóvenes está dedicado a observar la televisión. Sabemos que la programación de Tv y los juegos digitales, pueden generar un aumento constante de la ansiedad en el joven, agresividad, intolerancia, desarrollo cognitivo pobre y la baja en el rendimiento académico, cabe preguntarse ¿cuán prudentes son entonces estas costumbres permisivas?

<b>Opción</b>	<b>Frecuencia</b>	<b>%</b>
No contesta	0	<b>0</b>
Yo mismo	4	<b>20</b>
Mis hermanos/as	2	<b>10</b>
Mi padre	3	<b>15</b>
Mi madre	2	<b>10</b>
Entre todos, lo negociamos	9	<b>45</b>
<b>TOTAL</b>	<b>20</b>	<b>100</b>

Fuente Instrumento jóvenes 15-18 años  
Elaboración: la autora

Frente a la preferencia de la programación en televisión, como un 50 por ciento del grupo tiene televisión por pago, estamos hablando de dos tipos de programación y no sólo de la nacional, entonces la respuesta podría no ser del todo veraz, el 18 por ciento prefiere las películas, el 16 por ciento los dibujos animados y las series, El 11 por ciento documentales y noticias, 10 por ciento programas del corazón, 8 por ciento deportes, y 6 por ciento concursos y reality shows.

Entre tanto quien decide que mira el joven en la televisión, en un 20 por ciento de las ocasiones es él mismo, poco más del 25 por ciento son los padres y un 20 por ciento sus hermanos mayores. Es decir sólo en uno de cada cuatro casos hay control parental sobre la programación que los jóvenes miran.

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

En este título hablaremos sobre el tiempo dedicado específicamente para el uso de las tecnologías dentro del seno del hogar.

#### NIÑOS

No existen datos específicos en este tema dentro del instrumento de primaria, por lo que no analizamos este caso.

#### ADOLESCENTES

Para caracterizar al grupo de décimo años E.B. usaremos la información de las siguientes tablas:

<b>Opción</b>	<b>Frecuencia</b>	<b>%</b>
Familia	5	<b>16</b>
Amigos/as	4	<b>13</b>
Estudios	9	<b>29</b>
Deporte	2	<b>6</b>
Lectura	7	<b>23</b>
Televisión	1	<b>3</b>
Hablar por teléfono	1	<b>3</b>
A nada	2	<b>6</b>
<b>TOTAL</b>	<b>31</b>	<b>100</b>

Fuente: Instrumento jóvenes 10-14 años

De la pregunta respecto al uso de internet, el 31 por ciento de los adolescentes del grupo reconoce que ha dejado de lado sus estudios, 10 por ciento al deporte (41 por ciento que ha dejado actividades importantes para su futuro), 8 por ciento a su familia y 10 por ciento a sus amigos, se está generando individualismo e incapacidad afectiva y social, un 13 por



ciento ha cambiado la televisión por la internet, esto sería positivo si fuera para un uso productivo.

En la pregunta siguiente que ha dejado de lado por el uso de los videojuegos el 13 por ciento de los jóvenes aceptar tener algún tipo de dependencia a los videojuegos. El 50 por ciento acepta tener problemas de conductas generados por el uso de los videojuegos como:

Evadirse de los problemas de la vida real y vivir una fantasía,

Tornarse violentos, o

Simplemente ver los videojuegos como una conducta indispensable en su vida social.

Podemos observar que en este grupo, de jóvenes que pertenecen al primer y segundo quintil de pobreza, los videojuegos son un factor de alto riesgo, pues generan hábitos para evadir la realidad, absorben mucho tiempo de los chicos, pueden generar conductas violentas en los chicos, son erróneamente vistos como un plus en la vida social del joven, y no tienen control parental en la gran mayoría de los casos.

## JÓVENES

Para caracterizar al grupo de tercer año de bachillerato, usaremos la información de las siguientes tablas:

<b>Opción</b>	<b>Frecuencia</b>	<b>%</b>
Familia	3	<b>15</b>
Amigos/as	2	<b>10</b>
Estudios	5	<b>25</b>
Deporte	6	<b>30</b>
Lectura	3	<b>15</b>
Televisión	4	<b>20</b>
Hablar por teléfono	4	<b>20</b>
A nada	5	<b>25</b>
<b>TOTAL</b>	<b>20</b>	<b>160</b>

Fuente: Instrumento jóvenes 15-18 años

Elaboración: la autora

En la pregunta respecto al uso de internet los jóvenes reconocen que internet hace que ellos dejen de lado en el 24 por ciento de los casos sus estudios, un 16 por ciento a su familia y la televisión, 14 por ciento el deporte, y un 8 por ciento la lectura, los videojuegos, y hablar por teléfono.

Es una lástima que se dejen actividades tan importantes como sus estudios y el deporte, en un grupo que necesita por su crecimiento y formación dedicarle más tiempo a eso específicamente, y el uso de internet termina equiparando en importancia a la familia con la televisión, o a la lectura con los videojuegos.

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

#### **NIÑOS**

Para describir la población del grupo de la escuela Francisco Jácome, no hay información que podamos valorar de las tablas estudiadas.

#### **ADOLESCENTES**

Para caracterizar al grupo de décimo años de educación básica, usaremos la información obtenida en tablas ya estudiadas, así:

En la tabla 8 obtuvimos que el 40 por ciento de los chicos tienen computador en casa, el 30 por ciento de este grupo dice tenerlo en la habitación de alguno de sus hijos, y apenas un 4 por ciento en la habitación de los padres.

A pesar de la situación económica del hogar que en este caso es clase media pobre, un buen número tiene computador y da prioridad al aprendizaje de su uso y funcionamiento, sobre todo para los jóvenes.

#### **JÓVENES**

Para caracterizar al grupo de tercero de bachillerato, usaremos la información obtenida en tablas ya estudiadas, así:

En la tabla 15 se encontró que el 100 por ciento de los jóvenes de este grupo tiene computador en casa. El 40 por ciento de los jóvenes utiliza el computador en la habitación de alguno de los hijos, el 5 por ciento en la habitación de sus padres, y 35 por ciento en una habitación de uso común los chicos tienen computador en casa.

#### 5.4. Redes sociales y ámbito escolar

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

###### NIÑOS:

De la Tabla 02, además se desprende que el 57 por ciento de los niños (la mayoría de casos), tiene el computador en su habitación, el 17 por ciento lo tiene en la habitación de un hermano y apenas el 14 por ciento lo tiene en la sala de estar, lugar considerado por la autora como el indicado para tener el aparato, facilitando el correcto control de los padres. Finalmente la computadora se ubicaría en un 6 por ciento de casos en la habitación de los padres. Esta ubicación podría, a criterio de la autora, inhibir el uso del equipo.

<b>Tabla 125</b>		
<b>¿Para que sueles usar internet?</b>		
Op	Fr	%
Pag Web	5	10
Videos	12	24
E-mail	5	10
Descargas	13	26
Chatear	6	12
Red Social	9	18
TOTAL	50	100

Fuente Instrumento niños de 6-9 años

El uso que los niños dan a internet es: en un 26 por ciento del tiempo para realizar descargas, 24 por ciento ver videos, un 40 por ciento con relación a las redes sociales, es decir la usan como un instrumento de entretenimiento. Las páginas Web tienen poco atractivo para los niños de este grupo.

Por tanto, los niños no tienen el apoyo adecuado de profesores o padres para que el uso, si bien lúdico de internet, por medio de páginas y programas infantiles adecuados, se convierta en algo instructivo y productivo.

## **ADOLESCENTES**

Para caracterizar al grupo de décimo años de educación básica, usaremos la información obtenida como:

### **¿Usas internet para jugar en red?**

La mitad de este grupo utiliza internet para jugar en red, como una parte más de sus costumbres impulsadas por la red social.

### **¿A qué juegos has jugado últimamente?**

PlayStation 2 con el 24 por ciento, PlayStation 3 con el 15 por ciento al igual que PSP, y Xbox.

<b>Tabla 122</b>		
<b>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?</b>		
<b>Opción</b>	<b>Frecuencia</b>	<b>%</b>
Juego en red con mi grupo de amigos	8	<b>42</b>
Jugar en red te permite hacer amigos	5	<b>26</b>
No estoy de acuerdo con ninguna	6	<b>32</b>
<b>TOTAL</b>	19	100

Fuente Instrumento jóvenes 10-14 años  
Elaboración: la autora

El 42 por ciento de los jóvenes juegan en red con sus amigos de la misma red, y 26 por ciento nos dice que ha hecho y resulta más fácil hacer amigos.

### **¿Utilizas redes sociales?**

El 50 por ciento utiliza redes sociales entre estas Facebook y Hi5, una tercera parte de los usuarios de internet dice haber hecho un blog, como una forma de expresión y comunicación.

Nuevamente vemos la importancia de las redes sociales en la vida comunitaria de los jóvenes que la han convertido en su manera de comunicarse, socializar, generar moda, información, (las fiestas eventos y todo acto juvenil es comunicado por la red social).

<b>Tabla 123</b> <b>¿Has hecho alguna página web o algún blog?</b>			<b>¿Con qué contenido?</b>		
<b>Opción</b>	<b>Frecuencia</b>	<b>%</b>	<b>Opción</b>	<b>Frecuencia</b>	<b>%</b>
No contesta	3	11	Deportes	2	11
No	15	56	Software e informática	1	5
Si	9	33	Programación de televisión	0	0
			Noticias	1	5
			Educativos	0	0
			Culturales	2	11
			Juegos	3	16
			Música	8	42
			Humor	1	5
			Concursos	0	0
			Adultos	1	5
			Historia personal	0	0
<b>TOTAL</b>	27	100	<b>TOTAL</b>	19	100

Fuente Instrumento jóvenes 10-14 años

Elaboración: la autora

De los usuarios que han elaborado su propio blog, el 42 por ciento lo ha hecho en referencia a la música, 16 por ciento sobre juegos, y un 11 por ciento tanto para deportes como para temas culturales.

<b>Tabla 124</b> <b>¿Qué es lo que te parece más útil de tener una web o blog propia?</b>		
<b>Opción</b>	<b>Frecuencia</b>	<b>%</b>
Expresar mi opinión	3	<b>19</b>
Compartir información con conocidos	2	<b>13</b>
Darme a conocer y hacer amigos	4	<b>25</b>
Escribir sobre lo que me gusta	1	<b>6</b>
Me sirve de desahogo	4	<b>25</b>
Ser útil para otros interesados en el tema	0	<b>0</b>
Poder contar a todo el mundo lo que no puedes contar en persona	2	<b>13</b>
<b>TOTAL</b>	<b>16</b>	<b>100</b>

Fuente Instrumento jóvenes 10-14 años

Elaboración: la autora

El blog en relación con la respuesta de los jóvenes sobre todo, para el 25 por ciento es un medio para darse a conocer y hacer amigos, o en la misma magnitud como una manera de desahogarse, y el 19 por ciento para expresar su opinión (que importante que los jóvenes busquen expresarse escribiendo y creando).

La manera más útil de llegar a los jóvenes sería por medio de las redes sociales. Lamentablemente estos espacios están copados no por información siempre útil, y los factores de alto riesgo como pornografía, pedófilos, e información autodestructiva está colgada en la red, y con acceso sin filtro para los jóvenes vulnerables y fácilmente influenciados.

## **JÓVENES**

Para caracterizar al grupo de tercer año de bachillerato, usaremos la información de las siguientes tablas:

Los juegos más jugados son PlayStation2, Xbox 360, y por último Wii.

<b>Opción</b>	<b>Frecuencia</b>	<b>%</b>
Juego en red con mi grupo de amigos	3	<b>25</b>
Jugar en red te permite hacer amigos	3	<b>25</b>
No estoy de acuerdo con ninguna	6	<b>50</b>
<b>TOTAL</b>	12	100

Fuente Instrumento jóvenes 15-18 años  
Elaboración: la autora

En este caso sólo un 25 por ciento dice jugar en red con sus amigos, y este mismo 25 por ciento hace amigos en estas redes.

### **¿Utilizas algún tipo de red social?**

El 60 por ciento de los jóvenes utiliza tanto el chat como el Messenger, el 30 por ciento Messenger y 5 por ciento el chat. Un 85 por ciento del grupo afirma usar redes sociales. La más usada por este grupo, es Facebook y la segunda Windows Live Space

<b>¿Has hecho alguna página web o algún blog?</b>			<b>¿Con qué contenido?</b>		
<b>Opción</b>	<b>Frecuencia</b>	<b>%</b>	<b>Opción</b>	<b>Frecuencia</b>	<b>%</b>
No contesta	0	<b>0</b>	Deportes	1	<b>17</b>
No	17	<b>85</b>	Software e informática	0	<b>0</b>
Si	3	<b>15</b>	Programación de televisión	0	<b>0</b>
			Noticias	1	<b>17</b>
			Educativos	0	<b>0</b>
			Culturales	1	<b>17</b>
			Juegos	0	<b>0</b>
			Música	1	<b>17</b>
			Humor	1	<b>17</b>
			Concursos	0	<b>0</b>
			Adultos	0	<b>0</b>
			Historia personal	1	<b>17</b>
<b>TOTAL</b>	20	100	<b>TOTAL</b>	6	<b>100</b>

Fuente: Instrumento jóvenes 15-18 años  
Elaboración: la autora

Del Grupo sólo un 15 por ciento dice haber creado su propio blog, sobre temas de: deportes, noticias, temas culturales, música, y humor

<b>Tabla 124</b>		
<b>¿Qué es lo que te parece más útil de tener una web o blog propia?</b>		
<b>Opción</b>	<b>Frecuencia</b>	<b>%</b>
Expresar mi opinión	2	<b>25</b>
Compartir información con conocidos	1	<b>13</b>
Darme a conocer y hacer amigos	0	<b>0</b>
Escribir sobre lo que me gusta	3	<b>38</b>
Me sirve de desahogo	1	<b>13</b>
Ser útil para otros interesados en el tema	0	<b>0</b>
Poder contar a todo el mundo lo que no puedes contar en persona	1	<b>13</b>
<b>TOTAL</b>	<b>8</b>	<b>100</b>

Fuente: Instrumento jóvenes 15-18 años

Elaboración: la autora

El blog es visto por este grupo de jóvenes como una manera de expresar su opinión, en un 25 por ciento y hablar sobre lo que más le gusta para un 38 por ciento. Es sobre todo una manera de comunicación con conocidos y amigos

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

##### **ADOLESCENTES**

Para caracterizar al grupo de décimo años de educación básica, usaremos la información obtenida.

##### **La última vez que te dieron las notas, ¿cuáles asignaturas aprobaste?**

Analizando estos resultados con los de la tabla 78, y 79 se concluyó que un 59 por ciento dice que aprobó todas las materias, y un 70 por ciento de los chicos se ayudan con la computadora para elaborar sus tareas



Pero la pregunta sin responder es ¿si el uso de la computadora es uno de los factores que contribuyen a los resultados positivos?

De la tabla 83 se obtuvieron como resultados que las actividades más constantes de los adolescentes en internet son: descargar música, películas o programas, visitar páginas web, y usar el correo electrónico, entre otras, como vemos estas actividades son más recreativas que académicas, podemos asumir que no es necesariamente el uso de internet lo que incide en las notas, o que por lo menos no es ni en mucho todo lo útil y efectiva que debería ser la internet como herramienta de estudio

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

En este grupo sólo un 26 por ciento de los alumnos considera algunos de sus maestros usan la red, para explicar sus materias. Entonces aquí tenemos la respuesta a la baja incidencia del uso de internet en el aprovechamiento de los chicos.

