



**UNIVERSIDAD TÉCNICA PARTICULAR DE LOJA**  
**La Universidad Católica de Loja**

**MODALIDAD ABIERTA Y A DISTANCIA**  
**ESCUELA DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN**

*Generaciones interactivas en Ecuador estudio en niños y jóvenes frente a las pantallas realizado en el Centro Educativo Particular Perla Azul, Colegio Fiscal nacional Santiago de Guayaquil y fiscal Técnico Sucre de la ciudad de Quito, provincia de Pichincha, durante el año 2011*

TRABAJO DE FIN DE CARRERA PREVIO A LA  
OBTENCIÓN DEL TÍTULO DE LICENCIADO(A)  
EN CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN

**AUTOR(S):**

María Gabriela Fernández Terán

**MENCIÓN:**

EDUCACIÓN BÁSICA

**DIRECTORA DEL PROYECTO DE INVESTIGACIÓN:**

Mgs. María Elvira Aguirre Burneo

**DIRECTOR(A) DEL TRABAJO DE FIN DE CARRERA**

Dra. Iris Grey Esperanza Herrera Sarmiento

**CENTRO UNIVERSITARIO QUITO VILLAFLORA**

**2011**

## CERTIFICACIÓN

**DRA. IRIS GREY ESPERANZA HERRERA SARMIENTO**

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

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

### **CERTIFICA:**

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

(f) .....

Loja, diciembre del 2011

## ACTA DE DECLARACIÓN Y CESIÓN DE DERECHOS

Yo, María Gabriela Fernández Terán, 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 de la Universidad.

(f).....

María Gabriela Fernández Terán

CI: 171487847-5

## AUTORÍA

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

(f).....

Nombre: María Gabriela Fernández Terán

C.I. 171487847-5

This document was created using  
**SOLID CONVERTER PDF**  
To remove this message, purchase the product at  
[www.SolidDocuments.com](http://www.SolidDocuments.com)

## DEDICATORIA

Dedico este proyecto de tesis a Dios y a mi familia. A Dios porque ha estado conmigo en cada paso que doy brindándome la salud y fortaleza para continuar. A mi familia ya que gracias a ellos pude concluir con mi carrera, a mi hogar por darme el tiempo para realizarme profesionalmente, a mi esposo por su ayuda no solo económica sino también moral, a mis hijos quienes me apoyaron con su comprensión cuando el tiempo así lo requería, a mi madre y mi suegra por ser las personas que me fortalecieron cuando el cansancio era eminente; depositando su entera confianza en cada reto que se me presentaba sin dudar ni un solo momento de mi capacidad. Es por ellos que soy lo que soy ahora.

## AGRADECIMIENTO

En este presente trabajo quiero dejar sentado mi profundo agradecimiento a las Autoridades de la Universidad Técnica Particular de Loja y muy en especial a la Dra. Esperanza Herrera quien me apoyó durante toda la realización del trabajo.

De igual manera a las Autoridades de las escuelas y colegios participantes, Directora del Centro Educativo Bilingüe Perla Azul, Dra. Eloísa Oviedo maestra del área de inglés del colegio Santiago de Guayaquil y al Sr. Fernando Estrella Rector del Colegio Técnico Sucre, por la apertura y generosidad con la cual colaboraron en la recolección de información para esta investigación.

Además, por ser los más importantes en mi vida, mi agradecimiento profundo a Dios por la salud brindada y a toda mi familia por su apoyo y motivación permanente.

## INDICE

Portada.....	i
Certificación.....	ii
Acto de cesión de derechos.....	iii
Autoría.....	iv
Dedicatoria.....	v
Agradecimiento.....	vi
Índice.....	vii
1. RESUMEN.....	1
2. INTRODUCCION.....	3
3. MARCO TEÓRICO.....	5
3.1 Caracterización sociodemográfica ecuatoriana, del ámbito escolar y familiar.....	5
3.1.1 Entorno educativo, la comunidad educativa.....	10
3.1.2 La demanda de la educación en las TIC's.....	14
3.2 Niños y adolescentes ante las pantallas.....	17
3.2.1 Investigaciones sobre las pautas de consumo sobre las pantallas entre los niños y adolescentes de 6 a 18 años.....	18
3.2.2 Los riesgos que plantean las TIC's.....	21
3.2.3 Las oportunidades que plantean las TIC's.....	23
3.3 Estudios e iniciativas sobre la protección del menor y del adolescente en el entorno de las TIC's.....	25
3.3.1 Iniciativas en el ámbito de regulación.....	27
3.3.2 Iniciativas en el ámbito de la mediación familiar.....	30
3.3.3 Alfabetización en las TIC's (iniciativa sobre media literacy).....	32

4. METODOLOGIA.....	35
4.1 Diseño de la investigación.....	35
4.2 Participantes de la investigación.....	35
4.3 Técnicas e instrumentos de investigación.....	36
4.3.1 Técnicas.....	36
4.3.2 Instrumentos.....	37
4.4 Recursos.....	37
4.4.1 Humano.....	37
4.4.2 Institucionales.....	38
4.4.3 Materiales.....	39
4.4.4 Económicos.....	39
4.5 Procedimiento.....	40
5. INTERPRETACIÓN, ANÁLISIS Y DISCUSIÓN DE RESULTADOS.....	41
5.1 Caracterización sociodemográfica.....	41
5.2 Redes sociales y pantallas.....	63
5.3 Redes sociales y mediación familiar.....	98
5.4 Redes sociales y ámbito escolar.....	121
5.5 Redes sociales, riesgos y oportunidades.....	141
5.6 Relación de los jóvenes con respecto al ambiente familiar (ILFAM).....	160
6. CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES.....	166
6.1 Conclusiones.....	166
6.1.1 Redes sociales y pantallas.....	166
6.1.2 Redes sociales y mediación familiar.....	167
6.1.3 Redes sociales y ámbito escolar.....	168
6.1.4 Redes sociales, riesgos y oportunidades.....	169
6.2 Recomendaciones.....	171
6.2.1 Redes sociales y pantallas.....	171
6.2.2 Redes sociales y ,mediación familiar.....	172
6.2.3 Redes sociales y ámbito escolar.....	172
6.2.4 Redes sociales, riesgos y oportunidades.....	173

7. REFERENCIAS BIBLIOGRAFICAS.....	174
8. ANEXOS.....	180

This document was created using  
**SOLID CONVERTER PDF**  
To remove this message, purchase the product at  
[www.SolidDocuments.com](http://www.SolidDocuments.com)

## 1. RESUMEN

La presente investigación es un estudio del impacto y uso que tienen las tecnologías en los niños, jóvenes y adolescentes de entre 6 y 18 años en el Ecuador, el objetivo principal es dar a conocer con detalle su uso y valoración, así como su impacto en el ámbito escolar, social y familiar ofreciendo una reflexión sobre cuáles son los riesgos y oportunidades que ofrecen a la Generación Interactiva de nuestro país.

Para lograr los objetivos del estudio de investigación se procedió a seleccionar instituciones educativas particulares y fiscales con el fin de realizar las encuestas proporcionadas por la Universidad Técnica Particular de Loja, dichas encuestas se desarrollaron a diferentes muestras caracterizadas por la edad, desarrollo y rasgo psicológico y social.

Arrojados los resultados de la investigación se pudo observar que los hogares se encuentran tecnológicamente equipados donde el ordenador está compitiendo fuertemente con el televisor ya que el 78% tienen uno, la televisión por su parte se encuentra en todos los hogares y podemos resaltar que el 58% mantienen dos o tres televisores por familia; las tecnologías de comunicación como el internet y el teléfono celular también han tenido un fuerte impacto en los ecuatorianos pues de las setenta y cinco familias encuestadas el 55% tiene internet en casa y el 90% se considera usuario del internet, mientras que los celulares en niños de 6 a 9 años e 35% dice tener su celular propio, cifra que se duplica entre los adolescentes de 10 y 18 años con un valor de 66%; con respecto a la forma de entretenimiento familiar se logró constatar que el 72% de los niños y jóvenes juegan con algún tipo de dispositivo sea fijo o móvil.

La intensificación de la vida digital de las personas es un hecho evidente, basta con ver como se ha desarrollado las tecnologías de la información y de la comunicación durante los últimos años, para darnos cuenta de que hoy vivimos en la era tecnológica, la cual tiene un continuo progreso donde los niños y adolescentes son los principales consumidores. Las facilidades que brindan son incalculables mas no se debe olvidar los riesgos y oportunidades que estos presentan sobre todo para los usuarios comprendidos entre los 6 y 18 años.



Como se verá a lo largo de la presentación de este proyecto de investigación podremos constatar y realizar un análisis de los acceso, tiempo, control que los niños y adolescentes tienen, a más de saber si estas han afectado o no a las relaciones familiares, escolares y sociales.

This document was created using  
**SOLID CONVERTER PDF**  
To remove this message, purchase the product at  
[www.SolidDocuments.com](http://www.SolidDocuments.com)

## 2. INTRODUCCION

El impacto de las nuevas tecnologías de la información y la comunicación toman cada vez más fuerza, revolucionando la forma de comunicación, entretenimiento y también de producir, almacenar y acceder a información, introduciéndose cada vez más en los hogares ecuatorianos siendo los niños, adolescentes y jóvenes de entre 6 y 18 años usuarios activos de las mismas.

Si bien el cambio hacia la Generación Interactiva consigue una serie de beneficios pone de manifiesto desventajas y riesgos al tener acceso o, no estar capacitados para utilizarla tanto en el ámbito social familiar como en el escolar, requiriendo mayor atención en este aspecto los niños y adolescentes por ser los más vulnerables al utilizarlos.

El Foro de Generaciones Interactivas como referente mundial preocupados en la generación y aplicación tecnológica que contribuya al desarrollo de la persona y fomentando la implicación activa de todos los protagonistas: familia, escuela y sociedad ha realizado una serie de investigaciones a nivel mundial donde el objetivo principal es conocer con detalle el uso y la valoración de las pantallas entre los menores de 6 a 18 años, así como su impacto en el ámbito familiar, social y escolar.

A la llegada de estas interrogantes a nuestro país se creó el Foro de Generaciones Interactivas Ecuador, donde el Ministerio de Telecomunicaciones y de la Sociedad de la Información, junto al Ministerio de Educación y Fundación Telefónica realizó una serie de estudios a más de 2000 colegios entre 150.000 estudiantes, donde se expuso como este público accede, utiliza y se relaciona con estas pantallas en todo el contexto social familiar y educativo, de igual manera analizó los riesgos y oportunidades de acuerdo a los rangos de edad, buscando innovar los procesos educativos a través de la correcta utilización de las TIC, por medio de programas sociales que contribuyan significativamente a la erradicación del analfabetismo digital.

Para llevar a cabo dichos estudios, la Universidad Técnica Particular de Loja como gestor de la investigación, conjuntamente con la empresa telefónica Movistar y Generaciones Interactivas diseñó una investigación a nivel nacional que permitió

obtener datos sobre el uso de las diversas pantallas entre los estudiantes de 6 a 18 años.

La información, que constituye la parte principal de esta tesis, ha sido impartida en primera instancia en las instituciones educativas que brindaron su apoyo, los mismos que les servirá para ayudar a encaminar y educar a sus alumnos en el uso responsable minimizando los riesgos y ampliando las oportunidades que ofrecen las pantallas y redes sociales.

Dicha investigación se basó en dos encuestas elaboradas a los distintos niveles caracterizados por el rango de madurez, los mismos que fueron recogidos entre junio y julio del 2011. Los resultados de esta investigación dieron a conocer con detalle, el uso y la valoración que los niños y adolescentes ecuatorianos hacen de las tecnologías de la información y comunicación así como su impacto en el ámbito familiar social y escolar aportando ideas para desarrollar pautas y acciones educativas a todos los niveles contribuyendo de esta forma a crear una sociedad mejor.

También se utilizaron una serie de recursos entre los que podemos enunciar: humanos comenzando por las autoridades a nivel nacional y todas las personas involucradas en dicha investigación; institucionales los cuales fueron seleccionados en el sur y centro de la ciudad de Quito debido al factor tiempo; materiales empezando por la encuesta y las herramientas como lápices, colores y marcadores, con el fin de capacitar y motivar a los estudiantes para que realicen dicha encuesta; y económicos. Lamentablemente al presentar la carta de compromiso que extendió la Universidad Técnica Particular de Loja muchas instituciones no dieron la acogida excusándose en la finalización del periodo lectivo 2010-2011, pero no todo resultó en forma negativa pues las instituciones que prestaron su apoyo para esta investigación se mostraron muy interesadas, entre ellos se mencionan al Centro Educativo Perla Azul, Colegio Técnico Sucre y Colegio Santiago de Guayaquil, el primero particular y los dos siguientes fiscales.

Durante el transcurso de la investigación se fueron alcanzando los objetivos, los mismos que serán expuestos a lo largo de esta tesis, pues la información recogida permite no solo ver el uso y rasgos que identifican a los niños y adolescentes frente a estas pantallas, sino también observar los riesgos y oportunidades a los que se enfrentan con el fin de dar una mejor sociedad a nuestro país.

### 3. MARCO TEORICO

#### 3.1 Caracterización socio demográfica ecuatoriana, del ámbito escolar y familiar.

Para poder empezar a describir la caracterización socio demográfica ecuatoriana primero debemos tener claro el concepto de demografía.

La demografía es el estudio estadístico de una población humana. El concepto procede de un vocablo griego compuesto que puede traducirse como “descripción del pueblo”. Esta disciplina estudia la dimensión, la estructura y la evolución de una colectividad, desde una perspectiva cuantitativa.

A partir de esta definición, podemos entender que la demografía estudia los procesos que determinan la formación y conservación. Nociones como fecundidad, movilidad y mortalidad son claves para la demografía y que determinan la estructura de cada población. En nuestro país el encargado de realizar el estudio demográfico es el Instituto Nacional de Estadística y Censos INEC, teniendo como misión generar y difundir información útil con el propósito de evaluar el desarrollo social y económico del Ecuador, por lo que cada cierto tiempo realiza censos con el fin de satisfacer y mantener informado al país sobre los resultados.

El último censo de población y vivienda se lo realizó el 28 de noviembre del 2010, debido a la rigurosidad de las preguntas para dar una mejor información sobre el desarrollo durante estos últimos 10 años, el INEC presentará los resultados obtenidos a finales de agosto del 2011. Por el momento han presentado datos casi reales con respecto a la situación de vivienda; la población está dada en datos reales, por lo que podemos observar que en el Ecuador según el último censo demuestra que existen 14'306.876 habitantes, habiendo incrementado en un 1.9 por ciento anual desde el censo realizado en noviembre del 2001 donde la cifra fue de 12'156.608 habitantes.

El Ecuador ha dejado desde hace mucho tiempo atrás de ser un país rural, en 1950 la población rural representaba el 72 por ciento; en el 2001 fue apenas del 37 por ciento. En cambio la población urbana en la misma fecha fue de 7'372.528 y la rural de 4'718.276 (INEC, VI Censo de población y vivienda, 2001). El crecimiento de la

población urbana es once veces mayor que el crecimiento de la población rural, indicando una gran transferencia de población entre las dos áreas geográficas, que implica el crecimiento acelerado de las ciudades.

Desde el año 2007 dos de cada tres ecuatorianos viven en centros urbanos, el aumento acelerado de la población urbana se debe al propio crecimiento vegetativo<sup>1</sup>, pero también al proceso de migración campesina, debido a la crisis en el campo por falta de tierra y de oportunidades de empleo, viéndose obligados a abandonar sus tierras con la esperanza de conseguir una mejor calidad de vida, los destinos por lo general han sido y son hasta la actualidad las ciudades grandes o comerciales como Quito, Guayaquil, Santo Domingo de los Tsachilas, entre otros, pero esto ha acarreado en ciertos sectores de la ciudades problemas como el hacinamiento, falta de servicios públicos, desempleo, delincuencia.

No solo debemos hablar de la migración campesina, ya que debido a la dolarización nuestro país recibe a millones de personas que provienen mayoritariamente de países vecinos, especialmente de Colombia, que aun enfrenta muchos problemas con la guerrilla y por el afán de conseguir una mejor calidad de vida han decidido migrar a nuestro territorio, estimándose que más de medio millón de colombianos viven en el Ecuador, lamentablemente calidad de vida que muchas veces no se da y miran como opción la delincuencia; por lo que el presente gobierno ha decidido poner ciertas condiciones para el ingreso y permanencia de extranjeros a nuestro país.

No solo la migración campesina a las ciudades ha sido un tema de controversia sino también la emigración de varios ecuatorianos a países extranjeros. Durante el año 2010 salieron del país 898.885 ecuatorianos que al comparar con los 663.601 que salieron en el año 2005 se evidencia un incremento del 35,5 por ciento en el periodo 2005-2010. La inestabilidad política y económica del país motivó a que una décima parte de la población optara por la emigración, principalmente hacia España, Italia, y en menor grado a los Estados Unidos.

---

<sup>1</sup> Crecimiento vegetativo.- es la variación - aumento o disminución - del número de personas que componen una población durante un período determinado, como resultado del balance entre nacimiento y defunciones

Para el caso de los extranjeros que salieron significa un incremento del 42.9 por ciento. Los movimientos de entradas tanto de ecuatorianos como extranjeros en el período de análisis representan el 49,6 y 21,8 por ciento respectivamente. Se debe notar que en este año, los movimientos de personas en valores absolutos tanto para entradas como salidas de ecuatorianos y extranjeros han aumentado significativamente en relación al 2009.

En el año 1999, Ecuador ocupaba el puesto 17 entre 22 países latinoamericanos, según el índice de pobreza humana. En la primera mitad de la década del 2000 ha habido una reducción significativa de la pobreza (14% de 1999 a 2006) y de la extrema pobreza (8%). Aun así, en 2006, casi el 13% de los ecuatorianos se encuentra en extrema pobreza y un 38% en pobreza; mientras que en la Amazonía, la zona más pobre del Ecuador, posee 40% de pobreza extrema y 60% de pobreza. De similar manera ocurre en la zona rural cuyo índice de pobreza es dos veces más alto que en la zona urbana, y la pobreza extrema en 5 veces más alta que en la ciudad.

Siguiendo con los datos proporcionados por el INEC en el año 2006, un 70% de las mujeres ecuatorianas no tenían ingresos propios, comparado a un 34% de los hombres que si lo tuvieron. Datos que hoy en día han variado debido a la necesidad de mejorar su condición de vida por lo que a Junio del 2011 sin clasificación por sexo el 46.74 por ciento de la población tiene subempleo, el 6.36 por ciento se encuentra desempleado y el 45.59 por ciento tiene ocupación, por lo visto anteriormente podemos ver que casi el 93 por ciento de la población se encuentra ejerciendo algún tipo de trabajo propio o prestando servicios a empresas públicas o privadas. La incursión de la mujer ecuatoriana al mercado laboral se ha marcado en los últimos 10 años ya que de los 7,1 millones de mujeres existentes en el país, 5,1 millones son económicamente activas, parte de ello se debe a que la realización profesional pasó a ser parte básica de este género, según la psicóloga Irma Altamirano, y también a la necesidad de mejorar las condiciones de vida de sus hogares.

Hablamos de mejores condiciones de vida, y para esto es necesario presentar las estadísticas de la canasta vital<sup>2</sup> y básica, las mismas que nos servirán como referencia para observar si existe o no las mismas.

Para junio del 2011 en una familia de 5 miembros ha sido valorada la canasta vital en 400.81 USD y la canasta básica en 556.93 USD. Existiendo un déficit de 64.13 USD en la canasta básica familiar, debido a que el ingreso familiar promedio es de 492.80 USD, por lo que el ingreso económico de una familia solo alcanza a cubrir el 88% de la canasta básica.

Presentado los valores que una familia necesita para vivir dignamente se llega a la conclusión de que debido al incremento de la canasta básica familiar las personas responsables del sustento de sus hogares (padre y madre) han visto la necesidad de trabajar para poder cubrir sus gastos, dejando a sus hijos con terceros o solos, o incluso como se habló anteriormente en tomar decisiones como la migración a otros países sin pensar en las consecuencias que esto conlleva.

La diversidad de situaciones en relación con el tipo de hogares y familias existentes es una tendencia que se acentuado en la última década. Aunque las familias nucleares continúan siendo predominantes se han reducido en promedio, en 1999 las familias nucleares eran el 53 por ciento de la población, mientras que para el 2006 fueron el 51 por ciento; esta disminución se explica en parte, por el incremento de los hogares no familiares y en particular los monoparentales.

Informes nacionales plantean hipótesis que estos hogares no se configuran solo por el evento de la viudez, sino también por causa de separación, divorcio, migración (tema que se trató anteriormente) y probablemente por decisiones de proyectar la vida distinta a la de familias nucleares, y esto podemos constatar con las estadísticas presentadas por el INEC las mismas que demuestran que en el año 2008 existió un registro de 76.354 matrimonios y 17.111 divorcios, mientras que para el 2010 fueron de 74.800 matrimonios y 18.231 divorcios, considerando un incremento de divorcios y reducción de matrimonios en los últimos dos años.

---

<sup>2</sup> Canasta vital.- conjunto de 73 artículos en menor calidad y cantidad que la canasta básica y se la llama vital porque señala el límite de supervivencia de una familia.

Otros valores que nos interesan para poder llevar a cabo la investigación son los que se refieren a la educación en nuestro país. Para esto revisaremos un poco los niveles con respecto a Latinoamérica. “Por otro lado los países que se encuentran debajo del nivel latinoamericano en matriculación primaria son Colombia, Bolivia y Ecuador, este último con una tasa correspondiente al 83% en 1999 y del 90.9% referente al año 2006. Para este último año se registró solo un 47% de personas que han completado la educación básica.” Datos que veremos van mejorando con el tiempo.

Con respecto a la educación en nuestro país podemos ver que la brecha entre campo y ciudad en matriculación básica es de casi 7% y en educación básica completa es de 40%. En el 2004, hubo 24 alumnos por profesor y 32 alumnos por aula. El 8% de los gastos gubernamentales fueron destinados a la educación, a pesar de eso en el sector indígena de cada 10 personas solo 8 se matriculan para la instrucción básica de las cuales solo 2 de ellas llegan a completar la primaria. En la etnia afro ecuatoriana solo completan la fase de instrucción básica 4 de cada 10 personas matriculadas.

Según estadísticas presentadas por el INEC en el 2006 el porcentaje general por matriculas en las distintas etapas son: preprimaria 56,6 %, primaria 89,06 % y en secundaria 65,53 %, mas debemos recordar que en el 2010 se realizó una actualización a la reforma educativa de 1997 incrementándose los años de la Educación General básica hasta décimo y el Bachillerato se redujo a 3 años, los mismos que vienen hacer los mismos, cambiando solo los nombres y ciclos; las matriculas por establecimientos en el año 2006 fueron: Fiscal o del Estado 67.8 por ciento, Particular o Privado 27.25 por ciento y Municipal, Consejo Provincial, Fiscomisional 4.9 por ciento, por lo que podemos ver que las personas optan más por la educación Fiscal ya que no deben mantener gastos como en las escuelas particulares reduciendo así los egresos familiares.

Acerca del analfabetismo y con respecto a las estadísticas antes presentadas de Ecuador con relación a Latinoamérica, podemos decir que han sido reducidas pues nuestro país considera hoy en día analfabeta a las personas mayores de 15 años que no saben leer y escribir.

El promedio nacional de analfabetismo está en el 9,44 por ciento, la cual ha representado una reducción de 1.7% desde 1999. Durante los últimos años se ha

desarrollado un “Programa de educación básica para jóvenes y adultos”, el mismo que se ha basado en un sistema en el que no sólo participaban profesores, sino que los propios estudiantes de distintas Instituciones Educativas han adoptado un papel fundamental para conseguir llevar adelante la campaña. Cerca de 190.000 alumnos de secundaria han alfabetizado al menos a diez personas cada uno, como parte de su formación académica, convirtiéndose en un requisito indispensable para obtener su nota de grado en el bachillerato. El gobierno al observar como las cifras de analfabetismo disminuye cada vez más, han decidido mantener este programa hasta el 2012 con el que se pretende continuar en todo lo que es la educación básica para de una vez por todas arraigar el analfabetismo existente en nuestro país.

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

La Comunidad Educativa integra a todos los sectores implicados en la educación de los niños y adolescentes, y se caracteriza por estar abierta al cambio, ya que la educación se encuentra en constante desarrollo. El proceso educativo no se lo puede encuadrar en responsabilidad única y exclusiva de los docentes. La responsabilidad de una adecuada educación de los estudiantes debe ser compartida por todos aquellos que participan de forma directa o indirecta en la educación y enseñanza. De ello se deriva una responsabilidad compartida con la comunidad educativa involucrando directamente a la familia, estudiantes y el personal administrativo y docente. Dicha conformación de la comunidad educativa es la encargada de promover actividades que lleven al mejoramiento de la calidad de la educación y lograr el bienestar de los estudiantes.

La familia y las instituciones educativas comparten un objetivo común, la formación integral y armónica del niño a lo largo de los distintos períodos del desarrollo humano y del proceso educativo. Aunque en la actualidad se identifica a padres que en ocasiones han trasladado la mayor responsabilidad a las instituciones educativas, al considerarlas como instituciones de guarda y custodia.

Como máxima autoridad en una institución se encuentra el rector o director, el mismo que tiene la función de orientar la ejecución del proyecto institucional y aplicar las decisiones del gobierno escolar; velar por el cumplimiento de las funciones docente y

el oportuno aprovisionamiento de los recursos necesarios para el efecto; promover el proceso educativo continuo de mejoramiento de la calidad de la educación en el establecimiento; mantener activas las relaciones con las autoridades educativas, con los patrocinadores o auspiciadores de la institución y con la comunidad local, para el continuo progreso académico de la institución y el mejoramiento de la vida comunitaria; establecer canales de comunicación entre los diferentes estamentos de la comunidad educativa; orientar el proceso educativo con la asistencia del cuerpo docente; ejercer las funciones disciplinarias que le atribuyan la Ley, los reglamentos y el manual de convivencia; identificar las nuevas tendencias, aspiraciones e influencias para canalizarlas a favor del mejoramiento del proyecto educativo institucional; promover actividades de beneficio social que vinculen al establecimiento con la comunidad local; aplicar las disposiciones que se expidan por parte del Estado, atinentes a la prestación de servicio educativo y las demás funciones afines o complementarias con las anteriores que le atribuya el proyecto educativo institucional.

La función del docente es aquella de carácter profesional que implica la realización directa de los procesos sistemáticos de enseñanza – aprendizaje, lo cual incluye el diagnóstico, planificación, ejecución y la evaluación de los mismos procesos y sus resultados, y de otras actividades educativas dentro del marco del proyecto educativo institucional de los establecimientos educativos. Además de la asignación académica, comprende también las actividades curriculares no lectivas, el servicio de orientación estudiantil, la atención a la comunidad, en especial de los padres de familia de los educandos; las actividades de actualización y perfeccionamiento pedagógico; labores formativas, culturales y deportivas contempladas en las actividades del proyecto educativo institucional.

Con respecto a la atención a la comunidad, en especial de los padres de familia, el docente debe asumir la responsabilidad de facilitar a los padres la participación y la información necesaria para que la familia se sienta vinculada a la gestión escolar y se sienta responsable del proceso educativo de su hijo y a su vez, el niño perciba una misma línea de acción entre los adultos que lo rodean, por lo que se recomienda mantener siempre una adecuada comunicación, pues, los maestros conocen mejor a sus alumnos a través de los padres. La comunicación entre padres, maestros y alumnos constituye el primer fundamento de una relación efectiva para la formación de

alumnos estables, seguros intelectual y emocionalmente lo que favorece el proceso de aprendizaje en los escenarios familiar y escolar.

El diálogo no se produce espontáneamente, pueden sucederse encuentros eventuales, sin objetivos definidos, aprender a aprovechar las oportunidades para construir este puente y fomentar la familia-escuela, con la intención de lograr la continuidad y complementariedad de la educación y socialización de los niños.

La comunicación se propicia en los contactos que se establecen en las actividades de intercambios informativos y de implicación de los padres en las Escuelas de Padres. Una relación funcional con el maestro se establece si los padres destacan lo positivo pues los maestros necesitan del reconocimiento social de la labor que desempeñan, los padres pueden aprovechar cualquier oportunidad para compartir con el maestro como la satisfacción que experimentan por los avances del niño en la escuela, y con ello crear un clima emocional adecuado acortar la distancia entre maestro y padres.

Si no se puede dar la comunicación verbal existe la utilización de otros recursos como la comunicación escrita la cual ayuda a que los padres que no pueden acercarse personalmente a las instituciones manifiesten sus inquietudes frente al avance, logros y dificultades presentadas en el proceso de enseñanza aprendizaje de su hijo.

Otra relación funcional es la disposición a apoyar el trabajo del maestro, los padres pueden manifestar su disposición a colaborar y participar en las actividades escolares y solicitar orientación al maestro para apoyar las mismas en el ámbito familiar, también se puede dar mediante la participación en las reuniones convocadas por la escuela o por los propios padres para debatir asuntos relacionados con el rendimiento escolar, el clima de las relaciones en el aula y todo aquello que pueda estrechar los vínculos entre padres y maestros.

La integración docente entre profesores y educandos, desarrolla en el proceso educativo del alumno vínculos que favorecen el desarrollo de su aprendizaje asimilando adecuadamente el aprender a aprender, aprender a convivir, aprender a actuar y hacer, aprender a ser, aprender a ser solidario, aprender a emprender, entre otros. Dicha integración también se debe dar entre docentes, pues crear un clima propicio es prioridad para alcanzar los objetivos propuestos en el proyecto curricular institucional de cualquier centro.

Los alumnos, considerados como el principal responsable de su aprendizaje, participan en el proceso cumpliendo un rol activo y creativo permitiendo que se desarrolle al máximo sus potenciales, por su parte, ellos deben valorar el tiempo de permanencia en la escuela como una forma de superación intelectual y humana; mantenerse durante la jornada escolar dentro de los límites que fije la dirección; mantener en clase una conducta respetuosa para con el profesor y sus compañeros; entregar los trabajos en el momento indicado y con la presentación adecuada; mantener las condiciones de limpieza e higiene personal y el uso adecuado del uniforme escolar si la institución lo requiere; cuidar el edificio escolar y todo el equipamiento que en él se encuentra; respetar y valorar las diferencias de criterios, ser solidarios, colaboradores y puntuales.

Por último pero no menos importante, la familia, como el primer y más importante núcleo de la sociedad y responsables del desarrollo en los primeros años de la vida de la persona, es el pilar fundamental en la educación. Los resultados de diferentes investigaciones referidas apuntan que el rendimiento académico, comportamiento y la adaptación escolar se afecta por determinadas características familiares entre las que se desatacan: que los padres de niños con mejores rendimientos y con éxito escolar emplean un lenguaje más elaborado, con mayor complejidad gramatical, riqueza en el vocabulario, estimulando el desarrollo de habilidades cognitivas y los prepara para afrontar las exigencias escolares; organizan el espacio y el tiempo en actividades que satisfacen necesidades del niño y la escuela y dedican mayor tiempo a supervisar y ayudar al alumno en sus tareas escolares.

Otro nivel de vínculo se refiere a la implicación de los padres que puede adoptar formas variadas, desde una implicación esporádica hasta una sistemática. La primera tiene lugar en momentos específicos y se caracteriza por su baja frecuencia o asistemática, la implicación no sistemática o esporádica se manifiesta por ejemplo, en la participación de los padres en las salidas extraescolares o en fiestas escolares, o la ayuda de la preparación de los materiales para el trabajo con los niños.

Por otra parte, está la implicación sistemática la cual tiene un carácter más regular, estable y forma parte de la metodología de trabajo con los niños. Es la forma más intensa de participación de los padres en el proyecto educativo que se desarrolla en la

Escuela. Les permite otra visión del niño, una forma de relacionarse con el maestro y aporta una productiva línea de continuidad escuela-familia.

La asistencia regular y organizada de los padres en el aula, así como la colaboración regular y planificada en el trabajo educativo con los niños reporta resultados provechosos en la labor de padres y maestros y en consecuencia en los escolares.

Estas modalidades son expresión de la relación familia-escuela, suponen un tiempo extra y un esfuerzo para los padres que tiene muchas responsabilidades y una vida agitada, sujeto a la tensión de la cotidianidad y que jerarquizan su rol como padres y aspiran a ser mejores padres, comprometidos con la educación de sus hijos sabedores de que la convergencia y la complementariedad de los contextos educativos promueve un desarrollo integral y armónico de niños y niñas.

Como hemos mencionado a lo largo de este apartado cabe recalcar que la triada, Institución Educativa, alumnos y familia, como parte fundamental de la comunidad educativa deben ser responsables con sus obligaciones para lograr la formación integral de niños y adolescentes.

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

El ámbito de la educación, con sus características específicas, no se diferencia del resto de los sistemas sociales en lo que a la influencia de las TIC se refiere. Muchos niños y adolescentes crecen en entornos altamente mediados por la tecnología, sobre todo la audiovisual y la digital siendo sus escenarios de socialización muy diferentes a los experimentados por sus familiares y educadores. La acelerada evolución de la tecnología que se produjo en las últimas décadas del siglo anterior y que continúa hasta el presente, ha dado como resultado la producción de equipos y componentes con gran capacidad de almacenamiento de datos y velocidades de transmisión insospechadas. El ordenador, la televisión, el teléfono celular o los videojuegos, parecen atraer de forma especial la atención de los niños y jóvenes, los cuales desarrollan una gran habilidad para captar sus mensajes.

Las tecnologías de información y comunicación definidas en el informe sobre el desarrollo Humano Ecuador 2001 como: “el conjunto heterogéneo de herramientas y recursos tecnológicos diseñados para crear, almacenar, diseminar y gestionar

información y comunicación, transmitiéndola de un punto geográfico a otro, de una persona a otra, a un grupo o a toda la comunidad; y que comprenden hardware y software de computadoras, receptores de radio y televisión, equipos de transmisión y comunicación, redes y sistemas multimedia”, constituyen el eje central de la comunicación entre personas y colectivos en la época actual y de sus posibilidades de entretenimiento y de acceso a la educación.

Las posibilidades educativas de las TIC han de ser consideradas en dos aspectos: su uso y su conocimiento. El primer aspecto es consecuencia directa de la cultura de la sociedad actual, no se puede entender al mundo de hoy sin un mínimo de cultura informática ya que las TIC han llegado a ser uno de los pilares básicos de la sociedad, en las relaciones interpersonales y en la forma de difundir y generar conocimientos en general es por eso que hoy es necesario proporcionar al ciudadano una educación que tenga en cuenta esta realidad.

Organismos Internacionales como la UNESCO, OCDE, entre otras; advierten la importancia de educar al alumnado para la sociedad del conocimiento, con el fin de que pueda pensar de forma crítica y autónoma, sepa resolver problemas, comunicarse con facilidad, reconocer y respetar a los otros, trabajar en colaboración y utilizar intensiva y extensivamente las TIC.

El segundo aspecto, aunque también muy estrechamente relacionado con el primero, es más técnico. En los últimos tiempos ha cambiado tanto la forma de enseñar como la forma de aprender y por supuesto el rol del maestro y el estudiante, al mismo tiempo que han cambiado los objetivos formativos para los alumnos dado que estos tendrán que saber cómo se genera, se almacena, se transforma, se transmite y se accede a la información en sus múltiples manifestaciones (textos, imágenes, sonidos), pues no debemos olvidar que las tecnologías de la información y la comunicación están ahí y se quedarán por mucho tiempo, están transformando el mundo y hay que tenerlas en cuenta en el campo de la educación, pues hoy en día las ciudades que viven influenciado por este desarrollo tecnológico requiere profesionales que sepan manejarlas.

Se deben usar las TIC para aprender y para enseñar. Es decir el aprendizaje de cualquier materia o habilidad se puede facilitar mediante las TIC y, en particular,

mediante Internet, aplicando las técnicas adecuadas. Este segundo aspecto tiene que ver muy ajustadamente con la Informática Educativa.

Las TIC dentro de los centros educativos a nivel secundario y universitario nos sirven como herramientas y nos ofrecen diversidad de recursos de apoyo a la enseñanza (material didáctico, entornos virtuales, internet, blogs foros, chat, mensajerías, videoconferencias, y otros canales de comunicación y manejo de información) eliminando barreras del espacio-tiempo, facilitando el aprendizaje y desarrollando creatividad, innovación, entornos de trabajo colaborativo, promoviendo el aprendizaje significativo, activo y flexible.

La educación a distancia, y en su forma particular la educación virtual, es otra de las opciones que se presenta para los sectores que no tienen acceso a la educación formal por la carencia de oferta, porque además abre las posibilidades para la inserción en los sistemas educativos, como un complemento a la enseñanza básica y está siendo utilizada incluso en los niveles de instrucción superior.

Se hace entonces pertinente tener en cuenta la importancia de utilizar las tecnologías de la información y comunicación en la educación, pues su aplicación facilita “el tratamiento, almacenamiento, transmisión y recuperación, simplifica el trabajo de actualización de documentos, de elaboración y utilización de bases de datos, a la vez que fomentan el intercambio de información relevante entre los distintos miembros de la comunidad educativa” tomando las previsiones para que su uso sea revertido positivamente a favor de los maestros, los estudiantes y la sociedad en general.