**¿En qué lugar sueles usar internet (para navegar, chat, e-mail)?**

De la tabla 82 se observó que el lugar donde preferentemente usan internet es el 34 por ciento en el ciber café y el 27 por ciento en la casa, 15 por ciento en lugares públicos y 10 por ciento en el colegio.

**¿A qué le has quitado tiempo desde que utilizas internet?**

El tiempo promedio de uso de internet es: el 33 por ciento entre semana y fin de semana por el tiempo de media hora hasta una hora.

E la tabla 83 los adolescentes reconocen que le han restado tiempo y dedicación: el 31 por ciento a sus estudios, 10 por ciento al deporte , 11 por ciento a su familia y 10 por ciento a sus amigos.

<b>Tabla 125</b>		
<b>¿Quién te ha enseñado a manejar internet?</b>		
<b>Opción</b>	<b>Frecuencia</b>	<b>%</b>
Nadie, he aprendido yo solo	17	<b>52</b>
Algún hermano/a	5	<b>15</b>
Mi novio/a	4	<b>12</b>
Algún amigo	2	<b>6</b>
Mi padre	0	<b>0</b>
Mi madre	2	<b>6</b>
Algún profesor/a del colegio	3	<b>9</b>
<b>TOTAL</b>	<b>33</b>	<b>100</b>

Fuente Instrumento jóvenes 10-14 años

Elaboración: la autora

El 52 por ciento dice que aprendió sólo sobre el uso de la computadora e internet, un 15 por ciento con algún hermano lo que nos dice: que de cada diez chicos que usan la internet seis están solos o a penas uno con la compañía de un hermano mayor, frente a las pantallas, aprendiendo por su cuenta a usarla, ¿No implica esto un riesgo?, ¿ en la defensa de su privacidad?,¿ la seguridad de los datos de su vida, computadoras e información familiar?, mucho más si el número que usa antivirus es tan pequeño (3 por ciento).

¿Cómo pueden los chicos usar realmente las herramientas de la web, encontrar la utilidad real de toda esa información y generar un criterio valido de aquello que leen y observan? Una clara muestra es el uso del celular para perjudicar a los demás, no hay un criterio claro sobre la función del celular ni una conciencia del daño que se provoca, son chicos, no tienen una orientación al respecto.

<b>Tabla 125</b>		
<b>Cuando utilizas Internet ¿cómo te consideras respecto a la gente que está a tu alrededor (familia, amigos profesores)?</b>		
<b>Opción</b>	<b>Frecuencia</b>	<b>%</b>
No contesta	1	<b>4</b>
Un principiante	7	<b>26</b>
Tengo un nivel medio	13	<b>48</b>
Mi nivel es avanzado	4	<b>15</b>
Soy todo un experto	2	<b>7</b>
<b>TOTAL</b>	27	<b>100</b>

Fuente Instrumento jóvenes 10-14 años  
Elaboración: la autora

Un 48 por ciento de los jóvenes entrevistados se considera en un nivel intermedio frente al conocimiento sobre el uso de internet, 15 por ciento se siente en un nivel avanzado, y un 7 por ciento se visualiza como todo un experto referente al uso y conocimientos de las herramientas de internet.

De lo dicho anteriormente el uso de internet es de 1,4 horas diarias, en promedio para este grupo, quiere decir que es tiempo suficiente no solo para entretenimiento, sino para aprendizaje productivo, permitiendo una educación y aprendizaje constante. Promover un respeto a los derechos humanos y libertades del individuo, su expresión y rompimiento de las barreras para el conocimiento y formación.

Citando lo visto en el marco teórico, los chicos necesitan tener un juicio crítico desarrollado para convertir todo ese caudal de información, en conocimiento real y efectivo, que tenga utilidad real para el joven que lo adquiere, así como e identificar la información que puede ser falsa.

El Joven para convertir la información a la que accede necesita dominar técnicas y conocimientos ulteriores, es decir, para el aprovechamiento de la información el joven debería tener la información informatizada, (convertida en paquetes de fácil estudio y asimilación), y el papel de hacerlo es de profesores, instituciones educativas, ministerio de educación y padres.

## **JÓVENES**

Para caracterizar al grupo de tercer año de bachillerato, usaremos la información de las siguientes preguntas ya analizadas y de las tablas:

### **¿La última vez que te dieron las notas, ¿cuáles asignaturas aprobaste?**

Un 40 por ciento dice que aprobó todas las materias y un 25 por ciento nos dice que aprobó otras materias diferentes a las de la lista, analizando estos resultados con los de la tabla 87, en que un 100 por ciento de los chicos se ayudan con la computadora

Los lugares más visitados y actividades favoritas en internet de los jóvenes son: 95 por ciento compartir videos y fotos, 90 por ciento páginas Web y enviar e-mail, 75 por ciento descargar programas, música y hablar por teléfono, un 60 por ciento usar programas, un 40 por ciento dice haber hecho su propio blog o página web, sobre, deportes, música, humor, historia personal y temas culturales.

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

En este grupo sólo un 30 por ciento de los alumnos considera que solo algunos (menos de la mitad) de sus maestros usan la red, para explicar sus materias.

### **¿En qué lugar sueles usar internet (para, chat, e-mail)?**

Los jóvenes de este grupo se conectan a internet: el 48 por ciento en su casa, 17 por ciento en casa de un amigo, 14 por ciento en casa de un familiar, y el 15 por ciento en lugares públicos o 7 por ciento en ciber cafés.

<b>Opción</b>	<b>Frecuencia</b>	<b>%</b>
Nadie, he aprendido yo solo	15	<b>75</b>
Algún hermano/a	2	<b>10</b>
Mi novio/a	0	<b>0</b>
Algún amigo	1	<b>5</b>
Mi padre	1	<b>5</b>
Mi madre	1	<b>5</b>
Algún profesor/a del colegio	2	<b>10</b>
<b>TOTAL</b>	<b>20</b>	<b>110</b>

Fuente Instrumento jóvenes 15 - 18 años  
Elaboración: la autora

El 68 por ciento asegura aprender sólo el uso y navegación en internet, 9 por ciento recibió asesoría de un hermano, otro 9 por ciento de un profesor y 10 por ciento recibió ayuda del padre o la madre, pero si volvemos a las preguntas 5 y 6 el 55 por ciento de las madres tienen nivel intermedio y universitario, y 70 por ciento de los padres tiene nivel superior, ¿por qué entonces tan poca participación en la educación informática de los hijos?

<b>Opción</b>	<b>Frecuencia</b>	<b>%</b>
No contesta	2	<b>10</b>
Un principiante	2	<b>10</b>
Tengo un nivel medio	9	<b>45</b>
Mi nivel es avanzado	6	<b>30</b>
Soy todo un experto	1	<b>5</b>
<b>TOTAL</b>	<b>20</b>	<b>100</b>

Fuente Instrumento jóvenes 15-18 años  
Elaboración: la autora

El 45 por ciento de los jóvenes responden sentirse con un nivel medio frente a su familia con el uso del computador, 30 por ciento en un nivel avanzado, y un 5 por ciento un

experto, claro que en el contexto socio familiar de este grupo el tener nivel medio puede equipararse a ser un experto con otros jóvenes de la misma edad, pero de otro extracto sociocultural o económico.

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

### **ADOLESCENTES**

Para caracterizar al grupo de décimo año de educación básica, usaremos la información de las siguientes tablas:

#### **INTERNET**

De la tabla 81, se analizó que el tiempo promedio de uso de internet es: el 33 por ciento entre semana y fin de semana por el tiempo de media hora hasta una hora siendo en el hogar los jóvenes los que más la usan.

#### **TELEVISIÓN**

<b>Tabla</b>					
<b>Entre semana ¿Cuánto tiempo ves diariamente la televisión?</b>			<b>En fin de semana ¿Cuánto tiempo ves diariamente la televisión?</b>		
<b>Opción</b>	<b>Frecuencia</b>	<b>%</b>	<b>Opción</b>	<b>Frecuencia</b>	<b>%</b>
No contesta	4	<b>15</b>	No contesta	4	<b>15</b>
Menos de una hora	1	<b>4</b>	Menos de una hora	1	<b>4</b>
Entre una hora y dos	12	<b>44</b>	Entre una hora y dos	6	<b>22</b>
Más de dos horas	5	<b>19</b>	Más de dos horas	10	<b>37</b>
No lo se	4	<b>15</b>	No lo se	3	<b>11</b>
Nada	1	<b>4</b>	Nada	3	<b>11</b>
<b>TOTAL</b>	<b>27</b>	<b>100</b>	<b>TOTAL</b>	<b>27</b>	<b>100</b>

Fuente Instrumento jóvenes 10-14 años

Elaboración: la autora

De todos los que responden sobre el uso de televisión entre semana el 67 por ciento la usa, el 44 por ciento entre una y dos horas, el 19 por ciento más de dos horas, y 4 por ciento menos de una hora. Del total de horas obtenido podemos decir entonces que el promedio es 2,3 horas diarias.

Durante el fin de semana 22 por ciento usan la televisión entre una y dos horas, el 37 por ciento más de dos horas, y 4 por ciento menos de una hora.

De acuerdo al INEC (ENENDUM 2010) el tiempo dedicado por los jóvenes de este rango de edad para mirar televisión es de 6 por ciento, en base de la encuesta tenemos un 15 por ciento no responde, lo que deja bastante inconcluso la validez de la representatividad de la muestra.

## JÓVENES

### INTERNET

De la tabla 88, sobre el tiempo de uso de internet entre semana los jóvenes utilizan más de dos horas el 75 por ciento. En el fin de semana el 65 por ciento usa internet más de dos horas.

De los resultados obtenidos el promedio de horas diarias de uso de la internet es de 2,2 horas, es decir 9 por ciento del día.

Tabla Entre semana ¿Cuánto tiempo ves diariamente la televisión?			En fin de semana ¿Cuánto tiempo ves diariamente la televisión?		
Opción	Frecuencia	%	Opción	Frecuencia	%
No contesta	0	0	No contesta	0	0
Menos de una hora	2	10	Menos de una hora	2	10
Entre una hora y dos	5	25	Entre una hora y dos	1	5
Más de dos horas	10	50	Más de dos horas	15	75
No lo se	3	15	No lo se	1	5
Nada	0	0	Nada	1	5
<b>TOTAL</b>	<b>20</b>	<b>100</b>	<b>TOTAL</b>	<b>20</b>	<b>100</b>

Fuente Instrumento jóvenes 15-18 años

Elaboración: la autora

Durante la semana la frecuencia del uso de la televisión es: 10 por ciento menos de una hora, 2 por ciento entre una hora y dos, 50 por ciento más de dos horas, si sumamos a

esto el tiempo promedio que usan internet y que hacen su tarea, falta el tiempo para que descansen y duerman, lo que quiere decir que lo más seguro es que hacen por lo menos dos actividades a la vez, sino las tres.

Para el fin de semana la frecuencia del uso de la televisión es de 10 por ciento menos de una hora, entre una y dos horas 5 por ciento, más de dos horas 75 por ciento, y un 10 por ciento está indefinido.

### 5.5. Redes sociales, riesgos y oportunidades

#### NIÑOS

Para describir la población del grupo de la escuela Francisco Jácome, tendremos:

<b>Opción</b>	<b>Frecuencia</b>	<b>%</b>
Hablar	19	26
Enviar mensajes	14	19
Jugar	23	32
Navegar	7	10
Otras cosas	10	14
<b>TOTAL</b>	<b>73</b>	<b>100</b>

Fuente Instrumento niños 6 - 9 años

Elaboración: la autora

De la tabla 05 se analizó que el 40 por ciento de los niños afirma tener celular, y el 37 por ciento dice utilizar el de otras personas.

El uso promedio del celular es: 26 por ciento del tiempo para hablar, 19 por ciento para enviar mensajes, y 32 por ciento para jugar.



<b>Opción</b>	<b>Frecuencia</b>	<b>%</b>
Con mi madre	15	27
Con mi padre	16	29
Con mis hermanos	8	15
Con otros familiares	8	15
Con los amigos/as	8	15
<b>TOTAL</b>	<b>55</b>	<b>73</b>

Fuente Instrumento niños 6 - 9 años

Elaboración: la autora

Un 29 por ciento de niños encuestados usan el celular para comunicarse con el padre, el 27 por ciento con su madre, el 15 por ciento con sus hermanos y 15 por ciento con familiares, un total de 86 por ciento de las llamadas son para hablar con el círculo familiar, y un 15 por ciento con los amigos.

Y podemos decir que el objetivo por el que la familia le da celular a sus hijos pequeños, si se cumple pues los chicos se comunican preferentemente con su familia, padres y hermanos. Sin embargo la tecnología permite otras muchas funciones (chat, mensajes, fotos, videos, radio), que no siempre son fiscalizadas por los padres.

<b>Opción</b>	<b>Frecuencia</b>	<b>%</b>
Solo	12	23
Con mi madre	6	12
Con mi padre	5	10
Con mis hermanos	19	37
Con los amigos	6	12
Con otras personas distintas	4	8
<b>TOTAL</b>	<b>52</b>	<b>100</b>

Fuente Instrumento niños 6 - 9 años

Elaboración: la autora

El 37 por ciento de los niños juegan con sus hermanos, solos un 23 por ciento, con su madre o sus amigos el 12 por ciento, con su padre el 10 por ciento, con otras personas el 8 por ciento.

Se observa que la gran compañía para sus juegos son los hermanos, es positiva la participación de los padres en esta actividad, y se puede observar que la presencia de la madre es un poco mayor. Solo 1 de cada cuatro niños tiene el control parental para esta actividad.

<b>Opción</b>	<b>Frecuencia</b>	<b>%</b>
Ordenador port	10	9
Impresora	11	10
Scáner	6	5
Web cam	8	7
MP3/MP4/iPod	7	6
Cámara de fotos digital	9	8
Cámara de video digital	9	8
Televisión de pago	5	4
Equipo de música	15	13
Teléfono fijo	7	6
DVD	20	18
Disco duro multimedia	3	3
Ninguna de estas, tengo otras	2	2
<b>TOTAL</b>	<b>112</b>	<b>100</b>

Fuente Instrumento niños 6 - 9 años

Elaboración: la autora

Con relación a su autopercepción y del poder adquisitivo son las preguntas 24, 25, 26 La mitad de los alumnos dice tener computador en casa con internet, un número ligeramente menor tiene teléfono celular, el uso y posesión de las Tic's es variado, sin notarse carencia grave en nada.

Se puede observar que la mayoría de hogares del primero y segundo quintil, da preferencia al equipo de música, y el DVD, luego van la computadora e impresora.

## ADOLESCENTES

Para caracterizar al grupo de décimo años de educación básica, usaremos la información de las siguientes tablas.

Mientras chateas			¿usas webcam?			¿con quién sueles hablar?		
Opción	Frec.	%	Opción	Frec.	%	Opción	Frec.	%
No contesta		<b>33</b>	No contesta	9	<b>33</b>	Con mis amigos	9	<b>33</b>
Siempre me muestro como soy	13	<b>48</b>	Nunca	9	<b>33</b>	Con mi familia	9	<b>33</b>
A veces finjo ser otra persona	5	<b>19</b>	A veces	9	<b>33</b>	Con amigos virtuales	9	<b>33</b>
Siempre finjo ser otra persona	0	<b>0</b>	Siempre	0	<b>0</b>			
<b>TOTAL</b>	<b>27</b>	<b>100</b>	<b>TOTAL</b>	<b>27</b>	<b>100</b>			

Fuente Instrumento jóvenes 10 -14 años

Elaboración: la autora

En este grupo tomando los datos de la tabla 102 los padres prohíben a sus hijos durante su uso de internet, comprar, dar información personal, un 15 por ciento chatear o usar Messenger, otro 15 por ciento ver videos o fotos, colgar video o fotos, y descargar archivos. Una quinta parte del grupo dice no tener prohibición alguna.

Del cuestionario se obtiene que el 19 por ciento de los chicos, mientras chatea, no siempre se muestra como es en realidad, (¿será el grupo que no tiene prohibiciones?) mientras que el 33 utiliza a veces la web cam.

<b>Tabla 133</b> <b>¿Has conocido en persona a alguno de tus amigos virtuales?</b>		
<b>Opción</b>	<b>Frecuencia</b>	<b>%</b>
No contesta	10	<b>37</b>
No tengo ninguno	4	<b>15</b>
Tengo, pero no los conozco	8	<b>30</b>
Tengo y he conocido alguno	5	<b>19</b>
<b>TOTAL</b>	<b>27</b>	<b>100</b>

Fuente Instrumento jóvenes 10 -14 años  
Elaboración: la autora

El 49 por ciento tiene amigos virtuales, el 19 por ciento ha conocido alguno de ellos, y el 56 por ciento utiliza también los juegos en red.

<b>Tabla 134</b> <b>¿Cuánto estás de acuerdo con las siguientes frases?</b>								
<b>“Internet es útil, ahorra tiempo y facilita la comunicación”</b>			<b>“Internet puede hacer que alguien se enganche”</b>			<b>“Internet puede hacer que me aisle de mis amigos y familiares”</b>		
<b>Opción</b>	<b>Frecuencia</b>	<b>%</b>	<b>Opción</b>	<b>Frecuencia</b>	<b>%</b>	<b>Opción</b>	<b>Frecuencia</b>	<b>%</b>
No contesta	0	<b>0</b>	No contesta	1	<b>4</b>	No contesta	1	<b>4</b>
Nada	2	<b>7</b>	Nada	4	<b>15</b>	Nada	7	<b>26</b>
Poco	8	<b>30</b>	Poco	7	<b>26</b>	Poco	8	<b>30</b>
Bastante	11	<b>41</b>	Bastante	12	<b>44</b>	Bastante	8	<b>30</b>
Mucho	6	<b>22</b>	Mucho	3	<b>11</b>	Mucho	3	<b>11</b>
<b>TOTAL</b>	<b>27</b>	<b>100</b>	<b>TOTAL</b>	<b>27</b>	<b>100</b>	<b>TOTAL</b>	<b>27</b>	<b>100</b>

Fuente Instrumento jóvenes 10 -14 años  
Elaboración: la autora

Para muchachos del segundo quintil de los cuales muchos no poseen computador o acceso a internet en casa, es un hecho realmente marcado que el 89 por ciento utilice internet de manera continua e incluso diaria.

El 63 por ciento de los adolescentes encuentra útil y usa internet como una herramienta, el 55 por ciento reconoce que puede generar dependencia su uso, y el 44 por ciento

reconoce que internet los hace aislarse de familiares y amigos, en tanto que un 30 por ciento más está entre la línea de lo normal y la dependencia.

### **CELULAR**

<b>Opción</b>	<b>Frecuencia</b>	<b>%</b>
No contesta	6	<b>22</b>
Mi vida cambiaría a mejor	3	<b>11</b>
Mi vida cambiaría a peor	4	<b>15</b>
No pasaría nada	14	<b>52</b>
<b>TOTAL</b>	<b>27</b>	<b>100</b>

Fuente Instrumento jóvenes 10 -14 años

Elaboración: la autora

De la tabla 135 aparentemente podría decirse que los chicos no presentan dependencia frente al teléfono móvil, con excepción del 15 por ciento que lo reconoce.

### **JOVENES**

Para caracterizar al grupo de tercer año de bachillerato, usaremos la información de las siguientes tablas:

En este grupo en función de la tabla 106 la mitad del grupo no tiene ninguna prohibición durante el uso de internet. Para aquellos que si les prohíben algunas actividades tenemos: 30 por ciento tiene prohibido dar información personal, un 25 por ciento comprar algo y un 10 por ciento que no puede usar redes sociales y otro 10 por ciento que no puede colgar videos o fotos.

<b>Tabla 136</b>								
<b>Mientras chateas o estás en el Messenger...</b>								
<b>Mientras chateas</b>			<b>¿usas webcam?</b>			<b>¿con quién sueles hablar?</b>		
<b>Opción</b>	<b>Frec.</b>	<b>%</b>	<b>Opción</b>	<b>Frec.</b>	<b>%</b>	<b>Opción</b>	<b>Frec.</b>	<b>%</b>
No contesta	1	5	No contesta	1	5	Con mis amigos	19	95
Siempre me muestro como soy	17	85	Nunca	6	30	Con mi familia	10	50
A veces finjo ser otra persona	1	5	A veces	13	65	Con amigos virtuales	5	25
Siempre finjo ser otra persona	1	5	Siempre	0	0			
<b>TOTAL</b>	20	100	<b>TOTAL</b>	20	100			

Fuente Instrumento jóvenes 15-18 años

Elaboración: la autora

Con este antecedente y observando la tabla 136 que: un 65 por ciento del grupo usa web cam, que en un 95 por ciento de los casos dan preferencia a hablar con sus amigos en la internet, y que un 5 por ciento a veces finge, en tanto que un 5 por ciento siempre finge ser otra persona. Nos queda claro que:

Este grupo tiene una mayor madurez (como era de esperarse) y también un mejor nivel de autoaceptación.

<b>Tabla 137</b>		
<b>¿Has conocido en persona a alguno de tus amigos virtuales?</b>		
<b>Opción</b>	<b>Frecuencia</b>	<b>%</b>
No contesta	1	5
No tengo ninguno	10	50
Tengo, pero no los conozco	1	5
Tengo y he conocido alguno	8	40
<b>TOTAL</b>	20	100

Fuente Instrumento jóvenes 15-18 años

En este grupo los amigos virtuales son comunes, pues incluso un 40 por ciento conoce en persona sus amigos virtuales., y un 5 por ciento tienen amigos virtuales, pero no los conoce.

<b>Tabla 138</b> <b>¿ Cuanto estás de acuerdo con las siguientes frases</b>								
<b>“Internet es útil, ahorra tiempo y facilita la comunicación”</b>			<b>“Internet puede hacer que alguien se enganche”</b>			<b>“Internet puede hacer que me aíse de mis amigos y familiares”</b>		
<b>Opción</b>	<b>Frecuencia</b>	<b>%</b>	<b>Opción</b>	<b>Frecuencia</b>	<b>%</b>	<b>Opción</b>	<b>Frecuencia</b>	<b>%</b>
No contesta	1	5	No contesta	0	0	No contesta	0	0
Nada	0	0	Nada	4	20	Nada	4	20
Poco	5	25	Poco	4	20	Poco	4	20
Bastante	8	40	Bastante	7	35	Bastante	7	35
Mucho	6	30	Mucho	5	25	Mucho	5	25
<b>TOTAL</b>	<b>20</b>	<b>100</b>	<b>TOTAL</b>	<b>20</b>	<b>100</b>	<b>TOTAL</b>	<b>20</b>	<b>100</b>

Fuente Instrumento jóvenes 15-18 años

Elaboración: la autora

De la tabla 138 podemos observar que: para el 70 por ciento de los jóvenes la internet es una herramienta que ahorra tiempo y tiene utilidad, un 25 por ciento no encuentra tanta utilidad en internet.

De su relación con internet, un 55 por ciento reconoce que el uso de internet puede generar dependencia, y ese mismo 55 por ciento, también reconoce que genera provoca que ellos se aísen de amigos y familiares. Mientras que un 20 por ciento siente lo mismo pero asume que lo tiene bajo control.

Podemos pensar que por su edad son más vulnerables a generar dependencias y malos hábitos en el uso de las redes sociales, pues eso es en un 90 por ciento de los casos lo que los jóvenes hacen en internet.

<b>Opción</b>	<b>Frecuencia</b>	<b>%</b>
No contesta	0	<b>0</b>
Mi vida cambiaría a mejor	1	<b>5</b>
Mi vida cambiaría a peor	5	<b>25</b>
No pasaría nada	14	<b>70</b>
<b>TOTAL</b>	<b>20</b>	<b>100</b>

Fuente Instrumento jóvenes 15-18 años

De esta tabla se concluye que un 25 por ciento de los jóvenes se siente y reconoce dependiente, y un 5 por ciento considera al teléfono móvil un poco fastidioso.

## **OPORTUNIDADES**

### **NIÑOS**

Las nuevas tecnologías están encaminadas a facilitar nuestras vidas y mejorar en mucho nuestras condiciones, de acceso a la información, adquisición de nuevos conocimientos y destrezas, en el caso de los niños las oportunidades que pueden encontrar en las tic's son:

### **CELULAR**

El celular se entrega a los niños cada vez con menos edad, como un juguete, objeto de moda, y buscando mantener una mejor comunicación con los hijos, este último objetivo es algo que si se cumple pues el 84 por ciento del tiempo en que se comunican con alguien lo hacen con sus padres, hermanos u otros familiares, esto, cuando el niño tiene conciencia y responsabilidad del aparato que tienen en sus manos.

### **VIDEOJUEGOS**

El 74 por ciento de los niños utiliza juegos de computadora. Al jugar tienen la oportunidad de desarrollar, motricidad, capacidad de observación y agilidad mental.



## **INTERNET**

La internet es una actividad en el caso de los niños para compartir con sus hermanos (generalmente mayores), y con su madre (dentro de este grupo específico), si bien es con fines lúdicos, la falta de preparación de las personas que acompañan al niño, demuestran que no está sacando todas las ventajas y posibilidades al computador y menos a la conexión de internet, si es el caso de tenerla.

Internet debería ser usada para el aprendizaje, estudio y observación de infinidad de temas, práctica de destrezas, mediante una infinita variedad de programas y páginas web a las que pueden acceder y que les daría una preparación mucho más útil.

## **ADOLESCENTES**

Los adolescentes, ya más grandes utilizan las tic's no tanto como juguete, tienen un conocimiento mayor de su funcionamiento, como oportunidades en las tic's y su uso encontramos:

## **CELULAR**

Para este grupo el uso del celular en el 74 por ciento del tiempo es para comunicarse con sus padres, hermanos, y otros familiares, mantiene comunicado al joven por sobre todo con su familia.

Gracias a la actual tecnología, el 60 por ciento del uso del celular en este grupo está encaminado a la comunicación y asumimos que sobre todo con su red social, charlar, enviar mensajes, fotos, videos, y navegar en la web.

## **VIDEOJUEGOS**

El utilizar videojuegos o juegos de computadora, da la oportunidad al niño o adolescente, de desarrollar, motricidad, capacidad de observación y agilidad mental. Mantener buenas amistades y dispersarse

## **INTERNET**

El 70 por ciento de este grupo utiliza el computador o internet para ayuda y como herramienta en la realización de sus tareas escolares, el 68 por ciento de este grupo usa internet o enciclopedias virtuales, y el 31 por ciento Word, Excel y programas del Office.

Esto es uno de los factores que han permitido que un 60 por ciento aprobara en todas las materias, sin embargo el 59 por ciento de los adolescentes piensa que su profesor no utiliza internet de ninguna manera. ¿Cuánto se potenciaría el aprendizaje con el uso de las herramientas de internet para la educación?.

Si el 60 por ciento del tiempo que este grupo navega, lo hace en actividades recreativas, además de usar la internet para hablar por chat, sobre todo con sus amigos, vemos que la dinámica de las amistades juveniles ha cambiado, la internet es un instrumento de comunicación y socialización juvenil, generar moda, información, (las fiestas eventos y todo acto juvenil es comunicado por la red social), es una manera de expresión y una herramienta creadora de cultura.

El 59 por ciento de los chicos utiliza redes sociales entre estas el 41 por ciento usa Facebook y el 30 por ciento Hi5,

Una tercera parte de los usuarios de internet dice haber hecho un blog, como una forma de expresión y comunicación.

El 52 por ciento asegura que aprendió sólo sobre el uso de internet, aunque no es positiva la falta de apoyo de los padres y profesores, es positiva la actitud de perseverancia del joven, y el hecho de que esta nueva tecnología ingrese a los hogares ecuatorianos aunque sea motivada por los más jóvenes.

El 21 por ciento de los padres tiene actitudes que tal vez lleven a un control parental efectivo frente a los jóvenes en internet, como recomendar sitios para visitar, ayudarlos y sentarse con ellos, permanecer en la misma habitación, El comprobar luego donde ha

navegado el muchacho, verificar sus correos, es una actitud corregidora, tal vez hasta punitiva, y no formadora, podemos dar una formación a los jóvenes si nos sentamos con ellos, incluso cuando es poco el conocimiento, es necesario estar inmerso en que tipos de actividades tienen los jóvenes, frente a las pantallas.

## **JÓVENES**

Este es el grupo que debería sacar más provecho del uso de las tic's por su edad y para quien es más sencillo es acceso a ellas.

## **CELULAR**

Gracias al poder adquisitivo de este grupo, el 100 por ciento de los jóvenes del grupo posee celular.

Para los jóvenes en el 60 por ciento de los casos el uso del celular es para comunicarse con sus padres, hermanos u otro familiar.

Gracias a la actual tecnología, el 70 por ciento del uso del celular en este grupo está encaminado a la comunicación y asumimos que sobre todo con su red social, charlar, enviar mensajes, fotos, videos, y navegar en la web.

## **VIDEOJUEGOS**

De este grupo el 80 por ciento juega videojuegos o juegos de computador.

El 50 por ciento de los jóvenes del grupo utiliza internet para jugar en red, lo que le permite ampliar su grupo de amigos.

Por esto mismo coinciden los porcentajes con el grupo que tiene amigos virtuales.

## **INTERNET**

El 68 por ciento asegura aprender sólo el uso y navegación en internet, aunque no es positiva la falta de apoyo de los padres y profesores, es positiva la actitud de

perseverancia del joven, y el hecho de que esta nueva tecnología ingrese motivada por ellos.

De los resultados obtenidos el promedio de horas diarias de uso de la internet es de 2,2 horas, es decir 9% del día,

## **LA TELEVISIÓN**

La televisión a lo largo de todos estos años se ha convertido en una actividad muy constante en la vida cotidiana, y que es compartida por los miembros de la familia, sin embargo los niños y jóvenes pueden tener acceso a toda la programación sin mayor control o filtro de sus padres, los que cuando reclaman en su mayoría lo hacen por la cantidad de tiempo dedicada a la actividad, y no por la programación vista.

## **RIESGOS**

### **NIÑOS**

Para los niños los riesgos están tanto en el celular, los videojuegos como la internet y la televisión.