Llegar a introducir las TIC en la educación es muy difícil, Requiere un gran esfuerzo de cada profesor implicado y un trabajo importante de planificación y coordinación del equipo de profesores. Se trata de crear una enseñanza de forma que teoría, abstracción, diseño y experimentación estén integrados.

Por lo tanto, los programas dirigidos a la formación de los profesores en el uso educativo de las Nuevas Tecnologías de la Información y Comunicación deben proponerse como objetivos: contribuir a la actualización del Sistema Educativo que una sociedad fuertemente influida por las nuevas tecnologías demanda; facilitar a los profesores la adquisición de bases teóricas y destrezas operativas que les permitan

integrar, en su práctica docente, los medios didácticos en general y los basados en nuevas tecnologías en particular; adquirir una visión global sobre la integración de las nuevas tecnologías en el currículum, analizando las modificaciones que sufren sus diferentes elementos: contenidos, metodología, evaluación, etc.; capacitar a los profesores para reflexionar sobre su propia práctica, evaluando el papel y la contribución de estos medios al proceso de enseñanza-aprendizaje.

Finalmente, considero que hay que buscar las oportunidades de ayuda o de mejora en la Educación explorando las posibilidades educativas de las TIC sobre el terreno; es decir, en todos los entornos y circunstancias que la realidad presenta, recordando también lo que Lee y Torricela dicen; “las TIC no van a ahorrar trabajo ni van a sustituir al profesor y menos a desaparecer los libros” así que su uso en las aulas escolares constituye un gran desafío para educandos, docentes y autoridades.

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

El escenario frente a los medios de comunicación y la tecnología ha variado mucho en los últimos tiempos debido a la rápida proliferación de diversas “pantallas” como son el ordenador estrechamente ligado con el Internet, los videojuegos y el celular, la televisión aunque es considerada vieja pantalla no ha perdido su posición y también se la considera entre las pantallas que se utilizan.

En este panorama de tecnología cobran especial protagonismo los niños y los jóvenes como el público que mejor se adapta a estas novedades, ya que son los que más rápidamente descubren la funcionalidad de este universo de nuevas pantallas, debido a que las han incorporado de manera habitual en su vida, utilizándolas como herramientas de interacción, información, entretenimiento, comunicación y conocimiento.

Los estudios e investigaciones que se vienen realizando en los últimos años, sobre la influencia que estos medios tienen en el comportamiento de los niños y adolescentes, son indicadores de la preocupación de la sociedad en general y de colectivos y profesionales especializados sobre este tema.

Una de las organizaciones que se ha preocupado por la influencia que tienen las TIC's es Generaciones Interactivas, quienes han presentado el 27 de Julio los resultados oficiales del estudio e investigación del escenario actual de los niños y adolescentes comprendidos entre los 6 y 18 años frente a las pantallas, cabe recordar que este proceso se llevo a cabo desde enero hasta Julio del 2011. En los siguientes apartados daremos datos expuestos por Generaciones Interactivas del Ecuador los mismos que nos servirán como guía para el desarrollo del análisis de datos.

En la vida de estos jóvenes desempeñan un papel decisivo su entorno familiar y escolar, los dos principales ámbitos en los que se desenvuelven. Por tanto padres y educadores son un elemento clave en múltiples facetas de la vida de niños y adolescentes, siendo una de estas facetas el consumo de pantallas.

Es por eso que en este apartado nos referiremos a las pautas de consumo, riesgos y oportunidades que plantean las TIC's.

Al hablar de pautas de consumo nos referiremos a cuestiones relacionadas con el equipamiento tecnológico de los hogares donde se desenvuelven, su uso, momento duración, compañía entre otros.

Por otro lado los riesgos y oportunidades, dos cuestiones que van estrechamente relacionadas puesto que en función del uso que se haga de una determinada tecnología, la oportunidad puede convertirse en riesgo y viceversa.

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

Cuando utilizamos el término de consumo nos estamos refiriendo a temas relacionados con el acceso y el uso; por lo tanto en este apartado se ha de incluir cuestiones como el equipamiento tecnológico de los hogares, lugar y tiempo en el que se utilizan estas tecnologías, y las personas que les acompañan a la hora de hacerlo, entre otros aspectos.

El consumo comenzó siendo un medio para lograr un fin, pero hoy en día para ciertos sectores de la población el consumo de ciertos productos se ha convertido en un fin en sí mismo; los consumidores y en si la mayoría de la población piensa que el acumular

bienes materiales tienden a percibirse como símbolos de status de una mejor situación económica, algo que; sin lugar a duda los jóvenes lo ven como un sinónimo de progresar, de triunfar y de un mejor estilo de vida, lo que les hace sentir mejor.

Debemos estar conscientes que toda pauta de consumo de bienes que no sea racional y que este fundamentada en un consumo indiscriminado y asociado al derroche de cualquiera de sus formas, provoca en el ámbito individual y colectivo un altísimo impacto negativo y no permite prestar atención a las consecuencias de su uso.

Según los datos presentados por Generaciones Interactivas en el Ecuador podemos ver que:

El 39% de los jóvenes entre 10 y 18 años tienen una videoconsola, mientras que el 70% de los adolescentes esta dado de alta en alguna red social, el 60% de alumnos reciben educación interactiva, el 50% de los adolescentes tienen televisión en su cuarto.

### **¿Pero qué hacen los niños y adolescentes frente a estas pantallas?**

Relacionarse, al hablar de relación nos referimos a todo aquello que tenga con comunicarse, compartir contenidos audiovisuales mediante el Internet y el teléfono móvil; según el estudio de Naval, Sadaba y Bringué (2003) realizado a adolescentes entre los 12 y 18 años de edad se dio a conocer que los jóvenes son conscientes que mantienen un uso desmedido del móvil y reconocen su adicción y dependencia, a su vez indican que han desarrollado ciertas conductas como no respetar los horarios, chatear a todas horas y dejar de relacionarse personalmente con sus iguales, esta tecnología multifuncional a mas de utilizarla para interactuar con sus amigos virtualmente en la mayoría de casos con mensajería instantánea también las utilizan como cámara fotográfica y de videos o para bajar música.

Los jóvenes consideran a la red un importante medio de comunicación, pero únicamente para hacerlo con sus amigos y amigas. El uso del *Chat* y *Messenger* son actividades regulares que se practican a diario. Entre las redes sociales que más utilizan son el Twitter, Facebook, Sónico, Hi 5, Windows Live Spaces o My Space entre otros.

Informase, con esta acción nos referimos a la navegación por internet, programas informativos como noticias, documentales o programas con contenido educativo, todas estas acciones pueden realizarse con diversos dispositivos, aunque el más popular es el internet.

En cuanto a la televisión podemos ver, que aunque el 50 por ciento mantienen una de estas tecnologías en su habitación, esta se ha convertido en un elemento primordial de hogares parentales o monoparentales y para nuestros niños y jóvenes es considerada una de las primeras alternativas en su tiempo de ocio. Pero, ¿en realidad sabemos lo que nuestros niños ven, cuánto tiempo lo utilizan, que hacen y qué clase de programas y juegos mantienen mientras están sentados frente a esta pantalla?, la necesidad de mejorar la calidad de vida, ha llevado, a que tanto el padre como la madre trabajen, por lo que muchas veces sus hijos quedan al cuidado de terceras personas o solos; programas de televisión no aptos para ciertas edades se presentan en horarios donde ellos tienen fácil acceso. En estas condiciones no es exagerado afirmar que la televisión se ha transformado en un elemento de socialización, educación, entretenimiento de primer orden para nuestra infancia considerándolo como una niñera.

Jugar, esta es una de las actividades más comunes cuando se utiliza la tecnología, para jugar pueden utilizarse varias tecnologías, en primer lugar están las videoconsolas como PlayStation 2, PlayStation 3, nintendo wii, PSP entre otros, y otros que han ido ganando terreno como el ordenador y el teléfono móvil. Pero qué decir de los juegos que ellos mantienen en el rato de utilizar sobretodo las videoconsolas, investigaciones nos llevan a observar que la mayoría de juegos presentan algún tipo de agresión, por eso es necesario que los responsables de su compra sepan la calidad de producto a la que sus hijos están accediendo.

La tendencia a usar las tecnologías de información y comunicación se da en todas las edades, sin embargo en la adolescencia es donde se aprecia un mayor crecimiento, ahora bien como hemos señalado anteriormente la falta de control de los padres, falta de tiempo para compartir en familia han sido factores que han hecho de estas tecnologías parte inseparable de sus vidas y aunque estas cifras parecen aumentar, los padres de estos jóvenes, todavía no conocen métodos para que se relacionen

mejor con estas tecnologías, lo cual es preocupante, pues desconocen las oportunidades y riesgos que presentan a la familia.

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

Al analizar los riesgos que planten las TIC's nos centraremos en los inconvenientes que se mantienen a nivel de una sociedad, y en realidad hablaremos de las tecnologías que mas auge tienen.

Ordenador e internet, algunos le llaman "espacio cibernético", otros le llaman vía digital, cualquiera que sea el nombre, hay millones de personas hoy en día que conectan su computadora con el fin de estar en línea.

En sus inicios, los servicios en línea parecían destinados exclusivamente al mundo de los adultos pero esta ha cambiado. La mayoría de personas en los hogares están conectados a este servicio por lo que los niños y jóvenes a quienes no les ha costado aficionarse a este fascinante universo tienen acceso a este tipo de servicio muchas veces sin supervisión adulta.

Para acceder a todas estas tecnologías se debe disponer de medios y además saber manejarlos, mas, la información de todos los aspectos de la vida nos hace depender de las máquinas las mismas que al tenerlas en casa no necesitan de movilización y se provoca un aislamiento y una escasa socialización, en relación con esto, uno de los mayores riesgos es que se les dedique tanto tiempo lo cual impediría acceder a otras manifestaciones de cultura y relaciones humanas necesarias para un desarrollo equilibrado de la sociedad.

En los niños las atractivas páginas donde pueden conocer lugares solo con pulsar una tecla pueden ser en ocasiones perjudiciales, pues puede generarles una curiosidad compulsiva creando la necesidad de cumplir con satisfacciones y al no tenerlas puede provocarles ansiedad y nerviosismo.

También se debe mantener la privacidad y reputación virtual, cualquier usuario de forma gratuita o a un costo muy bajo puede retransmitir su propia información sea cual sea, puede publicar desde un video, fotos familiares hasta una crítica literaria pasando por la valoración de todo tipo haciendo que uno descuide su imagen o reputación en internet; hablemos de una de las más famosas redes sociales Facebook o Twitter, en

donde pueden generarse situaciones que amenacen la integridad de los derechos al honor, intimidad personal y familiar y propia imagen del usuario, así como los derechos de terceros; por esta razón es muy importante la concienciación del usuario que utiliza estas redes con el fin de que evite o al menos minimice al máximo estos riesgos, para ello se propone que cuando unos se registre en alguno de estos servicios y configuren su perfil deberán restringir su información lo que más pueda.

Otro factor de riesgo del uso de internet en niños y adolescentes es que puedan acceder a contenidos y materiales gráficos no aptos para niños, sexo, violencia, drogas.

Teléfono móvil, aparte de que uno puede ser víctima de asalto por el teléfono, lamentablemente los jóvenes no le dan el uso adecuado, pues en muchos casos lo utilizan para videos o fotografías que pueden dejar expuestas la integridad de terceros. La Organización Mundial de la Salud (OMS) alertó hoy que el uso de teléfono móvil puede aumentar el riesgo de ciertos tipos de cáncer cerebral y recomendó a los consumidores considerar formas de reducir su uso.

Científicos de la Agencia Internacional para la Investigación del Cáncer (IARC) concluyeron que las radiaciones emitidas por el celular deben estar clasificadas en la misma lista de "riesgo cancerígeno" que el plomo, escape de motores y cloroformo.

Dadas las consecuencias de esta clasificación, es importante que se realicen más investigaciones sobre los posibles efectos a largo plazo. Pero, mientras tanto, convendría reducir la exposición a estos dispositivos", dijo en rueda de prensa el director del IARC, Christopher Wild.

Los videojuegos, existen muchos estudios acerca de la personalidad del niño que juega habitualmente con los videojuegos, la violencia es uno de los factores prioritarios que se mantienen en la mayoría de estos, los padres no controlan el tiempo de sus hijos y aun peor la clase de contenidos de los que ellos participan. Otro riesgo del abuso de los videojuegos es el aislamiento del niño, el niño aficionado a los videojuegos tiende a ser sedentario pues en muchas ocasiones prefiere sumergirse en el mundo virtual que jugar con otros niños o realizar alguna actividad física, para contrarrestar el sedentarismo en los niños y adolescentes, las empresas han creado el

Nintendo Wii donde se necesita del esfuerzo físico en algunos juegos, pero aun así, no representa lo mismo jugar un partido de fútbol que jugar en este aparato tecnológico.

Televisión y películas, lamentablemente hoy más que nunca se ven dibujos y series sobre delincuencia, narcotráfico, sexo y violencia entre otros programas llevándolos a formar estereotipos de personas con falta de valores morales y éticos; es por eso la necesidad de aprender a seleccionar los contenidos y aun más para los niños de menor edad, pues ellos no disponen de un criterio formado y en muchas ocasiones han tratado de imitar a héroes ficticios o aún mas comportamientos inapropiados para la sociedad. "Otros de los factores de riesgo que implica el abuso de la televisión son trastornos oculares, trastornos en el sueño pues puede provocarles insomnio y pesadillas, comportamiento poco social ya que la adicción a la televisión le quita tiempo al niño para jugar y relacionarse con otras personas, el pasar horas frente a la pantalla solo limita a la escucha y a recibir sin participar".

En síntesis podemos observar como el uso incorrecto e indebido de las tecnologías han llevado sobre todo a la mayoría de jóvenes y niños hacer más violentos, con falta de valores como el respeto a la integridad y privacidad de su persona y de terceros, debido a la exposición de contenidos violentos y sexuales antes mencionados y también contenidos racistas, terroristas, que fomenten el uso de drogas o que promueven conductas de riesgo como la anorexia, bulimia o, incluso el suicidio.

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

Las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC) son incuestionables y están ahí, forman parte de la cultura tecnológica que nos rodea y con la que debemos convivir. Amplían nuestras capacidades físicas y mentales. Y las posibilidades de desarrollo social.

Sus principales aportaciones a las actividades humanas se concretan en una serie de funciones que nos facilitan la realización de nuestros trabajos porque, sean éstos los que sean, siempre requieren una cierta información para realizarlo, un determinado proceso de datos y a menudo también la comunicación con otras personas; y esto es precisamente lo que nos ofrecen las TIC.

Una gran aportación es los servicios de conexión que proporcionan fácil acceso a una inmensa fuente de información, como bibliotecas, noticieros, acceso a bibliotecas y otros materiales educativos de valor, proceso rápido y fiable de todo tipo de datos, capacidad de almacenamiento, interactividad entre otros son las aportaciones que las TIC han realizado a la sociedad.

Por otra parte el ordenador y en especial las telecomunicaciones nos ofrecen una enorme facilidad de acceso a todo tipo de sucesos, personas e información de cualquier rincón del mundo por lo que, "elimina las barreras geográficas, ya que cualquier persona este donde este puede acceder a la información que necesite.

Los sistemas informáticos, integrados por ordenadores nos permiten realizar cualquier tipo de proceso de datos de manera rápida y fiable; escritura y copia de textos, cálculos, creación de bases de datos, tratamiento de imágenes; almacenamiento de grandes cantidades de información en pequeños soportes de fácil transporte.

En el ámbito educativo es una excelente herramienta pues el ordenador permite realizar trabajos, el internet nos ayuda como lo dije anteriormente a eliminar barreras geográficas permitiendo a los docentes llegar de una manera más interactiva y entretenida a sus alumnos con el uso de gráficos, fotografías, videos, materiales formativos multimedia, entre otros. En la educación a distancia o virtual nos da la oportunidad de estudiar acceder a cursos de formación permanente y posibilidad de mantener videoconferencias con tutores.

Facilita la participación de padres e hijos en actividades conjuntas, la continua actitud de búsqueda que debe mantener el niño frente al internet puede favorecer su curiosidad por el conocimiento y desarrollo intelectual.

Por otra parte nos ayudan como canales de comunicación inmediata, sincrónica y asíncrona, para difundir información y contactar con cualquier persona o institución del mundo mediante la edición y difusión de información en formato web, el correo electrónico, los servicios de mensajería inmediata, los fórums telemáticos, las videoconferencias, los blogs y las wiki...

De todos los elementos que integran las TIC, sin duda el más poderoso y revolucionario es Internet, que nos abre las puertas a una nueva era, en la que se ubica la actual Sociedad de la Información. Internet nos proporciona un tercer mundo en el que podemos hacer casi todo lo que hacemos en el mundo real y además nos permite desarrollar nuevas actividades, muchas de ellas enriquecedoras para nuestra personalidad y forma de vida lo importante es saber seleccionar la información que enriquecerá su vida personal y profesional.

El celular ayuda a acortar distancias, al disponer de un teléfono móvil las personas se pueden contar rápidamente con otras sin importar lo lejos que esté y en casi cualquier lugar que se encuentre. No solo es posible la comunicación a través de la voz, sino también mediante la escritura usando los mensajes de texto resultando más económico que las llamadas en sí.

La televisión también tiene sus ventajas entre algunas tenemos: que los televidentes conozcan otras realidades distintas a su entorno más cercano, informa acontecimientos a nivel mundial; entretiene pues los programas de humor es una buena terapia para la salud y también educa si se eligen programas educativos, para las empresas es una buena oportunidad de realizar marketing ya que ofrece alternativas visuales de sonido, movimiento, color y efectos especiales, es un medio poderoso con un gran impacto visual por lo que les ayuda a promocionar sus productos “sin que los televidentes estén involucrados en el proceso para recibir el mensaje”.

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

La investigación en torno a los menores como consumidores de diversos medios de comunicación y tecnologías ha venido tradicionalmente impulsada con un ánimo protector. Así ocurrió con la radio y la televisión a mediados del siglo pasado, y durante la primera década del siglo XXI encontramos una situación similar en los casos de Internet y la telefonía móvil, entre otros.

Las TIC son importantes y valiosas herramientas educativas de información, de comunicación y sociales, pero estas mismas razones, convierten al internet y otros medios tecnológicos en una media que entraña riesgos para aquellas personas que son más vulnerables como son los menores ya que, sin una protección adecuada, pueden acceder a contenidos nocivos e incluso peligrosos; por lo que hoy en día muchos países se encuentran estudiando los riesgos y la influencia negativa que conlleva estas tecnologías, poniendo en marcha medidas que protejan al menor.

Existen tres elementos claves que inciden de modo especial y relevante en la protección del menor en este ámbito: la regulación, la mediación familiar y la educación para los medios o media literacy.

La regulación se refiere al conjunto de leyes y normas establecidas por diversas instituciones tanto públicas como privadas, de forma externa e interna y en los ámbitos local, nacional e internacional. Además de la regulación propiamente, también es común hablar de dos conceptos: la autorregulación y la corregulación.

La mediación familiar especialmente la ejercida por los padres, es el segundo pilar a tener en cuenta en la protección del menor. Los padres juegan un papel decisivo en el desarrollo humano de sus hijos, dentro del cual también se incluye su faceta como consumidores de medios y tecnologías.

El caso de las TIC presenta además ciertas particularidades ya que, en ocasiones, niños y adolescentes tienen un conocimiento superior que el de sus progenitores a la hora de utilizarlas, y esto puede dificultar la tarea de mediación.

Lo expuesto anteriormente nos lleva al tercer elemento clave en la protección del menor en el ámbito de los medios y las tecnologías: la importancia de la educación en su uso apropiado dirigida a padres y profesores, además a niños y adolescentes.

Dicha educación debe llevar a un conocimiento profundo de los medios y tecnologías, concepto que en el ámbito anglosajón es comúnmente denominado *media literacy* y que, aunque no tiene una traducción precisa al castellano, podría definirse como la «alfabetización en los medios».

En las páginas sucesivas nos detendremos en cada uno de estos tres elementos y presentaremos algunas de las iniciativas más destacables que se están llevando a

cabo en España en los últimos años en el ámbito de la protección del menor ante los medios de comunicación y las tecnologías.

### 3.3.1 Iniciativas en el ámbito de regulación.

La regulación de contenidos trata sobre los materiales que se ofrecen a los usuarios generalmente por los medios de difusión, pero en la actualidad también por el internet, dispositivos o teléfonos móviles. Generalmente la regulación de contenidos trata sobre imparcialidad, daños, ofensas y privacidad.

Preocupados por la difusión de ciertos contenidos en estos medios en muchos países se han realizado estudios para crear leyes que protejan a la comunidad que los utiliza; teniendo en conocimientos que los más vulnerables son los menores, por eso en los siguientes párrafos nos centraremos en las leyes que los protegen.

La décima entrega de las estadísticas de análisis y prospectiva de la fundación AUNA, muestran que los menores de 18 años constituyen el 60 por ciento de los usuarios de Internet, el 40 por ciento de ellos posee un teléfono móvil y han tenido contacto con la cultura digital (pantallas en video, consolas, ordenadores, móviles, cajero, etc.) desde los 2 años.

Ante esta situación, los menores de edad se están convirtiendo en potenciales consumidores de productos y/o servicios que pueden ser publicitados e incluso comprados a través de la Red. Pero, teniendo en cuenta el vacío legal que existe, tanto en España como a nivel Comunitario, al respecto, muchas empresas son reacias a tratar datos de menores de edad.

En España actual, se está imperando la autorregulación por parte de las empresas, sobre todo de marketing directo, respecto del tratamiento de datos de menores de edad con fines publicitarios. Dicha autorregulación está basada en la aprobación de códigos éticos donde se regulan diferentes aspectos como por ejemplo:

- La publicidad difundida a través de Internet no deberá perjudicar moral o físicamente a los menores.
- Para tratar datos de menores, las empresas deberán tener en cuenta la edad, el conocimiento y la madurez.

- Se deberá obtener la autorización por escrito de los padres del menor para poder tratar sus datos.
- No se cederán los datos de los menores sin el previo consentimiento de los padres.

Los diferentes aspectos analizados en los códigos tipo existentes regulan los datos de menores sin establecer ningún rango de edad específico. Es más, en los diferentes códigos tipo existentes, únicamente se establece el modo de tratamiento de dicho datos.

A nivel internacional sí existe regulación jurídica, y más concretamente en los Estados Unidos, donde se encuentra la Children's Online Privacy Protection Act (1998).

La Children's Online Privacy Protection Act (conocida por las siglas COPPA), establece una serie de salvaguardas para la privacidad de los menores en Internet. A modo de resumen, las principales cuestiones que recoge la presente Ley son:

- No se podrá recoger por Internet ninguna información o dato de carácter personal de menores de 13 años sin el permiso de sus padres o representantes legales
- Los padres o representantes legales tienen el derecho a conocer qué información sobre sus hijos se les ha solicitado y qué uso se da a la misma.
- Los padres tienen el derecho de acceso a dicha información obtenida de sus hijos, así como el derecho a decidir sobre su cesión a terceros o sobre su cancelación.
- No se podrá solicitar en la recogida de datos de menores, más información de la que sea razonablemente necesaria para el acceso a los sitios web y su participación en las actividades (como juegos o concursos) de los mismos.
- Las autorizaciones que, en cualquier caso, deban otorgar los padres o representantes de los menores, deben ser verificables, por ejemplo, con una autorización firmada enviada por correo ordinario o fax, o por medio de llamada telefónica. También se podría verificar con el número de una tarjeta de crédito o enviando un e-mail, ya sea firmado digitalmente o acompañando una clave que la empresa otorgue únicamente al padre para prestar dicho consentimiento.

- Los sitios web y los servicios on-line deben exhibir una política de privacidad bien definida. En cuanto a ésta, debe indicarse quién realiza la recogida de los datos (incluyendo los datos de contacto de la empresa); el tipo de datos de carácter personal que se solicitan, el uso posterior que se le va a dar a dicha información, si la información va a ser cedida a terceros; y las advertencias de que no se va a solicitar más información de la que sea estrictamente necesaria para los usos y que los padres tienen los derechos de acceso, cancelación y oposición a la recogida de datos. Se deberá indicar la forma de ejercitar dichos derechos.

En nuestro país gracias a Generaciones interactivas y las estadísticas presentadas se está viendo opciones para también regular leyes para la protección del menor. Por el momento no debemos olvidar que en el código de la niñez y la adolescencia existen artículos que protegen al menor, como son:

Derecho a la integridad personal, los niños, niñas y adolescentes tienen derecho a que se respete su integridad personal, física, psicológica, cultural, afectiva y sexual. No podrán ser sometidos a torturas, tratos crueles y degradantes.

Art. 52.- Prohibiciones relacionadas con el derecho a la dignidad e imagen. Se prohíbe: la participación de niños, niñas y adolescentes en programas, mensajes publicitarios, en producciones de contenido pornográficos y en espectáculos cuyos contenidos sean inadecuados para su edad.

Además hoy en día se ha creado una ley de protección de datos personales, además de responder las obligaciones de protección a la privacidad en lo concerniente a protección de datos personales por internet, asegura la libre circulación de ellas bajo un marco de legalidad y lealtad de ellos, esta ley es un gran avance pues se puede observar que el gobierno está pendiente de los avances y riesgos que mantienen las tecnologías como lo es el internet, todavía falta por explorar para que esta ley sea aplicada también a los menores de nuestro país.

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

Para crear un ambiente de protección en el ambiente familiar el internet ha presentado páginas donde los padres pueden tomar precauciones para que sus hijos estén seguros cuando lo usen.

Una de las medidas de prevención es la enseñanza y el diálogo, pues este es fundamental en la prevención de los riesgos relacionados con el uso de Internet. Todos los otros métodos de prevención deberán ser complementarios, por lo tanto:

- Hablar con él/ella sobre sus centros de interés y establecer un diálogo familiar en torno a los usos de Internet.
- Ofrecer a su hijo una serie de consejos elementares como por ejemplo: de no dar sus datos de identificación a una persona desconocida sin su permiso, o de no aceptar encuentros en línea sin haber hablado con usted.
- Animar a su hijo en hacerles confesiones cuando se haya encontrado con un contenido que lo pone de mal humor, que lo puede molestar o que lo interrogan.

Los programas de control parental pueden completar la presencia psíquica de los padres filtrando el acceso a ciertos contenidos no deseados, gracias a un análisis minucioso de las palabras-clave predefinidas y de los listados con sitios web autorizados o prohibidos.

Estos programas permiten además limitar la duración y los horarios de conexión de sus hijos, impiden el acceso a sus datos personales, bloquean el acceso a ciertas informaciones, etc.

Todos los proveedores de Internet ponen a disposición de sus abonados unos programas de control parental que se pueden descargar en sus sitios. Estos productos están actualizados constantemente y evaluados por unos expertos independientes. Las soluciones de pago existen también en comercio.

Además, deben recordar en filtrar el acceso a las páginas web indeseadas a través de los navegadores Internet que está utilizando (Internet Explorer, Firefox...) Todos estos programas de software proponen unas opciones de filtraje de contenido en sus

ajustes. Sin embargo, estas funciones no están adaptadas muy a menudo a los servicios de mensajería, de transferencia de archivos o servicios de chat.

Hay que tener en cuenta que los programas son solamente una ayuda. Nunca podrá garantizar una seguridad total de los niños y adolescentes en Internet; el control parental queda ante todo al deber de los padres. Por este motivo, las precauciones simples que se imponen son por ejemplo, de instalar un ordenador en una habitación compartida, quedando siempre cerca del niño cuando él está navegando en Internet o de hacer unas reglas de uso del Internet en su casa.

Muy a menudo, los niños saben espabilarse en la red mejor que sus padres, por lo tanto, se debe supervisar y apoyar al niño cuando este navegando en el Internet, o se encuentre en la búsqueda de nuevos sitios web o nuevas programas de aplicación y realizar juntos ciertas actividades, como tareas o exposiciones.

Informarse además sobre el funcionamiento de Internet y sus trampas, sobretodo comunicando con otros padres o llamando a la línea de asistencia nacional de acogida telefónica (Net Ecoute Famille) puesta en marcha por la asociación e-Enfance. Net Ecoute Famille responde a las preguntas que se ponen los niños, los adolescentes y sus padres sobre el Internet fijo y móvil.

Los adultos pueden abonarse también a los noticieros de los sitios de informaciones para recibir inmediatamente las últimas actualidades en materia de riesgos y seguridad del Internet.

Los padres deben saber que el internet no se maneja como la televisión, hay cosas que usted debe saber y nuevos riesgos de los cuales deben ser conscientes y para evitar que los niños caigan en páginas no aptas para menores, existen varios medios y el más importante es la familia.

Es importante no dejar a los niños frente al ordenador sin un control, puesto que cualquier página por muy educativa que sea puede contener material no apto es por eso que la APSI (Asociación de Proveedores de Servicios de Internet) ha creado un sitio cuyo propósito es de luchar contra contenidos inapropiados. A través de un formulario, el padre podrá señalar simplemente y fácilmente cualquier contenido ilícito,

con el fin de que bloquee todo lo que pueda dañar la sensibilidad, mediante filtros de navegación, lamentablemente no todos los sitios contienen parámetros para que estos filtros lo detecten por eso es necesario siempre la supervisión de un adulto.

Recuerde que de la misma manera se producen programas de televisión que no son aptos para su hijo en horarios donde ellos todavía lo usan es por eso que, los padres deben siempre vigilar el tiempo libre de sus hijos para tratar de impedir programas con contenidos no aptos para sus edades.

No olvidar por último siempre mantener el diálogo, el mismo que es fundamental para saber si algo malo le está ocurriendo a los niños o adolescentes y si las tecnologías son las responsables de sus cambios de actitud; éstas son algunas de las pautas que se puede dar para lograr una protección del menor en el ambiente familiar.

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

El continuo desarrollo tecnológico que acontece en la actualidad provoca transformaciones en diferentes contextos sociales. Principalmente el educativo, provocando la necesidad de modificar algunas facetas de la vida, concretamente, el modo de educar y de aprender. El artículo pretende poner de manifiesto el papel fundamental que adquiere la alfabetización en la tecnología digital.

Antes de conocer las competencias que deben desarrollar la alfabetización digital y lo que esta implica, revisaremos algunos conceptos expuestos:

- Según la digital Literacy Microsoft Corporation la alfabetización digital tiene como objetivo enseñar y evaluar los conceptos y habilidades básicos de la informática para que las personas puedan utilizar la tecnología informática en la vida cotidiana y desarrollar nuevas oportunidades sociales y económicas para ellos, sus familias y sus comunidades”.
- “La alfabetización digital no pretende formar exclusivamente hacia el correcto uso de las distintas tecnologías. Se trata de que proporcionemos competencias dirigidas hacia las habilidades comunicativas, sentido crítico, mayores cotas de participación, capacidad de análisis de la información a la que accede el

individuo, etc. En definitiva, nos referimos a la posibilidad de interpretar la información, valorarla y ser capaz de crear sus propios mensajes". III Congreso Online Observatorio para la Cbersociedad

- "La alfabetización digital, en lo referido a Internet y las nuevas redes, no queda en la capacidad de acceso (intelectual, técnico y económico), sino que ha de capacitar para trabajar y mejorar el nuevo entorno, para hacer un uso responsable de la red y contribuir a democratizar el ciberespacio" Gutiérrez, A. (2003): Alfabetización digital. Algo más que ratones y teclas. Barcelona: Gedisa.

Ahora bien si analizamos estas definiciones podemos ver que la alfabetización digital es saber leer la tecnología y los medios audiovisuales, saber escribir y comunicarse con ella con la finalidad última de llegar a ser libres y autónomos, y sobre todo, conocer los retos y oportunidades, así como las amenazas y límites que consecuentemente nos aportan su uso.

Las competencias que debe desarrollar la alfabetización digital serían: proporcionar el conocimiento de los lenguajes que conforman los documentos multimedia interactivos y el modo en que se integran; proporcionar el conocimiento y uso de los dispositivos y técnicas más frecuentes de procesamiento de la información; proporcionar el conocimiento y propiciar la valoración de las implicaciones sociales y culturales de las nuevas tecnologías multimedia y favorecer la actitud de receptores críticos y emisores responsables en contextos de comunicación democrática.

A diferencia de lo que ocurre con la alfabetización tradicional (la lecto-escritura verbal), que suele asociarse a las más tempranas edades, o a quienes en su día no pudieron aprender a leer y a escribir, la alfabetización digital tiene dos grandes tipos de destinatarios. Por una parte los niños, que la reciben como su primera alfabetización, la más propia de su tiempo; y por otra parte, los adultos que, aunque "alfabetizados", han de adquirir nuevos conocimientos y destrezas relacionados con las nuevas formas de crear, gestionar, transmitir, presentar y comprender la información. Podríamos en este caso hablar de una "real alfabetización", consecuencia de la necesidad cada vez más evidente de un aprendizaje continuo.

La alfabetización en su sentido amplio es tarea de cualquier agente educativo. En el momento actual los tres más importantes son la familia, la escuela y los medios de

comunicación, y todos ellos contribuyen a la alfabetización digital informal de las nuevas generaciones. Pero la alfabetización digital necesita un mayor nivel de estructuración y sistematización, por lo que suele asumirse como tarea de las instituciones educativas, en especial de la escuela. En mi opinión, la alfabetización digital no es más que un aspecto de la alfabetización múltiple a la que anteriormente nos referíamos. Esta alfabetización digital, por lo tanto, va inevitablemente unida a cualquier otro tipo de alfabetización en la educación informal, y de esta misma forma ha de presentarse en la educación formal, en la que debería darse preferencia a los contenidos más crítico-reflexivos, ya que los puramente instrumentales de manejo de dispositivos y programas pueden abordarse en actividades de educación no formal e incluso adquirirse de manera informal.

En nuestro país en febrero del 2010 se implementó el Proyecto del Consejo Mundial de Alfabetización Digital, donde más de 270 expertos de 19 países trabajaron en un novedoso sistema de acreditación internacional, avalado por el Consejo Mundial de Alfabetización Digital, por lo que podemos ver desde ya, la preparación para enfrentarse de manera profesional a estas tecnologías.

This document was created using  
**SOLID**  
To remove this message, purchase the product at  
[www.SolidDocuments.com](http://www.SolidDocuments.com)

## **4. METODOLOGIA**

En este trabajo se procedió a sistematizar y analizar gran parte de los resultados del proyecto de investigación sobre el estudio en niños, adolescentes y jóvenes frente a las pantallas en el Ecuador; para esto, se utilizó algunas técnicas a tres establecimientos educativos privados y fiscales; también se recurrió a la búsqueda de información documental mediante fuentes como internet, bibliotecas y revistas con el fin de abordar los temas planteados, útiles para el estudio del tema.

Tomando en cuenta, por supuesto, la formación académica recibida durante los cuatro años de estudio y la asesoría presencial brindada por la Universidad Técnica Particular de Loja, se procederá en el siguiente apartado a desglosar el diseño de la investigación, participantes, técnicas e instrumentos, recursos y procedimientos.

### **4.1 Diseño de la investigación**

Una vez que se determinó el tema de investigación se procedió a elegir el diseño que sirvió para la recolección de datos. Se utilizó una investigación mixta, donde el diseño no experimental y el diseño transeccional o transversal fueron seleccionados; el primero, al ser un tema de sumo interés para la sociedad contribuyó para que no se puedan manipular las variables y obtener datos reales; el diseño transeccional o transversal permitió recolectar los datos en un solo momento, realizándolo por medio de las encuestas y su objetivo fue proporcionar datos para medir los niveles de uso, frecuencia, riesgos y oportunidades en que niños, adolescentes y jóvenes hacen uso de las pantallas.

### **4.2 Participantes de la investigación**

La población investigada se escogió de tal manera que se puedan observar con amplitud el tema de investigación y aunque no todas las instituciones se interesaron por colaborar, hubo instituciones que sí dieron apertura entre los que estuvieron el Centro Educativo Bilingüe Perla Azul, el Colegio Santiago de Guayaquil, el Colegio Técnico Sucre, Escuela Episcopal, entre otros.

Las Instituciones seleccionadas para obtener las diferentes muestras fueron:

- El centro Educativo Bilingüe Perla Azul para la primera muestra comprendida con niños de 6 a 9 años, escogiendo el 5º Año de Educación General Básica por el número de alumnos, su grado de madurez y por tener más acceso a las pantallas.
- El Colegio Técnico Sucre brindó su apoyo para la segunda muestra comprendida con niños y adolescentes entre 10 y 14 años, al ser este un colegio fiscal la persona encargada me dirigió al 10º Año de Educación General Básica pues los alumnos en ese horario tenían libre la hora.
- En el Colegio Santiago de Guayaquil se realizó la tercera muestra comprendida con jóvenes de 14 a 18 años, el curso asignado, 1º de bachillerato, gracias a la ayuda de la maestra en el área de inglés, quien muy gentilmente dio su hora de clase.