### **CELULAR**

El 40% de los niños afirma tener celular, el 37% dice utilizar el de otras personas, pero conoce su funcionamiento. Cabe preguntarse si ¿sus padres han hablado con ellos sobre el correcto uso y sobre los riesgos de envío de mensajes, fotos o videos mediante el celular?

### **VIDEOJUEGOS**

Sobre ¿con quién juegan los niños?, ellos juegan con sus hermanos en un 37% de los casos, solos un 23%, con su madre o sus amigos el 12%, con su padre el 10%, con otras personas el 8%.

Se observa que la gran compañía para sus juegos son los hermanos, es positivo la participación de los padres en esta actividad, y se puede observar que la presencia de la

madre es un poco mayor. Sin embargo lamentablemente sólo 1 de cada cuatro niños tiene el control parental para esta actividad

## **INTERNET**

Un 18% de los niños usa internet para participar en redes sociales, 12% para chatear, 10% enviar o recibir mensajes. Quiere decir que a pesar de su corta edad un 40% de ellos usa internet como un medio para comunicarse y crear sus propias redes sociales, pero sus padres poco o ningún seguimiento da a esto o asesoran a sus niños sobre su uso.

El 57 por ciento de los niños dice que tiene el computador en su habitación, el 17 por ciento lo tiene en la habitación del hermano, el 14 por ciento lo tiene en la sala de estar.

Entonces los niños navegan en su mayoría acompañados, por sus hermanos, luego por sus amigos, y es igual el número para niños que navegan solos (por su corta edad esto no es recomendable), como aquellos que lo hacen con sus madres.

## **ADOLESCENTES**

Los adolescentes están mucho más inmersos en las redes sociales, son mucho más vulnerables pues es la edad de las inseguridades, el período en que moldean su personalidad y necesitan seguir un modelo. Entre los riesgos que podemos observar, están:

El alter ego que los adolescentes están este momento siguiendo ya no es el de sus padres, maestros y familiares, sino que lo buscan en las redes sociales, a las que acceden o forman parte mediante el computador con conexión a internet, el uso del celular en mensajes de texto, fotos, videos, y las redes de juegos de video que también pueden estar a nivel de internet.

## **CELULAR**

Un 15 por ciento de los adolescentes reconoce dependencia al celular, y no lo apaga nunca.

Respecto del uso del celular el 24 por ciento de los usuarios a perjudicado a alguien con fotos, mensajes o videos ofensivos, es decir 4 de cada diez chicos que tienen acceso al teléfono móvil, utilizó este para perjudicar a sus compañeros, profesores u otros,

El 12 por ciento conoce a alguien que es dependiente del teléfono móvil.

Un 8 por ciento ha sido o es la victima de mensajes, videos u fotos ofensivos

Es decir un 30 por ciento de los chicos están envueltos en este tipo de violencia juvenil, se percibe que no existe control y falta orientación al respecto, por parte de los padres y adultos.

## **VIDEOJUEGOS**

De la pregunta 93, sobre si existen conflictos familiares por el uso de los videojuegos, el 48 por ciento no contesta por lo que convierte los resultados en poco representativos, pero los que responden aseguran que la mayoría de los conflictos 60 por ciento son por el tiempo que dedican a los videojuegos y un 40 por ciento por el tipo de juegos que suelen jugar.

El 48 por ciento de los jóvenes acepta que usa videojuegos o de ordenador, y un 15 por ciento de ellos, reconoce que si sus padres supieran de lo que se tratan los videojuegos que les gustan, no los dejarían jugar.

Sólo un 19 por ciento dice que sus padres sí conocen sobre lo que tratan los videojuegos.

El 13 por ciento de los jóvenes que utilizan videojuegos, aceptar tener algún tipo de dependencia a los videojuegos, el 50 por ciento acepta tener problemas de conductas generados por el uso de los videojuegos como el hecho de: evadirse de los problemas de la vida real y vivir una fantasía, tomarse violentos, o simplemente ver los videojuegos como una conducta indispensable en su vida social.

Podemos observar que en este grupo, de jóvenes que pertenecen al primer y segundo quintil de pobreza, los videojuegos son un factor de alto riesgo, pues generan hábitos para evadir la realidad, absorben mucho tiempo de los chicos, pueden generar conductas violentas en los chicos, son erróneamente vistos como un plus en la vida social del joven, y no tienen control parental pues se juegan fuera del hogar en la gran mayoría de los casos.

### **INTERNET**

En este caso sólo un 11 por ciento tiene conflictos en su hogar por el uso de internet, en un 50 por ciento por el tiempo que permanece conectado, un 30 por ciento por lo que hace mientras está conectado,

Pero es el 55 por ciento de los jóvenes que reconocen que internet puede tener un carácter de vicio y generar dependencia, y el 71 por ciento acepta que en menor o mayor medida para el 44 por ciento puede provocar que la persona se aisle de amigos y familia.

De los adolescentes, en este grupo un 11 por ciento dice tener problemas por el uso que hace de internet, entonces debemos asumir que no usa internet para estudiar o investigar. Un 78 por ciento de los chicos dice no tener conflictos familiares por su uso de internet

El 31 por ciento de los chicos reconoce que el uso de internet le resta tiempo a sus estudios, 10 por ciento al deporte, 11 por ciento a su familia y 10 por ciento a sus amigos.

Los padres prohíben pero ¿cuántos de ellos asesoran a sus hijos? para que durante su uso de internet, no compren, den información personal, chatear o usar Messenger, ver videos o fotos, colgar video o fotos, y descargar archivos.

Peor aún una quinta parte del grupo dice no tener prohibición alguna.

El 52 por ciento dice que aprendió sólo sobre el uso de la computadora e internet, es decir ellos están solos, frente a las pantallas, aprendiendo por su cuenta a usarla y tan sólo 46 por ciento tiene algún tipo de protección, y 33 por ciento de ellos usa un antivirus. El grupo de 23 por ciento de jóvenes no ve riesgo en colocar cualquier foto de ellos o de su familia en internet, 15 por ciento no ve riesgo en que su vida personal sea pública, y 19 por ciento agrega desconocidos a su Messenger sin temor. Frente a su seguridad pueden no tener cuidado, y no tienen noción sobre los riesgos que corren y por lo mismo toman actitudes audaces y poco cuidadosas sobre todo en las redes sociales.

Aunque no es un índice tan alto, los riesgos de perder su privacidad van desde una posible consecuencia a futuro entre sus mismas amistades, revelación de información útil para asaltantes secuestradores o pedófilos, y el mismo hecho de arrepentirse a futuro sobre todo aquello que informó a los demás.

## **JÓVENES**

Este es el grupo por su edad, es el más audaz en el uso de las tic's y para quien es más sencillo su manejo.

## **CELULAR**

El 35 por ciento de los jóvenes conoce a alguien que es dependiente del uso del teléfono móvil,

El 5 por ciento reconoce que ha perjudicado a alguien por medio del uso del celular, con fotos, mensajes o videos.

Un 10 por ciento ha recibido mensajes obscenos de algún desconocido.

## **VIDEOJUEGOS**

El tiempo para los videojuegos es de 30 por ciento para más de dos horas, el 15 por ciento entre una y dos horas.



## **INTERNET**

El 68 por ciento asegura que aprendió sólo el uso y navegación en internet, nuevamente vemos un riesgo en no recibir ayuda ni asesoría frente a las pantallas.

En este grupo el uso de internet está en un rango alto, y un mínimo de 60 por ciento del grupo ya tiene problemas de conducta por la dependencia, evidenciada por los conflictos familiares, que en el 70 por ciento de estos casos es por el tiempo que dedican a esta actividad.

Este mismo 60 por ciento, reconoce que internet puede generar dependencia y un 35 por ciento acepta que internet puede hacer que se aisle de amigos y familiares, pero un 30 por ciento considera que internet lo aísla sólo un poco.

En este grupo los chicos que tienen conductas imprudentes en internet son, el 22 por ciento que no ve problema en colgar cualquier foto o video suyos, o dar a conocer sus hábitos y vida personal, un 11 por ciento que no teme en colocar fotos ya sean de sus amigos o familiares en la internet, el 19 por ciento que agrega a cualquier desconocido a su Messenger, y un 11 por ciento lo encuentra incluso divertido.

Un 4 por ciento de los jóvenes ya ha sido perjudicado a través de internet.

La manera más útil de llegar a los jóvenes sería por medio de las redes sociales. Lamentablemente estos espacios están copados no por información siempre útil, y los factores de alto riesgo como pornografía, pedófilos, e información autodestructiva está colgada en la red, y con acceso sin filtro para los jóvenes vulnerables y fácilmente influenciables.

## **LA TELEVISIÓN**

El 48 por ciento de los adolescentes entrevistados aseguran no tener ningún control ni prohibición respecto a los programas de televisión que pueden ver.

Parte del factor de riesgo de la televisión es que el 40% de los niños tengan televisión en su habitación, lo que permite que la vean sin horario límite, y sin programación determinada ni controlada por sus padres.

### 5.5.1. Regulación y uso de las tecnologías

#### ADOLESCENTES

Para caracterizar al grupo de décimo años de educación básica del Colegio Odilo Aguilar, usaremos la información de las siguientes tablas

Tabla 141					
¿En cuál de estas situaciones apagas el móvil?			¿Sueles recibir mensajes o llamadas de noche cuando ya estás en la cama?		
Opción	Frec.	%	Opción	Frec.	%
Cuando estoy en clase	11	44	No contesta	6	22
Cuando estoy estudiando	1	4	Nunca	7	26
Cuando estoy con la familia, comiendo, viendo la Tele, etcétera.	3	12	Algunos días	6	22
Cuando estoy durmiendo	4	16	Casi todos los días	3	11
No lo apago nunca	6	24	Todos los días	5	19
<b>TOTAL</b>	25	100	<b>TOTAL</b>	27	100

Fuente: Instrumento jóvenes 10-14 años

Elaboración: la autora

De acuerdo con la tabla 135, un 15 por ciento de los jóvenes es dependiente del celular pero en esta tabla es el 24 por ciento el grupo que no apaga nunca su celular, En la tabla 141 un 52 por ciento recibe mensajes luego de haber ido a dormir, entre estos 11 por ciento casi todos los días, y sólo un 16 por ciento de los adolescentes entre 15 y 16 años lo apaga a esa hora.

<b>Tabla 142</b>		
<b>¿Estás de acuerdo con alguna de las siguientes frases?</b>		
<b>Opción</b>	<b>Frecuencia</b>	<b>por ciento</b>
He utilizado el móvil para enviar mensajes, fotos o vídeos ofensivos contra alguien	6	<b>24</b>
Alguna vez me han perjudicado con un mensaje, foto o vídeo a través del teléfono móvil.	2	<b>8</b>
Conozco a alguna persona que está enganchando al móvil.	3	<b>12</b>
He recibido mensajes obscenos o de personas desconocidas.	2	<b>8</b>
No estoy de acuerdo con ninguna	12	<b>48</b>
<b>TOTAL</b>	25	<b>100</b>

Fuente Instrumento jóvenes 10-14 años

Elaboración: la autora

Es alto el índice de 24 por ciento que reconoce haber utilizado el celular para ofender u hostigar a alguien. Un 8 por ciento del grupo dice haber sido agredido u ofendido por medio de mensajes o fotos, y un 12 por ciento conoce a alguien que lo fue, estos índices sólo demuestran la falta de ética y conciencia de lo que el celular y las redes sociales puede generar dentro de la sociedad y como estos pueden afectar a los mismos jóvenes.

## **JÓVENES**

Para caracterizar al grupo de tercer año de bachillerato, usaremos la información de las siguientes tablas:

<b>Tabla 144</b>					
<b>¿En cuál de estas situaciones apagas el móvil?</b>			<b>¿Sueles recibir mensajes o llamadas de noche cuando ya estás en la cama?</b>		
<b>Opción</b>	<b>Frec.</b>	<b>por ciento</b>	<b>Opción</b>	<b>Frec.</b>	<b>por ciento</b>
Cuando estoy en clase	3	<b>15</b>	No contesta	0	<b>0</b>
Cuando estoy estudiando	0	<b>0</b>	Nunca	0	<b>0</b>
Cuando estoy con la familia, comiendo, viendo la Tele, etcétera.	2	<b>10</b>	Algunos días	15	<b>75</b>
Cuando estoy durmiendo	1	<b>5</b>	Casi todos los días	5	<b>25</b>
No lo apago nunca	15	<b>75</b>	Todos los días	0	<b>0</b>
<b>TOTAL</b>	20	<b>105</b>	<b>TOTAL</b>	20	<b>100</b>

Fuente Instrumento jóvenes 15-18 años

Elaboración: la autora

En este grupo un 75 por ciento no apaga su celular nunca, sólo un 5 por ciento lo apaga a la hora de dormir, y un 15 por ciento mientras están en clase.

El 100 por ciento recibe esporádicamente mensajes luego de haberse retirado a dormir.

<b>Tabla 145</b>		
<b>¿Estás de acuerdo con alguna de las siguientes frases?</b>		
<b>Opción</b>	<b>Frecuencia</b>	<b>por ciento</b>
He utilizado el móvil para enviar mensajes, fotos o vídeos ofensivos contra alguien	1	<b>5</b>
Alguna vez me han perjudicado con un mensaje, foto o vídeo a través del teléfono móvil.	0	<b>0</b>
Conozco a alguna persona que está enganchando al móvil.	7	<b>35</b>
He recibido mensajes obscenos o de personas desconocidas.	2	<b>10</b>
No estoy de acuerdo con ninguna	10	<b>50</b>
<b>TOTAL</b>	20	<b>100</b>

Fuente Instrumento jóvenes 15-18 años

Elaboración: la autora

Tomemos en cuenta que el 100 por ciento de los jóvenes del grupo posee celular, el 35 por ciento de los jóvenes conoce a alguien que es dependiente del uso del teléfono móvil, 5 por ciento reconoce que ha perjudicado a alguien por medio del uso del celular, con fotos, mensajes o videos, un 10 por ciento ha recibido mensajes obscenos de algún desconocido.

### **Mediación familiar en relación a la tecnología**

#### **NIÑOS**

Para describir la población del grupo de la escuela Francisco Jácome, tendremos:

De la tabla 03 se encontró que el 32 por ciento de los niños se conecta en casa, el 20 por ciento en el ciber café, y el 15 por ciento en el colegio e igual porcentaje en la casa de un familiar.

#### **VIDEOJUEGOS**

Sobre ¿con quién juegan los niños?, se observa que la gran compañía para sus juegos son los hermanos, y con la participación de los padres en esta actividad.

<b>Opción</b>	<b>Frecuencia</b>	<b>por ciento</b>
Solo	12	34
Mi padre	16	46
Mi madre	20	57
Algún hermano/a	18	51
Otro familiar	8	23
Un amigo/a	3	9
Otras personas	3	9
<b>TOTAL</b>	<b>35</b>	<b>229</b>

Fuente Instrumento jóvenes 6 -9 años

Entre las medidas prácticas para control de los hijos frente a las tecnologías, los padres debemos:

Colocar los aparatos audiovisuales en lugares de uso común para la familia,  
Limitar el tiempo de uso de todas las tecnologías, Tv, videojuegos, computadores consolas, etc.

Mantener el diálogo con los hijos para saber qué visitan, qué hacen y cómo lo hacen  
Colocar normas claras y precisas sobre los datos que se pueden dar en Internet, y aquellos que no pueden darse.

Deben reforzarse las leyes infantiles y de comunicación.

La puesta en marcha de políticas de seguridad entre proveedores y páginas que alojan redes sociales.

Educación para evitar acoso e intimidación a los niños y adolescentes que usan Internet.

## ADOLESCENTES

Para caracterizar al grupo de décimo años de educación básica, usaremos la información de las siguientes tablas

### USO DEL CELULAR

Tabla 149								
¿Discutes con tus padres por el uso que haces del móvil?			¿Por qué motivos?			¿Te castigan o premian con el uso del móvil?		
Opción	Frec.	%	Opción	Frec.	%	Opción	Frec.	%
No contesta	6	22	Por el tiempo que lo uso	5	50	No contesta	6	22
No	19	70	Por el momento del día en que lo uso	1	10	No	19	70
Si	2	7	Por el gasto que hago	4	40	Si	2	7
<b>TOTAL</b>	27	100	<b>TOTAL</b>	10	100	<b>TOTAL</b>	27	100

Fuente Instrumento jóvenes 10 -14 años

Elaboración: la autora

Con referencia al uso del teléfono celular, en el hogar apenas un 7 por ciento de los adolescentes tienen conflictos familiares, y lo castigan con el uso del celular; el 50 por ciento de los casos de conflicto son por el tiempo de uso, y el 40 por ciento por el gasto que implica.

### USO DE VIDEOJUEGOS

<b>Tabla 150</b>					
<b>¿Discutes con tus padres por el uso que haces de los videojuegos?</b>			<b>¿Por qué motivos?</b>		
<b>Opción</b>	<b>Frecuencia</b>	<b>%</b>	<b>Opción</b>	<b>Frecuencia</b>	<b>%</b>
No contesta	13	<b>48</b>	Por el tiempo que paso jugando	2	<b>40</b>
No	11	<b>41</b>	Por el momento en el que juego	1	<b>20</b>
Si	3	<b>11</b>	Por el tipo de juegos	2	<b>40</b>
<b>TOTAL</b>	27	<b>100</b>	<b>TOTAL</b>	5	<b>100</b>

Fuente Instrumento jóvenes 10 -14 años

Elaboración: la autora

Por el uso de los videojuegos un 11 por ciento de los adolescentes tienen conflictos familiares, no debemos olvidar que sólo el 48 por ciento del grupo dice que utiliza los videojuegos. Los conflictos son en el 40 por ciento de los dos casos por el tiempo que pasa jugando, y por el tipo de juegos, en tanto que el 20 por ciento restante es por el momento en que juegan.

<b>Tabla 151</b>		
<b>¿Te premian o te castigan con los videos juegos?</b>		
<b>Opción</b>	<b>Frecuencia</b>	<b>%</b>
No contesta	14	<b>52</b>
No	9	<b>33</b>
Si	4	<b>15</b>
<b>TOTAL</b>	27	100

Fuente Instrumento jóvenes 10 -14 años

Elaboración: la autora

Un 15 por ciento reconoce que lo castigan con el uso de los videojuegos, pero hay un 52 por ciento que no responde, por lo que hace poco representativo para la muestra los resultados obtenidos.

Tabla 152					
¿Con quién sueles jugar?			¿Sabes tus papas de qué van los video juegos con los que juegas?		
Opción	Frecuencia	%	Opción	Frecuencia	%
Juego solo	2	11	No contesta	13	48
Con mi madre	2	11	No	6	22
Con mi padre	1	5	Si	5	19
Con mis hermanos/as	5	26	No lo sé	3	11
Con los amigos/as	9	47			
<b>TOTAL</b>	19	100	<b>TOTAL</b>	27	100

Fuente Instrumento jóvenes 10 -14 años  
Elaboración: la autora

Los adolescentes nos comentan que en el 47 por ciento de los casos ellos juegan con sus amigos, el 26 por ciento con sus hermanos, el 11 por ciento juega solo y el otro 11 por ciento juega con la madre.

## JÓVENES

Para caracterizar al grupo de tercer año de bachillerato, usaremos la información de las siguientes tablas:

Tabla 153								
¿Discutes con tus padres por el uso que haces del móvil?			¿Por qué motivos?			¿Te castigan o premian con el uso del móvil?		
Opción	Frec.	%	Opción	Frec.	%	Opción	Frec.	%
No contesta	0	0	Por el tiempo que lo uso	1	20	No contesta	1	5
No	16	80	Por el momento del día en que lo uso	2	40	No	13	65
Si	4	20	Por el gasto que hago	2	40	Si	6	30
<b>TOTAL</b>	20	100	<b>TOTAL</b>	5	100	<b>TOTAL</b>	20	100

Fuente Instrumento jóvenes 15-18 años  
Elaboración: la autora

En el caso de los jóvenes, donde el 80 por ciento utiliza videojuegos, un 20 por ciento tiene conflictos familiares por el uso que hace de los videojuegos, el 40 por ciento de los



conflictos, para ambos casos es tanto por el momento del día en que los usa, como por el gasto que hace, el 20 por ciento restante es por el tiempo que los usan.

Un 30 por ciento de este grupo si es castigado con el uso de los videojuegos.

<b>Tabla 154 ¿Con quién sueles jugar?</b>			<b>¿Sabes tus papas de qué van los video juegos con los que juegas?P96</b>		
<b>Opción</b>	<b>Frecuencia</b>	<b>%</b>	<b>Opción</b>	<b>Frecuencia</b>	<b>%</b>
Juego solo	10	<b>50</b>	No contesta	6	<b>30</b>
Con mi madre	0	<b>0</b>	No	2	<b>10</b>
Con mi padre	2	<b>10</b>	Si	7	<b>35</b>
Con mis hermanos/as	7	<b>35</b>	No lo sé	5	<b>25</b>
Con los amigos/as	7	<b>35</b>	<b>TOTAL</b>	20	<b>100</b>
<b>TOTAL</b>	20	<b>130</b>			

Fuente Instrumento jóvenes 15-18 años  
Elaboración: la autora

En el caso de los jóvenes el 50 por ciento juega sólo, el 35 por ciento juega con sus hermanos y el 35 por ciento juega con sus amigos, sólo un 10 por ciento juega con su padre. Lo que nos llama la atención que ya en este grupo la actividad de los videojuegos no es ya parte de la vida social, pues ha dado paso en la red social al chat, los videos, fotos, etc.

Un 35 por ciento de los jóvenes habla con sus padres y estos conocen de que se tratan los videojuegos que usa, un 30 no contesta, y un 10 por ciento dice que sus padres no conocen de que se tratan, un 25 por ciento no sabe si sus padres conocen o no de que se tratan.

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

#### **ADOLESCENTES**

Para caracterizar al grupo de décimo años de educación básica, usaremos la información de las siguientes tablas

## VIDEOJUEGOS

<b>Opción</b>	<b>Frecuencia</b>	<b>%</b>
Estoy enganchado/a algún juego, o conozco a alguna persona que, en cuanto llega a casa, no para de jugar.	2	<b>13</b>
Los videos juegos pueden volverme violento. Es mucho más divertido jugar acompañado/a que solo/a	5	<b>31</b>
Los videos juegos me permiten hacer cosas que no puedo hacer en la vida real	3	<b>19</b>
No estoy de acuerdo con ninguna.	6	<b>38</b>
<b>TOTAL</b>	16	<b>100</b>

Fuente Instrumento jóvenes 10 -14 años

Elaboración: la autora

Los adolescentes reconocen en un 31 por ciento que los videojuegos puede tornarlos violentos, el 19 por ciento ve los videojuegos como una manera de evasión de la realidad, y el 13 por ciento reconoce que tienen dependencia hacia los videojuegos, es decir el 63 por ciento tiene problemas de conducta generados por los videojuegos.

## TELEVISIÓN

<b>Opción</b>	<b>Frecuencia</b>	<b>%</b>
Películas	15	<b>27</b>
Dibujos animados	12	<b>21</b>
Deportes	3	<b>5</b>
Series	9	<b>16</b>
Concursos	3	<b>5</b>
Documentales	4	<b>7</b>
Noticias	4	<b>7</b>
Programas del corazón	2	<b>4</b>
Reality shows (Gran hermano, Supervivientes, Operación Triunfo, etcétera.)	4	<b>7</b>
<b>TOTAL</b>	56	<b>100</b>

Fuente Instrumento jóvenes 10 -14 años

La programación preferida por las familias son en un 48 por ciento películas y dibujos animados, un 20 por ciento series y programas del corazón o novelas, 7 por ciento reality shows y 5 por ciento deportes.

Sólo un 7 por ciento miran programas de documentales y 7 por ciento noticias.

<b>Tabla 157</b>		
<b>¿Estás de acuerdo con alguna de las siguientes frases?</b>		
<b>Opción</b>	<b>Frecuencia</b>	<b>%</b>
Veo más tele de la que debería	5	<b>15</b>
Me gusta ver la tele acompañado/a que solo/a	8	<b>24</b>
Alguna vez he visto programas que mis padres no me dejan ver	1	<b>3</b>
Me aburre la televisión	3	<b>9</b>
Elijo el programa antes de encender la televisión	5	<b>15</b>
Me encanta hacer zapping	2	<b>6</b>
Suelo enviar SMS para votar en concursos	2	<b>6</b>
Suelo enviar SMS a la TV para que aparezcan en pantalla.	2	<b>6</b>
Lo primero que hago al llegar a la casa es encender la televisión	2	<b>6</b>
No estoy de acuerdo con ninguna.	4	<b>12</b>
<b>TOTAL</b>	<b>34</b>	<b>100</b>

Fuente Instrumento jóvenes 10 -14 años

Elaboración: la autora

Los adolescentes reconocen que para un 24 por ciento es mejor ver la tele con compañía, para un 15 por ciento es mejor elegir el programa antes de encender el televisor, y un 15 por ciento confiesa que tiene dependencia a la televisión, mientras que un 9 por ciento dice aburrirse con la televisión.

Estamos hablando de un grupo que tiene televisión pagada y otro que sólo mira la programación nacional, por lo que pierde precisión las respuestas.

## **JÓVENES**

Para caracterizar al grupo de tercer año de bachillerato, usaremos la información de las siguientes tablas:

## VIDEOJUEGOS

<b>Opción</b>	<b>Frecuencia</b>	<b>%</b>
Estoy enganchado/a algún juego, o conozco a alguna persona que, en cuanto llega a casa, no para de jugar.	4	<b>25</b>
Los videos juegos pueden volverme violento. Es mucho más divertido jugar acompañado/a que solo/a	2	<b>13</b>
Los videos juegos me permiten hacer cosas que no puedo hacer en la vida real	1	<b>6</b>
No estoy de acuerdo con ninguna.	9	<b>56</b>
<b>TOTAL</b>	16	<b>100</b>

Fuente Instrumento jóvenes 15-18 años

Elaboración: la autora

Los jóvenes con respecto al uso de los videojuegos reconocen que: un 25 por ciento tienen problemas de dependencia, un 13 por ciento reconoce que puede tomarse violento con los videojuegos, y un 6 por ciento mira los videojuegos como una actividad evasiva a la realidad en la que vive.

## TELEVISIÓN

<b>Opción</b>	<b>Frecuencia</b>	<b>%</b>
Películas	16	<b>80</b>
Dibujos animados	14	<b>70</b>
Deportes	7	<b>35</b>
Series	14	<b>70</b>
Concursos	5	<b>25</b>
Documentales	10	<b>50</b>
Noticias	10	<b>50</b>
Programas del corazón	9	<b>45</b>
Reality shows (Gran hermano, Supervivientes, Operación Triunfo, etcétera.)	5	<b>25</b>
<b>TOTAL</b>	20	<b>450</b>

Fuente Instrumento jóvenes 15-18 años

Elaboración: la autora

El 80 por ciento de los jóvenes prefieren las películas, a un 70 por ciento le gusta los dibujos animados y las series, a un cincuenta por ciento los documentales y las noticias, y un 45 por ciento los programas del corazón, en tanto que los deportes tienen atractivo para el 35 por ciento del grupo.

Vemos que con la edad buscan programas culturales e información de noticieros, pero no han dejado de gustarles principalmente los dibujos animados.

<b>Tabla 160</b>		
<b>¿Estás de acuerdo con alguna de las siguientes frases?</b>		
<b>Opción</b>	<b>Frecuencia</b>	<b>%</b>
Veo más tele de la que debería	2	<b>10</b>
Me gusta ver la tele acompañado/a que solo/a	9	<b>45</b>
Alguna vez he visto programas que mis padres no me dejan ver	1	<b>5</b>
Me aburre la televisión	2	<b>10</b>
Elijo el programa antes de encender la televisión	3	<b>15</b>
Me encanta hacer zapping	1	<b>5</b>
Suelo enviar SMS para votar en concursos	1	<b>5</b>
Suelo enviar SMS a la TV para que aparezcan en pantalla.	0	<b>0</b>
Lo primero que hago al llegar a la casa es encender la televisión	2	<b>10</b>
No estoy de acuerdo con ninguna.	1	<b>5</b>
<b>TOTAL</b>	20	<b>110</b>

Fuente Instrumento jóvenes 15-18 años  
Elaboración: la autora

Con respecto a su relación con la televisión, los jóvenes, nos cuentan que: para el 45 por ciento es preferible ver televisión acompañado que sólo, para un 15 por ciento es mejor elegir el programa antes de encender el televisor, y para un 10 por ciento la televisión es aburrida, pero otro 10 por ciento reconoce tener dependencia a la televisión, no podemos dar patrones de gusto o comportamiento en este grupo tan diverso.

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

El cuestionario fue hecho con jóvenes que fueron abordados en un parque mientras estaban reunidos en un grupo de amigos.

Unos pocos cuestionarios fueron realizados con jóvenes de edad menor, en otra ocasión, por eso la variedad de criterios

#### **ASPECTOS GENERALES.**

La edad fue variable, la mayoría de los entrevistados estaban entre los 16 y 18 años  
Todos eran de la ciudad de Quito, cantón Quito, provincia de Pichincha.

El tipo de institución educativa fue variable, la mayoría estudiaba en colegio particular laico.

#### **ASPECTOS FAMILIARES**

Para la gran mayoría de los jóvenes independientemente de cual fuera su familia real, la familia ideal estaba constituida por padre madre e hijos

Muchos evidenciaban una mala relación entre pareja de sus padres, algunos no sentían una buena relación entre ellos y sus padres o con otros familiares.

La mayoría del tiempo libre en familia se utiliza en ver televisión, labores del hogar y visita a familiares.

Entre los factores económicos el que más afecta la estabilidad familiar es el desempleo.

El factor social es la inseguridad.

El factor intrafamiliar es la violencia familiar.

Para todos los valores prioritarios en la convivencia familiar son: el respeto, el amor, la comunicación y la paciencia.

Referente al aborto hubo opiniones contrarias, sobre todo en las mujeres, quienes consideran que el aborto debería ser una opción.

El principal tema sobre el que buscarían recibir orientación es sobre las dificultades en la adolescencia.

Mi experiencia al realizar este cuestionario, fue sorprenderme como los muchachos evidencian, una idea clara de la importancia de la familia en su vida, y como un entorno familiar adecuado para ellos está constituido por padre, madre e hijos, a pesar de que muchas personas dicen lo contrario y existe un fuerte cuestionamiento tanto en películas, videos, música y redes sociales, respecto de los valores familiares.

Los chicos encuestados de acuerdo a sus respuestas consideran deseable sentir más respeto por parte de sus padres para con ellos.