Lamentablemente, el factor tiempo jugó un papel muy importante para escoger los participantes pues hubo muchos colegios que no dieron apertura, excusándose en que los estudiantes debían prepararse para los exámenes finales y no podían ser distraídos.

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

A continuación procederemos a detallar las técnicas e instrumentos de investigación que se utilizaron para la recoger la información.

#### **4.3.1 Técnicas**

Las técnicas utilizadas fueron la entrevista y la encuesta. La Universidad Técnica Particular de Loja facilitó una carta para que los egresados pudieran entregar a las autoridades de las Instituciones con el fin de que se permitiera realizar la investigación, luego de aprobado el ingreso, se procedió a realizar la entrevista con la persona encargada dentro de la Institución con el fin de dar a conocer el día y la hora en la que se permitiría realizar el trabajo de campo; las encuestas de igual manera fueron

proporcionadas por la Universidad optimizando el tiempo no solo de mi persona sino de la población encuestada.

#### 4.3.2 Instrumentos

- Cuestionario para niños de 6 a 9 años-primera muestra
- Cuestionario para niños y jóvenes de 10 a 18 años-segunda y tercera muestra.
- Cuestionario para niños y jóvenes (ILFAM).

Los mismos que serán detallados en la parte de anexos por la extensión de sus preguntas.

#### 4.4 Recursos

Los recursos son los elementos necesarios y utilizados con el fin de realizar la ejecución de cada una de las tareas en forma óptima.

##### 4.4.1 Humano

- Las autoridades de la Carrera de Ciencias de la Educación de la Universidad Técnica Particular de Loja, quienes facilitaron los cuestionarios.
- Los directivos de las Instituciones que permitieron el ingreso para hacer posible el trabajo de campo.
- La tutora del informe de trabajo de fin de carrera.
- La tesista como investigadora.
- Las maestras responsables de cada aula donde se realizó el trabajo de campo de las diferentes instituciones, quienes aportaron con la realización de la encuesta.
- Los alumnos investigados en las diferentes muestras tomadas, el 5º y 10 año de Educación General Básica y el 1º de Bachillerato de las diferentes instituciones.

#### 4.4.2 Institucionales

- La Universidad Técnica Particular de Loja.
- El Centro Educativo Bilingüe Perla Azul, primera muestra aplicada a 5º Año de Educación General Básica, quienes a pesar de no tener una infraestructura amplia para acoger a 160 estudiantes de educación inicial y básica, saben ocupar sus espacios y coordinar con horarios. Su estructura es una edificación de bloque y ladrillo, piso de cerámica, de tres pisos de los cuales dos están en uso, poseen tres cuartos de baño, uno localizado en el patio, otro para la sección infantil, y un baño particular para el tercer piso, con respecto a las aulas se puede decir que tres grados cuentan con pupitres personales, y los otros cuatro grados trabajan en pupitres de dos, mesas de cinco y seis alumnos, pizarrones de tiza líquida y una de las aulas cuenta con la pizarra virtual. El departamento administrativo y pedagógico cuenta con secretaria y dirección los mismos que funcionan en la primera planta; servicio de bar el cual es muy limpio donde ofrecen refrigerios saludables a los estudiantes.
- El Colegio Técnico Sucre, segunda muestra aplicada a 10º Año de Educación General Básica, los mismos que cuentan con una edificación de cuatro pisos, tres patios de cemento y uno de césped, laboratorio y audiovisual de inglés, biblioteca, departamentos administrativos, taller de mecánica, baterías sanitarias para hombres, mujeres y personal docente, al ser un Colegio Técnico se han visto en la necesidad de ampliar el taller de mecánica por lo que actualmente se encuentran realizando una nueva construcción con el fin de brindar todas las comodidades y herramientas necesarias para la educación didáctica de los estudiantes.
- Colegio Santiago de Guayaquil, tercera muestra aplicada a 1º de Bachillerato, ubicado en la Manuel Lopera N5-210 e Itchimbia, cuenta con una infraestructura amplia, espacios verdes, servicio de bar y baterías sanitarias ubicadas en puntos clave para el uso de los alumnos. Las aulas son de piso de madera, bloque y techo de eternit, los pupitres unipersonales y pizarrones de tiza líquida. El departamento administrativo y pedagógico cuenta con su propia sala de profesores y oficinas aptas para la atención a padres de familia.
- Biblioteca INEC.
- Biblioteca Municipal de Quito.

- Biblioteca de la Universidad Andina Simón Bolívar.
- Biblioteca de la Universidad Católica.
- Biblioteca de la Universidad de las Américas.

#### 4.4.3 Materiales

- Copias de la carta para la autorización a las Instituciones.
- Copias de los diferentes cuestionarios.
- Pinturas para que los alumnos de 5ª A.E.B. llenen los cuestionarios.
- Tiza líquida.
- Pizarrón.

#### 4.4.4 Económicos

DESGLOSE	VALOR
Gastos de transporte	41,00
Copias de cuestionarios y cartas	32,67
Copias de textos en las diferentes bibliotecas	17,14
Pinturas escolares	2,50
Tiza líquida	0,80
Internet	40,00
Resma de papel bon	12,00
Tintas para la impresión de Tesis	104,00
Empastado de tesis	45,00
<b>TOTAL</b>	<b>295,11</b>

#### 4.5 Procedimiento

- Luego de presentado el tema de investigación se procedió a esperar la carta de ingreso a los centros educativos y los cuestionarios, los mismos que fueron enviados por la Universidad Técnica Particular de Loja.
- Una vez recibida la carta de ingreso y obtenidas las copias respectivas se hizo la entrega a las instituciones educativas a fin de lograr la aceptación oficial.
- Aceptado el ingreso a las instituciones, se mantuvo entrevistas con las autoridades de las mismas para dar a conocer la investigación y a su vez presentar a los dirigentes encargados de darme fecha, hora en la que se realizaría el trabajo de campo, así como también la cantidad de alumnos que serían encuestados.
- Con la fecha, horario y número de alumnos asignados se procedió a aplicar la encuesta.
- La primera muestra que se tomó fue con los niños del 5º Año de Educación General Básica, antes de empezar la encuesta se hizo una dinámica con el fin de romper el hielo entre la población y el investigador, luego se procedió a dar las indicaciones generales de cómo deberían llenar los cuestionarios en el pizarrón, posteriormente se entregó pinturas y los cuestionarios; para que no existiera equivocación se dirigió el desarrollo de las encuestas a través de la lectura, a fin de que no surjan equivocaciones.
- La segunda muestra que se tomó fue a los jóvenes del 1º de Bachillerato, se realizó el mismo procedimiento, lo mismo se desarrolló con la tercera muestra.
- Una vez aplicadas las encuestas se procedió a registrar los datos en el archivo enviado por la Universidad Técnica Particular de Loja.
- Luego de realizado el marco teórico, el mismo que sirvió de referencia y guía, se procedió a realizar el análisis y la interpretación de los resultados utilizando el registro que se envió a Generaciones Interactivas.
- Por último se realizó la elaboración del informe considerando la objetividad y fidelidad de los datos registrados así como las recomendaciones y conclusiones para cada tema asignado.

## 5. ANÁLISIS, INTERPRETACIÓN Y DISCUSION DE RESULTADOS

La interpretación y el análisis de datos de las siguientes encuestas tienen como objetivo detectar la relación y el uso que los niños, jóvenes y adolescentes tienen frente al uso de las pantallas en nuestro país, así como los riesgos y oportunidades que pueden tener no solo en el sector educativo sino también personal.

Al saber que desde muy pequeños los niños tienen acceso a las TIC's, se realizó diferentes encuestas de acuerdo a la edad con el fin de obtener mejores resultados, los mismos que permitieron realizar el análisis de una manera sistemática, real y que serán interpretados de acuerdo a las edades.

### 5.1 Caracterización sociodemográfica

Las características sociodemográficas de la población encuestada como edad, sexo, nivel educacional, personas que conforman la familia, gustos y acceso a las pantallas, condicionan su conducta e inciden de manera importante en el uso de la Tecnología.

**P1. ¿A qué curso vas?**

**P2. ¿Cuántos años tienes?**

**P3. Sexo**

**TABLA NRO. 1**

P1		
Opción	Frecuencia	%
No Contesta	0	0,00
1ro de primaria	0	0,00
2do de primaria	0	0,00
3ro de primaria	0	0,00
4to de primaria	17	100,00
<b>TOTAL</b>	<b>17</b>	<b>100,00</b>

*Fuente: Encuesta aplicado niños de 6 a 9 años de edad*

*Elaborado: Ma. Gabriela Fernández.*

TABLA NRO. 2

P2		
Opción	Frecuencia	%
No Contesta	0	0,00
6 años o menos	0	0,00
7 años	0	0,00
8 años	0	0,00
9 años omás	17	100,00
<b>TOTAL</b>	<b>17</b>	<b>100,00</b>

Fuente: Encuesta aplicado niños de 6 a 9 años de edad

Elaborado: Ma. Gabriela Fernández.

TABLA NRO. 3

P3		
Opción	Frecuencia	%
No Contesta	0	0,00
Masculino	9	52,94
Femenino	8	47,06
<b>TOTAL</b>	<b>17</b>	<b>100,00</b>

Fuente: Encuesta aplicado niños de 6 a 9 años de edad

Elaborado: Ma. Gabriela Fernández.

Como podemos observar en la tabla Nro. 1 el curso que se escogió para realizar las encuestas fue el Quinto Año de Educación General Básica, por ser un Centro Educativo pequeño se optó puesto que era el que más alumnado tenía, también se consideró el grado de madurez que los alumnos poseen para poder responder con claridad la encuesta; la datos de la tabla Nro. 2 nos da a conocer que todos los alumnos cumplen con el requisito de madurez para este año escolar ya que según el Ministerio de Educación los estudiantes que cursan el 5º Año de Educación General Básica deben tener 9 años o cumplir durante el periodo escolar hasta el 31 de marzo.

Según la tabla Nro.3 el 52.94% son niños y el 47.06% son niñas, datos casi iguales a los presentados por el INEC en lo que se refiere a sexo en el país, durante años la equidad de género ha sido una problemática que los Gobiernos y Organismos Nacionales e Internacionales han tratado de erradicarla, y aquí tenemos una muestra de que estos cambios se han dado. Además, aprenden a convivir con personas del sexo opuesto lo que ayuda a la interacción entre ambos sexos con respeto y un trato justo y equitativo según sus necesidades respectivas.

**P4. ¿Qué personas viven contigo? Sin contarte a ti mismo**

**TABLA NRO. 4**

P4		
Opción	Frecuencia	%
Padre	13	24,53
Madre	17	32,08
Un hermano o hermana	14	26,42
2 hermanos/as	2	3,77
3 hermanos/as	0	0,00
4 hermanos/as	0	0,00
5 hermanos/as	0	0,00
Mi abuelo/la	5	9,43
Otras personas	2	3,77
<b>TOTAL</b>	<b>53</b>	<b>100,00</b>

Fuente: Encuesta aplicado niños de 6 a 9 años de edad

Elaborado: Ma. Gabriela Fernández.

Observando los datos de la tabla Nro. 4, de las 17 familias que representan a los alumnos encuestados, existen 13 familias nucleares y 4 familias monoparentales. Las familias extensas en la actualidad ya no son modelo preponderante, sin embargo en la tabla podemos observar que todavía existe este modelo de familia siendo el 9.43% de las familias encuestadas las que mantienen este tipo de familia. Con respecto a la cantidad de miembros que mantienen las familias podemos ver que las 14 familias están compuestas de dos hijos, 2 familias de tres hijos y solo 1 de ellas tiene un hijo.

La familia es el núcleo de la sociedad y aunque en las últimas décadas se ha demostrado variedad en la estructura, no se debe olvidar que lo importante es dar un ambiente propicio para el crecimiento integral de los hijos.

**P5. ¿Qué es lo que más te gustaría hacer hoy después de cenar?**

**TABLA NRO.5**

P5		
Opción	Frecuencia	%
No contesta	0	0,00
Irme a mi habitación	2	11,76
Navegar	8	47,06
Leer, estudiar	4	23,53
Hablar con mi familia	3	17,65
<b>TOTAL</b>	<b>17</b>	<b>100,00</b>

Fuente: Encuesta aplicado niños de 6 a 9 años de edad

Elaborado: Ma. Gabriela Fernández.

Según la tabla Nro. 5, el 11.76% de los niños prefieren permanecer solos en su habitación, el 47.06% gusta más de la navegación y juegos que ofrece el internet y las videoconsolas siendo muchas veces estas actividades realizadas solitariamente, como podemos observar el porcentaje de niños que permanecen solos en lugar de compartir tiempo con la familia, núcleo de la sociedad es más del 50%; apenas el 17.65% de los niños encuestados prefiere permanecer en compañía de sus padres y el 23.53% gusta de leer, estudiar o irse a dormir.

Las alternativas que presentan hoy las TIC's han llegado a remplazar otro tipo de actividades como la lectura o tiempo en familia, por su parte los niños se muestran aislados y gustan mucho de los juegos online que se encuentran en el internet o las videoconsolas.

**P6. ¿Tienes ordenador en casa?**

**P7. ¿Dónde está el ordenador que más utilizas en tu casa?**

**TABLA NRO. 6**

P6		
Opción	Frecuencia	%
No contesta	0	0,00
No	5	29,41
Si	12	70,59
<b>TOTAL</b>	<b>17</b>	<b>100,00</b>

Fuente: Encuesta aplicado niños de 6 a 9 años de edad

Elaborado: Ma. Gabriela Fernández.

**TABLA NRO. 7**

P7		
Opción	Frecuencia	%
No contesta	4	23,53
En mi habitación	4	23,53
Habitación de un hermano	2	11,76
Habitación de mis padres	0	0,00
En la sala de estar	3	17,65
En un cuarto de trabajo	2	11,76
Es portátil	2	11,76
<b>TOTAL</b>	<b>17</b>	<b>100,00</b>

Fuente: Encuesta aplicado niños de 6 a 9 años de edad

Elaborado: Ma. Gabriela Fernández.

En la tabla Nro.6 podemos observar que el 70.59% de la población encuestada es propietaria de un computador en su casa, mientras que el 29.41% todavía no se encuentra en posibilidades. La Generación Interactivas en Ecuador vive en hogares tecnológicamente más equipados que la media nacional, los niños de 6 a 9 años afirman que en casa tienen un computador en un 49% datos que contrastan con los presentados. Por otra parte, el lugar donde se encuentra el ordenador según la tabla Nro.7 es en las habitaciones con el 35,29%, lo que representa un riesgo pues los niños pueden tener acceso a varias horas en algunos casos sin la supervisión de padres lo que podría crear niños inactivos. Por otro lado el 29,41% de los niños tienen una infraestructura que permite disponer de una habitación especial destinada para actividades como estudio, trabajo, entre otros.

La necesidad que ha desatado la era digital en los niños influye de tal modo que se ha convertido en una necesidad de los hogares, y aunque los niños deben aprender a usar estos medios desde temprana edad para acceder al futuro digital, los padres deben tener un conocimiento más sólido del lugar, tiempo y variedad con que sus hijos permanecen frente al ordenador.

**P8. ¿Hay conexión a Internet en tu casa?**

**TABLA NRO. 8**

P8		
Opción	Frecuencia	%
No contesta	1	5,88
No	5	29,41
Si	11	64,71
<b>TOTAL</b>	<b>17</b>	<b>100,00</b>

*Fuente: Encuesta aplicado niños de 6 a 9 años de edad*

*Elaborado: Ma. Gabriela Fernández.*

Según la tabla presentada podemos observar que los niños que no disponen de internet en casa son el 29.41%, mientras que el 64.71% de los encuestados dispone algún tipo de servicio en internet y esto se debe a que las empresas de comunicación y televisión satelital como Claro, Movistar, CNT, TV Cable, Cable Unión entre otras,

hoy en día dan facilidades para que en los hogares tengan acceso a este servicio siendo muchas veces de bajos costos.

**P11. ¿En qué lugar sueles usar Internet?**

**P12. La mayoría de las veces que utilizas Internet sueles estar**

**TABLA NRO. 11**

P11		
Opción	Frecuencia	%
En casa	11	39,29
En el colegio	0	0,00
En un ciber café	1	3,57
En un lugar público	4	14,29
En casa de un amigo	4	14,29
En casa de un familiar	8	28,57
<b>TOTAL</b>	<b>28</b>	<b>100,00</b>

Fuente: Encuesta aplicado niños de 6 a 9 años de edad

Elaborado: Ma. Gabriela Fernández.

**TABLA NRO. 12**

P12		
Opción	Frecuencia	%
Solo	10	26,32
Con amigos/as	2	5,26
Con hermanos/as	10	26,32
Con mi padre	4	10,53
Con mi madre	6	15,79
Con otros familiares	6	15,79
Con un profesor/ra	0	0,00
<b>TOTAL</b>	<b>38</b>	<b>100,00</b>

Fuente: Encuesta aplicado niños de 6 a 9 años de edad

Elaborado: Ma. Gabriela Fernández.

Como podemos observar en la tabla Nro. 11 sumando la primera, quinta y sexta opción, el porcentaje con que los niños utilizan esta tecnología en casa sea suya, de un familiar o de un amigo es del 82,15% donde desgraciadamente como se demuestra en la tabla Nro. 12 sumando la cuarta, quinta y sexta opción solo el 42,11% de los padres y otros familiares responsables con la formación del niño y adolescente mantienen un control sobre el mismo, el 26,32 % lo realiza con un hermano pero

lamentablemente no se puede dar un control al acceso de la red ya que luego de realizar las encuestas se mantuvo una charla donde supieron expresar que ellos eran los primogénitos por lo que existe el riesgo de que no solo ellos puedan observar páginas no aptas para su edad si no también, se mantiene un inseguridad de que niños más pequeños también tengan acceso a estas páginas; por otro lado podemos observar que el 26.32% lo utilizan sin compañía alguna y al ver la frecuencia del mismo podemos ver que es más de la mitad de los encuestados quienes lo hacen sin control alguno

Es necesario educar a los padres en el uso y los filtros de seguridad que ofrece la red para que los niños al estar solo no sean víctimas de páginas obscenas o no aptas para su edad.

**P13. ¿Utilizas algún teléfono móvil?**

**P14. ¿Cómo conseguiste el teléfono móvil?**

**TABLA NRO. 13**

P13		
Opción	Frecuencia	%
No contesta	0	0,00
No	5	29,41
Sí, el mío	6	35,29
Sí, el de otras personas	6	35,29
<b>TOTAL</b>	<b>17</b>	<b>100,00</b>

Fuente: Encuesta aplicado niños de 6 a 9 años de edad

Elaborado: Ma. Gabriela Fernández.

**TABLA NRO. 14**

P14		
Opción	Frecuencia	%
No contesta	10	58,82
Pedí que me lo compraran	0	0,00
Fué un regalo	5	29,41
Me lo dieron mis padres	2	11,76
<b>TOTAL</b>	<b>17</b>	<b>100,00</b>

Fuente: Encuesta aplicado niños de 6 a 9 años de edad

Elaborado: Ma. Gabriela Fernández.

Como observamos en la tabla Nro.13 nos podemos dar cuenta que sumando las últimas dos opciones el 70,58% de los encuestados usa de una u otra forma el teléfono celular, donde el 35,29% posee ya su propio celular datos que varían en un 7% a los presentados por Generaciones Interactivas Ecuador donde afirman que el 28% de niños y niñas de entre 6 y 9 años poseen un celular propio.

Lo mismo podemos observar en la tabla Nro.14 donde sumadas la segunda y cuarta opción el 11.76% asegura tener el celular con el consentimiento de sus padres, mientras que el 58.82% prefiere abstenerse de responder el 29.41% asegura que fue un regalo.

Debido al impacto que tiene la telefonía móvil y al no haber acceso total de telefonía fija en el Ecuador, los niños desde pequeños ya tienen conocimiento, manejo y uso de un teléfono celular, y como hemos podido contemplar en los datos presentados más del 50% lo usa ya sea en su propio teléfono o el de terceros con diferentes propósitos.

#### P1. ¿En qué curso estás?

**TABLA NRO. 1**

P1				
Opción	Grupo 2: 10-14 años Aplicado a 10º E.G.B.		Grupo 3: 15-18 años Aplicado a 1º BACHILLERATO	
	Frecuencia	%	Frecuencia	%
No contesta	0	0,00	0	0,00
5to. De primaria	0	0,00	0	0,00
6to. De primaria	0	0,00	0	0,00
1ro. De ESO	0	0,00	0	0,00
2do. De ESO	0	0,00	0	0,00
3ro. De ESO	30	100,00	0	0,00
4to. De ESO	0	0,00	28	100,00
1ro. Bachillerato	0	0,00	0	0,00
2do. Bach.	0	0,00	0	0,00
1ro. De formación	0	0,00	0	0,00
2do. De formación	0	0,00	0	0,00
<b>TOTAL</b>	<b>30</b>	<b>100,00</b>	<b>28</b>	<b>100,00</b>

Fuente: Encuesta

Autor: Ma. Gabriela Fernández

Como se puede observar para el análisis de las encuestas en la tabla Nro.1, el grupo 2 con treinta alumnos se encuentran cursando el 10º de Educación General Básica, y en el grupo 3 se contó con 28 estudiantes.

A pesar de las condiciones adversas que se mantienen en los colegios fiscales donde la demanda de matrícula es excesiva, en las Instituciones seleccionadas se puede observar que se mantiene un número recomendable de alumnos para la enseñanza pues, está considerado que en un paralelo de cualquier colegio que mantenga más de 35 alumnos es antipedagógico.

## P2. ¿Cuántos años tienes?

**TABLA NRO. 2**

P2				
Opción	Grupo 2: 10-14 años Aplicado a 10º E.G.B.		Grupo 3: 15-18 años Aplicado a 1º BACHILLERATO	
	Frecuencia	%	Frecuencia	%
No contesta	0	0,00	0	0,00
11 años	0	0,00	0	0,00
12 años	0	0,00	0	0,00
13 años	0	0,00	0	0,00
14 años	18	60,00	0	0,00
15 años	8	26,67	14	50,00
16 años	3	10,00	8	28,57
17 años	1	3,33	5	17,86
18 años o más	0	0,00	1	3,57
<b>TOTAL</b>	<b>30</b>	<b>100,00</b>	<b>28</b>	<b>100,00</b>

Fuente: Encuesta

Autor: Ma. Gabriela Fernández

Según la presente tabla podemos observar que en el grupo 2 sumadas la quinta y sexta opción el 86,67% y en el grupo 3 (sumadas la sexta y séptima opción) el 78,57% de los alumnos se encuentran cronológicamente en edad para cursar los distintos niveles de educación donde se aplicaron las encuestas; podemos también ver que hay alumnos que a pesar de su edad, en el segundo grupo es del 13,33% y en el grupo 3 es del 21,43%, se encuentran cursando el 10º y 1º de Bachillerato respectivamente.

La edad adecuada es importante para que los adolescentes y jóvenes cursen los diferentes niveles en la educación puesto que los procesos de maduración psicológica son distintos para cada etapa, y como podemos observar todavía existe un porcentaje que no se encuentra cronológicamente en los rangos. Varios son los factores que se pueden dar para que estos valores todavía estén presentes, como la inserción a la educación en una edad tardía o por repetición de cursos, el último mantiene muchas interrogantes pues no se sabe en donde descargar las culpas: familias, sistema

educativo, ambiente, alumnos entre otros. El rendimiento de los alumnos depende de muchas variables internas y externas, la clave está en descubrir cuál de estas es la que más influye para desencadenar una repitencia de curso y así erradicar el facilismo planteado por los alumnos pues muchas veces no le dan la importancia que esto se merece.

### P3. Sexo

**TABLA NRO. 3**

P3				
Opción	Grupo 2: 10-14 años Aplicado a 10º E.G.B.		Grupo 3: 15-18 años Aplicado a 1º BACHILLERATO	
	Frecuencia	%	Frecuencia	%
No contesta	1	3,33	1	3,57
Masculino	15	50,00	23	82,14
Femenino	14	46,67	4	14,29
<b>TOTAL</b>	<b>30</b>	<b>100,00</b>	<b>28</b>	<b>100,00</b>

Fuente: Encuesta

Autor: Ma. Gabriela Fernández

En la tabla presentada podemos observar que en el grupo 2 se mantiene relativamente la misma cantidad de alumnos por sexo el 50,00% son hombres y el 46,64% mujeres; mientras que en el grupo 3 el 82,14% son hombres y el 14,29% mujeres.

En las diferentes instituciones del país se ha llevado a cabo la campaña de promover una educación mixta que tuviera por modelo la familia, facilitando la integración y maduración de las emociones de los alumnos que se encuentran en los diferentes niveles de educación. Con esto la mujer adquiriría una mayor facilidad en el juicio y en la expresión, mientras que los chicos aprenderían a dar un mejor trato en las relaciones sociales a las chicas. Se conoce que entre los diez y trece años las chicas tiene un mayor ritmo de maduración psicológica, mientras que entre los catorce y diecisiete años es más lenta que la de los chicos, pareciendo que igualarles en la educación en estas edades es un contrasentido psicológico. Se puede estar a favor de la coeducación o de la educación separada pero, en cualquier caso, hay que optar por la libertad. Una sociedad se empobrece cuando obliga a todos a seguir un único modelo educativo por lo que hay que respetar el derecho de los padres para elegir el tipo de institución que mejor se adecue a sus intereses.

**P4. Sin contarte a ti mismo, ¿Qué personas viven contigo?, (es posible más de una respuesta)**

**TABLA NRO. 4**

<b>P4</b>				
<b>Opción</b>	<b>Grupo 2: 10-14 años Aplicado a 10º E.G.B.</b>		<b>Grupo 3: 15-18 años Aplicado a 1º BACHILLERATO</b>	
	<b>Frecuencia</b>	<b>%</b>	<b>Frecuencia</b>	<b>%</b>
Mi padre	22	27,85	25	29,07
Mi madre	26	32,91	24	27,91
Un hermano/a	15	18,99	8	9,30
2 Hermanos/as	7	8,86	12	13,95
3 Hermanos/as	1	1,27	5	5,81
4 Hermanos/as	1	1,27	1	1,16
5 Hermanos/as o más	0	0,00	2	2,33
Mi abuelo/a	5	6,33	7	8,14
Otras personas	2	2,53	2	2,33
<b>Total</b>	<b>79</b>	<b>100,00</b>	<b>86</b>	<b>100,00</b>

*Fuente: Encuesta*

*Autor: Ma. Gabriela Fernández*

De acuerdo a lo que se puede ver en la presente tabla, en el segundo grupo de las treinta encuestas 22 de ellas están constituidas por padre y madre, 4 de ellas son mono parentales los cuales pueden también estar incluidos en las familias extensas ya que 7 de las familias estas compuestas por otros familiares, el 18,99% se han mantenido con dos hijos mientras que el 11,40% tienen más hijos; lo mismo podemos observar en el grupo 3 de las veinte y ocho familias 24 son familias nucleares, el 10,47% mantienen familias extensas, y 20 familias tienen varios hijos lo que no sucede en el grupo 2. Estos datos contrastan con los proporcionados por el INEC donde se menciona que los divorcios durante los años 2008-2010 los han aumentado en un 6,45%.

La familia es el núcleo de toda sociedad, donde el ser humano aprende sus primeros pasos, su primera educación y más importante lo recibe en la familia, ahí aprenden valores, no importa si estas son disfuncionales, nucleares o extensas, lo que siempre debe perdurar es el amor y los valores que se inculquen en los niños y adolescentes para formar ciudadanos dignos.

**P5. ¿Cuál es la profesión de tu padre?**

**P6. ¿Cuál es la profesión de tu madre?**

**TABLA NRO. 5**

P5				
Opción	Grupo 2: 10-14 años Aplicado a 10º E.G.B.		Grupo 3: 15-18 años Aplicado a 1º BACHILLERATO	
	Frecuencia	%	Frecuencia	%
	No contesta	2	6,67	0
Está desempleado	0	0,00	1	3,57
Es jubilado	0	0,00	1	3,57
Trabaja en el hogar	0	0,00	1	3,57
Desempeña un oficio	11	36,67	13	46,43
Realiza un trabajo técnico	2	6,67	5	17,86
Realiza un trabajo de grado universitario	8	26,67	1	3,57
No lo sé/otro	7	23,33	6	21,43
<b>TOTAL</b>	<b>30</b>	<b>100,00</b>	<b>28</b>	<b>100,00</b>

Fuente: Encuesta

Autor: Ma. Gabriela Fernández

**TABLA NRO. 6**

P6				
Opción	Grupo 2: 10-14 años Aplicado a 10º E.G.B.		Grupo 3: 15-18 años Aplicado a 1º BACHILLERATO	
	Frecuencia	%	Frecuencia	%
	No contesta	0	0,00	0
Está desempleada	0	0,00	0	0,00
Es jubilada	0	0,00	0	0,00
Trabaja en el hogar	14	46,67	11	39,29
Desempeña un oficio	5	16,67	9	32,14
Realiza un trabajo técnico	5	16,67	3	10,71
Realiza un trabajo de nivel universitario	3	10,00	2	7,14
No lo sé/otro	3	10,00	3	10,71
<b>TOTAL</b>	<b>30</b>	<b>100,00</b>	<b>28</b>	<b>100,00</b>

Fuente: Encuesta

Autor: Ma. Gabriela Fernández

Según la tabla Nro.5 el grupo 2 sumados los ítems 5º, 6º, 7º y 8º el 93,34% los padres y el 53,34% de las madres realizan algún trabajo fuera del hogar y el 46,64% de ellas trabajan en el hogar, mientras que el 6.67% se abstiene de contestar tal vez porque desconocen o no viven con ellos como se habló en la tabla anterior. En el grupo 3 podemos ver cómo a pesar de las circunstancias los jóvenes conocen la situación laboral de su padre, resaltamos así que, sumados los ítems 4º, 5º, 6º, 7º, 8º de la tabla Nro.5 el 89,29% de los padres y el 60,70% de las madres trabajan fuera del hogar, el 42,86% valor que dio como resultado de la suma de la cuarta alternativas de ambas

preguntas realiza actividades dentro de casa, y apenas el 7,14% se encuentra desempleado o jubilados.

Debido a la situación económica en el país ambos padres han tenido que salir a laborar fuera del hogar así podemos observar que la mujer ha tomado fuerza en el mercado laboral ecuatoriano coincidiendo con las cifras presentadas en el INEC donde de las 7,1 millones de mujeres existentes en el país, 5,1 millones son económicamente activas. En el mercado laboral según los datos presentados por el INEC el subempleo de la población son del 45,7% los mismos que coinciden con los encuestados ya que sumados el séptimo ítem de todas las tablas dan como resultado el 47,38%.

#### P54. ¿Tienes móvil propio?

TABLA NRO. 54

P54				
Opción	Grupo 2: 10-14 años Aplicado a 10º E.G.B.		Grupo 3: 15-18 años Aplicado a 1º BACHILLERATO	
	Frecuencia	%	Frecuencia	%
No contesta	0	0,00	0	0,00
No	8	26,67	7	25,00
Sí	20	66,67	17	60,71
No, pero uso el de otras personas.	2	6,67	4	14,29
<b>TOTAL</b>	<b>30</b>	<b>100,00</b>	<b>28</b>	<b>100,00</b>

Fuente: Encuesta

Autor: Ma. Gabriela Fernández

Más de la mitad de los encuestados de los diferentes grupos cuentan con celular propio, como podemos confirmar con los datos expuestos en la presente tabla el grupo 2 presenta una cifra del 66,67% y el grupo 3 con 60,71%. Otro valor aunque no constituye un porcentaje alto es el de los que no poseen ni usan esta tecnología como podemos ver en el grupo 2 es del 26,67% y el grupo 3 con 25,00%; mientras que los que usan el celular así no tengan es un valor mínimo ya que el grupo 2 representa el 6,67% y el grupo 3 el 14,29%.

Como nos podemos dar cuenta, las empresas de telecomunicación como Claro y Movistar (me refiero a estas dos ya que lideran el mercado) con su publicidad llegan al consumidor con ofertas tentadoras que facilitan no solo la compra sino también las

tarifas, esto lo podemos verificar con los datos presentados anteriormente ya que casi el 75,00% de ambos grupos tienen un celular en casa cifras que son comprobadas con el INEC que mencionan que el 73,7% de los hogares ecuatorianos poseen telefonía móvil. Según la tabla presentada por Generaciones Interactivas Ecuador podemos ver que el 58% de los jóvenes poseen un celular propio, aunque este valor está bajo del presentado pues varía con un 8% del presentado en la tabulación.

**P55. ¿A qué edad tuviste tu primer teléfono móvil?**

**TABLA NRO. 55**

<b>P55</b>				
<b>Opción</b>	<b>Grupo 2: 10-14 años Aplicado a 10º E.G.B.</b>		<b>Grupo 3: 15-18 años Aplicado a 1º BACHILLERATO</b>	
	<b>Frecuencia</b>	<b>%</b>	<b>Frecuencia</b>	<b>%</b>
No contesta	8	26,67	6	21,43
A los 8 años o menos	2	6,67	1	3,57
A los 9 años	1	3,33	1	3,57
A los 10 años	6	20,00	4	14,29
A los 11 años	3	10,00	4	14,29
A los 12 años	2	6,67	6	21,43
A los 13 años	3	10,00	2	7,14
A los 14 años	2	6,67	3	10,71
A los 15 años	2	6,67	1	3,57
Con más de 15 años	1	3,33	0	0,00
<b>TOTAL</b>	<b>30</b>	<b>100,00</b>	<b>28</b>	<b>100,00</b>

Fuente: Encuesta

Autor: Ma. Gabriela Fernández

No existe una edad principal en la que los chicos ya contaron con su primer teléfono móvil como se puede observar en la presente tabla, más los porcentajes altos son a la edad de 10 años el segundo grupo con un valor de 20,00% y a los 12 años el tercer grupo con un valor de 21,43%,

Ruth Peters, psicóloga infantil de Estados Unidos quien abordó hace poco el tema de la edad adecuada para que un adolescente tenga celular propio, comentó que la mayoría recién están listos para su primer teléfono entre los 11 y 14 años, los mismos que si sumamos las alternativas dentro de estas edades en el grupo dos no es más del

cincuenta por ciento pues apenas el 33,34%, mientras que el grupo 3 con 53,57% puede decir que está dentro de las edades seguras para su uso. Como comentario muy personal yo creo que el uso del celular se lo debe dar bajo cierto grado de madurez de los adolescentes ya que ellos necesitan ser conscientes del uso adecuado, oportunidades y riesgos.

#### P56. ¿Cómo conseguiste tu primer teléfono móvil?

TABLA NRO. 56

P56				
Opción	Grupo 2: 10-14 años Aplicado a 10º E.G.B.		Grupo 3: 15-18 años Aplicado a 1º BACHILLERATO	
	Frecuencia	%	Frecuencia	%
No contesta	9	30,00	7	25,00
Me lo compraron mis padres sin pedirlo	3	10,00	2	7,14
Me lo compraron mis padres porque se lo pedí	7	23,33	6	21,43
Me los compraron otros familiares	2	6,67	0	0,00
Me lo compré yo mismo	1	3,33	5	17,86
Fue un regalo de cumpleaños, Navidad, comunión...	4	13,33	3	10,71
Lo heredé de otra persona	4	13,33	5	17,86
<b>TOTAL</b>	<b>30</b>	<b>100,00</b>	<b>28</b>	<b>100,00</b>

Fuente: Encuesta

Autor: Ma. Gabriela Fernández

Los adolescentes y jóvenes encuestados que consiguieron su primer celular por medio de sus padres, esto quiere decir que bajo el consentimiento de los padres y considerando las circunstancias y motivos para entregar un celular a su hijo representan el 33,33% en el grupo dos y el 28,57% en el grupo tres; por su parte los que han adquirido el móvil por sus medios propios son el 3,33% para el grupo dos y el 17,86% para el grupo tres, mientras que los que han recibido como obsequio o por terceras personas fuera del hogar son para el segundo grupo el 20% y para el grupo tres 10,71%.

El celular ha sido considerado un medio de comunicación indispensable, pero "el uso que los jóvenes dan a esta herramienta no es el adecuado", creo que todo padre está de acuerdo en que éste brinda cierto tipo de tranquilidad ya que representa una manera de saber donde está su hijo, pero para los hijos un celular significa ser aceptados socialmente.

**P57. ¿Qué tipo de teléfono tienes actualmente?**

**TABLA NRO. 57**

P57				
Opción	Grupo 2: 10-14 años Aplicado a 10º E.G.B.		Grupo 3: 15-18 años Aplicado a 1º BACHILLERATO	
	Frecuencia	%	Frecuencia	%
No contesta	9	30,00	7	25,00
Comprado nuevo	12	40,00	14	50,00
De segunda mano	9	30,00	7	25,00
<b>TOTAL</b>	<b>30</b>	<b>100,00</b>	<b>28</b>	<b>100,00</b>

Fuente: Encuesta

Autor: Ma. Gabriela Fernández

Como se puede observar en la presente tabla los adolescentes y jóvenes que poseen un celular nuevo es del 40,00% para el grupo dos y el 50,00% para el grupo tres, mientras que los que tienen un celular de segunda mano son el 30,00% y del 25,00% respectivamente.