Ellos sienten que la relación de pareja de algunos de sus padres no es buena, y quisieran ver más amor dentro de su hogar.

Todos buscan y les gustaría ser más comprendidos, escuchados y guiados frente a sus inquietudes y conflictos, a pesar de que si tienen otros intereses, lo principal es la confusión propia.

El respeto a los niños no natos y la oposición del aborto es algo que se mantiene, salvo algunas excepciones, que luego de dialogar evidenciaron influencia de ideas ajenas, es un tema difícil para las adolescentes, todas tienen un miedo real y confusión

## **6. Conclusiones y recomendaciones**

### **6.1. Conclusiones**

#### **6.1.1. Redes Sociales y Pantallas**

Con referencia a las redes sociales y patrones de consumo, en base a la investigación de campo, podemos concluir que:

- Las nuevas generaciones de niños, y jóvenes, en la ciudad de Quito tienen un nivel elevado de acceso a internet, en comparación con los promedios nacionales. Los jóvenes del grupo de 15 a 18 años tienen el 100 por ciento conexión a internet en casa, mientras que dentro de los otros grupos analizados la mayoría de hogares no cuentan con conexión de internet en su hogar, los niños y jóvenes buscan acceder desde lugares públicos, siendo un índice alto el que se conecta diariamente a internet (supera el 60 por ciento).

Lo anterior ya denota una diferencia notable de oportunidades entre los jóvenes que viven en la ciudad de Quito, y los jóvenes del resto del territorio nacional, ¿existe entonces una división cultural y tecnológica entre nuestros niños, en función de la ubicación geográfica?, ¿ya no dependen estas diferencias exclusivamente de factores económicos?

El 10 por ciento de los hogares rurales tienen acceso a internet en Ecuador, sólo 1 por ciento de este acceso está en los hogares más pobres, en tanto que en el quintil de los hogares más ricos, sólo una cuarta parte de ellos posee acceso a internet (puede observarse que entonces no es solamente el factor económico que afecta el uso o introducción a las nuevas tecnologías).

- Dentro de las redes sociales es muy común el uso del teléfono móvil como un medio de envío de mensajes de texto, videos y fotos, pero estas facilidades pueden ser utilizadas para hostilizar, agredir u ofender tanto a compañeros, profesores, o amigos, a pesar de que la mayoría de las redes sociales por celular



tanto en adolescentes como en jóvenes y niños es familiar, de los adolescentes encuestados el 24 por ciento reconoce haber utilizado el celular para ofender u hostigar a alguien; un 8 por ciento del grupo dice haber sido agredido u ofendido por medio de mensajes o fotos, y un 12 por ciento conoce a alguien que lo fue, entonces es necesario que padres y profesores den guía y orienten a los jóvenes sobre un correcto y adecuado uso de esta tecnología.

#### *6.1.2. Redes Sociales y mediación familiar*

- En la encuesta se evidencia que tanto adolescentes como sobre todo los jóvenes enfrentaron, vencieron y aprendieron por su cuenta y riesgo a usar computadores y más que nada a navegar en internet (de cada diez muchachos que están en la net seis están solos), en los adolescentes un 52 por ciento y en los jóvenes un 68 por ciento aprendió sólo a usar la internet, el papel de los padres y profesores es muy bajo. Como aspecto positivo de este escenario tendríamos la autoconfianza que los niños y jóvenes adquieren, pero esta ausencia también ha devengado en problemas como: dependencia, abuso de la información que se encuentra en internet, desconocimiento de las medidas de prevención y protección para navegar en internet, y apoyo en el análisis y filtración de la información a la que los jóvenes acceden mediante la net.
- En los hogares existe la falta de acciones que faciliten el correcto y efectivo control parental, por parte de los padres frente a las tic's sobre todo frente al uso de internet. No conocen cuales son los juegos que sus hijos utilizan, no comparten estas actividades con ellos, no colocan límites en el horario de uso de televisión, celular, y videojuegos, existen usos inadecuados en las familias de las tic's, sobre todo de la televisión, mientras comen, hacen la tarea, o a la hora de dormir; se deja a los niños y jóvenes solos frente a las pantallas por mucho tiempo, etc. Es así que en el grupo de los adolescentes el 52 por ciento y en el grupo de los jóvenes el 65 por ciento de los padres se limitan a preguntar a sus hijos mientras

navegan en internet ¿Qué hacen?, un 19 por ciento en el grupo de los adolescentes (el 30 por ciento tiene conexión en casa) y solo un 5 por ciento en el grupo de los jóvenes (donde el 100 por ciento tiene conexión en casa) se sienta con su hijo lo ayuda y asesora para navegar en internet.

### 6.1.3. *Redes Sociales y ámbito escolar*

- El computador y la red de internet es vista por los adolescentes y jóvenes como una herramienta de ayuda para la realización de sus tareas escolares, el 70 por ciento de los adolescentes la ve como útil o muy útil, a pesar de que sólo el 41 por ciento tiene computador en casa y un 30 por ciento conexión a internet en casa. En el caso de los jóvenes todos utilizan el computador, CD's interactivos y enciclopedias virtuales, un 54 por ciento usa buscadores como herramienta o ayuda. Si bien vemos una mejora en las notas, con un estudio más detallado, observamos que no necesariamente es un factor preponderante en la mejoría académica de estos grupos de alumnos. En ninguno de los dos grupos que tienen preguntas al respecto los encuestados ven o sienten que sus profesores se ayuden con la internet o utilicen está para explicar sus materias.

En el caso del grupo de los jóvenes la media general del tiempo que permanecen conectados, es de 2,2 horas diarias, sin embargo apenas 24 minutos al día observan alguna página o programa educativo, el resto del tiempo los jóvenes realizan actividades de entretenimiento, están conectados en la net y al mismo tiempo miran televisión, envían mensajes por celular o chatean. Es decir, este grupo privilegiado que tiene a su acceso esta tecnología desperdicia las utilidades o beneficios de internet (25 por ciento no la encuentra útil).

- Las tic's no siempre inciden positivamente sobre el rendimiento escolar. Así, un 44 por ciento de adolescentes y un 74 por ciento de jóvenes, reconocen ser dependientes del uso de internet, un 25 por ciento adolescentes y un 25 por ciento en los jóvenes, reconocen priorizar los videojuegos por sobre sus estudios,

relaciones familiares, amigos y prácticas como el deporte y la lectura, también un 16 por ciento de los jóvenes hace las tareas mientras observa televisión.

#### *6.1.4. Redes Sociales Riesgos y Oportunidades*

- La participación de los niños en las redes sociales por internet es poco significativa, pero no así su interés por los videojuegos, (96 por ciento de los niños posee consolas de videojuegos), esta es una actividad compartida principalmente con su familia más cercana (casi el 60 por ciento). La inclusión de los adolescentes y jóvenes en las redes sociales, ya sea por medio del computador conectado a internet, las redes de videojuegos, o el uso del celular, es cada vez mucho más importante para la dinámica social de estos grupos, las redes sociales, convierten al niño y al joven en un “ente social”, dan mayor impulso a las relaciones reales y ayudan a colocar al joven dentro de un grupo, que genera su propia cultura, sus maneras exclusivas de expresión y moda; Y se constituyen en agente motivacional para el aprendizaje de estas nuevas tecnologías, venciendo las dificultades que los adultos no han sabido allanar en su camino.
- Las tic’s generan dependencia en los adolescentes y jóvenes, que ellos mismo reconocen en un nivel mucho mayor, a aquel percibido por los padres en el hogar, lo que se refleja en que: los adolescentes reconocen tener dependencia al celular en un 30 por ciento, dependencia a los videojuegos en un 13 por ciento, problemas de conducta por los videojuegos en un 63 por ciento, dependencia de la televisión en un 15 por ciento, pero en el hogar sólo tienen conflicto por los videojuegos un 11 por ciento, por internet 11 por ciento y por el uso del celular un 7 por ciento. Esta dependencia puede generar ansiedad, actitudes violentas, evasión de la realidad en los adolescentes jóvenes y niños, pero los adultos no perciben la conflictividad que genera en sus hijos el mal uso de estas tecnologías.
- La sensación de soledad y de que nadie sabe lo que hacen, así como la falta de control les permite a los jóvenes desterrar tabús, dentro de las redes sociales,

(internet y videojuegos) convirtiendo en algo difuso la imagen a seguir, figura conocida como alter ego, sobre todo para los chicos más jóvenes, cientos de los jóvenes interactúan, pero no necesariamente tienen claro el horizonte al que avanzan. Presentan mal uso de su tiempo, en juegos, lecturas, y charlas irrelevantes, generando noches en vela y disfunción en su organismo.

## 6.2. Recomendaciones

### 6.2.1. Redes Sociales y Pantallas

- El estado ecuatoriano debería desarrollar acciones y programas nacionales encaminados a ampliar la accesibilidad independientemente de la región geográfica, y la inclusión digital de la mayoría de la población a nivel nacional, el Ministerio de telecomunicaciones debería realizar campañas publicitarias por los medios de comunicación, universidades, colegios y escuelas deben contribuir a la disminución de analfabetismo digital, a través de cursos orientados a alumnos y profesores para tornar algo práctico y cotidiano el uso de las nuevas tecnologías.
- La mejor manera de llegar a nuestros jóvenes digitalizados es a través de sus redes sociales, como docentes es necesario que nuestra participación en la net sea activa, no es entrar a ser un internauta más, sino un internauta donde encontrar apoyo, que el conocimiento de las tecnologías y su uso adecuado sea parte de nuestro constante trabajo, darle a la juventud asesoría sobre el uso de las redes sociales, los problemas del abuso de celulares, videojuegos, televisión e internet, los valores que necesita saber, los problemas de evadirse de un mundo real, deben ser parte de nuestras clases y orientación humana.

### 6.2.2. Redes Sociales y mediación familiar

- Para que los niños y jóvenes puedan valorar y obtener las ventajas del uso y funcionalidad de las tic's en la vida cotidiana, como una herramienta para el

constante aprendizaje e investigación, y una fortaleza en su educación. Es necesario que reciban la capacitación especializada por una persona adulta que conozca su importancia, en este caso lo mejor sería un profesor facilitador, en escuelas o colegios, que le brinde conocimiento de normas de prevención, y descubrimiento de las ventajas del uso de las tic's.

- El Ministerio de Telecomunicaciones debería realizar concomitantemente con las referidas campañas de las ventajas del uso de las tic's, campañas publicitarias para informar y educar a padres, profesores y población en general, sobre los riesgos y peligros de la participación, de los niños, adolescentes y jóvenes, en redes sociales sin medidas de prevención y protección.

#### *6.2.3. Redes Sociales y ámbito escolar*

- El Ministerio de Educación y las universidades deberían emprender programas para facilitar el acceso de los docentes a las nuevas tecnologías y el conocimiento sobre su uso dentro del proceso enseñanza – aprendizaje.
- Es necesario que colegios y universidades incluyan en su malla curricular temas que preparen, asesoren y orienten a los estudiantes hacia la correcta investigación a través del uso de internet, desarrollando destrezas de conceptualización, análisis crítico y valoración de la veracidad de la información dentro de la red.

#### *6.2.4. Redes Sociales Riesgos y Oportunidades*

- Retomando las propuestas del Instituto Vanier en su estudio titulado *Medios y salud infantil y adolescente*, considero que son viables e importantes que en el seno del hogar se asuman como medidas prácticas:
  1. Que los aparatos audiovisuales estén en lugares de uso común para la familia,
  2. Limitar el tiempo de uso y horarios para todas las tecnologías,

3. Dialogar con los hijos para saber qué visitan, qué hacen y cómo lo hacen, explicarles la importancia de la privacidad, los riesgos de dar información personal, y de colgar fotos o videos. Hablar sobre el uso adecuado de celulares, cámaras web y videojuegos.
  4. Participar de sus juegos o por lo menos observar y conocer los videojuegos que usan, dialogar con ellos sobre estos y llegar a un consenso.
  5. Colocar normas sobre los datos que se dan en Internet, y aquellos que no pueden darse.
  6. Usar programas filtro para internet, además de un buen antivirus instalado en el computador de uso común.
- A pesar de que el adolescente o joven sea un experto en el uso de internet, no es un adulto, por lo tanto requiere asesoría y control, pero sobre todo diálogo e interés por sus inquietudes, costumbres y necesidades, no existe nada mejor que una comunicación abierta y sincera con los jóvenes en el seno del hogar, para poder orientarlos y ayudarlos.

## 7. Referencias Bibliográficas

- Nussbaum M. y Rodríguez P. (2010) Panel Evaluando el Impacto de las TIC en la Calidad de la Educación. En Schalk Quintanar A. E. Relatoría de la Conferencia Internacional de Brasilia.
- Tedesco J.C. (2003) Los Pilares de la Educación del Futuro, Fundación Jaume Bofill y la UOC en el Ciclo “Debates de educación” Barcelona.
- Ministerio de Telecomunicaciones del Ecuador, la Generación Interactiva en el Ecuador (2011). Disponible en: [http://lageneracioninteractiva.mintel.gob.ec/wp-content/uploads/publicaciones/consultoria\\_investigacion.pdf](http://lageneracioninteractiva.mintel.gob.ec/wp-content/uploads/publicaciones/consultoria_investigacion.pdf) (consultado junio 2011).
- Aguirre Burneo Ma. E. (junio 2011) Manual de trabajo de investigación y elaboración del informe de fin de carrera, UTPL.
- INEC, Censo de Población y vivienda 2010, Población por Grupos de Edad, información disponible en: <http://www.inec.gov.ec/estadisticas/>. (consultado junio 2011)
- INEC, Encuesta nacional de Empleo y Desempleo, Pobreza a Nivel Nacional, (ENEMDU) diciembre de 2010.
- UNICEF, Boletín ¿Cómo va la inversión social en el Ecuador? No. 30, Noviembre 2010. Disponible en: [http://www.unicef.org/ecuador/policy\\_rights\\_19761.htm](http://www.unicef.org/ecuador/policy_rights_19761.htm) (consultado junio 2011).
- Ministerio de Educación del Ecuador,(2009) Archivo Maestros de instituciones educativas (AMIE)
- Ministerio de Educación del Ecuador,(2006-2007), Estadísticas educativas (SINEC)
- Los medios de comunicación la democracia y el activismo <http://www.medialiteracy.com/> (consultado junio 2011).
- Hacia las Sociedades del Conocimiento UNESCO,( 2005) Paris pág. 48

- González Ma. G. Los niños de educación básica y los usos de las tecnologías de la información y la comunicación con fines educativos, documento disponible en: [http://e-formadores.redescolar.ilce.edu.mx/revista/no13\\_07/tic\\_ninios.pdf](http://e-formadores.redescolar.ilce.edu.mx/revista/no13_07/tic_ninios.pdf) (consultado junio del 2011)
- Jurado Vargas R. (2005), FLACSO Diagnóstico de las políticas de TIC en el Ecuador, Quito, disponible en: [http://www.flacso.org.ec/docs/diagnostico\\_tic.pdf](http://www.flacso.org.ec/docs/diagnostico_tic.pdf) (consultado junio del 2011).
- El gran riesgo para los niños: la televisión e internet, documento disponible en: <http://www.matercastissima.org/index.php/acontecimientos-malos/accionesmales/riesgotv.html> (consultado junio del 2011).
- UNICEF, Convención sobre los Derechos del Niño, documento disponible en: <http://www.unicef.org/argentina/spanish/7.-Convencionsobrelosderechos.pdf> (consultado junio del 2011).
- Convención Americana sobre Derechos Humanos en Comisión Interamericana de Derechos Humanos, documento disponible en: <http://www.cidh.oas.org/Basicos/Spanish/Basicos2.htm> (consultado junio del 2011).
- Constitución de la República del Ecuador, disponible en: [http://www.asambleanacional.gov.ec/documentos/constitucion\\_de\\_bolsillo.pdf](http://www.asambleanacional.gov.ec/documentos/constitucion_de_bolsillo.pdf) (consultado junio del 2011).
- Ministerio de Educación, disponible en: [http://www.educacion.gov.ec/upload/Nueva\\_LOEI.pdf](http://www.educacion.gov.ec/upload/Nueva_LOEI.pdf) (consultado junio del 2011).
- Proyecto de Ley Orgánica de Comunicación, disponible en: <http://documentacion.asambleanacional.gov.ec/alfresco/d/d/workspace/SpacesStore/4fd98467-7b4c-4041-846a-6d7031a7b77d/Ley%20Org%C3%A1nica%20de%20Comunicaci%C3%B3n%20Libertad%20de%20Expresi%C3%B3n%20y%20Acceso%20a%20la%20Informaci%C3%B3n%20P%C3%BAblica> (consultado junio del 2011).