El uso de esta tecnología se ha distorsionado con el tiempo ya que se ha olvidado el objetivo para el que fue creado, ya que hoy en día los jóvenes exigen que el celular reúna ciertas características, por ejemplo: envío de mensajes multimedia, tocar archivos mp3, cámara, videos entre otros; a fin de sentirse que pueden competir con el resto de sus amigos pues se ha convertido en un sinónimo de estatus y prestigio.

**P58. ¿Quién paga habitualmente el gasto del móvil?**

**TABLA NRO. 58**

P58				
Opción	Grupo 2: 10-14 años Aplicado a 10º E.G.B.		Grupo 3: 15-18 años Aplicado a 1º BACHILLERATO	
	Frecuencia	%	Frecuencia	%
No contesta	9	30,00	7	25,00
Yo mismo	4	13,33	7	25,00
Mis padres	16	53,33	13	46,43
Otros	1	3,33	1	3,57
<b>TOTAL</b>	<b>30</b>	<b>100,00</b>	<b>28</b>	<b>100,00</b>

Fuente: Encuesta

Autor: Ma. Gabriela Fernández

En la presente tabla podemos observar que el valor mayoritario del pago de los celulares se da por los padres o terceras personas ya que en el grupo dos sumadas las últimas opciones presenta un valor de 56,66%% y en el grupo tres el 50,00%; mientras que los encuestados que corren con los gastos propios de su celular es el 13,33% y el 25,00% respectivamente.

Como se dijo anteriormente las empresas de telecomunicación presentan ofertas donde el consumidor puede acceder a esta tecnología, donde dan facilidades de pago para que se pueda mantener sin alterar los gastos del hogar. Por eso en la mayoría de los encuestados, los padres mantienen el gasto del mismo con el fin de vigilar y controlar el gasto y uso moderado del celular.

**P59. ¿Qué tipo de medio de pago tienes para el teléfono?**

**TABLA NRO. 59**

P59				
Opción	Grupo 2: 10-14 años Aplicado a 10º E.G.B.		Grupo 3: 15-18 años Aplicado a 1º BACHILLERATO	
	Frecuencia	%	Frecuencia	%
No contesta	9	30,00	7	25,00
Es de tarjeta	14	46,67	6	21,43
Es de contrato	2	6,67	8	28,57
No lo sé	5	16,67	7	25,00
<b>TOTAL</b>	<b>30</b>	<b>100,00</b>	<b>28</b>	<b>100,00</b>

Fuente: Encuesta

Autor: Ma. Gabriela Fernández

Como vemos en la presente tabla la mayoría del grupo 2 tiene un consumo por medio de tarjetas o recargar con un valor del 46,67% lo que no ocurre en el grupo 3 el mismo que presenta un valor de 21,43%; por otro lado los que mantienen su pago por medio de contratos es en el grupo 3 con 28,57% el cual contrasta con el grupo 2 quienes mantienen una variable del 6,67%, los encuestados que no saben cómo se da el pago es del 16,67% para el grupo 2 y del 25,00% para el grupo 3, mientras que los que se abstienen de contestar son el 30,00% y el 25,00% para los grupos respectivamente.

Las empresas de telefonía móvil con el fin de satisfacer las necesidades de los clientes, mantienen promociones a lo largo de todo el mes, por lo general estas promociones se dan a fines de mes o quincenas, entre las promociones que dan son

el 2 por 1 o 3 por 1, mensajes para los teléfonos con los que más hablan, entre otros. Es así como en el grupo 2 la mayoría mantiene el pago por medio de tarjetas, ya que las promociones son mucho mejor que las que se dan por contrato, lamentablemente esto tiene su debilidad pues muchas veces los padres no controlan el gasto que los hijos están teniendo al hacer el uso del mismo.

#### P60. ¿Sabes cuánto gastas mensualmente en el teléfono móvil?

**TABLA NRO. 60**

P60				
Opción	Grupo 2: 10-14 años Aplicado a 10º E.G.B.		Grupo 3: 15-18 años Aplicado a 1º BACHILLERATO	
	Frecuencia	%	Frecuencia	%
No contesta	9	30,00	7	25,00
No lo sé	7	23,33	9	32,14
5 dólares o menos	0	0,00	5	17,86
Entre 5 a 10 dólares	7	23,33	2	7,14
Entre 10 y 20 dólares	5	16,67	5	17,86
Entre 20 y 30 dólares	0	0,00	0	0,00
Más de 30 dólares	2	6,67	0	0,00
<b>TOTAL</b>	<b>30</b>	<b>100,00</b>	<b>28</b>	<b>100,00</b>

Fuente: Encuesta

Autor: Ma. Gabriela Fernández

Según la presente tabla los gastos mensuales de los chicos sumadas la tercera y cuarta alternativa son para el grupo 2 el 23,33% y para el grupo 3 el 25,00%, siendo esta una cantidad razonable para el gasto del mismo. Considero que los gastos superados los diez dólares son inapropiados pues muchas familias en nuestro país controlan sus egresos para que puedan vivir en el mes a más de que también se les concientiza a los chicos sobre el uso excesivo del celular siendo los valores superiores a los diez dólares para el grupo dos el 23,34% y para el grupo tres 17,86%. Casi la cuarta parte de los encuestados se abstienen de responder lo que deja mucho que pensar pues no tienen un control monetario.

Debido a los egresos que las familias ecuatorianas mantienen mensualmente y visto los datos presentados en la tabla nos deja mucho que pensar, pues es apenas menos del 25% en ambos grupos los que tienen un valor fijo y adecuado para el uso del celular; los chicos por su parte, usan el celular no solo con el fin de comunicarse sino también de bajar fotos y en muchas ocasiones imágenes inapropiadas los cuales

tienen un costo mayor al de un mensaje de texto lo que les obliga a realizar más de una recarga en el mes.

**P91. ¿Cómo los consigues? (Es posible más de una respuesta)**

**TABLA NRO. 91**

P91				
Opción	Grupo 2: 10-14 años Aplicado a 10º E.G.B.		Grupo 3: 15-18 años Aplicado a 1º BACHILLERATO	
	Frecuencia	%	Frecuencia	%
Descargándolos de internet	1	11,11	6	27,27
Los grabo de un amigo	0	0,00	1	4,55
Los compro en una tienda o en la calle	8	88,89	15	68,18
<b>TOTAL</b>	<b>9</b>	<b>100,00</b>	<b>22</b>	<b>100,00</b>

Fuente: Encuesta

Autor: Ma. Gabriela Fernández

Como podemos observar en la tabla Nro.91 la frecuencia con que los adolescentes y jóvenes consiguen más entretenimiento es comprándolo en una tienda o en la calle para el grupo 2 en un 88,89% y para el grupo 3 con 68,18%, la segunda forma en la que adquieren es bajándose del internet como podemos ver para el grupo 2 en un 11,11% y para el tercer grupo 27,27%. Apenas un solo chico del grupo 3 lo adquiere con un amigo.

Hoy en día las familias ecuatorianas se han puesto una serie de negocios para poder mantener los hogares es por eso que hoy en el mercado se puede conseguir entretenimiento a bajos costos, y esto lo podemos observar ya que en los dos grupos encuestados prevalece la compra en tiendas o en la calle.

**P101. ¿Dónde está el televisor o televisores en tu casa? (Es posible más de una respuesta)**

TABLA NRO. 101

P101				
Opción	Grupo 2: 10-14 años Aplicado a 10º E.G.B.		Grupo 3: 15-18 años Aplicado a 1º BACHILLERATO	
	Frecuencia	%	Frecuencia	%
En mi habitación	17	21,52	21	28,77
En la habitación de un hermano/a.	15	18,99	9	12,33
En la habitación de mis padres	27	34,18	24	32,88
En la sala de estar	15	18,99	16	21,92
En la cocina	4	5,06	2	2,74
En un cuarto de juegos	1	1,27	1	1,37
<b>TOTAL</b>	<b>79</b>	<b>100,00</b>	<b>73</b>	<b>100,00</b>

Fuente: Encuesta

Autor: Ma. Gabriela Fernández

El televisor es otra de las tecnologías que predominan en nuestro país, es así como podemos observar según la tabla presentada que los valores más altos con el 21,52% en el grupo dos y 28,77% en el grupo tres tienen uno de estos en su habitación, lo mismo podemos ver con los datos de la tercera opción ya que en el cuarto de sus padres el grupo 2 presenta un porcentaje del 34,18% y en el grupo 3 el 32,88%; en la habitación de un hermano el grupo dos presenta un valor 18,99% y en el grupo 3 un valor de 12,33%; por otra parte el grupo dos demuestra con el 25,32% y el grupo tres con el 26,03% que poseen una televisión en otros lugares que no son las habitaciones.

La televisión es un medio de comunicación que ha alcanzado una difusión sin precedentes, es usado por una cantidad muy significativa y grande de familias como la demuestra el porcentaje de ambos grupos que sumados las primeras tres opciones da un valor de 74% aproximadamente para cada uno; el fin de adquirir esta tecnología es satisfacer sus necesidades de información y entretenimiento familiar, pero muchas veces esto se ha distorsionado pues también ha creado barreras ya que al tener uno de estos en los dormitorios de cada miembro no comparten tiempo y se distancian.

**P115. ¿De la siguiente lista de cosas selecciona todas aquellas que tengas en casa?**

TABLA NRO. 115

P115				
Opción	Grupo 2: 10-14 años Aplicado a 10º E.G.B.		Grupo 3: 15-18 años Aplicado a 1º BACHILLERATO	
	Frecuencia	%	Frecuencia	%
Ordenador portátil	3	1,40	15	6,36
Impresora	17	7,94	21	8,90
Scanner	15	7,01	16	6,78
Webcam	10	4,67	14	5,93
USB o disco duro externo	18	8,41	22	9,32
Mp3/ Mp4/iPod	15	7,01	22	9,32
Cámara de fotos digital	20	9,35	15	6,36
Cámara de video digital	11	5,14	13	5,51
Televisión de pago (Digital o por cable Digital Plus, ONO, Imagenio, etc.)	19	8,88	12	5,08
Equipo de música	27	12,62	23	9,75
Teléfono fijo	23	10,75	23	9,75
DVD	28	13,08	25	10,59
Disco duro multimedia (para bajar películas y verlas en la televisión)	8	3,74	13	5,51
Ninguna de estas tengo otras.	0	0,00	2	0,85
<b>TOTAL</b>	<b>214</b>	<b>100,00</b>	<b>236</b>	<b>100,00</b>

Fuente: Encuesta

Autor: Ma. Gabriela Fernández

Según la tabla presentada en el grupo dos podemos observar que los jóvenes que poseen en casa un ordenador sea portátil o no con los implementos necesarios representa un valor de 33,17% mientras que el grupo tres son el 42,80%; las personas que cuentan con tecnologías de entretenimiento como el DVD, Mp3, Mp4 o Ipod son 20,09% para el grupo 2 y 19,91% para el grupo 3; televisión por pago 8,88% y 5,08%, equipo de música 12,62 y 9,75%, telefonía fija 10,75% y 9,75% para el grupo dos y tres respectivamente. Algo en realidad no necesario pero aun así está considerado en los porcentajes altos son la cámara de fotos y video los mismos que sumadas las alternativas siete y ocho representan un valor de 14,49% para el grupo dos y 11,87% para el tercer grupo.

Sin lugar a dudas en los últimos años la tecnología ha tenido un desarrollo acelerado entrando en los hogares cada vez con más fuerza así podemos ver, como, el ordenador es uno de los aparatos tecnológicos necesarios e indispensables en muchos casos para los hogares, los gustos por mejorar el entretenimiento familiar también has sido estudiados en esta tabla, sin embargo se puede poner en relación con las condiciones socio demográficas de cada hogar como se presentó en los valores anteriores. Por su parte la televisión por cable supone una evolución en el modo de ver la televisión, al poseer una mayor y diversificada ofertas, la capacidad de

selección se incrementa. Y esto encaja a la perfección con una Generación Interactiva a la que le gusta consumir contenidos y no medios.

**P116. ¿Cómo consigues tu propio dinero? (Es posible seleccionar más de una respuesta)**

**TABLA NRO. 116**

P116				
Opción	Grupo 2: 10-14 años Aplicado a 10º E.G.B.		Grupo 3: 15-18 años Aplicado a 1º BACHILLERATO	
	Frecuencia	%	Frecuencia	%
Paga semanal	9	21,43	3	6,12
Cuando necesito algo pido y me dan	8	19,05	17	34,69
En tu cumpleaños, fiestas, Navidad o días especiales.	14	33,33	6	12,24
Hago algún trabajo en casa.	4	9,52	7	14,29
Hago algún trabajo fuera de casa	4	9,52	13	26,53
No me dan dinero	3	7,14	3	6,12
<b>TOTAL</b>	<b>42</b>	<b>100,00</b>	<b>49</b>	<b>100,00</b>

Fuente: Encuesta

Autor: Ma. Gabriela Fernández

Podemos observar en la presente tabla el dinero que los chicos poseen se debe a varias opciones en las cuales se encuentran: pago semanal el 21,43% y 6,12%, cuando necesitan algo le dan el 19,05% y 34,69%, en días especiales el 33,33% y el 12,24%, no les dan dinero 7,14% y 6,12%, sumadas la cuarta y quinta opción 19,04% y 40,82% para los grupos dos y tres respectivamente.

La necesidad de los chicos para proveer sus propios gastos, los ha llevado a la necesidad de realizar trabajos fuera del hogar y ahorrar el dinero que sus padres y otros familiares les han dado. Los padres por su parte dan un pago semanal para que los chicos puedan cubrir sus necesidades dándoles responsabilidad pues al dar una mesada ellos tienen que saber en qué y cuánto gastan.

**P117. ¿Con cuál de estas frases estás de acuerdo?**

TABLA NRO. 117

P117				
Opción	Grupo 2: 10-14 años Aplicado a 10º E.G.B.		Grupo 3: 15-18 años Aplicado a 1º BACHILLERATO	
	Frecuencia	%	Frecuencia	%
No contesta	0	0,00	2	7,14
Tengo más dinero del que necesito	3	10,00	1	3,57
Tengo el dinero suficiente para mis necesidades	16	53,33	19	67,86
Tengo menos dinero del que necesito	11	36,67	6	21,43
<b>TOTAL</b>	<b>30</b>	<b>100,00</b>	<b>28</b>	<b>100,00</b>

Fuente: Encuesta

Autor: Ma. Gabriela Fernández

Según la tabla presentada podemos observar que la mayoría piensa que tienen el dinero suficiente para sus necesidades con el 53,33% y el 67,86%; otro valor aunque no muy alto es de los jóvenes que piensan que tienen menos dinero del que necesitan con el 36,67% y 21,43%, mientras que los que tienen más dinero de lo que necesitan es el 10,00% y el 3,57% para el grupo dos y tres respectivamente.

El presupuesto familiar no es una tarea fácil, ya que deben tener mucha disciplina para seguirlos, y aunque los padres trabajan para cubrir todas las necesidades del hogar muchas veces se les hace difícil y casi imposible por lo que como se vio anteriormente es un porcentaje considerado los jóvenes piensan que tienen menos dinero del que necesitan. Por su parte los hijos deben ser conscientes del esfuerzo que sus padres hacen para cubrir no solo las necesidades que requiere la familia entre los que esta alimentación, salud, vestimenta, arriendo, educación sino también sus gustos.

### 13.2 Redes sociales y pantallas

La tecnología avanza a pasos acelerados y los niños, adolescentes y jóvenes son los principales consumidores de estos. El objetivo principal de este apartado es dar una mirada sobre el lugar que ocupan las redes sociales y pantallas en nuestro país; la disponibilidad de tiempo, acceso, actividades habituales, entre otros.

**P9. Tengas o no internet en casa ¿Sueles utilizarlo?**

**TABLA NRO. 9**

P9		
Opción	Frecuencia	%
No contesta	0	0,00
No	2	11,76
Si	15	88,24
<b>TOTAL</b>	<b>17</b>	<b>100,00</b>

Fuente: Encuesta aplicado niños de 6 a 9 años de edad

Elaborado: Ma. Gabriela Fernández.

Según la tabla Nro.9 el 88,24% de los niños aunque no tengan internet en casa lo utilizan, mientras que apenas el 11,76% no usan.

La cantidad de ecuatorianos que utilizan internet en el Ecuador ha tenido un crecimiento importante del 59% desde diciembre de 2008 hasta junio del 2010, donde los niños y adolescentes son los principales consumidores. Los datos entregados por Generaciones Interactivas Ecuador difieren de los proporcionados en esta tabla ya que ellos dicen que casi la mitad de niños y niñas antes de los diez años se declara usuarios del Internet.

**P10. ¿Para qué sueles usar internet? (es posible más de una respuesta)**

**TABLA NRO. 10**

P10		
Opción	Frecuencia	%
Pag Web	11	25,00
Videos	5	11,36
E-mail	6	13,64
Descargas	7	15,91
Chatear	6	13,64
Red Social	9	20,45
<b>TOTAL</b>	<b>44</b>	<b>100,00</b>

Fuente: Encuesta aplicado niños de 6 a 9 años de edad

Elaborado: Ma. Gabriela Fernández.

Como podemos observar en la tabla el 25,00% utiliza el internet para consultas en páginas Web, en un 47,73% para fomentar su vida social usando chat, redes sociales o e-mails; y para fines de entretenimiento como videos y descargas en un 27,27%.

La conexión a internet proporciona recursos como noticias, bibliotecas, materiales formativo y educacional, además de servicios de diversión y de comunicación de gran utilidad para los niños. Es muy cómodo pero muchas veces esta practicidad cobra factura ya que en varias ocasiones no existen límites o supervisión adulta. Como se vio anteriormente en primer lugar lo utilizan para consultas en la Web, seguido de las redes sociales con el 20,45% los mismos que muchas veces no están aptos para ellos por eso hoy en día se ha creado una red social llamado SCUTTLE PAD, este sitio está dedicado a niños de 6 a 12 años y busca la participación de los padres en el proceso desde el primer momento.

#### P19. ¿Y cuál de ellas tienes?

**TABLA NRO. 19**

P19		
Opción	Frecuencia	%
PlayStation2	5	23,81
PlayStation 3	2	9,52
Xbox 360	0	0,00
Wii	3	14,29
PSP	4	19,05
Nintendo DS	2	9,52
Game Boy	1	4,76
Ninguna de las anteriores	4	19,05
<b>TOTAL</b>	<b>21</b>	<b>100,00</b>

*Fuente: Encuesta aplicado niños de 6 a 9 años de edad*

*Elaborado: Ma. Gabriela Fernández.*

Según la tabla presentada podemos observar que el 80,95% de los niños poseen algún tipo de tecnología para su entretenimiento entre los que se destacan el PlayStation 2 con el 23,81%, el PSP con 19,05% y el Nintendo Wii con el 14,29%.

Los videojuegos son un medio actual de entretenimiento que acapara la atención no solo de niños sino también de adultos, producto de los adelantos electrónicos y apoyados en la mercadotecnia de consumo se han filtrado en todos los hogares afirmándolos con los valores anteriores. Estamos conscientes que los videojuegos tienen riesgos, pro también pueden beneficiar a los niños, en su creatividad, estrategia, cooperación, etc.; pero para saber aprovechar todo en realidad está en que los padres compren juegos adecuados para su edad.

**P22. ¿Dónde están? (Es posible más de una respuesta)**

**TABLA NRO. 22**

P22		
Opción	Frecuencia	%
Mi habitación	11	23,91
La habitación de un hermano	5	10,87
El salón o cuarto de estar	7	15,22
La habitación de mis padres	16	34,78
En la cocina	0	0,00
En un cuarto de juegos	2	4,35
Otros sitios	5	10,87
<b>TOTAL</b>	<b>46</b>	<b>100,00</b>

*Fuente: Encuesta aplicado niños de 6 a 9 años de edad*

*Elaborado: Ma. Gabriela Fernández.*

La televisión es otra de las tecnologías que prevalece en las familias ecuatorianas y es así como podemos ver en la presente tabla la mayoría de encuestados poseen de 2 o tres televisores ubicándose en el cuarto de sus padres en un 34,78%, en su habitación o la de sus hermanos con el 34,78%, y el 30,41% en otros departamentos de la casa como salas de estar, cuartos de juego entre otros.

Frente al resto de pantallas, la televisión se define por ser la más hogareña, el lugar familiar es donde mayoritariamente los menores acceden a los diversos contenidos televisivos y ya desde pequeños poseen uno en su dormitorio convirtiéndose en un lugar habitual de consumo. Los datos presentados anteriormente nos permiten ver que el objetivo principal de entretenimiento familiar ha ido cambiando por décadas, ya que es apenas el 15,22% quienes mantienen una de estas en un cuarto común, pasando hacer ya como un entretenimiento personal mas no familiar.

**P25. ¿Cómo consigues tu propio dinero? (Es posible más de una respuesta)**

TABLA NRO. 25

P25		
Opción	Frecuencia	%
Paga semanal	3	10,71
Cuando necesito algo pido y me dan	11	39,29
En cumpleaños, fiestas, Navidad	5	17,86
Hago algún trabajo en casa	5	17,86
Hago algún trabajo fuera de casa	3	10,71
No me dan dinero	1	3,57
<b>TOTAL</b>	<b>28</b>	<b>100,00</b>

Fuente: Encuesta aplicado niños de 6 a 9 años de edad

Elaborado: Ma. Gabriela Fernández.

Según la tabla presentada la forma más común en la que los niños consiguen su propio dinero es en un 39,29% dado por sus padres cuando piden; como obsequio de la familia en fechas especiales como cumpleaños, navidad en un 17,86% porcentaje igual al presentado en la alternativa de los que realizan un trabajo dentro del hogar; los cuales sumados por su similitud dan un valor de 85,72%, mientras que el valor restante 14,28% no reciben dinero dentro de su familia.

En varias ocasiones esto se debe a las circunstancias económicas de las familias, las mismas que aunque mantienen a sus hijos en una escuela particular no les dan los ingresos para satisfacer dicha necesidad.

#### P26. ¿Con cuáles de estas frases estás de acuerdo?

TABLA NRO. 26

P26		
Opción	Frecuencia	%
No contesta	0	0,00
Tengo mas dinero del que necesito	1	5,88
Tengo el dinero suficiente para mis necesidades	12	70,59
Tengo menos dinero del que necesito	4	23,53
<b>TOTAL</b>	<b>17</b>	<b>100,00</b>

Fuente: Encuesta aplicado niños de 6 a 9 años de edad

Elaborado: Ma. Gabriela Fernández.

En la presente tabla los niños que están conformes con el dinero que reciben son el 70,59%; otros datos aunque bajos pero de igual manera interesante es de los niños

que no se sienten satisfechos con el dinero que necesitan con un 23,53%, y el 5,88% que considera tener más dinero del que requiere.

Esto en algunos casos se debe a la situación económica que enfrentan las familias y aunque según datos del INEC la tasa de desempleo en Ecuador se ubicó en 6,1% en el último trimestre del 2011, datos que afirman la satisfacción de necesidades en los niños y sus hogares.

**P27. Si tuvieras que elegir ¿con qué te quedarías?**

**P28. Si tuvieras que elegir ¿con qué te quedarías?**

**TABLA NRO. 27**

P27		
Opción	Frecuencia	%
No contesta	0	0,00
Internet	7	41,18
Televisión	5	29,41
No lo sé	5	29,41
<b>TOTAL</b>	<b>17</b>	<b>100,00</b>

Fuente: Encuesta aplicado niños de 6 a 9 años de edad

Elaborado: Ma. Gabriela Fernández.

**TABLA NRO. 28**

P28		
Opción	Frecuencia	%
No contesta	0	0,00
Internet	11	64,71
Teléfono móvil	5	29,41
No lo sé	1	5,88
<b>TOTAL</b>	<b>17</b>	<b>100,00</b>

Fuente: Encuesta aplicado niños de 6 a 9 años de edad

Elaborado: Ma. Gabriela Fernández.

Según los datos presentados podemos ver que la preferencia por el internet es eminente, ya que en la tabla Nro.27 el valor es del 41,18%, y en la tabla Nro.28 es del

64,71%; seguido por la televisión y el teléfono celular con un valor del 29,41% para las dos opciones.

La televisión y el teléfono móvil pasan a estar en segundo plano a la hora de escoger entre los niños menores de 10 años, pues el internet hoy en día se considera prioridad de niños en nuestro país y esto lo podemos afirmar con los datos expuestos anteriormente similares a los presentados por generaciones interactivas del Ecuador donde declaran que casi el 50% de los niños menores a 10 años son usuarios del internet. Ahora bien, los padres deben mantener normas para su uso e instalar seguridades para que ellos no puedan ser víctimas de contenidos inapropiados o de redes sociales no aptas pues muchas veces se han dado casos de fraudes a base de la información que proporcionan en dichas redes.

**P.29, 30,31 Si tuvieras que elegir ¿con qué te quedarías?**

**TABLA NRO. 29**

TABLA UNIFICADA		
Opción	Frecuencia	%
No contesta	0	0,00
Videojuegos	18	35,29
Television	18	35,29
Telefono móvil	5	9,80
No lo se	10	19,61
<b>TOTAL</b>		100,00

*Fuente: Encuesta aplicado niños de 6 a 9 años de edad*

*Elaborado: Ma. Gabriela Fernández.*

De acuerdo a lo que se puede ver los niños a la hora de elegir su entretenimiento entre los videojuegos, televisión y teléfono móvil, tienen como principal preferencia los videojuegos y la televisión, datos que se exponen en la presente tabla como podemos observar para el videojuego en con 35.29%, valores iguales al de la televisión; el teléfono móvil representa un valor mínimo con un 9.80% a la hora de escoger entre las opciones expuestas.

Según los datos anteriores quedan claramente el favoritismo que los niños de esta edad presentan por los videojuegos y la televisión, esto se debe a que las opciones

presentadas por estos dispositivos, encantan y de cierta forma crean adicción en los niños.

**P7. ¿Qué es lo que más te gustaría hacer hoy después de cenar?**

**TABLA NRO. 7**

<b>P7</b>				
<b>Opción</b>	<b>Grupo 2: 10-14 años Aplicado a 10º E.G.B.</b>		<b>Grupo 3: 15-18 años Aplicado a 1º BACHILLERATO</b>	
	<b>Frecuencia</b>	<b>%</b>	<b>Frecuencia</b>	<b>%</b>
	No contesta	0	0,00	0
Irme a mi habitación a leer, navegar	19	63,33	9	32,14
Navegar, jugar, ver la tele con mi familia	6	20,00	12	42,86
Leer, estudiar, irme a dormir	5	16,67	4	14,29
Hablar con mi familia	0	0,00	3	10,71
<b>TOTAL</b>	<b>30</b>	<b>100,00</b>	<b>28</b>	<b>100,00</b>

Fuente: Encuesta

Autor: Ma. Gabriela Fernández

Según la tabla presentada y sumadas las alternativas debido a su similitud por una parte la dos y cuatro, y la tercera y quinta por otra podemos ver el segundo grupo prefiere pasar el tiempo solo con un valor de 80,00% que con su familia 20,00%, lo que no podemos decir del tercer grupo quienes se inclinan más por el tiempo familiar con un valor de 53,57% a estar solos 46,43%.

La adolescencia es esencialmente una época de cambios no solo físicos sino también emocionales, y la inserción de la tecnología en el hogar a hecho que muchos hogares se distancien olvidando en varias ocasiones que una de las actividades necesarias para mantener una buena relación familiar, es los adolescentes como se pudo ver en el grupo dos prefieren estar solos que con la familia, aunque esta es una edad donde ellos se sienten incomprendidos y muchas veces reprimidos no debemos olvidar que el diálogo y tiempo compartido es necesario para satisfacer todas sus necesidades e inquietudes y lograr hombres de bien para la sociedad. Pero ¿en realidad debemos culpar a la tecnología por esto?, yo creo que no, al contrario existen programas y actividades donde se pueden incluir a las tecnologías para lograr un rato sano y de entretenimiento familiar, algo sumamente importante en la vida de un adolescente.

**P8. ¿Qué lees?**

**TABLA NRO. 8**

<b>P8</b>				
<b>Opción</b>	<b>Grupo 2: 10-14 años Aplicado a 10º E.G.B.</b>		<b>Grupo 3: 15-18 años Aplicado a 1º BACHILLERATO</b>	
	<b>Frecuencia</b>	<b>%</b>	<b>Frecuencia</b>	<b>%</b>
No contesta	0	0,00	0	0,00
Nada	7	23,33	2	7,14
Sólo las lecturas obligatorias del colegio	17	56,67	12	42,86
Otras lecturas: libros, revistas o comics	6	20,00	14	50,00
<b>TOTAL</b>	<b>30</b>	<b>100,00</b>	<b>28</b>	<b>100,00</b>

*Fuente: Encuesta*

*Autor: Ma. Gabriela Fernández*

Según los datos observados en la presente tabla el valor que predomina en el grupo dos es el 56.67% que solo leen lo que el colegio les obliga, seguido por los que no leen absolutamente nada con un 23.33% y por último el 20,00% que lee otras lecturas; algo que no ocurre en el grupo tres donde el 50,00% realiza otras actividades de lectura, seguido por el 42,86% de las lecturas obligadas por el colegio y el 7,14% que no leen nada.

La UNESCO reveló que Paraguay, Ecuador y los Estados de Centroamérica cuentan con un bajo nivel lector. Sin embargo, en colegios privados se mantiene un mejor nivel de lectura que en los colegios fiscales donde las únicas lecturas que dan los jóvenes y adolescentes es la que son obligadas por las materias que requieren de este buen hábito. Al haber realizado las encuestas en colegios fiscales nos damos cuenta se confirma esta afirmación ya que los valores se encuentran entre el 42 y 56%,

En la época donde solo existía la radio nuestros abuelos y padres se dedicaban la mayor parte del tiempo a la lectura y escuchar las emisoras que transmitían series y novelas, algo que sin lugar a duda fomentó en muchos la creatividad, imaginación, facilidad de léxico, excelente ortografía, entre otros. Pero con el ingreso de las tecnologías a nuestros hogares las cosas han ido cambiando de tal forma que hoy en día muchos de los alumnos se ven obligados solo a leer las lecturas obligadas por las asignaturas que requieren de esta habilidad como se observó en los datos anteriores.

**P9. ¿Cuántas horas al día estudias o haces la tarea entre semana?**

**TABLA NRO. 9**

P9				
Opción	Grupo 2: 10-14 años		Grupo 3: 15-18 años	
	Aplicado a 10º E.G.B.		Aplicado a 1º BACHILLERATO	
	Frecuencia	%	Frecuencia	%
No contesta	0	0,00	1	3,57
Nada	1	3,33	1	3,57
30 minutos	8	26,67	3	10,71
Entre 30 minutos y una hora	11	36,67	7	25,00
Entre una y dos horas	7	23,33	3	10,71
Entre dos y tres horas	2	6,67	7	25,00
Más de tres horas	1	3,33	6	21,43
<b>TOTAL</b>	<b>30</b>	<b>100,00</b>	<b>28</b>	<b>100,00</b>

Fuente: Encuesta

Autor: Ma. Gabriela Fernández

Como podemos observar en la presente tabla los chicos que ocupan su tiempo hasta una hora máximo para realizar las actividades escolares son el 63,34% para el grupo dos y 35,71%, esto se puede deber a que los jóvenes de hoy prefieren pasar más tiempo con la tecnología o en otras actividades que realizando sus tareas.

Los trabajos y tareas están referidos a contenidos específicos del currículum. Se presentan como actividades de refuerzo o de ejercitación de los conocimientos, habilidades y actitudes que se pretende sean adquiridos por el estudiante. Es por eso que las tareas deben ser dosificadas para que los alumnos puedan realizarla en un máximo de dos horas y según la tabla presentada podemos ver que el 23,33% del grupo dos y el 10,71% del grupo tres lo realizan en ese periodo de tiempo. Ahora bien, los estudiantes que superan las dos horas para realizar sus tareas es sumadas las últimas dos alternativas por su similitud son para el grupo dos el 10,00% y para el grupo tres 46,43%, esto muchas veces se debe a la dificultad de las tareas o por carecer de los conocimientos y habilidades necesarios para realizarlos.

**P10. ¿Cuántas horas al día estudias o haces la tarea los fines de semana?**

TABLA NRO. 10

P10				
Opción	Grupo 2: 10-14 años Aplicado a 10º E.G.B.		Grupo 3: 15-18 años Aplicado a 1º BACHILLERATO	
	Frecuencia	%	Frecuencia	%
No contesta	0	0,00	0	0,00
Nada	2	6,67	3	10,71
30 minutos	12	40,00	1	3,57
Entre 30 minutos y una hora	10	33,33	6	21,43
Entre una y dos horas	5	16,67	11	39,29
Entre dos y tres horas	1	3,33	4	14,29
Más de tres horas	0	0,00	3	10,71
<b>TOTAL</b>	<b>30</b>	<b>100,00</b>	<b>28</b>	<b>100,00</b>

Fuente: Encuesta

Autor: Ma. Gabriela Fernández

La presente tabla nos permite observar que el 73,33% de los adolescentes pasan hasta una hora realizando sus tareas para el grupo dos, lo mismo que no pasa para el tercer grupo quienes presenten un porcentaje menor con respecto al segundo grupo con un valor del 25,00%. Los jóvenes que dedican un tiempo a sus tareas escolares de entre una y dos horas con para el segundo grupo el 16,67% y para el grupo tres el 39,29%. Mientras que los que dedican más de dos horas son el 3,33% y el 25% para los grupos dos y tres respectivamente.

Como se habló en la tabla anterior el tiempo que los jóvenes dediquen al refuerzo de las habilidades y conocimientos adquiridos en el colegio tendrá consecuencias positivas para su desempeño dentro de la misma. Lamentablemente en el grupo dos podemos ver que la falta de dedicación y muchas veces el control de los padres puede llevar a una repetición de curso, algo que hemos podido constatar en las tablas anteriores ya que el 13,33% tiene más de la edad para estar en décimo año de educación básica. En cuanto al tiempo dedicado para las actividades escolares podemos ver que las pantallas son una de las razones que desfavorecen para la realización de las mismas, ya que según encuestas realizadas a nivel nacional el 68,5% de los jóvenes dedican más tiempo al ocio en los fines de semana que a la realización de dichas tareas.

**P14. ¿Te ayudas del ordenador o internet para hacer tus tareas?**

TABLA NRO. 14

P14				
Opción	Grupo 2: 10-14 años Aplicado a 10º E.G.B.		Grupo 3: 15-18 años Aplicado a 1º BACHILLERA	
	Frecuencia	%	Frecuencia	%
No contesta	2	6,67	0	0,00
No	7	23,33	6	21,43
Si	21	70,00	22	78,57
<b>TOTAL</b>	<b>30</b>	<b>100,00</b>	<b>28</b>	<b>100,00</b>

Fuente: Encuesta

Autor: Ma. Gabriela Fernández

Se puede ver que la mayoría de los estudiantes utilizan el ordenador con frecuencia y es así como podemos observar en la presente tabla que el 70,00% para el grupo dos y el 78,57% para el grupo tres hacen uso del ordenador o internet para hacer sus tareas, y esto se debe a la facilidad que proporcionan tanto los programas que tienen los computadores y el internet.

Los datos presentados por Generaciones Interactivas Ecuador mencionan que el 80% hace uso de la tecnología como recurso para sus tareas educativas valores que se afirman con los datos presentados. Hoy en día es muy evidente que el uso de las nuevas tecnologías es necesario en todas las edades, la facilidad y comodidad que brindan los diferentes programas del ordenador así como el uso del internet ha hecho que para los estudiantes sea un requerimiento para la elaboración de sus tareas escolares.

**P15. ¿Qué tipo de herramientas utilizas para ello? (Es posible más de una respuesta)**

TABLA NRO. 15

P15				
Opción	Grupo 2: 10-14 años Aplicado a 10º E.G.B.		Grupo 3: 15-18 años Aplicado a 1º BACHILLERA	
	Frecuencia	%	Frecuencia	%
Internet: Buscadores y páginas web	18	46,15	20	51,28
CD interactivo	1	2,56	2	5,13
Enciclopedias digitales	1	2,56	7	17,95
Word, Power Point, Excel, etcétera.	19	48,72	10	25,64
<b>TOTAL</b>	<b>39</b>	<b>100,00</b>	<b>39</b>	<b>100,00</b>

Fuente: Encuesta

Autor: Ma. Gabriela Fernández

Al observar la tabla nos podemos dar cuenta que el 46,15% y el 51,28% para los diferentes grupos, el uso del internet es prioritario a la hora de realizar sus tareas escolares, esto se debe a que el acceso a la información y la inmediatez de los resultados de las búsquedas dan facilidad y ahorran tiempo. En segunda opción podemos ver que los programas que presentan los ordenadores son utilizados por su facilidad y eficiencia a la hora de realizar los trabajos para el grupo dos un 48,72% y grupo tres 25,64%, y como tercera opción aunque en realidad baja es de los que se ayudan de CDs interactivos y enciclopedias digitales con un 5,12% y 23,08% para los grupos dos y tres respectivamente.

Con la aparición de Internet, su libre acceso a la comunidad y las facilidades de las empresas de telecomunicación para acceder a este servicio han hecho que las enciclopedias virtuales y los CDs interactivos caigan en desuso rápidamente. Los estudiantes por su parte consideran mucho más atractivo el uso del internet para realizar sus tareas ya que no solo se limitan a un opción de búsqueda sino que acceden a un sinnúmero de páginas con el fin de dar una mejor calidad en sus trabajos escolares, por su parte el ordenador es una gran herramienta ya que los programas y servicios que prestan permiten que los trabajos sean mejor presentados.

**P61. El móvil te sirve principalmente para.... (Es posible más de una respuesta)**

**TABLA NRO. 61**

<b>P61</b>				
<b>Opción</b>	<b>Grupo 2: 10-14 años Aplicado a 10º E.G.B.</b>		<b>Grupo 3: 15-18 años Aplicado a 1º BACHILLERA</b>	
	<b>Frecuencia</b>	<b>%</b>	<b>Frecuencia</b>	<b>%</b>
Hablar	19	12,67	20	9,90
Enviar mensajes	17	11,33	17	8,42
Chatear	12	8,00	9	4,46
Navegar por Internet	3	2,00	7	3,47
Jugar	15	10,00	17	8,42
Como reloj o como despertador	9	6,00	17	8,42
Ver fotos y /o vídeos	14	9,33	18	8,91
Hacer fotos	11	7,33	13	6,44
Grabar vídeos	9	6,00	15	7,43
Como agenda	8	5,33	15	7,43
Como calculadora	10	6,67	14	6,93
Escuchar música o la radio	13	8,67	19	9,41
Ver la televisión	4	2,67	9	4,46
Descargar (fotos, juegos, fondos, tonos, etc.)	6	4,00	12	5,94
<b>TOTAL</b>	<b>150</b>	<b>100,00</b>	<b>202</b>	<b>100,00</b>

Fuente: Encuesta

Autor: Ma. Gabriela Fernández

Según los datos presentados podemos observar sumadas las primeras cuatro alternativas que el grupo dos con el 34,00% y el grupo tres con 26,25% lo utilizan más con un fin de comunicación social, mientras que sumadas el resto de opciones el 66,00% y 73,79% respectivamente lo utilizan como herramienta de entretenimiento y agenda.

En pocos años el celular ha dejado de ser solo el medio de comunicación pasando a ser un instrumento tecnológico multifuncional gracias a las herramientas que proporcionan como agenda, juegos, cámaras digitales, reproductores mp3, entre otros. Y aunque los datos presentados por Generaciones Interactivas Ecuador no concuerdan en su totalidad pues según esta empresa el 87% lo utiliza para realizar llamadas, si afirman que el uso del mismo para diferentes fines se da en un 59% valores que coinciden con los presentados.

**P62. ¿Con qué personas sueles comunicarte más con el móvil? (Es posible más de una respuesta)**

**TABLA NRO. 62**

P62				
Opción	Grupo 2: 10-14 años Aplicado a 10º E.G.B.		Grupo 3: 15-18 años Aplicado a 1º BACHILLERA	
	Frecuencia	%	Frecuencia	%
Con mi padre	6	10,53	11	13,92
Con mi madre	9	15,79	18	22,78
Con mis hermanos/as	4	7,02	14	17,72
Con mis familiares	13	22,81	8	10,13
Con mis amigos/as	18	31,58	17	21,52
Con mi novio/a	7	12,28	11	13,92
<b>TOTAL</b>	<b>57</b>	<b>100,00</b>	<b>79</b>	<b>100,00</b>

Fuente: Encuesta

Autor: Ma. Gabriela Fernández

Luego de observar la tabla y sumar de la primera hasta la cuarta alternativa por su similitud nos podemos dar cuenta que el grupo dos con el 56,15% se comunica en el entorno familiar, lo que varía en un ocho por ciento del grupo tres los mismos que reflejan un valor de 64,55%; lo mismo que no ocurre con el fin social fuera de la familia

ya que el segundo grupo empieza a crear su grupo social teniendo la mayor puntuación con un 43,86% con respecto al grupo tres 35,44%.

El uso del celular cambia según crecen los jóvenes, los adolescentes por su parte al iniciar con su vida social se comunican más con amigos tratando de crear un grupo que contenga sus mismas inquietudes y perfil, por su parte el grupo tres ya se puede decir que tiene un grupo social definido por lo que este porcentaje se ve disminuido. Aunque el uso del celular como objetivo de comunicación varía entre los datos presentados no se puede pasar por alto que el vínculo familiar está fuertemente asociado al uso de mismo ya que en ambos casos es superior al 50%.

**P70. Habitualmente ¿Sueles jugar con videojuegos o juegos de ordenador?**

**TABLA NRO. 70**

P70				
Opción	Grupo 2: 10-14 años Aplicado a 10º E.G.B.		Grupo 3: 15-18 años Aplicado a 1º BACHILLERA	
	Frecuencia	%	Frecuencia	%
No contesta	1	3,33	0	0,00
No	17	56,67	3	10,71
Si	12	40,00	25	89,29
<b>TOTAL</b>	<b>30</b>	<b>100,00</b>	<b>28</b>	<b>100,00</b>

Fuente: Encuesta

Autor: Ma. Gabriela Fernández

Como se observa en la presente tabla el 40% del grupo dos y el 89.29% del grupo tres tienen como entretenimiento principal los juegos en videoconsolas y el ordenador. Según Generaciones Interactivas en el Ecuador el 85% juega con estas pantallas, datos que son afirmados con el tercer grupo, lo que no ocurre con el grupo dos quienes presentan la mitad del valor del grupo tres.

Cabe recalcar que otro de los exponentes de Generación Interactiva es la importancia que adquiere el juego en el tiempo de ocio y entretenimiento, y las alternativas que ofrece la tecnología hoy en día son varias pues se asegura que el 58% de los adolescentes poseen una videoconsola y el 54% un ordenador en sus hogares.

**P71. De la siguiente lista, selecciona la consola que tengas (Es posible más de una respuesta)**

**TABLA NRO. 71**

<b>P71</b>				
<b>Opción</b>	<b>Grupo 2: 10-14 años</b>		<b>Grupo 3: 15-18 años</b>	
	<b>Aplicado a 10º E.G.B.</b>		<b>Aplicado a 1º BACHILLERA</b>	
	<b>Frecuencia</b>	<b>%</b>	<b>Frecuencia</b>	<b>%</b>
PlayStation 2	9	47,37	18	25,35
PlayStation 3	0	0,00	8	11,27
XBox 360	1	5,26	6	8,45
Wii	0	0,00	7	9,86
PSP	1	5,26	9	12,68
Nintendo DS	2	10,53	10	14,08
Game Boy	1	5,26	8	11,27
No tengo ninguna	5	26,32	5	7,04
<b>TOTAL</b>	<b>19</b>	<b>100,00</b>	<b>71</b>	<b>100,00</b>

*Fuente: Encuesta*

*Autor: Ma. Gabriela Fernández*

Como se observa en la presente tabla apenas el 26,32% del grupo dos y el 7,04% del grupo tres aseguran no tener ningún tipo de videoconsolas en sus hogares; por otra parte podemos ver que en el mercado existen diversos dispositivos para el entretenimiento digital donde el PlayStation 2 supera en ambos grupos al resto de equipos con un 47,37% para el grupo dos y 25,35% para el grupo tres, seguidos por en Nintendo Ds con un 10,53% y 14,08% respectivamente, sin olvidar que aunque tengan un porcentaje mínimo el PlayStation 3, Nintendo Wii, PSP, Game boy forman parte del entretenimiento familiar ecuatoriano.

Cada vez son más los dispositivos creados para el entretenimiento, las empresas que lideran este tipo de tecnología se han visto en la necesidad de evolucionar los mismos, pues vieron que los usuarios presentaban características físicas como la obesidad. Al dar una vista breve sobre su historia hemos podido observar los cambios que han tenido este tipo de tecnología pues desde los primeros aparatos como el Atari y el Nintendo donde solo se requería el uso de sus manos evolucionó hasta el Nintendo Wii el mismo que para jugarlos necesita en muchos casos del movimiento de todo su cuerpo. También el espacio que estos ocupaban tuvieron cambios drásticos pues hoy en día existen dispositivos que pueden ser transferidos de un lugar a otro sin

necesidad de llevar la televisión entre estos podemos mencionar al Nintendo DS, Game Boy, PSP, entre los que lideran el mercado.

**P72. ¿Juegas con PlayStation 2?**

**P73. PlayStation 2 ¿Tienes alguno de estos juegos?(Es posible más de una respuesta)**

**TABLA NRO. 72**

P72				
Opción	Grupo 2: 10-14 años Aplicado a 10º E.G.B.		Grupo 3: 15-18 años Aplicado a 1º BACHILLERA	
	Frecuencia	%	Frecuencia	%
No contesta	16	53,33	3	10,71
No	4	13,33	5	17,86
Si	10	33,33	20	71,43
<b>TOTAL</b>	<b>30</b>	<b>100,00</b>	<b>28</b>	<b>100,00</b>

Fuente: Encuesta

Autor: Ma. Gabriela Fernández

**TABLA NRO. 73**

P73				
Opción	Grupo 2: 10-14 años Aplicado a 10º E.G.B.		Grupo 3: 15-18 años Aplicado a 1º BACHILLERA	
	Frecuencia	%	Frecuencia	%
Pro Evolution Soccer 2008	4	11,76	12	13,48
Fifa 08	6	17,65	8	8,99
Need of speed: Pro Street	4	11,76	15	16,85
Pro Evolution Soccer 2009	5	14,71	10	11,24
Fifa 09	8	23,53	9	10,11
Grand Theft Auto: San Andreas Platinum	3	8,82	11	12,36
God of War II Platinum	2	5,88	15	16,85
Los Simpson: el videojuego	1	2,94	6	6,74
Singstar: canciones Disney	0	0,00	1	1,12
Ninguno	1	2,94	2	2,25
<b>TOTAL</b>	<b>34</b>	<b>100,00</b>	<b>89</b>	<b>100,00</b>

Fuente: Encuesta

Autor: Ma. Gabriela Fernández

Como se presenta en la tabla P72 podemos ver que el valor más alto es de los que si juegan con el PlayStation2 siendo un valor de 33,33% para el segundo grupo y 71,43% para el grupo tres; ahora bien los temas que tienen más acogida a la hora de

jugar según la tabla Nro.73 son para el grupo dos los relacionados con el deporte en un 67,65% seguidos de los que tienen cierto rasgo de violencia con un 26,47%, lo mismo que no ocurre en el grupo tres quienes prefieren los juegos de violencia en un 46,07% seguidos de futbol en un 43,82%.

Debido a que las encuestas se las realizó en colegios mixtos podemos llegar a la conclusión de que los hombres son los que más utilizan pues con los datos presentados vemos que se inclinan a juegos de futbol y violencia, aunque no se desmerece que algunas chicas también sean partícipes de esta clase de juegos.

El PlayStation 2 ha logrado vender más de 160 millones de unidades aproximadamente en todo el mundo, convirtiéndose en la consola más vendida de la historia. Actualmente es la consola más usada que ha tenido más años de servicio y ha logrado competir con avanzadas consolas como Wii, NDS, PS3 y Xbox 360.

#### P74. ¿Juegas con PlayStation 3?

P75. PlayStation 3 ¿Tienes alguno de estos juegos?(Es posible más de una respuesta)

**TABLA NRO. 74**

P74				
Opción	Grupo 2: 10-14 años Aplicado a 10º E.G.B.		Grupo 3: 15-18 años Aplicado a 1º BACHILLERA	
	Frecuencia	%	Frecuencia	%
No contesta	17	56,67	5	17,86
No	12	40,00	13	46,43
Si	1	3,33	10	35,71
<b>TOTAL</b>	<b>30</b>	<b>100,00</b>	<b>28</b>	<b>100,00</b>

Fuente: Encuesta

Autor: Ma. Gabriela Fernández

TABLA NRO. 75

P75				
Opción	Grupo 2: 10-14 años Aplicado a 10º E.G.B.		Grupo 3: 15-18 años Aplicado a 1º BACHILLERA	
	Frecuencia	%	Frecuencia	%
Pro Evolution Soccer 2009	0	0,00	5	9,62
Call of Duty: Modern Warfare	0	0,00	6	11,54
Beijing 2008: juegos olímpicos	0	0,00	2	3,85
FIFA 09	0	0,00	3	5,77
Assasins Creed	0	0,00	6	11,54
Grand turismo 5 prologue	0	0,00	5	9,62
Prince of Persia	0	0,00	8	15,38
Metal gear solid 4: guns of the patriots	0	0,00	6	11,54
Pro Evolution Soccer 2008	0	0,00	2	3,85
Grand Theft Auto IV	0	0,00	6	11,54
Fifa 08	0	0,00	2	3,85
Ninguno	2	100,00	1	1,92
<b>TOTAL</b>	<b>2</b>	<b>100,00</b>	<b>52</b>	<b>100,00</b>

Fuente: Encuesta

Autor: Ma. Gabriela Fernández

Como se puede observar en la tabla Nro.74 los adolescentes y jóvenes que hacen uso de este dispositivo son apenas el 3,33% para el grupo dos y el 35,71% para el grupo tres, mientras que los que no juegan son el grupo mayoritario con un 40% y 46,43% respectivamente, esto se puede deber a que los jóvenes ecuatorianos no conocen el manejo de este tipo de videoconsolas.

Refiriéndonos a las opciones con que los adolescentes y jóvenes juegan se puede decir según la tabla Nro. 75 que las armas, misiones y violencia priman a la hora de elegir con un 46,15%, seguido de los deportes con un 26.92% y los que son promovidos por películas de estreno son apenas el 15,38%.

La empresa creadora de este tipo de videoconsolas tratando de mejorar el servicio a los usuarios creo el PlayStation 3 el cual tiene un servicio extra al de sus predecesoras y es un servicio unificado de videojuegos en línea uniendo a mas usuarios a quienes les gusta ya no solo competir contra sí mismos sino también contra compañeros y amigos que en este caso se vuelven virtuales.

La idea fundamental de cualquier tipo de videoconsola es promover un entretenimiento sano, y este muchas veces se ha visto distorsionado con los productores de esta clase

de juegos que han creado jóvenes más agresivos y amantes de la adrenalina donde pueden realizar toda clase de actos delictivos en un mundo ficticio.

**P76. ¿Juegas con la Xbox 3600?**

**P77. Xbox 3600 ¿Tienes alguno de estos juegos?(Es posible más de una respuesta)**

**TABLA NRO. 76**

P76				
Opción	Grupo 2: 10-14 años Aplicado a 10º E.G.B.		Grupo 3: 15-18 años Aplicado a 1º BACHILLERA	
	Frecuencia	%	Frecuencia	%
No contesta	16	53,33	3	10,71
No	14	46,67	17	60,71
Si	0	0,00	8	28,57
<b>TOTAL</b>	<b>30</b>	<b>100,00</b>	<b>28</b>	<b>100,00</b>

Fuente: Encuesta

Autor: Ma. Gabriela Fernández

**TABLA NRO. 77**

P77				
Opción	Grupo 2: 10-14 años Aplicado a 10º E.G.B.		Grupo 3: 15-18 años Aplicado a 1º BACHILLERA	
	Frecuencia	%	Frecuencia	%
Grand Theft Auto IV	1	14,29	4	11,43
Gears of war classics	0	0,00	4	11,43
Hallo 3	1	14,29	5	14,29
Pro Evolution Soccer 2009	1	14,29	3	8,57
FIFA 08	1	14,29	3	8,57
Call of duty: modern warfare	1	14,29	5	14,29
Assasin's creed	0	0,00	3	8,57
Lost Odyssey	1	14,29	2	5,71
Soul Calibur IV	0	0,00	2	5,71
Ninja Gaiden II	1	14,29	4	11,43
Ninguno	0	0,00	0	0,00
<b>TOTAL</b>	<b>7</b>	<b>100,00</b>	<b>35</b>	<b>100,00</b>

Fuente: Encuesta

Autor: Ma. Gabriela Fernández

Como se puede observar en la tabla Nro.76 el Xbox 360 no forma parte del entretenimiento afirmando con valores para el grupo dos de 46,67% y para el grupo tres 60,71%. Ahora bien aunque es mínimo el porcentaje de los chicos que juegan

con este dispositivo donde la ausencia se da en el grupo dos para el grupo tres da un valor de 28,57%.

Los temas que más atraen para el uso de esta tecnología como se observar en la tabla Nro.77 se basan en batallas, estrategias de guerra con un valor del 57.14% y 71.43% para los grupos dos y tres seguidos de los juegos de deporte con 28,57 y 17,14% respectivamente.

El servicio que ofrece este tipo de dispositivo permite a los usuarios competir en línea y descargar contenidos como juegos arcade, demos, entre otros. Cuenta con una proyección de imágenes que se ven casi reales, algo que sin lugar a duda llama la atención de los jóvenes y adolescentes. Por su parte a lo largo del párrafo anterior se puede constatar que los temas que ofrecen son más centrados en batallas pues los efectos especiales de las imágenes son casi reales.

#### P78. ¿Juegas con Nintendo Wii?

P79. Nintendo Wii ¿Tienes alguno de estos juegos?(Es posible mas de una respuesta)

**TABLA NRO. 78**

P78				
Opción	Grupo 2: 10-14 años Aplicado a 10º E.G.B.		Grupo 3: 15-18 años Aplicado a 1º BACHILLERA	
	Frecuencia	%	Frecuencia	%
No contesta	17	56,67	3	10,71
No	13	43,33	16	57,14
Si	0	0,00	9	32,14
<b>TOTAL</b>	<b>30</b>	<b>100,00</b>	<b>28</b>	<b>100,00</b>

Fuente: Encuesta

Autor: Ma. Gabriela Fernández

TABLA NRO. 79

P79				
Opción	Grupo 2: 10-14 años Aplicado a 10º E.G.B.		Grupo 3: 15-18 años Aplicado a 1º BACHILLERA	
	Frecuencia	%	Frecuencia	%
Wii Paly	0	0,00	1	2,94
Mario Kart	1	100,00	7	20,59
Wii Fit	0	0,00	1	2,94
Super Mario galaxy	0	0,00	7	20,59
Super smash bros brawl	0	0,00	4	11,76
Mario y Snic en los juegos Olímpicos.	0	0,00	4	11,76
Big Brain academy	0	0,00	0	0,00
Triiivial	0	0,00	2	5,88
Link's crossbow training + Wii Zapper	0	0,00	1	2,94
Mario Party 8	0	0,00	7	20,59
Ninguno	0	0,00	0	0,00
<b>TOTAL</b>	<b>1</b>	<b>100,00</b>	<b>34</b>	<b>100,00</b>

Fuente: Encuesta

Autor: Ma. Gabriela Fernández

Según la tabla Nro. 78 podemos ver que apenas el 32,14% del grupo tres hace uso de esta tecnología, mientras que el 43,33% del grupo dos y el 57,14% del grupo tres no lo hacen.

El Nintendo Wii ha revolucionado la forma del entretenimiento digital pues ofrece una serie de alternativas que permiten al usuario hacer desplazamientos no solo en la televisión sino también en forma real, su características más distintiva es su mando inalámbrico el cual puede ser usado como dispositivo de mano con el que se puede apuntar, además de poder detectar la aceleración de los movimientos en tres dimensiones. Este aparato tecnológico brinda una serie de juegos, y entre los temas que se escogieron en la encuesta priman según la tabla Nro.79 los juegos de habilidades y aventura como es el caso de Mario kart con un 20,59%, súper Mario galaxy 20,59% y Mario Party 8 con 20,59%, observando que este tipo de videoconsola no presentan muchos juegos de violencia y mas juegos de habilidad y aventura.

**P80. ¿Juegas con PSP?**

**P81. PSP ¿Tienes alguno de estos juegos?(Es posible mas de una respuesta)**

TABLA NRO. 80

P80				
Opción	Grupo 2: 10-14 años Aplicado a 10º E.G.B.		Grupo 3: 15-18 años Aplicado a 1º BACHILLERA	
	Frecuencia	%	Frecuencia	%
No contesta	16	53,33	3	10,71
No	12	40,00	16	57,14
Si	2	6,67	9	32,14
<b>TOTAL</b>	<b>30</b>	<b>100,00</b>	<b>28</b>	<b>100,00</b>

Fuente: Encuesta

Autor: Ma. Gabriela Fernández

TABLA NRO. 81

P81				
Opción	Grupo 2: 10-14 años Aplicado a 10º E.G.B.		Grupo 3: 15-18 años Aplicado a 1º BACHILLERA	
	Frecuencia	%	Frecuencia	%
Pro evolution Soccer 2008	1	14,29	4	8,70
FIFA 08	1	14,29	3	6,52
Grand Theft Auto: Vice City Stories Platinum	1	14,29	6	13,04
Tekken: Dark Resurrection Platinum	1	14,29	3	6,52
WWE Smackdown! vs Raw 2008	1	14,29	6	13,04
Final Fantasy VII: Crisis Core	1	14,29	5	10,87
FIFA 09	1	14,29	4	8,70
Los Simpson – el videojuego	0	0,00	4	8,70
God of war: Chains of Olympus	0	0,00	9	19,57
Buzz! Concurso de bolsillo	0	0,00	2	4,35
Ninguno	0	0,00	0	0,00
<b>TOTAL</b>	<b>7</b>	<b>100,00</b>	<b>46</b>	<b>100,00</b>

Fuente: Encuesta

Autor: Ma. Gabriela Fernández

Como se puede observar en la tabla Nro.80 según el grupo dos el 40% y el grupo tres 57,14% no juegan con esta clase de tecnología; mientras que el 6,67% y el 32,14% respectivamente si lo hacen.

Este tipo de dispositivo ofrece una serie de juegos donde se destacan los de habilidad, batallas y de deportes, siendo para los grupos dos y tres según la tabla Nro. 81 los más jugados de batallas en un 42,86% y 50%, seguidos de los deportes con un 42,86 y 23,91% respectivamente.

El PSP al ser un dispositivo portátil ofrece una serie de ventajas para los usuarios que no solo se basan en los juegos sino también se puede utilizar como dispositivo de almacenamiento el cual tiene formatos para música, audio, fotos, entre otros.

**P82. ¿Juegas con Nintendo DS?**

**P83. Nintendo DS ¿Tienes alguno de estos juegos?(Es posible mas de una respuesta)**

**TABLA NRO. 82**

P82				
Opción	Grupo 2: 10-14 años Aplicado a 10º E.G.B.		Grupo 3: 15-18 años Aplicado a 1º BACHILLERA	
	Frecuencia	%	Frecuencia	%
No contesta	18	60,00	3	10,71
No	12	40,00	15	53,57
Si	0	0,00	10	35,71
<b>TOTAL</b>	<b>30</b>	<b>100,00</b>	<b>28</b>	<b>100,00</b>

Fuente: Encuesta

Autor: Ma. Gabriela Fernández

**TABLA NRO. 83**

P83				
Opción	Grupo 2: 10-14 años Aplicado a 10º E.G.B.		Grupo 3: 15-18 años Aplicado a 1º BACHILLERATO	
	Frecuencia	%	Frecuencia	%
New Super Mario Bross	0	0,00	9	32,14
Cocina conmigo	0	0,00	0	0,00
Magia en acción	0	0,00	0	0,00
42 juegos de siempre	0	0,00	1	3,57
Brain Training del Dr. Kawashima	0	0,00	0	0,00
Mario y Sónico en los juegos Olímpicos	0	0,00	5	17,86
Mario Kart DS	0	0,00	7	25,00
Más Brain Training	0	0,00	0	0,00
Guitar Hero: On Tour	0	0,00	6	21,43
Imagina ser mamá	0	0,00	0	0,00
Ninguno	0	0,00	0	0,00
<b>TOTAL</b>	<b>0</b>	<b>100,00</b>	<b>28</b>	<b>100,00</b>

Fuente: Encuesta

Autor: Ma. Gabriela Fernández

Según la tabla P82 el 40,00% y el 53,37% para los grupos dos y tres respectivamente no usan el Nintendo DS, mientras que solo el 35,71% del grupo tres se considera usuario. Los juegos que ofrece este tipo de dispositivos son varios siendo de principal afluencia según la tabla Nro. 83 los relacionados con las aventuras y deportes en un 32.14%, seguido de Mario Kart DS con 25% y Guitar Hero en un 21.43%.

La empresa multinacional de videojuegos Nintendo ofrece una serie de aparatos tecnológicos con el fin de entretener a cientos de usuarios en todo el mundo, entre

estos se encuentra en Nintendo DS la cual es una videoconsola portátil multifuncional que a más de su función de entretenimiento no solo personal sino también virtual al conectarse con otros dispositivos iguales por infra rojo, tiene otra serie de funciones como descargas de juegos y música.

**P84. ¿Juegas con los Gameboy?**

**P85. Gameboy ¿Tienes alguno de estos juegos?(Es posible más de una respuesta)**

**TABLA NRO. 84**

P84				
Opción	Grupo 2: 10-14 años Aplicado a 10º E.G.B.		Grupo 3: 15-18 años Aplicado a 1º BACHILLERA	
	Frecuencia	%	Frecuencia	%
No contesta	17	56,67	4	14,29
No	12	40,00	15	53,57
Sí	1	3,33	9	32,14
<b>TOTAL</b>	<b>30</b>	<b>100,00</b>	<b>28</b>	<b>100,00</b>

Fuente: Encuesta

Autor: Ma. Gabriela Fernández

**TABLA NRO. 85**

P85				
Opción	Grupo 2: 10-14 años Aplicado a 10º E.G.B.		Grupo 3: 15-18 años Aplicado a 1º BACHILLERA	
	Frecuencia	%	Frecuencia	%
Super Mario Bros	1	14,29	8	22,22
Boktai: The Sun Is Your Hand	1	14,29	0	0,00
Pokémon Yellow	1	14,29	7	19,44
Final Fantasy Tactics Advance	0	0,00	4	11,11
Legend of Zelda: DX	0	0,00	2	5,56
Mario Tennis	1	14,29	2	5,56
Dragon Ball Z	1	14,29	6	16,67
Asterix y Obelix	0	0,00	0	0,00
Los Sims toman la calle	1	14,29	2	5,56
Pokémon Esmeralda	1	14,29	5	13,89
Ninguno	0	0,00	0	0,00
<b>TOTAL</b>	<b>7</b>	<b>100,00</b>	<b>36</b>	<b>100,00</b>

Fuente: Encuesta

Autor: Ma. Gabriela Fernández

En la tabla Nro. 84 el Gameboy no forma parte del entretenimiento en un 40% en el grupo dos y el 53,57% en el grupo tres, mientras que el 3,33% y el 32,14% si accede a este tipo de videoconsola.

Entre los juegos que presenta este dispositivo móvil de entretenimiento podemos observar según la tabla Nro. 85 que existen juegos antiguos a los presentados por los otros dispositivos móviles entre los que se encuentran Súper Mario, Pokemon Yellow, Dragon Ball Z entre otros con porcentajes mayores en el caso del grupo tres 22,22% 19,44% y 16,37% respectivamente, lo que no ocurre en el grupo dos quienes no acceden mucho a este tipo de entretenimiento.

Este dispositivo a base de pilas ha sobrevivido a los nuevos sistemas lanzados en el mercado, vendiendo más de 200 millones desde principios de los noventa, y su juego que lo llevo a la cima fue el Tetris el cual hasta hoy se mantiene.

**P86. ¿Juegas con el ordenador?**

**P87. Ordenador ¿Tienes alguno de estos juegos?(Es posible mas de una respuesta)**

**TABLA NRO. 86**

P86				
Opción	Grupo 2: 10-14 años Aplicado a 10º E.G.B.		Grupo 3: 15-18 años Aplicado a 1º BACHILLERA	
	Frecuencia	%	Frecuencia	%
No contesta	17	56,67	3	10,71
No	4	13,33	5	17,86
Si	9	30,00	20	71,43
<b>TOTAL</b>	<b>30</b>	<b>100,00</b>	<b>28</b>	<b>100,00</b>

Fuente: Encuesta

Autor: Ma. Gabriela Fernández

TABLA NRO. 87

P87				
Opción	Grupo 2: 10-14 años Aplicado a 10º E.G.B.		Grupo 3: 15-18 años Aplicado a 1º BACHILLERA	
	Frecuencia	%	Frecuencia	%
Los Sims 2 y sus hobbies	2	11,11	5	7,81
Los Sims megaluxe	0	0,00	6	9,38
World of Warcraft	2	11,11	12	18,75
World of Warcraft - the Burning Crusade	1	5,56	10	15,63
Los Sims: cocina baña-accesorios	0	0,00	4	6,25
Call of Duty: Modern Warfare	3	16,67	6	9,38
Activa tu mente	1	5,56	1	1,56
Sacred 2: Fallen Angel	3	16,67	2	3,13
Brain Trainer 2	0	0,00	4	6,25
World of Warcraft- Battle Chest	2	11,11	9	14,06
Ninguno	4	22,22	5	7,81
<b>TOTAL</b>	<b>18</b>	<b>100,00</b>	<b>64</b>	<b>100,00</b>

Fuente: Encuesta

Autor: Ma. Gabriela Fernández

Según la tabla Nro. 86 del 88% que son usuarios del ordenador según Generaciones Interactivas el 30,00% del grupo dos y el 71,43% del grupo tres juegan con este tipo de tecnología.

Entre los juegos que se pusieron como opciones en la encuesta y que se pueden jugar en el ordenador por medio de la red podemos ver según la tabla Nro. 87 que solo el 16,67% en el grupo dos y el 31,25% en el grupo tres tienen afinidad en los juegos de habilidad los mismos que permiten desarrollar su capacidad intelectual y habilidades como la creatividad, mientras que todavía la mayoría juega en un 61,11% y 60,94% respectivamente con juegos que tienen que ver más con violencia, batallas entre otros.

El ordenador ha competido fuertemente con el televisor en la última década pues el 54% de los adolescentes encuestados tienen una en casa. La mayoría de juegos que brinda este tipo de tecnología se dan por medio del internet y aquí podemos encontrar un sinnúmero de juegos que ofrecen a los usuarios alternativas de diferentes contenidos para su entretenimiento, solo es cuestión de saber elegir; existen miles de enlaces donde se pueden descargar gratuitamente este tipo de juegos compitiendo no solamente contra uno mismo sino con competidores virtuales haciendo de esto a más de un entretenimiento una actividad social.

**P88. De lunes a viernes. ¿Cuánto tiempo utilizas diariamente los videojuegos?**

**P89. El sábado o el domingo. ¿Cuánto tiempo utilizas diariamente los videojuegos?**

**TABLA NRO. 88**

P88				
Opción	Grupo 2: 10-14 años Aplicado a 10º E.G.B.		Grupo 3: 15-18 años Aplicado a 1º BACHILLERA	
	Frecuencia	%	Frecuencia	%
No contesta	16	53,33	3	10,71
Menos de una hora	3	10,00	4	14,29
Entre una hora y dos	5	16,67	9	32,14
Más de dos horas	2	6,67	11	39,29
No lo se	2	6,67	1	3,57
Nada	2	6,67	0	0,00
<b>TOTAL</b>	<b>30</b>	<b>100,00</b>	<b>28</b>	<b>100,00</b>

Fuente: Encuesta

Autor: Ma. Gabriela Fernández

**TABLA NRO. 89**

P89				
Opción	Grupo 2: 10-14 años Aplicado a 10º E.G.B.		Grupo 3: 15-18 años Aplicado a 1º BACHILLERA	
	Frecuencia	%	Frecuencia	%
No contesta	16	53,33	3	10,71
Menos de una hora	3	10,00	7	25,00
Entre una hora y dos	4	13,33	5	17,86
Más de dos horas	2	6,67	8	28,57
No lo se	4	13,33	3	10,71
Nada	1	3,33	2	7,14
<b>TOTAL</b>	<b>30</b>	<b>100,00</b>	<b>28</b>	<b>100,00</b>

Fuente: Encuesta

Autor: Ma. Gabriela Fernández

Como se observa en la tabla Nro.88 el grupo dos mantiene un uso diario de entre una y dos horas en un 16,67%, cifra que se duplica para esta alternativa en el grupo tres, otro valor que cabe resaltar es de los que pasan más de dos horas siendo el grupo tres con un valor mayor de 39,29%, cifras que disminuyen el fin de semana pues en la tabla Nro. 89 baja considerablemente el uso de los videojuegos con el 28,57%.

Los adolescentes y jóvenes se sienten muy a gusto con la clase de entretenimiento que brindan los videojuegos y muchas veces sin darse cuenta pasan demasiadas

horas frente a esta pantalla descuidando las actividades escolares, puede ser que el consumo de este dispositivo suceda más entre semana pues los padres no tienen un control permanente sobre el tiempo que sus hijos pasan inmersos en el juego, algo que disminuye el fin de semana debido a que las padres se encuentran en el hogar y pueden tener un mayor control y a su vez realizan actividades que permitan fomentar la unión familiar.

### P90. ¿Tienes juegos pirateados?

TABLA NRO. 90

P90				
Opción	Grupo 2: 10-14 años		Grupo 3: 15-18 años	
	Aplicado a 10º E.G.B.		Aplicado a 1º BACHILLERA	
	Frecuencia	%	Frecuencia	%
No contesta	18	60,00	3	10,71
No, Ninguno (pasa a la pregunta 92)	4	13,33	9	32,14
Sí, tengo alguno	3	10,00	8	28,57
Sí, casi todos los que tengo	5	16,67	8	28,57
<b>TOTAL</b>	<b>30</b>	<b>100,00</b>	<b>28</b>	<b>100,00</b>

Fuente: Encuesta

Autor: Ma. Gabriela Fernández

En la tabla Nro. 90 sumadas las últimas dos alternativas por su similitud se ve que el 26,67% en el grupo dos y el 57,14% en el grupo tres tienen juegos pirateados mientras que el valor disminuye para los que no acceden a este tipo de juegos por medio de la piratería con un valor del 13,33% para el grupo dos y el 32,14% para el grupo tres.

Grandes organizaciones como la Microsoft, DreamWorks entre otros se quejan de que están teniendo pérdidas millonarias debido a la piratería y han querido tratar de tomar medidas drásticas contra los piratas, aunque así como está el mundo tecnológico ha sido casi imposible erradicarla. Pero, si analizamos el problema del porqué surge la piratería, es muy lógico entender que los software y juegos que venden los autores son muy caros algo que sin lugar a duda para los jóvenes y adolescentes es muy difícil de conseguir, tomando entonces como alternativa la piratería, lo cual en nuestro país es muy común pues se ven cientos de locales que venden este tipo de mercadería a costos que oscilan entre un dólar y dos dólares, por su parte el internet también

permite descargar cientos de entretenimientos como música y juegos sin tener que pagar a sus creadores por su uso.

### P100. ¿Cuántos televisores que funcionen hay en tu casa?

**TABLA NRO.100**

P100				
Opción	Grupo 2: 10-14 años Aplicado a 10º E.G.B.		Grupo 3: 15-18 años Aplicado a 1º BACHILLERATO	
	Frecuencia	%	Frecuencia	%
No contesta	2	6,67	0	0,00
Ninguno (pasa a la pregunta 115)	0	0,00	0	0,00
1	4	13,33	3	10,71
2	8	26,67	10	35,71
3	9	30,00	9	32,14
Más de tres 3	7	23,33	6	21,43
<b>TOTAL</b>	<b>30</b>	<b>100,00</b>	<b>28</b>	<b>100,00</b>

Fuente: Encuesta

Autor: Ma. Gabriela Fernández

Según los datos de la presente tabla podemos analizar que la televisión ocupa un lugar dominante en nuestra sociedad donde el 53,33% y el 53,57% de los grupos dos y tres respectivamente mantiene entre tres y más televisores en sus hogares, y aunque la economía en todos los hogares ecuatorianos no es la misma, los que tienen dos televisores representa para el grupo dos el 26,67% y el 35,71% para el grupo tres.

La televisión ha ocupado un lugar principal en la sociedad consolidándose como difusión de información y entretenimiento familiar llegando a estar en todos los hogares ecuatorianos. Este tipo de tecnología también ha sufrido cambios como todos los aparatos tecnológicos, pues hoy en día existen televisores que han mejorado la imagen, me refiero a las televisiones LCD, los cuales también poseen entrada USB y a la actual televisión 3D la cual está revolucionando el mercado. Por su parte las casas comerciales presentan ofertas con la que los consumidores pueden acceder a este tipo de tecnología permitiendo que existan más de dos televisores en los hogares.