- Control parenteral, disponible en: <http://ec.globedia.com/alerta-fallas-sistemas-control-parental-internet> (consultado junio del 2011).
- Seguro para familia de web, Boatman Kim Artículo “El software de protección en internet en que confían los padres inteligentes” disponible en: [http://www.yoursecurityresource.com/cobrand/es/articles/feature\\_risk/index.html](http://www.yoursecurityresource.com/cobrand/es/articles/feature_risk/index.html) (consultado junio del 2011).
- Seguro para familia de web, Boatman Kim Artículo “Proteja a sus hijos adolescentes de los peligros de Internet” disponible en: [http://www.yoursecurityresource.com/cobrand/es/articles/feature\\_risk/index.html](http://www.yoursecurityresource.com/cobrand/es/articles/feature_risk/index.html) (consultado junio del 2011).
- Diagnóstico de las políticas de TIC en el Ecuador, Romel Jurado Vargas, FLACSO Ecuador, 2005, disponible en: [http://www.flacso.org.ec/docs/diagnostico\\_tic.pdf](http://www.flacso.org.ec/docs/diagnostico_tic.pdf) (consultado junio del 2011).
- UNICEF, Convención sobre los Derechos del Niño(18 de noviembre del 2002) , documento disponible en: <http://www2.ohchr.org/spanish/law/crc.htm> (consultado junio del 2011).
- Comisión Interamericana de Derechos Humanos, Convención Americana sobre Derechos Humanos, documento disponible en: <http://www.cidh.oas.org/Basicos/Spanish/Basicos2.htm> (consultado junio del 2011)..
- Constitución de la República del Ecuador, disponible en: [http://www.asambleanacional.gov.ec/documentos/constitucion\\_de\\_bolsillo.pdf](http://www.asambleanacional.gov.ec/documentos/constitucion_de_bolsillo.pdf) (consultado junio del 2011).
- Ministerio de Educación, Proyecto de Ley Orgánica de Comunicación(2011) disponible en: [http://www.educacion.gov.ec / upload/Nueva\\_LOEI.pdf](http://www.educacion.gov.ec / upload/Nueva_LOEI.pdf) (consultado junio del 2011).

## 8. ANEXOS

### ANEXO 1 PREGUNTAS RELACIONADAS CON EL USO DE TIC'S EN AL ENCUESTA ENEMDU DEL INEC

SECCIÓN 6: TIC'S A HOGARES PERSONAS DE 5 AÑOS Y MÁS													
¿(...) tiene teléfono celular?  <input type="checkbox"/> SI 1  <input type="checkbox"/> NO 2	¿(...) ha usado alguna vez la computadora, desde cualquier lugar?  <input type="checkbox"/> SI 1  <input type="checkbox"/> NO 2	¿(...) ha usado alguna vez en su vida la Internet, desde cualquier lugar?  <input type="checkbox"/> SI 1  <input type="checkbox"/> NO 2  <div style="border: 1px solid black; padding: 2px; text-align: center;">                         Sigüiente Sección                     </div>	¿Dónde usó (...) el Internet (registre las tres más importantes)  Hogar?..... 1 Trabajo?..... 2 Institución Educativa?..... 3 Centros de acceso público?..... 4 Casa de otra persona (pariente, amigo, vecino, etc.)?..... 5 Otro, cuál?..... 6 Ninguno?..... 7  Alter.1   Alter.2   Alter.3	¿En qué lugar lo uso (...) con mayor frecuencia:  Hogar?..... 1 Trabajo?..... 2 Institución Educativa?..... 3 Centros de acceso público?..... 4 Casa de otra persona (pariente, amigo, vecino, etc.)?..... 5 Otro, cuál?..... 6	¿Para qué servicios / actividades usó (...) el Internet: (para su uso particular)  Obtener información (productos, servicios, etc., o búsqueda general en la Web)?..... 1 Comunicación en general?..... 2 Comprar / ordenar productos o servicios?..... 3 Banca electrónica y otros servicios financieros?..... 4 Educación y aprendizaje?..... 5 Transacciones con organismos Gubernamentales / Autoridades Públicas ?..... 6 Actividades de entretenimiento (jugar, descargar juegos, videos)?..... 7 Obtener películas, música o software?..... 8 Leer / descargar libros electrónicos, periódicos, etc.?..... 9 Por razones de trabajo?..... 10 Otro, cuál?..... 11  Alter.1   Alter.2   Alter.3   Alter.4	¿Con qué frecuencia usó (...) el Internet en los últimos 12 meses:  Al menos una vez al día?..... 1 Al menos una vez a la semana, pero no cada día?..... 2 Al menos una vez al mes, pero no cada semana?..... 3 Al Menos una vez al año?..... 4 No sabe?..... 5	Con respecto a pregunta 7 ¿Cuántas horas en total dedicó (...) al Internet?  Horas						
cod PER	1	2	3	4	5	6	7	8	cod PER				
01									01				
02									02				
03									03				
04									04				
05									05				
06									06				
07									07				
08									08				
09									09				
10									10				
11									11				
12									12				

## SECCIÓN 10: DATOS DE LA VIVIENDA Y EL HOGAR      JEFE O CÓNYUGE

	EQUIPAMIENTO DEL HOGAR				OBSERVACIONES
18. ¿Con qué tipo de ALUMBRADO cuenta PRINCIPALMENTE este HOGAR:  * Empresa eléctrica pública?..... <input type="checkbox"/> 1 * Planta eléctrica privada?..... <input type="checkbox"/> 2 * Vela, candil, mechero, gas?..... <input type="checkbox"/> 3 * Ninguno?..... <input type="checkbox"/> 4	22. ¿Tiene este HOGAR:		Cuántos tiene?		
	BIEN	CÓDIGO	No. De BIENES		
		1	2		
	1 REFRIGERADOR?	SI <input type="checkbox"/> 1 NO <input type="checkbox"/> 2 → SB			
	2 TELEVISOR A COLOR ?	SI <input type="checkbox"/> 1 NO <input type="checkbox"/> 2 → SB			
19. ¿Cómo elimina este HOGAR la mayor parte de la basura:  * Contratan el servicio?..... <input type="checkbox"/> 1 * Servicio municipal ? ..... <input type="checkbox"/> 2 * Botan a la calle, quebrada, río?... <input type="checkbox"/> 3 * La queman, entierran?..... <input type="checkbox"/> 4 * Otra, cuál ?..... <input type="checkbox"/> 5	3 LICUADORA?	SI <input type="checkbox"/> 1 NO <input type="checkbox"/> 2 → SB			
	4 COMPUTADORA?	SI <input type="checkbox"/> 1 NO <input type="checkbox"/> 2 → SB			
	5 EQUIPO DE SONIDO?	SI <input type="checkbox"/> 1 NO <input type="checkbox"/> 2 → SB			
	6 MICRO-HONDAS?	SI <input type="checkbox"/> 1 NO <input type="checkbox"/> 2 → SB			
	7 COCINA CON HORNO?	SI <input type="checkbox"/> 1 NO <input type="checkbox"/> 2 → SB			
20. ¿Tienen los miembros de este HOGAR: FINCAS, PARCELAS o TIERRAS que sean propias, arrendadas o al partir, destinadas al uso agropecuario?  SI..... <input type="checkbox"/> 1    NO..... <input type="checkbox"/> 2 → Pase a 22	8 COCINA SIN HORNO? (cocineta, cocina industrial)	SI <input type="checkbox"/> 1 NO <input type="checkbox"/> 2 → SB			
	9 RADIO GRABADORA?	SI <input type="checkbox"/> 1 NO <input type="checkbox"/> 2 → SB			
	10 LAVADORA?	SI <input type="checkbox"/> 1 NO <input type="checkbox"/> 2 → SB			
	11 DVD-VHS?	SI <input type="checkbox"/> 1 NO <input type="checkbox"/> 2 → SB			
	12 BICICLETA?	SI <input type="checkbox"/> 1 NO <input type="checkbox"/> 2 → SB			
21. ¿Las Tierras con las que cuenta el HOGAR son:  * Propias?..... <input type="checkbox"/> 1 * Arrendadas y/o al partir?..... <input type="checkbox"/> 2 * Propias y arrendadas y/o al partir?.... <input type="checkbox"/> 3	13 MOTOCICLETA.....?	SI <input type="checkbox"/> 1 NO <input type="checkbox"/> 2 → SB			
	14 AUTOMOVIL. CAMIONETA....?	SI <input type="checkbox"/> 1 NO <input type="checkbox"/> 2 → SB			
	15 LÍNEA TELEFÓNICA?	SI <input type="checkbox"/> 1 NO <input type="checkbox"/> 2 → SB			
	16 ACCESO A INTERNET	SI <input type="checkbox"/> 1 → NO <input type="checkbox"/> 2	¿Qué tipo de acceso utiliza: Módem / teléfono?..... <input type="checkbox"/> 1 Cable / Banda Ancha?..... <input type="checkbox"/> 2 Inalámbrico?..... <input type="checkbox"/> 3 No sabe?..... <input type="checkbox"/> 4		

## ANEXO 02.

### 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

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

- Para visitar páginas Web
- Para compartir vídeos, fotos, presentaciones...(Youtube, Flickr, SlideShare,
- 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
- 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 o Jugar

Navegar en Internet

Otras cosas

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

Con mi madre o Con mi padre

Con mis hermanos y/o hermanas

Con otros familiares (primos, tíos, abuelos, etc.)

Con los amigos y/o amigas

17. ¿Juegas con videojuegos o juegos de ordenador?

No (pasa a la pregunta 21)

Sí

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

PlayStation 2

PlayStation 3

Xbox 360

Wii

PSP

Nintendo DS o Game Boy

Ordenador

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

PlayStation 2 o 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 22) ■g Uno Dos •Li 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
- MF3/MP4/iPod
- Cámara de fotos digital G Cámara de vídeo digital
- Televisión de pago (digital o por cable Digital Plus. ONO. Imagenio...}
- Equipo ae 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
- 3 Cuando necesito algo pido y me dan
- En cumpleaños, fiestas, Navidad o días especiales ¡\_J Hago algún trabajo en casa
- Hago algún trabajo fuera de casa
- No me dan dinero

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

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

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

- Internet Televisión
- No lo sé

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

- interne:
- Teléfono móvil 3 No lo sé

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

- Videojuegos
- Televisión
- LJ No !o sé

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



Teléfono móvil Televisión

No lo sé

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

Teléfono móvil

Videojuegos u£ No lo sé

## ANEXO 3

### 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 (The Sims, etcétera)
  2. Juegos de carreras (Need for Speed, Death Race, Shangay Street Racer, etcétera)
  3. Juegos de estrategias y batalla (Teeken, Counter Strike, etcétera)
  4. Juegos de Deporte (FIFA 2008, etcétera)
  5. Juegos de mesa y cartas (póquer, parchís, Trivial, Pictionary, etcétera)
  6. Casinos (Casino Mónaco, Casino Tropez)
  7. Juegos de rol (Virtual Galaxy, Guild Wars, Solaris, etcétera)
  8. A ninguno
- 38. .Si utilizas los juegos en red donde puedes jugar con otras personas a través del Internet ¿Estás de acuerdo con algunas de 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 mas de una respuesta)**
1. Me pongo nervioso o me enfado cuando no puedo o no me dejan navegar
  2. Creo que puedo poner cualquier foto/video mía en internet
  3. Creo que puedo poner cualquier foto/video de mis amigos o familiares en internet
  4. No hay ningún problema porque desconocidos sepan sobre mis aficiones o vida personal
  5. No me importar 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 cuánto de acuerdo estás con la siguiente frase: “Internet es útil, ahorra tiempo y facilita la comunicación”**
1. Nada
  2. Poco
  3. Bastante
  4. Mucho
- 52. Señala cuánto de acuerdo estás con la siguiente frase: “Internet puede hacer que alguien se enganche”**
1. Nada
  2. Poco
  3. Bastante
  4. Mucho
- 53. Señala cuánto de acuerdo estás con la siguiente frase: “Internet puede hacer que me aisle de mis amigos y familiares”.**
1. Nada
  2. Poco
  3. Bastante
  4. Mucho
- 54. ¿Tienes móvil propio?**
1. No (pasa a la pregunta 70?)
  2. Sí
  3. No, pero uso el de otras personas.
- 55. ¿A qué edad tuviste tu primer teléfono móvil?**
1. A los 8 años o menos
  2. A los 9 años
  3. A los 10 años
  4. A los 11 años
  5. A los 12 años
  6. A los 13 años
  7. A los 14 años
  8. A los 15 años
  9. Con más de 15 años
- 56. ¿Cómo conseguiste tu primer teléfono móvil?**
1. Me lo compraron mis padres sin pedirlo
  2. Me lo compraron mis padres porque se lo pedí
  3. Me los compraron otros familiares
  4. Me lo compré yo mismo
  5. Fue un regalo de cumpleaños, Navidad, comunión...
  6. Lo heredé de otra persona
- 57. ¿Qué tipo de teléfono tienes actualmente?**
1. Comprado nuevo
  2. De segunda mano
- 58. ¿Quién paga habitualmente el gasto del móvil?**
1. Yo mismo
  2. Mis padres
  3. Otros
- 59. ¿Qué tipo de medio de pago tienes para el teléfono?**
1. Es de tarjeta
  2. Es de contrato
  3. No lo sé
- 60. ¿Sabes cuánto gastas mensualmente en el teléfono móvil?**
1. No lo sé
  2. 5 dólares o menos
  3. Entre 5 a 10 dólares
  4. Entre 10 y 20 dólares