### P118. De cada pareja de cosas que te presentamos a continuación ¿Qué te gusta más?

**P119. De cada pareja de cosas que te presentamos a continuación ¿Qué te gusta más?**

**P120. De cada pareja de cosas que te presentamos a continuación ¿Qué te gusta más?**

**TABLA NRO. 118**

P118				
Opción	Grupo 2: 10-14 años Aplicado a 10º E.G.B.		Grupo 3: 15-18 años Aplicado a 1º BACHILLERATO	
	Frecuencia	%	Frecuencia	%
No contesta	0	0,00	1	3,57
Internet	19	63,33	15	53,57
Televisión	8	26,67	5	17,86
No lo se	3	10,00	7	25,00
<b>TOTAL</b>	<b>30</b>	<b>100,00</b>	<b>28</b>	<b>100,00</b>

Fuente: Encuesta

Autor: Ma. Gabriela Fernández

**TABLA NRO. 119**

P119				
Opción	Grupo 2: 10-14 años Aplicado a 10º E.G.B.		Grupo 3: 15-18 años Aplicado a 1º BACHILLERATO	
	Frecuencia	%	Frecuencia	%
No contesta	0	0,00	1	3,57
Internet	13	43,33	13	46,43
Teléfono móvil	13	43,33	7	25,00
No lo se	4	13,33	7	25,00
<b>TOTAL</b>	<b>30</b>	<b>100,00</b>	<b>28</b>	<b>100,00</b>

Fuente: Encuesta

Autor: Ma. Gabriela Fernández

**TABLA NRO.120**

P120				
Opción	Grupo 2: 10-14 años Aplicado a 10º E.G.B.		Grupo 3: 15-18 años Aplicado a 1º BACHILLERATO	
	Frecuencia	%	Frecuencia	%
No contesta	0	0,00	0	0,00
Internet	19	63,33	9	32,14
Video juegos	10	33,33	14	50,00
No lo se	1	3,33	5	17,86
<b>TOTAL</b>	<b>30</b>	<b>100,00</b>	<b>28</b>	<b>100,00</b>

Fuente: Encuesta

Autor: Ma. Gabriela Fernández

Según las tablas presentadas podemos ver que de las tecnologías entre el internet, videojuegos, televisor y teléfono celular la que predomina en gustos para el grupo dos

es el internet pues los porcentajes con respecto a los otros siempre son mayores como vemos en la tabla Nro.118 es el 63,33%, en la P119 el 43,33% valor igual al del celular y en la tabla Nro.120 el 63,33%, seguidos por el teléfono celular con un valor del 43.33%, los videojuegos con 33,33% y la televisión con 26,67%. Por su parte el grupo tres también tiene preferencias más por el internet como se observa en las tablas Nro.118 con 53,57% y Nro.119 con 46,43% lo que no ocurre en la tabla Nro.120 donde predomina el gusto por los videojuegos con un valor del 50% frente a un 32,14% que presenta el internet, seguidos en preferencia están los videojuegos, el celular con un 25% y la televisión con el 17.86%.

La afinidad que sienten los adolescentes por el internet es especial, y esto se debe a que este tipo de tecnología ofrece hoy en día accesos que remplazan a las otras antes mencionadas, pues las redes sociales remplazan al celular, los enlaces y páginas que tienen permiten ver programas ya sea en tiempo real o guardados y los videojuegos se puede muchas veces jugarlos con amigos virtuales lo que hace más interesante a la hora de jugarlos.

**P121. De cada pareja de cosas que te presentamos a continuación ¿Qué te gusta más?**

**P122. De cada pareja de cosas que te presentamos a continuación ¿Qué te gusta más?**

**TABLA NRO. 121**

<b>P121</b>				
<b>Opción</b>	<b>Grupo 2: 10-14 años Aplicado a 10º E.G.B.</b>		<b>Grupo 3: 15-18 años Aplicado a 1º BACHILLERATO</b>	
	<b>Frecuencia</b>	<b>%</b>	<b>Frecuencia</b>	<b>%</b>
No contesta	0	0,00	1	3,57
Video juegos	9	30,00	20	71,43
Televisión	18	60,00	4	14,29
No lo se	3	10,00	3	10,71
<b>TOTAL</b>	<b>30</b>	<b>100,00</b>	<b>28</b>	<b>100,00</b>

Fuente: Encuesta

Autor: Ma. Gabriela Fernández

TABLA NRO. 122

P122				
Opción	Grupo 2: 10-14 años Aplicado a 10º E.G.B.		Grupo 3: 15-18 años Aplicado a 1º BACHILLERATO	
	Frecuencia	%	Frecuencia	%
No contesta	0	0,00	1	3,57
Teléfono móvil	16	53,33	12	42,86
Televisión	11	36,67	9	32,14
No lo se	3	10,00	6	21,43
<b>TOTAL</b>	<b>30</b>	<b>100,00</b>	<b>28</b>	<b>100,00</b>

En las tablas Nro. 121 y Nro. 121 la televisión no predomina a la hora de escoger entre el teléfono móvil y los videojuegos solo el grupo dos considera tener más gusto con un 60% que los videojuegos con el 30%, seguido por el teléfono móvil con el 53,33%. Mientras que para el grupo tres a la hora de decidir prefiere los videojuegos con un 71,43% seguido del teléfono móvil con 42,86% para terminar con la televisión en un 32,14%.

La inserción de las nuevas tecnologías en los jóvenes y adolescentes han tenido preferencia a la hora de escoger entre la televisión, debido a sus funciones ellos prefieren más los videojuegos y el teléfono celular por las aplicaciones que estos tienen y el tipo de entretenimiento que ofrecen.

**P123. De cada pareja de cosas que te presentamos a continuación ¿Qué te gusta más?**

**P124. De cada pareja de cosas que te presentamos a continuación ¿Qué te gusta más?**

TABLA NRO. 123

P123				
Opción	Grupo 2: 10-14 años Aplicado a 10º E.G.B.		Grupo 3: 15-18 años Aplicado a 1º BACHILLERATO	
	Frecuencia	%	Frecuencia	%
No contesta	0	0,00	1	3,57
Teléfono móvil	16	53,33	8	28,57
Mp3/ Mp4/ iPod	10	33,33	17	60,71
No lo se	4	13,33	2	7,14
<b>TOTAL</b>	<b>30</b>	<b>100,00</b>	<b>28</b>	<b>100,00</b>

Fuente: Encuesta

Autor: Ma. Gabriela Fernández

TABLA NRO. 124

P124				
Opción	Grupo 2: 10-14 años Aplicado a 10º E.G.B.		Grupo 3: 15-18 años Aplicado a 1º BACHILLERATO	
	Frecuencia	%	Frecuencia	%
No contesta	0	0,00	1	3,57
Teléfono móvil	17	56,67	7	25,00
Video juegos	9	30,00	15	53,57
No lo se	4	13,33	5	17,86
<b>TOTAL</b>	<b>30</b>	<b>100,00</b>	<b>28</b>	<b>100,00</b>

Fuente: Encuesta

Autor: Ma. Gabriela Fernández

Según las presentes tablas podemos analizar que el grupo dos tiene una afinidad mas por el teléfono celular que por los videojuegos y los reproductores de música pues en ambas tablas se presenta un valor mayor a las otras dos alternativas con un 53,33% y 53,67% seguidos por el mp3, mp4 o Ipod con el 33,33% y los videojuegos con el 30%, lo que no ocurre en el grupo tres quienes tienen más afinidad por los reproductores con un 60,71% seguidos por los videojuegos con un 53,57% y por último el teléfono móvil con un valor en la P123 de 28.57% y en la P124 con el 25%.

Los adolescentes entre los 10 y 14 años empiezan su vida social y la mejor forma de comunicarse es por medio del teléfono celular es por eso que a la hora de elegir lo prefieren, por su parte los jóvenes por su grado de madurez tienden a entretenerse más con los videojuegos y la música.

**P125. De cada pareja de cosas que te presentamos a continuación ¿Qué te gusta más?**

TABLA NRO. 125

P125				
Opción	Grupo 2: 10-14 años Aplicado a 10º E.G.B.		Grupo 3: 15-18 años Aplicado a 1º BACHILLERATO	
	Frecuencia	%	Frecuencia	%
No contesta	0	0,00	1	3,57
Wii	6	20,00	4	14,29
PlayStation 3	8	26,67	13	46,43
No lo se	16	53,33	10	35,71
<b>TOTAL</b>	<b>30</b>	<b>100,00</b>	<b>28</b>	<b>100,00</b>

Fuente: Encuesta

Autor: Ma. Gabriela Fernández

Como se puede observar en la presente tabla el grupo dos no presenta mucha afinidad por este tipo de videoconsolas siendo un 53,33%, seguidos del PlayStation 3 con un 26,67% y el Nintendo Wii un 20%, lo que no ocurre en el grupo tres, quienes a la hora de decidir entre estas prefiere el PlayStation 3 con un 46,43% seguido del Nintendo Wii con un 14,29%.

Los juegos que prefieren los jóvenes a la hora de entretenerse no son del tipo que Nintendo Wii ofrece pues las investigaciones que se han realizado a lo largo de este apartado me ha permitido determinar que el gusto por los juegos de violencia prevalecen en los jóvenes siendo PlayStation 3 uno de los que mantienen este tipo de alternativas por lo que a la hora de escoger en ambos grupos lo prefieren más que al Wii.

**P126. De cada pareja de cosas que te presentamos a continuación ¿Qué te gusta más?**

**TABLA NRO. 126**

P126				
Opción	Grupo 2: 10-14 años Aplicado a 10º E.G.B.		Grupo 3: 15-18 años Aplicado a 1º BACHILLERATO	
	Frecuencia	%	Frecuencia	%
	No contesta	0	0,00	1
PSP	10	33,33	5	17,86
Nintendo DS	4	13,33	7	25,00
No lo se	16	53,33	15	53,57
<b>TOTAL</b>	<b>30</b>	<b>100,00</b>	<b>28</b>	<b>100,00</b>

Fuente: Encuesta

Autor: Ma. Gabriela Fernández

Según la tabla Nro.126 podemos analizar que la mayoría de adolescentes y jóvenes no tienen una afinidad con los dispositivos portátiles pues en ambos grupos el porcentaje de indecisión prevalece con un 53,33% y para el grupo tres con 53,57%. Mientras que los que si optan por una de las dos alternativas se observa que el grupo dos tiene más relación con el PSP con un valor del 33,33% y para el grupo tres el Nintendo DS con 25,00%.

Ambos dispositivos móviles no solo tienen acceso a juegos sino también a otra clase de funciones como almacenamiento de música, fotos entre otros. Ahora bien los

juegos que presentan dichas tecnologías varían dando a los jóvenes alternativas para escoger el que más se adapta a su economía y sus aficiones.

### 13.3 Redes sociales y mediación familiar

Las Tecnologías de comunicación e Información tienen un gran impacto en el ambiente familiar, debido no solo a la evolución de este tipo de tecnologías sino también al cambio familiar como la incorporación de la mujer al trabajo, tendencia a reducir el número de hijos, aumento de las separaciones y de los hijos que viven con uno de sus padres o en familias compuestas, la disminución significativa del tiempo real que los adultos pasan con los hijos y una exposición de los niños, adolescentes y jóvenes frente a las TICs. En este presente capítulo nos centraremos en cómo han ingresado en los hogares ecuatorianos y de cómo los niños y jóvenes de entre 6 y 18 años hacen uso, tiempo, frecuencia y compañía de estas tecnologías en su contexto familiar.

#### P17. ¿Juegas con videojuegos o juegos de ordenador?

**TABLA NRO. 17**

P17		
Opción	Frecuencia	%
No contesta	0	0,00
No	2	11,76
Sí	15	88,24
<b>TOTAL</b>	<b>17</b>	<b>100,00</b>

*Fuente: Encuesta aplicado niños de 6 a 9 años de edad*

*Elaborado: Ma. Gabriela Fernández.*

Como se puede ver en la presente tabla los niños en un 88.24% juegan con videojuegos y juegos de ordenador, uno de los motivos principales para que los niños consideren este tipo de entretenimiento se debe al tiempo que los padres pasan fuera del hogar suplantando su presencia con estos dispositivos pues muchas veces se piensa que los niños pasan seguros al estar en casa sin contar en las consecuencias emocionales que tienen algunos tipos de juegos.

Es por eso la necesidad de educar tanto a padres como a hijos sobre la clase de contenidos que tienen estos juegos para que sepan aprovechar de una mejor manera este dispositivo.

**P18. ¿Con qué aparatos juegas? (Es posible más de una respuesta)**

**TABLA NRO. 18**

P18		
Opción	Frecuencia	%
PlayStation2	6	14,63
PlayStation 3	4	9,76
Xbox 360	2	4,88
Wii	4	9,76
PSP	7	17,07
Nintendo DS	3	7,32
Game Boy	2	4,88
Ordenador	13	31,71
<b>TOTAL</b>	<b>41</b>	<b>100,00</b>

*Fuente: Encuesta aplicado niños de 6 a 9 años de edad*

*Elaborado: Ma. Gabriela Fernández.*

Según la presente tabla podemos observar que los niños tienen preferencia por el ordenador en un 31.71%, seguido del PlayStation 2 con el 14,63% y el PSP con 17,07%. Otro tipo de dispositivos con los que cuentan a pesar de no ser un valor alto es el PlayStation 3 con el 9,76%, el Nintendo Wii con 9,76% y el Nintendo Ds con el 7,32%.

No podemos negar que el pasatiempo favorito de la mayoría de niños en la actualidad son los videojuegos ya sea por medio del ordenador o dispositivos fijos o portátiles, esto lógicamente tiene sus ventajas y sus inconvenientes. Por eso el rol de los padres es fundamental ya que ellos no pueden dejar a los niños con la libertad de escoger cuando, cuánto tiempo y que van a jugar. Conviene decir que algunos informes sobre los niños y los videojuegos han sido presentados por la Compañía EA (Electronic Arts) juntamente con la Universidad de Alcalá en España, los cuales han creado incluso una página interesante donde los padres pueden consultar sobre el uso de los videojuegos y el aprendizaje que estos pueden ofrecer a sus hijos.

**P21. ¿Cuántos televisores que funcionen hay en tu casa?**

**TABLA NRO. 21**

P21		
Opción	Frecuencia	%
No contesta	0	0,00
Ninguno	0	0,00
Uno	4	23,53
Dos	3	17,65
Tres	6	35,29
Cuatro o más	4	23,53
<b>TOTAL</b>	<b>17</b>	<b>100,00</b>

*Fuente: Encuesta aplicado niños de 6 a 9 años de edad*

*Elaborado: Ma. Gabriela Fernández.*

Según la presente tabla podemos ver que el 58.82% de los hogares tienen más de tres televisores en sus hogares, y los que disponen de una o dos son el 41,18%; una de las instancias desde que se han generado cambios en la familia y sus relaciones es la televisión, la misma que se consume fundamentalmente en el ámbito familiar y su presencia habitual en los hogares ha hecho del consumo televisivo una necesidad primordial hasta el punto de convertirla en un elemento más de la familia introduciéndola en todas las habitaciones del hogar como se afirmó con los datos presentados anteriormente.

Los efectos que la televisión causa en la familia y más en los menores no dejan de ser tema de discusión, pues esta realidad es vivida con preocupación por parte de los adultos que observan la variedad de programas y elevada presión publicitaria a la que sus hijos están expuestos en las diferentes alternativas (cable, televisión nacional) que ofrece esta pantalla.

Muchas veces se piensa que el consumo debe ser exclusivo entre la televisión y los niños, pero esto debe en realidad ser televisión-padres-niños. Por eso es deber fundamental de los padres usar estrategias de mediación ante el consumo de la televisión pues son los únicos responsables del tiempo y uso que den sus hijos donde la limitación del consumo control y orientación son la base fundamental para la correcta utilización de esta pantalla.

**P23. Cuando ves la tele, sueles estar con.... (Es posible más de una respuesta)**

**TABLA NRO. 23**

P23		
Opción	Frecuencia	%
Solo	10	14,29
Mi padre	12	17,14
Mi madre	16	22,86
Algún hermano/a	13	18,57
Otro familiar	8	11,43
Un amigo/a	5	7,14
Otras personas	6	8,57
<b>TOTAL</b>	<b>70</b>	<b>100,00</b>

*Fuente: Encuesta aplicado niños de 6 a 9 años de edad*

*Elaborado: Ma. Gabriela Fernández.*

Al presentar la siguiente tabla se puede observar que de los 17 niños encuestados 10 de ellos ven la televisión solos presentando el 14,29%, en compañía del entorno familiar sumadas la segunda, tercera, cuarta y quinta alternativa por su similitud son el 70%, y los que ven con otras personas sumadas las últimas dos alternativas son el 15.71%.

La familia constituye uno de los escenarios naturales en la que los niños se desenvuelven y disfrutan de su tiempo libre y aunque la televisión es el mayor entretenimiento de niños esta debe siempre estar controlado por personas con criterio formado pues muchos programas en realidad contienen temas de violencia, sexualidad, estereotipo de género, abuso de drogas son temas comunes pudiendo formar en los niños un concepto errado el cual ellos piensan que es normal y seguro.

Como se observó anteriormente el 70% de los niños comparten el tiempo televisivo con sus familias, es por eso que los responsables de la formación integral de sus hijos deben escoger los programas aptos para su edad, también es aconsejable mientras miran televisión estimular discusiones con sus hijos sobre lo que están viendo juntos, señalar los aspectos positivos y negativos que existen en los programas y recordar los valores humanos y sociales. Con la orientación apropiada, su hijo puede aprender a usar la televisión de una manera saludable y positiva.

**P11. ¿Tienes algún tipo de ayuda a la hora de hacer la tarea?**

**P12. ¿Qué ayuda recibes a la hora de hacer la tarea? (Es posible más de una respuesta)**

**TABLA NRO. 11**

P11				
Opción	Grupo 2: 10-14 años Aplicado a 10º E.G.B.		Grupo 3: 15-18 años Aplicado a 1º BACHILLERATO	
	Frecuencia	%	Frecuencia	%
No contesta	3	10,00	1	3,57
No	21	70,00	23	82,14
Si	6	20,00	4	14,29
<b>TOTAL</b>	<b>30</b>	<b>100,00</b>	<b>28</b>	<b>100,00</b>

Fuente: Encuesta

Autor: Ma. Gabriela Fernández

**TABLA NRO. 12**

P12				
Opción	Grupo 2: 10-14 años Aplicado a 10º E.G.B.		Grupo 3: 15-18 años Aplicado a 1º BACHILLERATO	
	Frecuencia	%	Frecuencia	%
Voy a una academia	4	26,67	0	0,00
Tengo un profesor particular	0	0,00	2	50,00
Me ayudan mis hermanos/as	4	26,67	2	50,00
Me ayuda mi padre	3	20,00	0	0,00
Me ayuda mi madre	4	26,67	0	0,00
<b>TOTAL</b>	<b>15</b>	<b>100,00</b>	<b>4</b>	<b>100,00</b>

Fuente: Encuesta

Autor: Ma. Gabriela Fernández

Como podemos observar en la presente tabla el porcentaje de los chicos que realizan las tareas solos es alto, dándose para el grupo dos un 70% y el grupo tres un 82,14%, mientras que apenas el 20% y el 14,29% respectivamente si tienen algún tipo de ayuda, cabe mencionar que este tipo de ayuda se da en el ambiente familiar para el grupo dos según la tabla P12 en un 73,34% y para el grupo tres en un 50%, entretanto los que tienen ayuda externa son para el grupo dos el 26,67% y el grupo tres el 50%.

En realidad el porcentaje de los chicos que reciben ayuda dentro del hogar es mínimo, y este tiene muchos motivos entre los que están: el desconocimiento por parte de los padres con respecto a las materias impartidas, el contexto económico el mismo que ha

hecho que ambos padres salgan a trabajar creando una serie de obstáculos cuando se trata del factor tiempo. Cuando estos obstáculos se presentan una de las alternativas que buscan los padres es contratar alguien especializado en las diferentes materias para poder satisfacer las necesidades estudiantiles de sus hijos.

**P13. Cuando haces la tarea en casa ¿En qué lugar la haces habitualmente?**

**TABLA NRO. 13**

P13				
Opción	Grupo 2: 10-14 años Aplicado a 10º E.G.B.		Grupo 3: 15-18 años Aplicado a 1º BACHILLERATO	
	Frecuencia	%	Frecuencia	%
No contesta	0	0,00	0	0,00
En mi habitación	18	60,00	19	67,86
En la habitación de un hermano/a	1	3,33	0	0,00
En una sala de estudio	7	23,33	6	21,43
En la sala de estar	4	13,33	3	10,71
En la cocina	0	0,00	0	0,00
<b>TOTAL</b>	<b>30</b>	<b>100,00</b>	<b>28</b>	<b>100,00</b>

Fuente: Encuesta

Autor: Ma. Gabriela Fernández

En la presente tabla los estudiantes prefieren en un 60.00% para el grupo dos y un 67.86% para el grupo tres, realizarlo en su habitación. Seguido para ambos grupos por los espacios compartidos en el hogar con un 36,66% y 32,14% respectivamente.

La adolescencia es un momento de cambios y de reafirmación de la identidad por eso necesitan un lugar que refleje su personalidad y este territorio libre y de privacidad es su habitación, por lo que la mayoría se sienten a gusto realizando sus tareas escolares como se observó con los datos presentados. En algunos hogares los padres ponen ciertas reglas a la hora que realizan las actividades escolares pues ellos piensan que al estar en su dormitorio no van a tener la misma concentración que requieren dichas actividades por lo que hacen que realicen sus tareas en las dependencias compartidas de la casa como la sala de estar o el cuarto de estudio.

**P18. ¿Tienes ordenador en casa?**

**P19. ¿Dónde está el ordenador que mas utilizas en tu casa?**

TABLA NRO. 18

P18				
Opción	Grupo 2: 10-14 años Aplicado a 10º E.G.B.		Grupo 3: 15-18 años Aplicado a 1º BACHILLERATO	
	Frecuencia	%	Frecuencia	%
	No contesta	2	6,67	0
No	8	26,67	6	21,43
Si	20	66,67	22	78,57
<b>TOTAL</b>	<b>30</b>	<b>100,00</b>	<b>28</b>	<b>100,00</b>

Fuente: Encuesta

Autor: Ma. Gabriela Fernández

TABLA NRO. 19

P19				
Opción	Grupo 2: 10-14 años Aplicado a 10º E.G.B.		Grupo 3: 15-18 años Aplicado a 1º BACHILLERATO	
	Frecuencia	%	Frecuencia	%
	No contesta	9	30,00	6
En mi habitación	9	30,00	10	35,71
En la habitación de un hermano/a	0	0,00	4	14,29
En la habitación de mis padres	1	3,33	1	3,57
En la sala de estar	5	16,67	5	17,86
En un cuarto de trabajo, estudio o similar	5	16,67	1	3,57
Es portátil	1	3,33	1	3,57
<b>TOTAL</b>	<b>30</b>	<b>100,00</b>	<b>28</b>	<b>100,00</b>

Fuente: Encuesta

Autor: Ma. Gabriela Fernández

Según la tabla Nro.18 que responde a la pregunta 18 presentada podemos observar que el 66,67% en el grupo dos y el 78,57% en el grupo tres tienen un ordenador en casa, mientras que el 26,67% y el 21,43%, no, valores que contrastan con los presentados por Generaciones Interactivas Ecuador quienes aseguran que el 54% de los adolescentes entre los 10 y 18 años tienen un ordenador en sus hogares; los espacios que ocupan este tipo de tecnología dentro de los hogares se encuentran mayormente en las habitaciones de los hijos como se observa en la tabla P19 con un 30% para el grupo dos y 35,71% para el grupo tres, otro espacio donde están son los dependencias compartidas como sala de estar, cuartos de estudio entre otros, siendo los valores que confirman este enunciado para el grupo dos el 33,34% y para el grupo tres el 21,43%.

Este tipo de tecnología cada día se penetra más en los hogares ecuatorianos donde por espacios físicos dentro de las casas se ven en la necesidad de colocarlos en las

habitaciones, ahora bien se debe analizar el tipo de impacto que tienen dentro de las mismas pues al ser este un espacio privado los jóvenes muchas veces pasan conectados a este tipo de dispositivos restando tiempo a las actividades escolares.

**P20. ¿Tienes internet en tu casa?**

**P21. ¿Tienes instalado algún sistema de protección cuando navegas por internet en casa (antivirus, filtro de contenidos)? (Es posible más de una respuesta)**

**TABLA NRO. 20**

<b>P20</b>				
<b>Opción</b>	<b>Grupo 2: 10-14 años Aplicado a 10º E.G.B.</b>		<b>Grupo 3: 15-18 años Aplicado a 1º BACHILLERATO</b>	
	<b>Frecuencia</b>	<b>%</b>	<b>Frecuencia</b>	<b>%</b>
No contesta	9	30,00	5	17,86
No	8	26,67	11	39,29
Sí	13	43,33	12	42,86
<b>TOTAL</b>	<b>30</b>	<b>100,00</b>	<b>28</b>	<b>100,00</b>

Fuente: Encuesta

Autor: Ma. Gabriela Fernández

**TABLA NRO. 21**

<b>P21</b>				
<b>Opción</b>	<b>Grupo 2: 10-14 años Aplicado a 10º E.G.B.</b>		<b>Grupo 3: 15-18 años Aplicado a 1º BACHILLERATO</b>	
	<b>Frecuencia</b>	<b>%</b>	<b>Frecuencia</b>	<b>%</b>
No	2	9,52	1	6,25
No lo sé	9	42,86	0	0,00
Sí, tengo un filtro	3	14,29	4	25,00
Sí, tengo un antivirus	6	28,57	10	62,50
Sí, pero no sé lo que es	1	4,76	1	6,25
<b>TOTAL</b>	<b>21</b>	<b>100,00</b>	<b>16</b>	<b>100,00</b>

Fuente: Encuesta

Autor: Ma. Gabriela Fernández

En la tabla P20 se puede analizar que el 43,33% en el grupo dos y el 42,86% en el grupo tres aseguran tener internet en casa, valores que contrastan con los presentados por Generaciones interactivas los mismos que responden a un valor del 57%. Ahora bien, los jóvenes que afirman tener un tipo de filtro o antivirus sumadas las últimas tres alternativas de la tabla P21 son para el grupo dos un valor de 47,62% y

para el grupo tres 93.75%, donde resaltan los antivirus con un valor de 28,57 y 62,50% respectivamente para cada grupo.

Pese a las infinitas posibilidades que ofrece el internet como infraestructura cultural para facilitar muchas de las actividades humanas, existen muchos riesgos a nivel de contexto informativo a los que los jóvenes pueden acceder con mucha facilidad, y también los virus que tratan de dañar el ordenador. Por eso hoy en día se han creado filtros y antivirus que protegen no solo al computador, sino también a las conexiones con material inadecuado para ciertas edades que se mantienen en línea, es por eso que los padres deben estar instruidos para instalar esta clase de protección con el fin de que el uso del internet sea seguro para sus hijos.

#### P22. Tengas o no internet en casa ¿Sueles utilizarlo?

**TABLA NRO. 22**

P22				
Opción	Grupo 2: 10-14 años Aplicado a 10º E.G.B.		Grupo 3: 15-18 años Aplicado a 1º BACHILLERATO	
	Frecuencia	%	Frecuencia	%
No contesta	2	6,67	0	0,00
No	3	10,00	0	0,00
Si	25	83,33	28	100,00
<b>TOTAL</b>	<b>30</b>	<b>100,00</b>	<b>28</b>	<b>100,00</b>

Fuente: Encuesta

Autor: Ma. Gabriela Fernández

Como se puede observar en la presente tabla el 100% del grupo tres y el 83,33% del grupo dos acceden a este tipo de servicio sea dentro o fuera del hogar.

El internet ahora forma parte de la vida cotidiana de los adolescentes y jóvenes pues facilita no solo el acceso a una inmensa biblioteca, sino también que actúa como un espacio social para relacionarse y bajar varios tipos de entretenimiento.

#### P28. ¿A qué le has quitado tiempo desde que utilizas internet? (Es posible más de una respuesta)

TABLA NRO. 28

P28				
Opción	Grupo 2: 10-14 años Aplicado a 10º E.G.B.		Grupo 3: 15-18 años Aplicado a 1º BACHILLERATO	
	Frecuencia	%	Frecuencia	%
Familia	6	13,95	3	7,32
Amigos/as	3	6,98	1	2,44
Estudios	6	13,95	6	14,63
Deporte	4	9,30	5	12,20
Lectura	4	9,30	4	9,76
Televisión	4	9,30	6	14,63
Videojuegos	2	4,65	4	9,76
Hablar por teléfono	3	6,98	6	14,63
A nada	11	25,58	6	14,63
<b>TOTAL</b>	<b>43</b>	<b>100,00</b>	<b>41</b>	<b>100,00</b>

Fuente: Encuesta

Autor: Ma. Gabriela Fernández

Según la presente tabla podemos ver que los valores varían con respecto al uso del internet y el tiempo que han quitado los adolescentes a otras actividades, las que podemos nombrar por su rango superior son para el grupo dos la familia y los estudios con el 13,95%, seguidos por el deporte, la lectura, televisión con un 9,30% y para el grupo tres los estudios, la comunicación por teléfono y la televisión con un 14,63% seguidos por el deporte en un 12,20% y los videojuegos y la lectura con 9,76.

Para los adolescentes el internet es un medio que los mantiene actualizados y les da el control para decidir lo que ven, leen o escuchan, por lo que pasan horas conectados frente a esta tecnología olvidando por completo las responsabilidades y otras actividades que son importantes creando cierto tipo de adicción.

**P44. ¿Estás de acuerdo con alguna de las siguientes situaciones? (Es posible más de una respuesta)**

TABLA NRO. 44

P44				
Opción	Grupo 2: 10-14 años Aplicado a 10º E.G.B.		Grupo 3: 15-18 años Aplicado a 1º BACHILLERATO	
	Frecuencia	%	Frecuencia	%
Me pongo nervioso o me enfado cuando no puedo o no me dejan navegar	4	11,11	5	10,64
Creo que puedo poner cualquier foto/video mía en internet	4	11,11	7	14,89
Creo que puedo poner cualquier foto/video de mis amigos o familiares en internet	4	11,11	7	14,89
No hay ningún problema porque desconocidos sepan sobre mis aficiones o vida personal	1	2,78	5	10,64
No me importa agregar a desconocidos a mi Messenger	2	5,56	3	6,38
Es divertido hablar con desconocidos a través de internet	2	5,56	7	14,89
He utilizado internet para perjudicar a alguien (envío de fotos, videos, comentarios, etc.)	0	0,00	1	2,13
Alguien me ha perjudicado a través de internet (envío de fotos, videos, comentarios, etc.)	3	8,33	3	6,38
No estoy de acuerdo con ninguna	16	44,44	9	19,15
<b>TOTAL</b>	<b>36</b>	<b>100,00</b>	<b>47</b>	<b>100,00</b>

Fuente: Encuesta

Autor: Ma. Gabriela Fernández

Como se puede analizar en la presente tabla aunque la mayoría de los encuestados asegura no tener ningún tipo de problemas con el uso del internet 44.44% grupo dos y 19.15% grupo tres, si hay quienes han utilizado esto con el fin de perjudicar a alguien o no tener ningún tipo de privacidad haciendo muchas veces que desconocidos sean partícipes de su información para los grupos dos y tres con el 11.11%, el 10,64%, y el 22,22% 29,79% respectivamente para cada afirmación.

En sus inicios, los servicios en línea parecían destinados exclusivamente al mundo de los adultos, pero esto ha cambiado ya que la Generación Interactiva ha accedido muy fácilmente aficionándose a este fascinante universo donde interactúan en foros de discusión, chat, redes sociales y entretenimiento en línea entre otros. Sin embargo sus padres y muchos de los adolescentes no están alertas a los riesgos y peligros que corren al navegar por páginas con contenidos inapropiados y redes sociales sin tener algún tipo de privacidad o control de sus progenitores, otro de los peligros que atañen a este grupo de usuarios son los efectos emocionales que estos producen al no estar conectados así también como obesidad, falta de sociabilización directa entre otros.

**P45. ¿Discutes con tus padres por el uso de internet?**

**P46. ¿Por qué motivos? (Es posible más de una respuesta)**

TABLA NRO. 45

P45				
Opción	Grupo 2: 10-14 años Aplicado a 10º E.G.B.		Grupo 3: 15-18 años Aplicado a 1º BACHILLERATO	
	Frecuencia	%	Frecuencia	%
	No contesta	5	16,67	0
No	19	63,33	22	78,57
Si	6	20,00	6	21,43
<b>TOTAL</b>	<b>30</b>	<b>100,00</b>	<b>28</b>	<b>100,00</b>

Fuente: Encuesta

Autor: Ma. Gabriela Fernández

TABLA NRO. 46

P46				
Opción	Grupo 2: 10-14 años Aplicado a 10º E.G.B.		Grupo 3: 15-18 años Aplicado a 1º BACHILLERATO	
	Frecuencia	%	Frecuencia	%
	Por el tiempo que paso conectado/a	6	66,67	3
Por el momento del día en que me conecto	3	33,33	2	28,57
Por lo que hago mientras estoy conectado/a	0	0,00	2	28,57
<b>TOTAL</b>	<b>9</b>	<b>100,00</b>	<b>7</b>	<b>100,00</b>

Fuente: Encuesta

Autor: Ma. Gabriela Fernández

En la tabla Nro. 45 relacionada con la pregunta que tiene que ver sobre los adolescentes que discuten con sus padres por el uso del internet podemos ver que el grupo dos no discute con un 63,33% y el grupo tres con el 78,57%.

Los motivos son varios entre los más altos están según la tabla Nro.46 los que discuten por el tiempo que pasan conectados para el grupo dos 66.67% y para el grupo tres un 42,86%, seguidos por el momento del día en que los jóvenes lo hacen un 33,33% para el grupo dos y 28,57% para el grupo tres, mientras que solo el grupo tres mantiene que los padres les llaman la atención por lo que hacen cuando están conectados en un 28,57%.

Es muy común que padres e hijos tengan discusiones y problemas por diferentes puntos de vista, no solo en aspectos generales de la vida cotidiana, sino también por la relación, uso y tiempo que ellos mantienen con el internet, En realidad, la raíz de los problemas vienen principalmente por diferencias generacionales, las cuales evolucionan constantemente y cada vez los avances de la tecnología toman un papel

principal pues los chicos pasan una mayor parte de su tiempo en el internet que jugando con una pelota como lo hacían sus padres en esa edad.

**P47. ¿Te premian o te castigan con el uso del internet?**

**TABLA NRO. 47**

<b>P47</b>				
<b>Opción</b>	<b>Grupo 2: 10-14 años Aplicado a 10º E.G.B.</b>		<b>Grupo 3: 15-18 años Aplicado a 1º BACHILLERATO</b>	
	<b>Frecuencia</b>	<b>%</b>	<b>Frecuencia</b>	<b>%</b>
No contesta	4	13,33	0	0,00
No	20	66,67	24	85,71
Sí	6	20,00	4	14,29
<b>TOTAL</b>	<b>30</b>	<b>100,00</b>	<b>28</b>	<b>100,00</b>

*Fuente: Encuesta*

*Autor: Ma. Gabriela Fernández*

Según los datos observados en la presente tabla podemos ver que los jóvenes no son privados del internet por cometer alguna falta son el 66,67% para el grupo dos y el 85,71% para el grupo tres, mientras que los que si aseguran ser castigados con el uso son el 20% el 14,29% para los grupos dos y tres respectivamente.

Los padres son los únicos responsables de la formación integral de sus hijos, y muchas veces los hijos deben ser llamados la atención por algún comportamiento negativo en su vida cotidiana o escolar. Algunos de ellos todavía toman la agresión física como el único medio, aunque esto hoy en día a cambiando ya que la mayoría de los padres alrededor del mundo recurren más a los recortes en tecnología. Un análisis realizado en Bruselas detalla que el 80% de los niños entre los 12 y 18 años están muy familiarizados con las nuevas tecnologías, que temen cualquier prohibición en su uso como castigo.

**P48. ¿Qué hacen tus padres mientras estas conectado/a a internet? (Es posible más de una respuesta)**

TABLA NRO. 48

P48				
Opción	Grupo 2: 10-14 años Aplicado a 10º E.G.B.		Grupo 3: 15-18 años Aplicado a 1º BACHILLERATO	
	Frecuencia	%	Frecuencia	%
Me preguntan qué hago	8	22,86	16	41,03
Echan un vistazo	3	8,57	8	20,51
Me ayudan, se sientan conmigo	2	5,71	0	0,00
Están en la misma habitación	1	2,86	1	2,56
Comprueban después por dónde he navegado	2	5,71	2	5,13
Miran mi correo electrónico	1	2,86	0	0,00
Hacemos algo juntos: compras, organizar viajes, escribir a la familia, etc	0	0,00	1	2,56
Me recomienda sitios para navegar o cómo acceder a Internet	2	5,71	2	5,13
No hace nada	16	45,71	9	23,08
<b>TOTAL</b>	<b>35</b>	<b>100,00</b>	<b>39</b>	<b>100,00</b>

Fuente: Encuesta

Autor: Ma. Gabriela Fernández

Como se puede analizar en la presente tabla el 45,71% de los padres de grupo dos no controlan a sus hijos, lo mismo que no ocurre en el tercer grupo donde apenas el 23,08% no tienen ningún tipo de reacción ante el uso de sus hijos con el internet. Por otro lado los padres que si tienen algún tipo de control indirecto con sus hijos sumadas la primera, segunda y cuarta opción por su similitud son el 37,14% para el grupo dos y 64,10% para el grupo tres, mientras que los que realizan una actividad conjunta sumadas la tercera séptima y octava opción son el 11,43% y el 7,69% respectivamente, datos que contrastan en algunos casos con los presentados por Generaciones Interactivas Ecuador los mismos que sostienen que el 59% de los padres echan un vistazo, el 23% no hacen nada, el 14% los ayudan y un 8% hacen algo juntos.

Los chicos pasan muchas horas frente al Internet. El problema en realidad no es que tengan acceso a la web para buscar información o divertirse, sino que no todos los padres controlan lo que hacen sus hijos quedando muchas veces ante la amenaza de la violencia, pornografía e inseguridad de privacidad en las redes. Especialistas de la asociación civil llamada CHICOS.NET han diagnosticado con sus investigaciones que la protección de los adolescentes es insuficiente en relación al uso que hacen de las nuevas tecnologías y destacó que muchos padres no tienen noción de los riesgos que existen en Internet y en la mayoría de los casos es por su desconocimiento en tecnología.

**P49. Cuando navegas por Internet, según tus padres, ¿Qué cosas no puedes hacer? (Es posible más de una respuesta) Señala que cosas te prohíben tus padres.**

**TABLA NRO. 49**

P49				
Opción	Grupo 2: 10-14 años Aplicado a 10º E.G.B.		Grupo 3: 15-18 años Aplicado a 1º BACHILLERATO	
	Frecuencia	%	Frecuencia	%
	Comprar algo	10	17,54	12
Chatear o usar el Messenger	1	1,75	2	3,17
Dar información personal	10	17,54	8	12,70
Suscribirme en algún boletín o lista de correo	8	14,04	2	3,17
Acceder a una red social (tipo Facebook) o a una comunidad virtual (tipo Habbo)	2	3,51	4	6,35
Descargar archivos (programas, música, películas, etc.)	0	0,00	4	6,35
Ver vídeos o fotos	5	8,77	8	12,70
Colgar videos o fotos	2	3,51	4	6,35
Enviar mensajes a teléfonos móviles	1	1,75	2	3,17
Enviar correos electrónicos	2	3,51	1	1,59
Jugar	4	7,02	4	6,35
No me prohíben nada	12	21,05	12	19,05
<b>TOTAL</b>	<b>57</b>	<b>100,00</b>	<b>63</b>	<b>100,00</b>

Fuente: Encuesta

Autor: Ma. Gabriela Fernández

Aunque los padres que no prohíben nada cuando usan el internet sus hijos, es un porcentaje mínimo como se puede observar en la presente tabla son el 21,05% para el grupo dos y el 19,05% para el grupo tres, los que si restringen en algunos aspectos son varios, entre los más altos están la prohibición por comprar algo con un 17,54% para el grupo dos y un 19,05% para el grupo tres, seguidos de la información personal que dan los jóvenes con un 17,54% y con 12,70%, subir o bajar fotos o videos con 12,28% y 19,05% respectivamente.

El internet permite un acceso infinito de enlaces para información, compra online, vida social digital entre otros, y algunas veces los jóvenes no tienen restricción al realizar esta clase de actividades por parte de sus padres y aunque este es mínimo si es necesario concientizar tanto a los usuarios como a los responsables sobre el uso inadecuado del mismo. Por otra parte los padres que ya tienen un conocimiento sobre este tipo de tecnología han reducido los riesgos que mantienen ciertas redes sociales o páginas, tratando de dar seguridad y privacidad a sus hijos, pero en realidad la pregunta es ¿los chicos realmente hacen lo que sus padres dicen?, muchas veces ellos no toman en serio los impedimentos que sus progenitores tienen para algunas actividades dentro de la red, esto se debe a que ellos todavía desconocen las magnitudes de los riesgos que tiene esta clase de servicio. Por eso es necesario que

los padres instalen filtros de seguridad para estar más seguros de sus hijos y el internet.

**P98. ¿A qué le has quitado tiempo por usar los videojuegos? (Es posible más de una respuesta)**

**TABLA NRO. 98**

P98				
Opción	Grupo 2: 10-14 años Aplicado a 10º E.G.B.		Grupo 3: 15-18 años Aplicado a 1º BACHILLERATO	
	Frecuencia	%	Frecuencia	%
Familia	5	16,13	4	8,16
Amigos/as	4	12,90	5	10,20
Estudios	6	19,35	8	16,33
Deporte	6	19,35	8	16,33
Lectura	4	12,90	5	10,20
Televisión	1	3,23	6	12,24
Hablar por teléfono	1	3,23	5	10,20
A nada	4	12,90	8	16,33
<b>TOTAL</b>	<b>31</b>	<b>100,00</b>	<b>49</b>	<b>100,00</b>

Fuente: Encuesta

Autor: Mg. Gabriela Fernández

Como se puede observar en la presente tabla los adolescentes y jóvenes que por el uso de los videojuegos han descuidado a su vida social y familiar sumadas la primera y segunda alternativa son el 29,03% y el 18,37%, actividades físicas como el deporte 19,35% y 16,33% y lecturas en 12,90% y 10,20% para los grupos dos y tres respectivamente.

Los videojuegos forman parte de la vida cotidiana de los chicos y a la hora de decidir sobre su tiempo de ocio es uno de los mayores entretenimientos, olvidándose muchas veces de cumplir con responsabilidades y otra serie de actividades que fomenten su vida familiar, social y física.

**P104. ¿Cuándo ves la tele sueles hacerlo?... (Es posible más de una respuesta)**

TABLA NRO.104

P104				
Opción	Grupo 2: 10-14 años Aplicado a 10º E.G.B.		Grupo 3: 15-18 años Aplicado a 1º BACHILLERATO	
	Frecuencia	%	Frecuencia	%
En mi habitación	19	39,58	21	36,84
En la habitación de un hermano/a.	3	6,25	4	7,02
En la habitación de mis padres	12	25,00	14	24,56
En la sala de estar	8	16,67	15	26,32
En la cocina	4	8,33	2	3,51
En un cuarto de juegos	2	4,17	1	1,75
<b>TOTAL</b>	<b>48</b>	<b>100,00</b>	<b>57</b>	<b>100,00</b>

Fuente: Encuesta

Autor: Ma. Gabriela Fernández

Con lo que respecta a la localización de los televisores en el hogar según los datos de la presente tabla nos revelan que casi la tercera parte de los adolescentes disponen de esta pantalla en su habitación, así lo manifiesta el grupo dos con un porcentaje de 39,58% y el grupo tres con 36,84%; mientras hay quienes afirman que existe el televisor en el cuarto de sus padres con el 25% para el grupo dos y el 24,56% grupo tres, la sala de estar es la tercera ubicación más frecuente para este aparato para el grupo dos 16,67% y grupo tres 24,56%.

La cultura de una persona dependía mucho de los libros que leía, ahora con los cambios que estamos viviendo dependerá gran parte de lo vea y oiga por medio de esta pantalla, de ahí la inmensa responsabilidad de los padres a la hora de elegir el lugar para ubicar el televisor.

**P105. ¿Cuándo ves la tele sueles hacerlo?... (Es posible más de una respuesta)**

TABLA NRO. 105

P105				
Opción	Grupo 2: 10-14 años Aplicado a 10º E.G.B.		Grupo 3: 15-18 años Aplicado a 1º BACHILLERATO	
	Frecuencia	%	Frecuencia	%
Solo	21	32,81	13	17,33
Con mi padre	8	12,50	12	16,00
Con mi madre	13	20,31	16	21,33
Con algún hermano/a	13	20,31	22	29,33
Con otro familiar	7	10,94	5	6,67
Con un amigo/a	2	3,13	7	9,33
<b>TOTAL</b>	<b>64</b>	<b>100,00</b>	<b>75</b>	<b>100,00</b>

Fuente: Encuesta

Autor: Ma. Gabriela Fernández

En lo que a la compañía respecta según la presente tabla podemos ver que el 32,81% grupo dos y 17,33% grupo tres ven la televisión solos. Sin embargo, también son más de la mitad de la muestra sumados la segunda, tercera, cuarta y quinta alternativa por su similitud los que sientan frente a esta pantalla con la presencia de un familiar para el grupo dos 64,06% y grupo tres 73,33%.

La televisión es una de las fuentes de información más divulgadas y gracias a su programación en canales nacionales y televisión pagada permite ser uno de los mayores entretenimientos familiares, por su parte los jóvenes y adolescentes muchas veces hacen uso de esta pantalla solos, pues como se vio anteriormente la tercera parte de la población encuestada tiene una en su habitación. Por otra parte también se pudo observar que no se ha perdido uno de los objetivos de esta pantalla el *entretenimiento familiar* ya que como se contempló, son más de la mitad de los adolescentes que ven en compañía de un adulto y esto en realidad es muy bueno ya que ellos necesitan ayuda para tener una mejor guía sobre los contextos que presentan algunos programas.

**P106. ¿Realizas alguna de estas actividades mientras ves la tele? (Es posible más de una respuesta)**

**TABLA NRO. 106**

P106				
Opción	Grupo 2: 10-14 años Aplicado a 10º E.G.B.		Grupo 3: 15-18 años Aplicado a 1º BACHILLERATO	
	Frecuencia	%	Frecuencia	%
Estudiar o hacer la tarea del colegio	11	17,74	12	17,65
Comer	22	35,48	23	33,82
Navegar por internet	3	4,84	7	10,29
Hablar por teléfono	7	11,29	7	10,29
Leer	1	1,61	1	1,47
Dormir	10	16,13	5	7,35
Charlar con mi familia	2	3,23	3	4,41
Jugar	6	9,68	10	14,71
<b>TOTAL</b>	<b>62</b>	<b>100,00</b>	<b>68</b>	<b>100,00</b>

Fuente: Encuesta

Autor: Ma. Gabriela Fernández

Como se puede analizar en la presente tabla los chicos involucran otras actividades conjuntamente con la televisión entre los de comer frente al televisor es algo prioritario como se puede constatar con el 35,48% grupo dos y 33,82% grupo tres, seguido por las actividades escolares con un 17,74% grupo dos y 17,65% grupo tres, hablar por teléfono con el 11,29% y 10,29% respectivamente. Otra de las actividades que realizan es en horas de la noche ya que muchos duermen con la televisión como se ve para el grupo dos con el 16,13% y el grupo tres con 7,35%.

Para los jóvenes y adolescentes ver la televisión es una actividad compatible con la realización de otras actividades, se define como una actividad multitareas según los datos de la investigación. Algunos factores de riesgo al realizar actividades simultaneas con el televisor deben ser analizados pues en muchas ocasiones produce sobrepeso, trastornos psicológicos y falta de concentración para realizar las actividades escolares, es por eso que los padres deben ser guía entre la pantalla y los hijos deben conocer que siempre hay tiempo para todo y deben limitarse a realizar una sola actividad que lleve a una buena salud no solo física sino también mental.

**P107. ¿Discutes con tus padres por el uso que haces de la TV?**

**P108. ¿Por qué motivos? (Es posible más de una respuesta)**

**TABLA NRO. 107**

P107				
Opción	Grupo 2: 10-14 años Aplicado a 10º E.G.B.		Grupo 3: 15-18 años Aplicado a 1º BACHILLERATO	
	Frecuencia	%	Frecuencia	%
No contesta	1	3,33	2	7,14
No	24	80,00	19	67,86
Si	5	16,67	7	25,00
<b>TOTAL</b>	<b>30</b>	<b>100,00</b>	<b>28</b>	<b>100,00</b>

Fuente: Encuesta

Autor: Ma. Gabriela Fernández

TABLA NRO. 108

P108				
Opción	Grupo 2: 10-14 años Aplicado a 10º E.G.B.		Grupo 3: 15-18 años Aplicado a 1º BACHILLERATO	
	Frecuencia	%	Frecuencia	%
Por el tiempo que paso viendo la tele	2	28,57	7	77,78
Por el momento del día en el veo la tele	4	57,14	0	0,00
Por los programas que veo	1	14,29	2	22,22
<b>TOTAL</b>	<b>7</b>	<b>100,00</b>	<b>9</b>	<b>100,00</b>

Fuente: Encuesta

Autor: Ma. Gabriela Fernández

Se puede observar en la tabla Nro.107 la mayoría de adolescentes y jóvenes discuten con sus padres por el uso que hacen de la televisión como se puede constatar con los datos del 80% para el grupo dos y un 67,86% para el grupo tres; los motivos varían según los grupos en la tabla Nro.108 donde se puede observar que el grupo dos discuten más por el momento que ven la televisión con 57.14% lo que no ocurre en el grupo tres quienes aseguran que sus padres les llaman la atención más por el tiempo que pasan viendo la tele en un 77,78%.

La televisión ha sido una de las mayores atracciones para los chicos de todas las edades, los programas que contienen hacen que de cierta manera tengan un cierto grado de adicción lo que conlleva a que pasen horas frente al televisor. Los riesgos ante este tipo de entretenimiento son varios pues muchas veces los programas no son adecuados, y el tiempo que lo utilizan es tan exagerado que quitan tiempo a otras actividades, al ver este tipo de reacciones en los adolescentes los padres llegan a discutir con sus hijos tratando de hacerles reaccionar sobre los perjuicios que conlleva el tiempo y el uso que le dan a esta pantalla.

### P109. ¿Te castigan o te premian por la tele?

TABLA NRO.109

P109				
Opción	Grupo 2: 10-14 años Aplicado a 10º E.G.B.		Grupo 3: 15-18 años Aplicado a 1º BACHILLERATO	
	Frecuencia	%	Frecuencia	%
No contesta	0	0,00	0	0,00
No	22	73,33	22	78,57
Si	8	26,67	6	21,43
<b>TOTAL</b>	<b>30</b>	<b>100,00</b>	<b>28</b>	<b>100,00</b>

Fuente: Encuesta

Autor: Ma. Gabriela Fernández

Según la tabla Nro. 109 se puede analizar que a la mayoría de chicos no se les restringe el uso de la televisión cuando se trata de castigar y premiar sus actos, es así como podemos ver que para el grupo dos el 73,33% y para el grupo tres son del 78.57%.

Los programas televisivos tienen una influencia eminente en el comportamiento de los adolescentes y jóvenes llegando en muchos casos a formar un estereotipo equivoco en ellos, lamentablemente la mayoría de progenitores no optan por castigar o premiar con el uso del mismo como afirman los datos expuestos anteriormente.

#### P110. Cuando ves la televisión en familia ¿Quién decide que programa mirar?

**TABLA NRO. 110**

P110				
Opción	Grupo 2: 10-14 años Aplicado a 10º E.G.B.		Grupo 3: 15-18 años Aplicado a 1º BACHILLERATO	
	Frecuencia	%	Frecuencia	%
No contesta	1	3,33	0	0,00
Yo mismo	14	46,67	9	32,14
Mis hermanos/as	0	0,00	1	3,57
Mi padre	3	10,00	4	14,29
Mi madre	6	20,00	1	3,57
Entre todos, lo negociamos	6	20,00	13	46,43
<b>TOTAL</b>	<b>30</b>	<b>100,00</b>	<b>28</b>	<b>100,00</b>

Fuente: Encuesta

Autor: Ma. Gabriela Fernández

A la hora de utilizar la televisión como entretenimiento familiar el 46,67% del grupo dos es el que decide que programa ver lo mismo que no ocurre en el grupo tres quienes aseguran que el programa lo negocian entre todos con un 46,43% y con un 32,14% para la primera opción.

No debemos olvidar que la televisión ha sido creada para el entretenimiento e información familiar algo que sin lugar a duda todavía se ve en el contexto de las familias ecuatorianas, quienes a la hora de elegir un momento de unión familiar optan por la televisión como entretenimiento familiar. Ahora bien los programas en realidad deberían ser escogidos más por los padres pues ellos con su grado de madurez verán los programas que en realidad son aptos para toda la familia, algo que no ocurre

según los datos presentados pues se observa un porcentaje alto de los adolescentes que escogen los programas a la hora del entretenimiento familiar.

**P111. ¿Qué tipo de contenidos de televisión prefieres? (Es posible más de una respuesta)**

**TABLA NRO. 111**

P111				
Opción	Grupo 2: 10-14 años Aplicado a 10º E.G.B.		Grupo 3: 15-18 años Aplicado a 1º BACHILLERATO	
	Frecuencia	%	Frecuencia	%
	Películas	26	26,53	26
Dibujos animados	11	11,22	18	15,00
Deportes	15	15,31	16	13,33
Series	14	14,29	14	11,67
Concursos	8	8,16	10	8,33
Documentales	3	3,06	12	10,00
Noticias	7	7,14	10	8,33
Programas del corazón	2	2,04	5	4,17
Reality shows (Gran hermano, Supervivientes, Operación Triunfo, etcétera.)	12	12,24	9	7,50
<b>TOTAL</b>	<b>98</b>	<b>100,00</b>	<b>120</b>	<b>100,00</b>

Fuente: Encuesta

Autor: Ma. Gabriela Fernández

Según la tabla presentada podemos ver que los programas con mas preferencia por jóvenes y adolescentes son los relacionados con el entretenimiento (películas, dibujos, series) en un 52,04% para el grupo dos y 48,34% para el grupo tres, seguidos por los reality, concursos y programas del corazón con un 22,44% y 20%, informativos como documentales y noticias con 10,20% y 18,33% y deportes con el 15,31% y 13,33% para los grupos dos y tres respectivamente.

La afinidad que tienen los chicos por la televisión es eminente, y los programas que estos ofrecen son infinitos como por ejemplo las películas que más disfrutan son las de acción, violencia, ciencia ficción y mitología por estar en un contexto más a fin a ellos y sus imágenes son extraordinarias, otro de los programas que acaparan la atención son los dedicados a la farándula y crónica como los reality shows y los concursos los cuales hoy en día han cambiado pues en reiteradas ocasiones para conseguir sintonía desgranar los secretos de los participantes algo que sin lugar a duda aficionan al público, en realidad muy pocos son los estudiantes que dedican tiempo de su entretenimiento a programas informativos y documentales los cuales ayudan a su

desarrollo cognitivo y emocional, es por eso que los padres deben tener mucho cuidado y guiar a sus hijos para que cambien sus hábitos televisivos.

**P112. ¿Hay algún programa que tus padres no te dejan ver?**

**P113. ¿De qué tipo? (Es posible más de una respuesta)**

**TABLA NRO. 112**

P112				
Opción	Grupo 2: 10-14 años Aplicado a 10º E.G.B.		Grupo 3: 15-18 años Aplicado a 1º BACHILLERATO	
	Frecuencia	%	Frecuencia	%
	No contesta	0	0,00	0
Me dejan ver todos los programas (Pasar a la pregunta 114)	18	60,00	20	71,43
Si hay programas que no me dejan ver	12	40,00	8	28,57
<b>TOTAL</b>	<b>30</b>	<b>100,00</b>	<b>28</b>	<b>100,00</b>

Fuente: Encuesta

Autor: Ma. Gabriela Fernández

**TABLA NRO. 113**

P113				
Opción	Grupo 2: 10-14 años Aplicado a 10º E.G.B.		Grupo 3: 15-18 años Aplicado a 1º BACHILLERATO	
	Frecuencia	%	Frecuencia	%
	Películas	7	33,33	3
Dibujos animados	1	4,76	5	26,32
Deportes	1	4,76	1	5,26
Series	5	23,81	2	10,53
Concursos	0	0,00	1	5,26
Documentales	3	14,29	1	5,26
Noticias	0	0,00	1	5,26
Programas del corazón	0	0,00	2	10,53
Reality Shows	4	19,05	3	15,79
<b>TOTAL</b>	<b>21</b>	<b>100,00</b>	<b>19</b>	<b>100,00</b>

Fuente: Encuesta

Autor: Ma. Gabriela Fernández

La mayoría de los padres no tienen un control sobre los programas que los chicos ven y como se puede observar en la tabla Nro.112 es para el grupo dos 60% y para el grupo tres el 71,43%. Por otra parte los padres que si se preocupan por los contenidos que ven sus hijos son el 40% y el 28,57% para ambos grupos respectivamente donde los más restringidos según la tabla Nro.113 son las películas para el grupo dos con el

33,33% y los dibujos animados para el grupo tres el 26,32%, seguidos de las series y reality shows con el 23,81% y 19,05% para el grupo dos y el 10,53% y 15,79% para el grupo tres respectivamente.

Los adolescentes y jóvenes se encuentran en un periodo de formación no solo física sino también emocional, esta es una de las etapas más importantes en el ser humano porque se forma la personalidad, por su parte, la televisión de hoy no ayuda significativamente a esta transición en la que se encuentran porque la mayoría de los programas contienen sexo, violencia, drogas, entre otros, creando en los chicos un estereotipo de persona errado para la sociedad. Los padres ciertamente tratan de reducir al mínimo estos riesgos prohibiendo algunos programas y controlando el tiempo del uso de esta pantalla.

#### **13.4 Redes sociales y ámbito escolar**

La realidad de hoy, es que los jóvenes pasan más tiempo en frente de la computadora que en cualquier otro tipo de actividad por eso los docentes tienen responsabilidad compartida a la hora de educar en los procesos de formación continua, construcción del conocimiento, favoreciendo el uso de estrategias que permitan a los alumnos desenvolverse en la sociedad de la información y la comunicación así como la relación con el aprendizaje. La tecnología se convierte en fuente de conocimiento y herramienta útil en la realización de tareas escolares, otras dimensiones de uso de las pantallas en el tiempo del ocio pueden ser perjudiciales sobre el tiempo dedicado al estudio y los resultados académicos.

En el presente capítulo revisaremos como la tecnología influye en el ámbito escolar cuales son los riesgos y oportunidades que los adolescentes y jóvenes pueden presentar.

**P16. Las última vez que te dieron las notas ¿Cuáles de estas asignaturas aprobaste?**

TABLA NRO. 16

P16				
Opción	Grupo 2: 10-14 años Aplicado a 10º E.G.B.		Grupo 3: 15-18 años Aplicado a 1º BACHILLERATO	
	Frecuencia	%	Frecuencia	%
No contesta	0	0,00	0	0,00
Todas	22	73,33	14	50,00
Matemáticas	1	3,33	3	10,71
Lengua y Literatura	0	0,00	5	17,86
Historia/ Geografía	2	6,67	0	0,00
Idiomas	1	3,33	1	3,57
Conocimiento del Medio Ciencias	1	3,33	2	7,14
Otra	3	10,00	3	10,71
<b>TOTAL</b>	<b>30</b>	<b>100,00</b>	<b>28</b>	<b>100,00</b>

Fuente: Encuesta

Autor: Ma. Gabriela Fernández

Según la tabla presentada podemos observar que el 26.67% del grupo dos y el 50% del grupo tres han presentado dificultades en el ámbito escolar debido al tiempo que los estudiantes dedican al uso de la computadora e internet, mientras que el 73,33% del grupo dos y el 50% del grupo tres no han presentado problemas académicos.

Algunas de las razones porque los adolescentes y jóvenes presentan dificultades en el rendimiento académico se deben al tiempo que pasan frente a las Tecnologías de Información y Comunicación descuidando sus responsabilidades escolares, otro de los motivos puede ser que la cantidad de información que se presenta en la red no siempre tienen la calidad y confiabilidad que garantice sus conocimientos.

**P17. ¿Tienes algún profesor que usa internet para explicar su materia?**

TABLA NRO. 17

P17				
Opción	Grupo 2: 10-14 años Aplicado a 10º E.G.B.		Grupo 3: 15-18 años Aplicado a 1º BACHILLERATO	
	Frecuencia	%	Frecuencia	%
No contesta	0	0,00	0	0,00
No, ninguno	26	86,67	23	82,14
Si, algunos (menos de la mitad)	3	10,00	5	17,86
Si, casi todos (más de la mitad)	0	0,00	0	0,00
Sí, todos	1	3,33	0	0,00
<b>TOTAL</b>	<b>30</b>	<b>100,00</b>	<b>28</b>	<b>100,00</b>

Fuente: Encuesta

Autor: Ma. Gabriela Fernández

Como podemos observar en la presente tabla los profesores no ocupan el internet para explicar su materia, así afirman los datos pues el 86,67% y el 82,14% para los grupos dos y tres.

Las condiciones para acceder a la llamada sociedad de la información y el conocimiento el sistema educativo juega un papel fundamental para mejorar la calidad de la enseñanza y obviamente ajustarse a las transformaciones técnicas de la nueva Generación Interactiva. Pero no se trata de la mera presencia de computadores en el aula sino más bien de aprovechar el sin fin de recursos que tiene el internet para alcanzar nuevos objetivos, incentivar la creatividad de los estudiantes haciendo más dinámicas las clases, entre otros.

**P23. De lunes a viernes ¿Cuánto tiempo utilizas diariamente el internet?**

**TABLA NRO. 23**

P23				
Opción	Grupo 2: 10-14 años		Grupo 3: 15-18 años	
	Aplicado a 10º E.G.B.		Aplicado a 1º BACHILLERATO	
	Frecuencia	%	Frecuencia	%
No contesta	3	10,00	0	0,00
Menos de una hora	12	40,00	9	32,14
Entre una y dos horas	9	30,00	10	35,71
Más de dos horas	6	20,00	6	21,43
Nada	0	0,00	3	10,71
No lo sé	0	0,00	0	0,00
<b>TOTAL</b>	<b>30</b>	<b>100,00</b>	<b>28</b>	<b>100,00</b>

Fuente: Encuesta

Autor: Ma. Gabriela Fernández

Según los datos presentados el 40% para el grupo dos y el 32,14% para el grupo tres utilizan menos de una hora el internet entre semana, de una a dos horas el 30% y el 35,71% y más de dos horas el 20% y 21,43% para los grupos dos y tres respectivamente.

El uso de internet es parte de la vida de los adolescentes y jóvenes donde más del 50% según los datos presentados anteriormente acceden por más de una hora entre semana como herramienta o medio de sociabilización siendo este último uno de los principales motivos para que los estudiantes descuiden sus responsabilidades

escolares pasando este a segundo plano pues el tiempo que dedican a las redes sociales y entretenimiento entre semana exceden a las actividades académicas.

**P24. El sábado o el domingo ¿Cuánto tiempo utilizas diariamente el internet?**

**TABLA NRO. 24**

P24				
Opción	Grupo 2: 10-14 años Aplicado a 10º E.G.B.		Grupo 3: 15-18 años Aplicado a 1º BACHILLERATO	
	Frecuencia	%	Frecuencia	%
No contesta	3	10,00	0	0,00
Entre una y dos horas	16	53,33	12	42,86
Más de dos horas	3	10,00	9	32,14
Nada	3	10,00	7	25,00
No lo sé	5	16,67	0	0,00
<b>TOTAL</b>	<b>30</b>	<b>100,00</b>	<b>28</b>	<b>100,00</b>

Fuente: Encuesta

Autor: Ma. Gabriela Fernández

Según los datos presentados podemos observar que estudiantes encuestados pasan entre una y dos horas frente al internet los fines de semana en un 53,33% y 42,86% y más de dos horas 10% y 32,14% para los grupos dos y tres respectivamente. Otro dato que nos interesa es del grupo dos quienes en realidad no saben cuánto tiempo pasan en el internet con un 16,67%.

El tiempo que los adolescentes y jóvenes dedican al internet durante los fines de semana resta a las actividades escolares y familiares pues al pensar que tienen más tiempo para realizarlas muchas veces lo dejan para el domingo haciendo que sus tareas y tiempo de estudio no sean de calidad.

**P25. ¿En qué lugar sueles usar internet (para navegar, chat, e-mail)? (Es posible más de una respuesta)**

TABLA NRO. 25

P25				
Opción	Grupo 2: 10-14 años Aplicado a 10º E.G.B.		Grupo 3: 15-18 años Aplicado a 1º BACHILLERATO	
	Frecuencia	%	Frecuencia	%
En mi casa	12	21,43	10	14,93
En el colegio	6	10,71	14	20,90
En un ciber	12	21,43	20	29,85
En un lugar público	6	10,71	5	7,46
En casa de un amigo	10	17,86	9	13,43
En casa de un familiar	10	17,86	9	13,43
<b>TOTAL</b>	<b>56</b>	<b>100,00</b>	<b>67</b>	<b>100,00</b>

Fuente: Encuesta

Autor: Ma. Gabriela Fernández

En la presente tabla podemos ver que el grupo dos con el 39,29% manifiesta que el acceso que los chicos tienen al internet en casa suya o de un familiar, y para el grupo tres el 28,36%, mientras que en un ciber, lugar público o casa de un amigo son 50% grupo dos y 50,74% grupo tres.

Muchas veces los adolescentes y jóvenes prefieren hacer uso del internet en lugares diferentes a su hogar ya que allí no tienen el control de sus padres, por lo que ellos pueden acceder a páginas innecesarias creando distracciones para las actividades escolares influyendo de manera negativa en sus responsabilidades educativas.

**P26. La mayoría de las veces que utilizas internet sueles estar.... (Es posible más de una respuesta)**

TABLA NRO. 26

P26				
Opción	Grupo 2: 10-14 años Aplicado a 10º E.G.B.		Grupo 3: 15-18 años Aplicado a 1º BACHILLERATO	
	Frecuencia	%	Frecuencia	%
Sólo	22	57,89	19	38,78
Con amigos	9	23,68	10	20,41
Con hermanos	5	13,16	11	22,45
Con mi padre	0	0,00	2	4,08
Con mi madre	1	2,63	1	2,04
Con mi novio/a	1	2,63	4	8,16
Con un profesor/a	0	0,00	2	4,08
<b>TOTAL</b>	<b>38</b>	<b>100,00</b>	<b>49</b>	<b>100,00</b>

Fuente: Encuesta

Autor: Ma. Gabriela Fernández

La presente tabla nos permite observar que la mayoría de adolescentes y jóvenes prefieren usar el internet solos o en compañía de terceros en un 84,2% para el grupo dos y 67,35% para el grupo tres, uno de los motivos porque se puede dar este tipo de situación es debido a que allí no tendrán el control de sus padres accediendo muchas veces a páginas de entretenimiento en vez de realizar sus tareas escolares.

Para los adolescentes y jóvenes es mucho más entretenido pasar solos o en compañía de sus amigos cuando usan este tipo de tecnología pues el propósito principal es utilizarlo más como entretenimiento y fin social que las actividades escolares mismas, y esto no lo pueden realizar en casa pues conocen muy bien que el control de sus padres o personas a cargo de su formación estaría en todo momento.

**P27. ¿Quién te ha enseñado a manejar internet? (Es posible más de una respuesta)**

**TABLA NRO. 27**

P27				
Opción	Grupo 2: 10-14 años Aplicado a 10º E.G.B.		Grupo 3: 15-18 años Aplicado a 1º BACHILLERATO	
	Frecuencia	%	Frecuencia	%
Nadie, he aprendido yo	18	60,00	21	67,74
Algún hermano/a	2	6,67	2	6,45
Mi novio/a	1	3,33	1	3,23
Algún amigo	0	0,00	2	6,45
Mi padre	1	3,33	0	0,00
Mi madre	1	3,33	0	0,00
Algún profesor/a del colegio	7	23,33	5	16,13
<b>TOTAL</b>	<b>30</b>	<b>100,00</b>	<b>31</b>	<b>100,00</b>

Fuente: Encuesta

Autor: Ma. Gabriela Fernández

Según los datos observados en la tabla Nro.27 la mayoría de los adolescentes y jóvenes han aprendido a manejar el internet por cuenta propia según el grupo dos en un 60% y el grupo tres 67,74%, el porcentaje aunque mínimo de los que han recibido algún tipo de enseñanza dentro del hogar es para el grupo dos 13.33% y grupo tres 6,45%; mientras que los que han recibido información por parte de los docentes es 23,33% grupo dos y 16,13% grupo tres.

Aquí podemos ver claramente que los chicos son generación interactiva pues ya no necesitan que alguien les enseñe como utilizar el internet, pero en realidad debemos

preguntarnos si lo importante es ¿enseñarles a utilizar o guiarles en su uso de navegación? pues muchas veces los chicos ingenuamente para aprender el funcionamiento de la red han accedido a páginas inapropiadas, y es allí donde empieza a despertar la curiosidad por navegar enlaces de esta clase.

**P29. ¿Para qué sueles usar internet? (Es posible más de una respuesta)**

**TABLA NRO. 29**

P29				
Opción	Grupo 2: 10-14 años Aplicado a 10º E.G.B.		Grupo 3: 15-18 años Aplicado a 1º BACHILLERATO	
	Frecuencia	%	Frecuencia	%
	Para visitar páginas web	16	17,02	24
Envío de SMS	14	14,89	11	9,09
Compartir videos, fotos. Presentaciones, etcétera	11	11,70	16	13,22
Para usar el correo electrónica (e-mail)	19	20,21	20	16,53
Televisión digital	0	0,00	2	1,65
Radio digital	2	2,13	2	1,65
Para usar programas	12	12,77	11	9,09
Para descargar música, películas o programas	12	12,77	17	14,05
Comprar o vender	2	2,13	3	2,48
Foros o listas de correo	1	1,06	4	3,31
Blogs	1	1,06	3	2,48
Fotologs	0	0,00	1	0,83
Hablar por teléfono	4	4,26	7	5,79
<b>TOTAL</b>	<b>94</b>	<b>100,00</b>	<b>121</b>	<b>100,00</b>

Fuente: Encuesta

Autor: Ma. Gabriela Fernández

Como podemos analizar en la presente tabla la red cumple varias funciones para los adolescentes y jóvenes entre los que sumados la segunda, tercera, cuarta y treceava alternativa por su similitud nos permite conocer que la socialización es uno de los motivos más frecuentes con que los chicos usan este medio ,51,06% para el grupo dos y el 44,63% para el grupo tres, como fuente de investigación y programas primera y séptima alternativa en un 29,79% grupo dos y 28,93% grupo tres, y para descargas de entretenimiento y televisión digital 14,89% grupo dos y 17,36% grupo tres.

Es indudable que la utilización de Internet ha ido ganando terreno de forma progresiva e imparable en todo el mundo, y sin lugar a duda, los adolescentes y jóvenes son los primeros usuarios de este medio, actividades de ocio, entretenimiento, relaciones sociales, información, son las alternativas más frecuentes para ellos, dedicándose

muchas veces demasiado tiempo descuidando otra serie de actividades, ahora bien así como la red tiene sus desventajas que muchos en realidad la conocemos, no debemos desmerecer las oportunidades que están brindan y más que todo como fuente de información pues hoy se puede acceder a muchas fuentes bibliográficas, geográficas, históricas, imágenes que les permite conocer y profundizar los conocimientos adquiridos en clase, pues según estudios realizados se revela que la mayoría de los estudiantes no se quedan con la primera alternativa que encuentran en la red si no que les gusta verificar la información.

**P30. Cuando visitas páginas web, ¿Cuáles de los siguientes contenidos acostumbras a consultar? (Es posible más de una respuesta)**

**TABLA NRO. 30**

P30				
Opción	Grupo 2: 10-14 años Aplicado a 10º E.G.B.		Grupo 3: 15-18 años Aplicado a 1º BACHILLERATO	
	Frecuencia	%	Frecuencia	%
Deportes	14	18,67	12	13,48
Software e informática	2	2,67	6	6,74
Programación de televisión	2	2,67	5	5,62
Noticias	4	5,33	1	1,12
Educativos	7	9,33	8	8,99
Culturales	0	0,00	2	2,25
Juegos	15	20,00	16	17,98
Música	23	30,67	25	28,09
Humor	8	10,67	8	8,99
Concursos	0	0,00	0	0,00
Adultos	0	0,00	6	6,74
<b>TOTAL</b>	<b>75</b>	<b>100,00</b>	<b>89</b>	<b>100,00</b>

Fuente: Encuesta

Autor: Ma. Gabriela Fernández

Según los datos de la presente tabla podemos ver que las páginas y enlaces más visitados por los adolescentes y jóvenes son los que tienen un fin de entretenimiento sumadas las tres, siete, ocho y nueve por su similitud en un 64% grupo dos y 60,67% grupo tres, seguidos por los que sirven de fuentes de información sumadas la segunda, cuarta, quinta y sexta opción son 17,33% grupo dos y 19,10% grupo tres, también se puede observar que el 6,74% grupo tres acceden a páginas con contenido

de adulto pues en esta edad los chicos empiezan a tener mucho más curiosidad y cierta clase de morbo para visitar estas páginas.

Las alternativas que ofrece el internet son incalculables y hemos podido constatar con los resultados que el mayor uso que dan a este medio es con el fin de entretenerse, las páginas de acceso de información educativas difieren de las presentadas por Generaciones Interactivas quienes aseguran usar el internet en un 80% para la realización de tareas escolares. Visto en apartados anteriores se pudo constatar que la mayoría de chicos tienen un acceso diario a la red que oscila entre la una y dos horas diarias y por los contenidos que visitan con más frecuencia podemos ver que es tiempo que se resta a las actividades escolares, el internet informa y entretiene y los adolescentes frecuentemente no saben cómo distinguir entre lo bueno y lo malo para su vida integra por eso es necesario que no solo los padres sino también los docentes canalicen el uso de este medio para conseguir mejores navegantes de red que sepan aprovechar su tiempo.