5. Entre 20 y 30 dólares
  6. Más de 30 dólares
- 61. El móvil te sirve principalmente para... (es posible más de una respuesta)**
1. Hablar
  2. Enviar mensajes
  3. Chatear
  4. Navegar por Internet
  5. Jugar
  6. Como reloj o como despertador
  7. Ver fotos y /o vídeos
  8. Hacer fotos
  9. Grabar vídeos
  10. Como agenda
  11. Como calculadora
  12. Escuchar música o la radio
  13. Ver la televisión
  14. Descargar (fotos, juegos, fondos, tonos, etc.)
- 62. ¿Con qué personas sueles comunicarte más con el móvil? (es posible más de una respuesta).**
1. Con mi padre
  2. Con mi madre
  3. Con mis hermanos/as
  4. Con mis familiares
  5. Con mis amigos/as
  6. Con mi novio/a
- 63. Si me quedara dos semanas sin móvil...**
1. Mi vida cambiaría a mejor
  2. Mi vida cambiaría a peor
  3. No pasaría nada
- 64. ¿Discutes con tus padres por el uso que haces del móvil?**
1. No (pasa a la pregunta 66)
  2. Sí
- 65. ¿Por qué motivos? (es posible más de una respuesta)**
1. Por el tiempo que lo uso
  2. Por el momento del día en que lo uso
  3. Por el gasto que hago
- 66. ¿Te castigan o premian con el uso del móvil?**
1. No
  2. Sí
- 67. ¿En cuál de estas situaciones apagas el móvil? (es posible más de una respuesta).**
1. Cuando estoy en clase
  2. Cuando estoy estudiando
  3. Cuando estoy con la familia, comiendo, viendo la Tele, etcétera.
  4. Cuando estoy durmiendo
  5. No lo apago nunca
- 68. ¿Sueles recibir mensajes o llamadas de noche cuando ya estás en la cama?**
1. Nunca
  2. Algunos días
  3. Casi todos los días
  4. Todos los días
- 69. ¿Estás de acuerdo con alguna de las siguientes frases? (es posible más de una respuesta)**
1. He utilizado el móvil para enviar mensajes, fotos o vídeos ofensivos contra alguien
  2. Alguna vez me han perjudicado con un mensaje, foto o vídeo a través del teléfono móvil.
  3. Conozco a alguna persona que está enganchando al móvil.
  4. He recibido mensajes obscenos o de personas desconocidas.
  5. No estoy de acuerdo con ninguna
- 70. Habitualmente ¿sueles jugar con videojuegos o juegos de ordenador?**
1. No (pasa a la pregunta 100)

2. Si
- 71. De la siguiente lista, selecciona la consola que tengas (Es posible más de una respuesta).**
  1. PlayStation 2
  2. PlayStation 3
  3. XBox 360
  4. Wii
  5. PSP
  6. Nintendo DS
  7. Game Boy
  8. No tengo ninguna
- 72. ¿Juegas con la Playstation 2?**
  1. No (pasa a la pregunta 74)
  2. Sí
- 73. PlayStation 2 ¿Tienes alguno de estos juegos? (es posibles más de una respuesta).**
  1. Pro Evolution Soccer 2008
  2. Fifa 08
  3. Need of speed: Pro Street
  4. Pro Evolution Soccer 2009
  5. Fifa 09
  6. Grand Theft Auto: San Andreas Platinum
  7. God of War II Platinum
  8. Los Simpson: el videojuego
  9. Singstar: canciones Disney
  10. Ninguno
- 74. ¿Juegas con la Playstation 3?**
  1. No (pasa a la pregunta 76)
  1. Si
- 75. PlayStation 3 ¿Tienes alguno de estos juegos? (es posibles más de una respuesta).**
  1. Pro Evolution Soccer 2009
  2. Call of Duty: Modern Warfare
  3. Beijing 2008: juegos olímpicos
  4. FIFA 09
  5. Assasins Creed
  6. Grand turismo 5 prologue
  7. Prince of Persia
  8. Metal gear solid 4: guns of the patriots
  9. Pro Evolution Soccer 2008
  10. Grand Theft Auto IV
  11. Fifa 08
  12. Ninguno
- 76. ¿Juegas con la XBox 3600?**
  1. No (pasa a la pregunta 78)
  2. Si
- 77. XBox 360: ¿Tienes alguno de estos juegos? (Es posible más de una respuesta).**
  1. Grand Theft Auto IV
  2. Gears of war classics
  3. Halo 3
  4. Pro Evolution Soccer 2009
  5. FIFA 08
  6. Call of duty: modern warfare
  7. Assasin's creed
  8. Lost Odyssey
  9. Soul Calibur IV
  10. Ninja Gaiden II
  11. Ninguno
- 78. ¿Juegas con Nintendo Wii?**
  1. No (pasa a la pregunta 80)

2. Si
- 79. Nintendo Wii: ¿Tienes algunos de estos juegos? (Es posible más de una respuesta)**
  1. Wii Paly
  2. Mario Kart
  3. Wii Fit
  4. Super Mario galaxy
  5. Super smash bros brawl
  6. Mario y Snic en los juegos Olímpicos.
  7. Big Brain academy
  8. Triiviial
  9. Link's crossbow training + Wii Zapper
  10. Mario Party 8
  11. Ninguno
- 80. ¿Juegos 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 Platinumium
  4. Tekken: Dark Resurrection Platinumium
  5. WWE Smackdown! vs Raw 2008
  6. Final Fantasy VII: Crisis Core
  7. FIFA 09
  8. Los Simpsom – el videojuego
  9. God of war: Chains of Olympus
  10. Buzz! Concurso de bolsillo
  11. Ninguno
- 82. ¿Juegos 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 Bross
  2. Cocina conmigo
  3. Magia en acción
  4. 42 juegos de siempre
  5. Brain Training del Dr. Kawashima
  6. Mario y Sónico en los juegos Olímpicos
  7. Mario Kart DS
  8. Más Brain Training
  9. Guitar Hero: On Tour
  10. Imagina ser mamá
  11. Ninguno
- 84. ¿Juegas con los Gameboy?**
  1. No (pasa a la pregunta 86)
  2. Si
- 85. Game Boy: ¿Tienes alguno de estos Juegos? (Es posible más de una respuesta)**
  1. Super Mario Bros
  2. Boktai: The Sun Is Your Hand
  3. PoKémon Yellow
  4. Final Fantasy Tactics Advance
  5. Legend of Zelda: DX
  6. Mario Tennis
  7. Dragon Ball Z
  8. Asterix y Olbelix
  9. Los Sims toman la calle
  10. Pokémon Esmeralda

11. Ninguno
- 86. ¿Juegas con el ordenador?**
  1. No (pasa a la pregunta 88)
  2. Si
- 87. Ordenador: ¿Tienes alguno de estos Juegos? (Es posible más de una respuesta)**
  1. Los Sims 2 y sus hobbies
  2. Los Sims megaluxe
  3. World of Warcraft
  4. World of Warcraft - the Burning Crusade
  5. Los Sims: cocina baña-accesorios
  6. Call of Duty: Modern Warfare
  7. Activa tu mente
  8. Sacred 2: Fallen Angel
  9. Brain Trainer 2
  10. World of Warcraft- Battle Chest
  11. Ninguno
- 88. De lunes a viernes ¿Cuánto tiempo utilizas diariamente los videojuegos?**
  1. Menos de una hora
  2. Entre una hora y dos
  3. Más de dos horas
  4. No lo se
  5. Nada
- 89. El sábado o el domingo ¿Cuánto tiempo utilizas diariamente los videojuegos?**
  1. Menos de una hora
  2. Entre una hora y dos
  3. Más de dos horas
  4. No lo sé
  5. Nada
- 90. ¿Tienes juegos pirateados?**
  1. No, Ninguno (pasa a la pregunta 92)
  1. Sí, tengo alguno
  2. Si, casi todos los que tengo
- 91. ¿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 3
- 101.¿Dónde está el televisor o televisores en tu casa? (Es posible más de una respuesta).**
1. En mi habitación
  2. En la habitación de un hermano/a.
  3. En la habitación de mis padres
  4. En la sala de estar
  5. En la cocina
  6. En un cuarto de juegos
- 102..De lunes a viernes ¿cuánto tiempo ves diariamente la televisión en casa?**
1. Menos de una hora
  2. Entre una hora y dos
  3. Más de dos horas
  4. No lo se
  5. Nada
- 103.El sábado o el domingo ¿cuánto tiempo ves diariamente la televisión en casa?**
1. Menos de una hora
  2. Entre una hora y dos
  3. Más de dos horas
  4. No lo sé
  5. Nada
- 104.¿Cuando ves la tele sueles hacerlo?... (Es posible más de una respuesta).**
1. En mi habitación
  2. En la habitación de un hermano/a.
  3. En la habitación de mis padres
  4. En la sala de estar
  5. En la cocina
  6. En un cuarto de juegos
- 105.¿Cuando ves la tele sueles hacerlo?..... (Es posible más de una respuesta).**
1. Solo
  2. Con mi padre
  3. Con mi madre

4. Con algún hermano/a
  5. Con otro familiar
  6. Con un amigo/a
- 106. ¿Realizas alguna de estas actividades mientras ves la tele? (Es posible más de una respuesta).**
1. Estudiar o hacer la tarea del colegio
  2. Comer
  3. Navegar por internet
  4. Hablar por teléfono
  5. Leer
  6. Dormir
  7. Charlar con mi familia
  8. Jugar
- 107. ¿Discutes con tus padres por el uso que haces de la TV?**
1. No (Pasa a la pregunta 109)
  2. Si
- 108. ¿Por qué motivos? (Es posible más de una respuesta)**
1. Por el tiempo que paso viendo la tele
  2. Por el momento del día en el veo la tele.
  3. Por los programas que veo
- 109. ¿Te castigan o premian con la tele?**
1. No
  2. Si
- 110. Cuando ves la televisión en familia ¿quién decide qué programa mirar?**
1. Yo mismo
  2. Mis hermanos/as
  3. Mi padre
  4. Mi madre
  5. Entre todos, lo negociamos
- 111. ¿Qué tipo de contenidos de televisión prefieres? (Es posible más de una respuesta)**
1. Películas
  2. Dibujos animados
  3. Deportes
  4. Series
  5. Concursos
  6. Documentales
  7. Noticias
  8. Programas del corazón
  9. Reality shows (Gran hermano, Supervivientes, Operación Triunfo, etcétera.)
- 112. ¿Hay algún programa que tus padres no te dejen ver?**
1. Me dejan ver todos los programas (Pasar a la pregunta 114)
  2. Si hay programas que no me dejan ver
- 113. ¿De qué tipo? (Es posible más de una respuesta)**
1. Películas
  2. Dibujos animados
  3. Deportes
  4. Series
  5. Concursos
  6. Documentales
  7. Noticias
  8. Programas del corazón
  9. Reality Shows
- 114. ¿Estás de acuerdo con alguna de las siguientes frases? (Es posible más de una respuesta)**
1. Veo más tele de la que debería
  2. Me gusta ver la tele acompañado/a que solo/a
  4. Alguna vez he visto programas que mis padres no me dejan ver
  5. Me aburre la televisión
  6. Elijo el programa antes de encender la televisión

7. Me encanta hacer zapping
8. Suelo enviar SMS para votar en concursos
9. Suelo enviar SMS a la TV para que aparezcan en pantalla.
10. Lo primero que hago al llegar a la casa es encender la televisión
11. No estoy de acuerdo con ninguna.

**115. ¿De la siguiente lista de cosas selecciona todas aquellas que tengas en casa?**

1. Ordenador portátil
2. Impresora
3. Scanner
4. Webcam
5. USB o disco duro externo
6. Mp3/ Mp4/iPod
7. Cámara de fotos digital
8. Cámara de video digital
9. Televisión de pago (Digital o por cable Digital Plus, ONO, Imagenio, etc.)
10. Equipo de música
11. Teléfono fijo
12. DVD
13. Disco duro multimedia (para bajar películas y verlas en la televisión)
14. Ninguna de estas tengo otras.

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

1. Paga semanal
2. Cuando necesito algo pido y me dan
3. En tu cumpleaños, fiestas, Navidad o días especiales.
4. Hago algún trabajo en casa.
5. Hago algún trabajo fuera de casa
6. No me dan dinero

**117. ¿Con cuál de estas frases estás de acuerdo?**

1. Tengo más dinero del que necesito
2. Tengo el dinero suficiente para mis necesidades
3. Tengo menos dinero del que necesito

**118. De cada pareja de cosas que te presentamos a continuación ¿qué te gusta más?**

1. Internet
2. Televisión
3. No lo se

**119. De cada pareja de cosas que te presentamos a continuación ¿qué te gusta más?**

1. Internet
2. Teléfono móvil
3. No lo se

**120. De cada pareja de cosas que te presentamos a continuación ¿qué te gusta más?**

1. Internet
2. Video juegos
3. No lo se

**121. De cada pareja de cosas que te presentamos a continuación ¿qué te gusta más?**

1. Video juegos
2. Televisión
3. No lo se

**122. De cada pareja de cosas que te presentamos a continuación ¿qué te gusta más?**

1. 1. Teléfono móvil
2. 2. Televisión
3. 3. No lo se

**123. De cada pareja de cosas que te presentamos a continuación ¿qué te gusta más?**

1. Teléfono móvil
2. Mp3/ Mp4/ iPod
3. No lo se

**124. De cada pareja de cosas que te presentamos a continuación ¿qué te gusta más?**

1. Teléfono móvil

2. Video juegos
3. No lo se

**125. De cada pareja de cosas que te presentamos a continuación ¿qué te gusta más?**

1. Wii
2. PlayStation 3
3. No lo se

**126. De cada pareja de cosas que te presentamos a continuación ¿qué te gusta más?**

1. PSP
2. Nintendo DS
3. No lo se



## ANEXO 4

### CUESTIONARIO ILFAM

**Objetivo:** Conocer la opinión de los jóvenes respecto al ambiente familiar.

**Dirigido a estudiantes:** jóvenes de 10 a 18 años.

#### INSTRUCCIONES:

- Ponga una (x) en los paréntesis en la alternativa seleccionada.
- Lea las instrucciones específicas escritas en preguntas seleccionadas.
- Por favor escriba con letra legible en las preguntas abiertas.

#### I. ASPECTOS GENERALES:

##### 1.1 Edad:

II. 10 – 12 años ( ) b. 13 – 15 años ( ) c. 16- 18 años ( )

**1.2 Sexo:** M ( ) F ( )

##### 1.3 Lugar donde usted vive con su familia:

- |                   |                   |
|-------------------|-------------------|
| 1. Provincia..... | 3. Ciudad.....    |
| 2. Cantón.....    | 4. Parroquia..... |

#### 2 ASPECTOS FAMILIARES

##### 2.1 ¿Con quién vives?

1. ( ) Papá 2. ( ) Mamá 3. ( ) Papá y Mamá 4. ( ) Solo en mi casa 5. ( ) Con mi/s \_\_\_\_\_

##### 2.2 Según tu opinión ¿cómo está conformada la familia ideal?

1. Padre y madre. ( )
2. Padre, madre e hijo. ( )
3. Padre e hijo. ( )
4. Madre e hijo. ( )
5. Otro especifique: \_\_\_\_\_

### 2.3 ¿Cómo valoras tu relación familiar?

Coloca una (X) sobre el número de tu respuesta considerando los siguientes valores: 5 excelentes, 4 muy buena, 3 buena, 2 regular y 1 mala

Cuestiones	Categorías:				
	5 Excelente	4 Muy Buena	3 Buena	2 Regular	1 Mala
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					

<b>C. Factor intrafamiliar:</b>					
1. Violencia familiar: (física )					
2. Violencia familiar: (Psicológica)					
3. Alcoholismo					
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**