**P31. ¿Te sueles comunicar por alguno de estos medios a través de internet?**

**TABLA NRO. 31**

<b>P31</b>				
<b>Opción</b>	<b>Grupo 2: 10-14 años Aplicado a 10º E.G.B.</b>		<b>Grupo 3: 15-18 años Aplicado a 1º BACHILLERATO</b>	
	<b>Frecuencia</b>	<b>%</b>	<b>Frecuencia</b>	<b>%</b>
No contesta	4	13,33	0	0,00
Con chat	4	13,33	10	35,71
Con Messenger	7	23,33	3	10,71
Con las dos anteriores	11	36,67	13	46,43
Con ninguna de las anteriores	4	13,33	2	7,14
<b>TOTAL</b>	<b>30</b>	<b>100,00</b>	<b>28</b>	<b>100,00</b>

*Fuente: Encuesta*

*Autor: Ma. Gabriela Fernández*

La mayoría de chicos utilizan el chat y el Messenger para comunicarse, así podemos ver en la tabla Nro.31 que el grupo dos 36,67% y grupo tres 46,43% lo afirman con estos porcentajes, otros valores muy interesantes son los que utilizan solo el chat para el grupo tres 35,71% valor que se reduce significativamente para el grupo dos 13,33% mientras que este grupo con 23.33% accede más al Messenger.

Ahora bien para conocer el impacto que tiene en el ámbito escolar este tipo de actividad en la red, debemos definir cuáles son las características de cada uno de estos como medio de socialización, el chat también conocida como cibercharla es una conversación en tiempo real y se trata de una red de servidores cuyo servicio principal es la interconexión de usuarios por medio de salas a nivel mundial para que puedan tener conversaciones, el Messenger por su parte muy similar al chat tiene además, mantener una conversación de forma más exclusiva con los usuarios que se desee, ambos son la alternativa más directa, cómoda y veloz para mantener conversaciones de texto y voz en tiempo real a través de internet. Esto se ve afectado en el proceso educativo ya que muchos estudiantes no se dan cuenta del tiempo y la adicción que estos crean al pasar conectados por horas interminables abandonando sus actividades y responsabilidades académicas.

### P32. Mientras chateas o estás en el Messenger...

**TABLA NRO. 32**

P32				
Opción	Grupo 2: 10-14 años Aplicado a 10º E.G.B.		Grupo 3: 15-18 años Aplicado a 1º BACHILLERATO	
	Frecuencia	%	Frecuencia	%
No contesta	8	26,67	2	7,14
Siempre me muestro como soy	19	63,33	23	82,14
A veces finjo ser otra persona	3	10,00	3	10,71
Siempre finjo ser otra persona	0	0,00	0	0,00
<b>TOTAL</b>	<b>30</b>	<b>100,00</b>	<b>28</b>	<b>100,00</b>

Fuente: Encuesta

Autor: Ma. Gabriela Fernández

En la presente tabla podemos ver que el grupo dos 63,33% y el grupo tres 82,14% mientras utilizan el chat o Messenger siempre se muestran como son mientras que el 10% grupo dos y 10,71% grupo tres a veces fingen ser otras personas.

El adolescente se encuentra en un momento de su historia en donde la identidad juega un papel fundamental, de allí, la importancia de las relaciones que el adolescente emprende y del tipo de realidad de estas relaciones que el ciberespacio brinda, donde el adolescente solo se muestra conversacional y virtualmente, pero no expone su físico, y este tipo de moldes interactivos les fascina porque les permiten convertirse

muchas veces en el ser real que desee, fingiendo ser otras personas. El uso del ciberespacio muchas veces hace reaccionar a los adolescentes inapropiadamente por eso el papel del educador y de todos los agentes sociales y educativos es primordial enseñando a los alumnos a ser ciudadanos auténticos, tolerantes, etc.

**P33. Mientras chateas o estás en el Messenger ¿usas webcam?**

**TABLA NRO. 33**

P33				
Opción	Grupo 2: 10-14 años Aplicado a 10º E.G.B.		Grupo 3: 15-18 años Aplicado a 1º BACHILLERATO	
	Frecuencia	%	Frecuencia	%
	No contesta	8	26,67	2
Nunca	16	53,33	15	53,57
A veces	5	16,67	11	39,29
Siempre	1	3,33	0	0,00
<b>TOTAL</b>	<b>30</b>	<b>100,00</b>	<b>28</b>	<b>100,00</b>

Fuente: Encuesta

Autor: Ma. Gabriela Fernández

Según la presente tabla podemos ver que el 53,33% grupo dos y 53,57% grupo tres no usa webcam mientras chatean o usan el Messenger, por otra parte los que usan en algunas ocasiones son 16,67% grupo dos y 39,29% grupo tres, mientras que solo el grupo dos con 3,33% lo utilizan siempre.

La webcam es uno de los recursos lúdicos más conocidos que nos proporciona Internet, con ella es posible ver que está ocurriendo en cualquier parte del mundo o comunicarse con familiares o amigos que han dejado su país de origen manteniendo un contacto visual, y todo esto desde el ordenador; desafortunadamente en algunos casos es mal usado por los jóvenes y adolescentes pues piensan que pueden hacerlo con los amigos virtuales que mantienen en el chat o Messenger, las consecuencias de estos peligros son demasiado graves como para dejarlas pasar, por eso el Foro de Generaciones interactivas impulsa un programa educativo online llamado Cuidado con la Webcam donde permite que padres y educadores conozcan más sobre los riesgos y oportunidades con el fin de transmitir a sus hijos o estudiantes.

**P34. Mientras chateas o estás en el Messenger ¿Con quién sueles hablar? (Es posible más de una respuesta)**

**TABLA NRO. 34**

P34				
Opción	Grupo 2: 10-14 años Aplicado a 10º E.G.B.		Grupo 3: 15-18 años Aplicado a 1º BACHILLERATO	
	Frecuencia	%	Frecuencia	%
Con mis amigos	21	60,00	24	58,54
Con mi familia	11	31,43	8	19,51
Con amigos virtuales	3	8,57	9	21,95
<b>TOTAL</b>	<b>35</b>	<b>100,00</b>	<b>41</b>	<b>100,00</b>

Fuente: Encuesta

Autor: Ma. Gabriela Fernández

En la presente tabla podemos ver que la mayoría de los chicos se comunican por medio de la webcam con sus amigos, presentando los datos para el grupo dos el 60% y para el grupo tres el 59,54%, por su parte el grupo dos mantiene comunicación con su familia con 31.43% y amigos virtuales con 8,57%, algo que no ocurre en el grupo tres donde confirman que tienen más comunicación con amigos virtuales 21,95% que con su familia 19,51%.

La presencia de la webcam es cada vez más común en los equipos domésticos, sobre todo cuando se trata de ordenadores portátiles que la llevan incorporadas de serie. Si bien las Tic son extraordinarias aliadas para el desarrollo de la adolescencia, no se puede tener la misma visión sobre las aportaciones de la webcam. Desde luego, en circunstancias concretas el valor que presenta este dispositivo está claro, pero la realidad nos dice que estas ocasiones son bien escasas y que sin embargo son demasiado frecuentes aquellas en las que el uso inadecuado puede ocasionar serios problemas sobre todo en los adolescentes quienes no miden las consecuencias de su mal uso con los amigos virtuales.

**P35. ¿Has conocido en persona a alguno de tus amigos virtuales?**

TABLA NRO. 35

P35				
Opción	Grupo 2: 10-14 años Aplicado a 10º E.G.B.		Grupo 3: 15-18 años Aplicado a 1º BACHILLERATO	
	Frecuencia	%	Frecuencia	%
No contesta	8	26,67	2	7,14
No tengo ninguno	16	53,33	10	35,71
Tengo, pero no los conozco	2	6,67	6	21,43
Tengo y he conocido alguno	4	13,33	10	35,71
<b>TOTAL</b>	<b>30</b>	<b>100,00</b>	<b>28</b>	<b>100,00</b>

Fuente: Encuesta

Autor: Ma. Gabriela Fernández

Como se puede observar en la presente tabla los chicos que no tienen ningún amigo virtual es para grupo dos el 53,33% y grupo tres 35,71, por su parte las salas de chat han permitido que muchos de ellos tengan amigos virtuales, que en ciertas ocasiones han logrado conocer como se ve en el grupo dos el 13,33% y grupo tres 35,71%, y los que no los conocen en persona para el grupo dos 6,67% y grupo tres 21,43% esto se puede dar a que sus amigos virtuales vivan en otros países.

Como se conoce las famosas salas de chat han servido para que los chicos interactúen en red conociendo gente de todo el mundo. Según estudios se demostró que el 42% de los adolescentes españoles tienen amigos virtuales a los que no han visto nunca datos que en realidad decrecen en nuestro país, nadie pone en duda que las redes sociales y los chat presentan grandes ventajas, sin embargo, no siempre todo es oro lo que reluce y podemos encontrarnos con sorpresas desagradables, los expertos afirman que se producen varios tipos de delitos, por ello es importante extremar las precauciones y educar a los chicos para que su integridad como usuario no se vea afectado.

**P36. ¿Sueles usar internet para jugar en red?**

**P37. ¿A qué tipo de juegos en red has jugado últimamente? (Es posible más de una respuesta)**

TABLA NRO. 36

P36				
Opción	Grupo 2: 10-14 años Aplicado a 10º E.G.B.		Grupo 3: 15-18 años Aplicado a 1º BACHILLERATO	
	Frecuencia	%	Frecuencia	%
No contesta	6	20,00	0	0,00
No	17	56,67	8	28,57
Si	7	23,33	20	71,43
<b>TOTAL</b>	<b>30</b>	<b>100,00</b>	<b>28</b>	<b>100,00</b>

Fuente: Encuesta

Autor: Ma. Gabriela Fernández

TABLA NRO. 37

P37				
Opción	Grupo 2: 10-14 años Aplicado a 10º E.G.B.		Grupo 3: 15-18 años Aplicado a 1º BACHILLERATO	
	Frecuencia	%	Frecuencia	%
Juegos de comunidad virtual (The Sims, etcétera)	1	6,25	8	13,11
Juegos de carreras (Need for Speed, Death Race, Shangay Street Racer, etcétera)	5	31,25	16	26,23
Juegos de estrategias y batalla (Teeken, Counter Strike, etcétera)	2	12,50	14	22,95
Juegos de Deporte (FIFA 2008, etcétera)	3	18,75	9	14,75
Juegos de mesa y cartas (póquer, parchís, Trivial, Pictionary, etcétera)	0	0,00	5	8,20
Casinos (Casino Mónaco, Casino Tropez)	1	6,25	3	4,92
Juegos de rol (Virtual Galaxy, Guild Wars, Solaris, etcétera)	1	6,25	5	8,20
A ninguno	3	18,75	1	1,64
<b>TOTAL</b>	<b>16</b>	<b>100,00</b>	<b>61</b>	<b>100,00</b>

Fuente: Encuesta

Autor: Ma. Gabriela Fernández

Según los datos observados, el grupo dos no tiene mucha afinidad para este tipo de juegos pues de los 30 encuestados apenas el 23.33% juega en red como se observa en la tabla anterior Nro.36, por su parte los juegos que más les apasiona a este porcentaje presentado son según la tabla Nro.37 los de carreras 31,25% y deporte 18,75. Lo mismo que no ocurre en el grupo tres quienes tienen una relación con este tipo de entretenimiento según la tabla Nro.36 en un 71,43%, siendo los más utilizados según la tabla Nro.37 los juegos de carrera con el 26.23%, estrategias y batallas con 22,95%, deportes 14,75% y de comunidad virtual 13,11%.

Los juegos online con otras personas aportan componentes muy interesantes no solo desde el punto de vista lúdico sino, sobre todo, desde el punto de vista del desarrollo personal y la socialización mediante un entorno competitivo donde se desarrolla la inteligencia colectiva. Como hemos podido observar esta atracción por dichos juegos experimenta cambios según la edad como se da en el grupo tres donde se incrementa los usuarios de este medio, ¿cómo afecta esto a la educación?, deplorablemente esta

clase de juegos en muchos jóvenes crea un cierto tipo de adicción y desgaste intelectual por lo que a la hora de realizar sus actividades escolares ellos la realizan sin calidad o incluso las descuidan por completo.

**P38. Si utilizas los juegos en red donde puedes jugar con otras personas a través del internet ¿Estás de acuerdo con algunas de las siguientes frases? (Es posible más de una respuesta)**

**TABLA NRO. 38**

<b>P38</b>				
<b>Opción</b>	<b>Grupo 2: 10-14 años Aplicado a 10º E.G.B.</b>		<b>Grupo 3: 15-18 años Aplicado a 1º BACHILLERATO</b>	
	<b>Frecuencia</b>	<b>%</b>	<b>Frecuencia</b>	<b>%</b>
Juego en red con mi grupo de amigos	1	10,00	16	64,00
Jugar en red te permite hacer amigos	4	40,00	6	24,00
No estoy de acuerdo con ninguna	5	50,00	3	12,00
<b>TOTAL</b>	<b>10</b>	<b>100,00</b>	<b>25</b>	<b>100,00</b>

*Fuente: Encuesta*

*Autor: Ma. Gabriela Fernández*

Según la tabla presentada podemos ver que los adolescentes del grupo dos piensan que este tipo de entretenimiento les permite hacer más amigos con un 40% lo que no ocurre en el tercer grupo quienes asientan que este tipo de juegos deben hacerlo más con su grupo de amigos con 64%.

Los juegos online permiten nuevas formas de comunicación y relación por lo que muchos adolescentes acceden con el fin de conocer nuevos amigos o seguir con su exclusivo círculo social. Las oportunidades y riesgos que presentan a los adolescentes este tipo de entretenimiento son varios pero cuando este interfiere en su vida académica más se convierten en peligros pues la adicción que causan en ciertos jóvenes no les permite tener tiempo para sus actividades escolares.

**P39. ¿Sueles utilizar redes sociales?**

**P40. ¿Puedes indicarnos que redes sociales sueles utilizar? (Es posible más de una respuesta)**

TABLA NRO. 39

P39				
Opción	Grupo 2: 10-14 años Aplicado a 10º E.G.B.		Grupo 3: 15-18 años Aplicado a 1º BACHILLERATO	
	Frecuencia	%	Frecuencia	%
No contesta	8	26,67	0	0,00
No	6	20,00	3	10,71
Si	16	53,33	25	89,29
<b>TOTAL</b>	<b>30</b>	<b>100,00</b>	<b>28</b>	<b>100,00</b>

Fuente: Encuesta

Autor: Ma. Gabriela Fernández

TABLA NRO. 40

P40				
Opción	Grupo 2: 10-14 años Aplicado a 10º E.G.B.		Grupo 3: 15-18 años Aplicado a 1º BACHILLERATO	
	Frecuencia	%	Frecuencia	%
Facebook	21	43,75	25	34,72
Orkut	2	4,17	0	0,00
Hi5	11	22,92	18	25,00
Tuenti	6	12,50	4	5,56
MySpace	2	4,17	7	9,72
WindowsLiveSpace	1	2,08	7	9,72
LinkedIn	0	0,00	0	0,00
Sonico	2	4,17	4	5,56
Otras redes sociales	3	6,25	7	9,72
<b>TOTAL</b>	<b>48</b>	<b>100,00</b>	<b>72</b>	<b>100,00</b>

Fuente: Encuesta

Autor: Ma. Gabriela Fernández

La inclusión de los adolescentes y jóvenes en las redes sociales es un hecho eminente y este se incrementa con la edad, como se puede observar en la tabla Nro.39 el 53,33% del grupo dos tienen acceso a estas redes sociales, valor que se incrementa notablemente en el grupo tres con un 89,29%.

Las redes sociales más utilizadas por los estudiantes según la tabla Nro.40 es Facebook con un 43,75% para el grupo dos y el 34,72% para el grupo tres, seguidos por H5 con el 22,92% y el 25% respectivamente.

Adolescentes y redes sociales es una herramienta que permite socializar de una manera muy similar mas no sustituyendo a los de la vida real. Gestionar la imagen personal y mantener los contactos dentro del grupo son algunas de las habilidades sociales que potencian este tipo de servicio. Por su parte, al incrementarse este tipo de redes y viendo los servicios de los que disponen los preferidos por los jóvenes son

el Facebook Tuenti y H5, donde a mas compartir fotografías, blogs o pensamientos, en el rato de las actividades escolares representan una gran herramienta debido a que desde sus hogares pueden ayudarse siendo un apoyo pedagógico pues comparten con sus compañeros pensamientos, opiniones sobre temas, consultas y dudas que no han quedado claras en clase.

**P41. ¿Has hecho alguna página web o algún blog?**

**P42. ¿Con qué contenido? (Es posible más de una respuesta)**

**TABLA NRO. 41**

P41				
Opción	Grupo 2: 10-14 años Aplicado a 10º E.G.B.		Grupo 3: 15-18 años Aplicado a 1º BACHILLERATO	
	Frecuencia	%	Frecuencia	%
No contesta	5	16,67	0	0,00
No	24	80,00	17	60,71
Si	1	3,33	11	39,29
<b>TOTAL</b>	<b>30</b>	<b>100,00</b>	<b>28</b>	<b>100,00</b>

Fuente: Encuesta

Autor: Ma. Gabriela Fernández

**TABLA NRO. 42**

P42				
Opción	Grupo 2: 10-14 años Aplicado a 10º E.G.B.		Grupo 3: 15-18 años Aplicado a 1º BACHILLERATO	
	Frecuencia	%	Frecuencia	%
Deportes	1	25,00	3	13,64
Software e informática	0	0,00	2	9,09
Programación de televisión	0	0,00	0	0,00
Noticias	1	25,00	1	4,55
Educativos	0	0,00	0	0,00
Culturales	0	0,00	1	4,55
Juegos	1	25,00	2	9,09
Música	1	25,00	7	31,82
Humor	0	0,00	5	22,73
Concursos	0	0,00	1	4,55
Adultos	0	0,00	0	0,00
Historia personal	0	0,00	0	0,00
<b>TOTAL</b>	<b>4</b>	<b>100,00</b>	<b>22</b>	<b>100,00</b>

Fuente: Encuesta

Autor: Ma. Gabriela Fernández

Se puede observar en la tabla Nro.41 los jóvenes que han realizado una página web o blog son apenas el 3,33% del grupo dos y el 39,29% del grupo tres, donde los contenidos más realizados según la tabla Nro.42 son para el grupo tres deportes 13,64%, humor 22,73% y música 31,82% y para el grupo dos deportes, noticias, juegos y música con el mismo valor 25%.

Un blog es un espacio en internet donde uno o más autores comparten experiencias, conocimientos, recomendaciones, etc.; a través de artículos, u otro tipo de entradas las cuales pueden contener texto, vínculos, videos o imágenes, que se van archivando cronológicamente, creando una lista propia con características a fin al mismo. Por su parte los adolescentes y jóvenes crean este tipo de herramienta digital con un fin más de entretenimiento debido a la escasa información que poseen. Los blogs y páginas web deben tener un objetivo más educativo pues aquí se pueden compartir opiniones y aclarar diferentes puntos de vista convirtiéndose en debates que logren aclarar ideas entre estudiantes.

**P43. ¿Qué es lo que te parece más útil de tener una web o blog propia? (Es posible más de una respuesta)**

**TABLA NRO. 43**

P43				
Opción	Grupo 2: 10-14 años Aplicado a 10º E.G.B.		Grupo 3: 15-18 años Aplicado a 1º BACHILLERATO	
	Frecuencia	%	Frecuencia	%
Expresar mi opinión	3	25,00	9	32,14
Compartir información con conocidos	1	8,33	4	14,29
Darme a conocer y hacer amigos	2	16,67	4	14,29
Escribir sobre lo que me gusta	2	16,67	7	25,00
Me sirve de desahogo	1	8,33	2	7,14
Ser útil para otros interesados en el tema	1	8,33	1	3,57
Poder contar a todo el mundo lo que no puedes contar en persona	2	16,67	1	3,57
<b>TOTAL</b>	<b>12</b>	<b>100,00</b>	<b>28</b>	<b>100,00</b>

Fuente: Encuesta

Autor: Ma. Gabriela Fernández

En la presente tabla podemos ver que la utilidad que dan los chicos a la creación de blogs es para el grupo dos expresar opiniones en un 25%, conocer y hacer amigos 16,67%, escribir sobre lo que les gusta 16.67% mientras que el grupo tres considera que expresar opiniones con el 32,14% y escribir sobre lo que les gusta 25% son unas

de las alternativas que más les atraen, seguidos por compartir información, conocer y hacer amigos en un 14,29%.

Para los adolescentes y jóvenes el blog es un espacio de comunicación y conversación donde se pueden expresar opiniones y gustos de los usuarios, en algunos casos solo acceden y en otros casos las han realizados crear su propia web según los gustos y afinidades que tienen, con el fin de mostrarse en un mundo virtual como son sin tapujos o fingiendo ser otras personas.

**P50. Cuando utilizas internet ¿Cómo te consideras respecto a la gente que está a tu alrededor? (familia, amigos, profesores)**

**TABLA NRO. 50**

P50				
Opción	Grupo 2: 10-14 años Aplicado a 10º E.G.B.		Grupo 3: 15-18 años Aplicado a 1º BACHILLERATO	
	Frecuencia	%	Frecuencia	%
	No contesta	6	20,00	0
Un principiante	8	26,67	5	17,86
Tengo un nivel medio	11	36,67	14	50,00
Mi nivel es avanzado	4	13,33	6	21,43
Soy todo un experto	1	3,33	3	10,71
<b>TOTAL</b>	<b>30</b>	<b>100,00</b>	<b>28</b>	<b>100,00</b>

Fuente: Encuesta

Autor: Ma. Gabriela Fernández

Como se puede observar en la presente tabla la mayoría de los chicos se consideran con un nivel medio frente al uso del internet con respecto a otros usuarios, grupo dos 36.67% y grupo tres 50%, mientras que el 26,67% y 17,86% para ambos grupos se consideran principiantes.

El nivel educativo en nuestro país es muy variado y muchas de las instituciones no tienen el servicio de internet instalados, lo que no ha permitido dar un conocimiento sobre su uso, por lo que muchos jóvenes y adolescentes buscan otras alternativas o el simple hecho de explorar para manejar de una manera más eficiente este tipo de herramienta. No debemos olvidar que vivimos en un mundo donde la tecnología es la principal fuente de acceso de comunicación e información mundial por lo que las autoridades encargadas del proceso educativo de los jóvenes deben de desarrollar

estrategias que permitan a los alumnos desarrollar las habilidades necesarias para competir sanamente en esta nueva era.

**P102. De lunes a viernes ¿Cuánto tiempo ves diariamente la televisión en casa?**

**TABLA NRO. 102**

<b>P102</b>				
<b>Opción</b>	<b>Grupo 2: 10-14 años Aplicado a 10º E.G.B.</b>		<b>Grupo 3: 15-18 años Aplicado a 1º BACHILLERATO</b>	
	<b>Frecuencia</b>	<b>%</b>	<b>Frecuencia</b>	<b>%</b>
No contesta	2	6,67	0	0,00
Menos de una hora	2	6,67	2	7,14
Entre una hora y dos	10	33,33	15	53,57
Más de dos horas	14	46,67	7	25,00
No lo se	2	6,67	4	14,29
Nada	0	0,00	0	0,00
<b>TOTAL</b>	<b>30</b>	<b>100,00</b>	<b>28</b>	<b>100,00</b>

Fuente: Encuesta

Autor: Ma. Gabriela Fernández

Según los datos observados en la presente tabla vemos que los jóvenes dedican una gran parte de su tiempo a la televisión siendo este entre una y dos horas el 33,33% grupo dos y 53,57% grupo tres, mientras que más de dos horas el 46,67% grupo dos y el 25% grupo tres.

Es evidente que la televisión juega un papel fundamental en los adolescentes y jóvenes, tanto en la adquisición de información, entretenimiento y adopción de modelos de comportamiento. De este modo, no resulta extraño que los chicos de hoy pasen horas frente al televisor durante los días que deben cumplir con sus actividades escolares, algo que sin lugar a duda es perjudicial.

**P103. El sábado o el domingo ¿Cuánto tiempo ves diariamente la televisión en casa?**

TABLA NRO. 103

P103				
Opción	Grupo 2: 10-14 años Aplicado a 10º E.G.B.		Grupo 3: 15-18 años Aplicado a 1º BACHILLERATO	
	Frecuencia	%	Frecuencia	%
	No contesta	1	3,33	0
Menos de una hora	2	6,67	5	17,86
Entre una hora y dos	10	33,33	6	21,43
Más de dos horas	12	40,00	13	46,43
No lo sé	5	16,67	3	10,71
Nada	0	0,00	1	3,57
<b>TOTAL</b>	<b>30</b>	<b>100,00</b>	<b>28</b>	<b>100,00</b>

Fuente: Encuesta

Autor: Ma. Gabriela Fernández

Como se puede observar en la presente tabla las horas que los jóvenes ven televisión durante los fines de semana oscila entre una y dos horas grupo dos 33,33% y grupo tres 21,43%, mientras que el valor aumenta para los que miran por más de dos horas con el 40% grupo dos y 46,43% grupo tres.

El tiempo que los estudiantes dedican al entretenimiento de esta pantalla durante los fines de semana incrementa de manera notable para el grupo tres con respecto al uso entre semana. Esto se debe a que el tiempo de ocio aumenta y la televisión es el medio de entretenimiento de preferencia desafortunadamente la mayoría de los programas de televisión crean en los usuarios un tipo de violencia y agresividad por lo que los responsables de la formación y los educadores deben ser capaces de ayudar a prevenir la violencia juvenil enseñando a sus estudiantes las consecuencias perjudiciales que acarrea para la sociedad el consumo excesivo de la televisión.

### 13.5 Redes sociales, riesgos y oportunidades

Las tecnologías de la información y la comunicación desataron una explosión sin precedentes de formas de comunicarse a comienzos de los años 90. A partir de ahí, la Internet paso de ser un instrumento especializado a ser una red de fácil uso que modifico las pautas de interacción social.

La necesidad de comunicarse mediante las tecnologías de información y comunicación forman parte en los distintos ámbitos de la vida humana siendo una mayor cantidad de

usuarios los niños y adolescentes entre los 6 y 18, por lo que hacen más notorio el carácter indispensable del conocimiento de estas herramientas que trae consigo la utilización de estas nuevas tecnologías. En el siguiente capítulo se observará los riesgos y oportunidades que origina su manejo en el desarrollo de los niños, adolescentes y jóvenes de nuestro país.

**P15. Con el móvil sueles.... (Es posible más de una respuesta)**

**TABLA NRO. 15**

P15		
Opción	Frecuencia	%
Hablar	7	23,33
Enviar mensajes	3	10,00
Jugar	12	40,00
Navegar	4	13,33
Otras cosas	4	13,33
<b>TOTAL</b>	<b>30</b>	<b>100,00</b>

*Fuente: Encuesta aplicado niños de 6 a 9 años de edad*

*Elaborado: Ma. Gabriela Fernández.*

En la presente tabla podemos observar que los niños de entre 6 y 9 años las actividades que suelen realizar con el teléfono móvil son: jugar en un 40%, hablar en un 23,33%, navegar y funciones de herramientas en un 13,33 y enviar mensajes en un 10%.

Una investigación desarrollada en nuestro país revela que la posesión del celular arranca desde temprana edad, según el estudio, el 28% de niños entre estas edades asegura tener un celular propio. Para muchos padres el fin de adquirir este dispositivo ha sido básicamente para contactarse en cualquier momento con sus hijos y viceversa proporcionando muchas veces seguridad y tranquilidad, pero esto también repercute ya que se dan muchos grados de dependencia y además los niños no solo lo utilizan con este fin sino también como entretenimiento pues las herramientas que tienen hoy los celulares permiten diferentes funciones, por lo que en algunos casos se produce aislamiento y desconexión con la realidad, convirtiéndolos en niños solitarios ya que muchos de ellos también lo utilizan como entretenimiento.

**P16. ¿Con quién sueles comunicarte? (Es posible más de una respuesta)**

**TABLA NRO. 16**

P16		
Opción	Frecuencia	%
Con mi madre	7	26,92
Con mi padre	8	30,77
Con mis hermanos	0	0,00
Con otros familiares	5	19,23
Con los amigos/as	6	23,08
<b>TOTAL</b>	<b>26</b>	<b>100,00</b>

*Fuente: Encuesta aplicado niños de 6 a 9 años de edad*

*Elaborado: Ma. Gabriela Fernández.*

Como se puede observar en la presente tabla los niños mantienen un alto grado de comunicación con sus padres en un 57,69%, seguido de sus amigos en un 23,08% y otros familiares un 19,23% debido a que su grupo social es reducido.

La comunicación familiar es uno de las ventajas que dispone este dispositivo pues los padres que permanecen varias horas fuera de casa se sienten tranquilos al poder comunicarse con sus hijos en cualquier momento, como esta tecnología está en la mayoría de familias ecuatorianas los niños también suelen comunicarse entre amigos pero este muchas veces no es por necesidad, convirtiéndose en una herramienta de doble filo donde no solo el factor económico incide sino en el grado de dependencia que ocasionan.

**P20. ¿Con quién sueles jugar? (Es posible más de una respuesta)**

**TABLA NRO. 20**

P20		
Opción	Frecuencia	%
Solo	7	16,28
Con mi madre	5	11,63
Con mi padre	6	13,95
Con mis hermanos	11	25,58
Con los amigos	6	13,95
Con otras personas	8	18,60
<b>TOTAL</b>	<b>43</b>	<b>100,00</b>

*Fuente: Encuesta aplicado niños de 6 a 9 años de edad*

*Elaborado: Ma. Gabriela Fernández.*

La tecnología ofrece varias alternativas de uso y entre los más frecuentes están las consolas como entretenimiento, por su parte los niños comparten esta actividad con su familia siendo más usados con sus hermanos en un 25,58%, y su padres sumadas las alternativas dos y tres con 25,58%, de igual manera se da en su grupo social donde sus amigos y personas allegadas a la familia comparten tiempo en un 32,55%, aunque hay algunos que prefieren hacerlo solos en un 16,28%.

En la actualidad, el uso de videojuegos supera cualquier otro medio de entretenimiento de niños pues ellos ciertamente los prefieren ya que implica el desarrollo de sus habilidades en relación a la tecnología, sociabilidad con sus progenitores y grupo de amigos, desarrollo de destrezas e imaginación para hallar la lógica oculta del juego. Pero más allá del desarrollo intelectual y el desarrollo social se presentan también cierto tipo de riesgos que suponen este tipo de actividades como la adicción, aislamiento, soledad, y efectos en su salud pues muchas veces pasan horas frente a esta pantalla descuidando las actividades físicas.

**P24. De la siguiente lista de cosas selecciona todas aquellas que tengas en casa.**

**TABLA NRO. 24**

P24		
Opción	Frecuencia	%
Ordenador portátil	7	6,54
Impresora	13	12,15
Scáner	9	8,41
Web cam	8	7,48
MP3/MP4/iPod	5	4,67
Cámara de fotos digital	8	7,48
Cámara de video digital	2	1,87
Televisión de pago	11	10,28
Equipo de música	13	12,15
Teléfono fijo	8	7,48
DVD	15	14,02
Disco duro multimedia	8	7,48
Ninguna de estas,tengo otras	0	0,00
<b>TOTAL</b>	<b>107</b>	<b>100,00</b>

Fuente: Encuesta aplicado niños de 6 a 9 años de edad

Elaborado: Ma. Gabriela Fernández.

Según los datos presentados en la tabla Nro.24 podemos ver que la tecnología forma parte de los hogares ecuatorianos donde los equipos y medios de comunicación y

pasatiempo priman, el DVD se encuentra en 15 familias de las 17 encuestadas con un 14,02%, seguidas del equipo de música 12,15%, televisión de pago 10,28%, por su parte los ordenadores cuentan con todos los equipos necesarios para su uso como impresora 12,15%, scanner 8,41%, webcam y disco duro multimedia 7,48%, también se disponen de otro tipo de tecnología como la cámara de fotos digital en un 7,48%, Mp3 Mp4 Ipod con 4,67%, entre otros.

El ingreso de las Tics en las familias ha provocado diversos cambios en las pautas de interacción de sus miembros. Su presencia ha tenido un fuerte impacto trayendo consigo nuevos fenómenos psicológicos y relaciones, produciendo una serie de ventajas y desventajas que necesitan ser canalizadas para su correcto uso sobretodo en la población infantil quienes son los mayores usuarios.

**P51. Señala cuando de acuerdo estas con la siguiente frase: “Internet es útil, ahorra tiempo y facilita la comunicación”**

**TABLA NRO. 51**

<b>P51</b>				
<b>Opción</b>	<b>Grupo 2: 10-14 años Aplicado a 10º E.G.B.</b>		<b>Grupo 3: 15-18 años Aplicado a 1º BACHILLERATO</b>	
	<b>Frecuencia</b>	<b>%</b>	<b>Frecuencia</b>	<b>%</b>
No contesta	0	0,00	0	0,00
Nada	2	6,67	2	7,14
Poco	6	20,00	11	39,29
Bastante	12	40,00	10	35,71
Mucho	10	33,33	5	17,86
<b>TOTAL</b>	<b>30</b>	<b>100,00</b>	<b>28</b>	<b>100,00</b>

*Fuente: Encuesta*

*Autor: Ma. Gabriela Fernández*

En la presente tabla podemos observar que el internet es considerado para muchos adolescentes como una herramienta que ahorra tiempo y facilita la comunicación en un 73,33% para el grupo dos lo mismo que no ocurre en el grupo tres con 53,57% sumadas las dos últimas alternativas por su similitud, por su parte los que no

consideran que el internet es poco útil presentan para el grupo dos un 26,67% y para el grupo tres un 46,43%.

En los últimos años el internet ha formado parte principal en la vida de los adolescentes y jóvenes pues consideran que es una herramienta que tiene una serie de ventajas como facilitar la comunicación a bajos costos y acortando distancias, también el fácil acceso y cantidad de páginas informativas permiten ahorrar tiempo en sus tareas escolares, entre otros. Por su parte éste, como todos los medios asimismo presenta desventajas ya que al ser ilimitado crea cierto tipo de reacciones con su uso, como el ingreso innecesario en páginas restando tiempo a otras actividades y el contenido de cierto tipo de páginas presentan rasgos de violencia, sexo, drogas, entre otros.

**P52. Señala cuanto de acuerdo estas con la siguiente frase: “Internet puede hacer que alguien se enganche”**

**TABLA NRO. 52**

P52				
Opción	Grupo 2: 10-14 años Aplicado a 10º E.G.B.		Grupo 3: 15-18 años Aplicado a 1º BACHILLERATO	
	Frecuencia	%	Frecuencia	%
	No contesta	0	0,00	0
Nada	5	16,67	7	25,00
Poco	11	36,67	13	46,43
Bastante	9	30,00	6	21,43
Mucho	5	16,67	2	7,14
<b>TOTAL</b>	<b>30</b>	<b>100,00</b>	<b>28</b>	<b>100,00</b>

Fuente: Encuesta

Autor: Ma. Gabriela Fernández

Como vemos en la presente tabla los adolescente del grupo dos consideran que el internet puede no puede hacer que existan relaciones sentimentales en un 16,67%, los que consideran que esto se puede dar en pocas ocasiones en un 36,37% y en forma muy frecuente el 46,67%, lo que no ocurre en el grupo tres quienes piensan que no se pueden dar enganches en un 25%, poco 46,43% y con mucha frecuencia en un 28,57%. Esto se debe a que los rasgos de madurez entre las muestras son distintos.

El uso que los chicos dan al internet tiene para muchos un fin social, donde conocen a varias personas por medio de las salas de charla creando cierto tipo de relaciones afines a sus gustos y preferencias, con los encuentros virtuales que se van dando a lo largo de un periodo de tiempo muchas se desencadenan en relaciones sentimentales cibernéticas. Hoy en día no es raro escuchar casos de extorción a nivel sexual debido a este tipo de relaciones, ya que algunas parejas mantienen un tipo de relaciones sexuales virtuales con el uso de la webcam, las cuales son grabadas por la otra persona y luego las amenazan con subir los videos a blogs o youtube si no cumplen sus requerimientos.

**P53. Señala cuanto de acuerdo estas con la siguiente frase: "Internet puede hacer que me aisle de mis amigos y familiares"**

**TABLA NRO. 53**

P53				
Opción	Grupo 2: 10-14 años Aplicado a 10º E.G.B.		Grupo 3: 15-18 años Aplicado a 1º BACHILLERATO	
	Frecuencia	%	Frecuencia	%
No contesta	0	0,00	0	0,00
Nada	9	30,00	11	39,29
Poco	11	36,67	8	28,57
Bastante	7	23,33	5	17,86
Mucho	3	10,00	4	14,29
<b>TOTAL</b>	<b>30</b>	<b>100,00</b>	<b>28</b>	<b>100,00</b>

Fuente: Encuesta

Autor: Ma. Gabriela Fernández

Como se puede observar en la presente tabla el grupo dos no considera que el internet pueda causar aislamiento entre sus familiares y amigos en un 30% grupo dos datos similares a los del grupo tres 39,29%, quienes han visto afectada su relación muy poco son para el grupo dos 36,67% y grupo tres 28,57%, mientras que los que si consideran que este medio crea aislamiento con mucha frecuencia sumada las últimas dos alternativas son grupo dos 23,33% y grupo tres 32,15%.

El internet en muchos chicos crea cierto tipo de adicción por lo que pasan horas frente a este medio y aunque este refuerza los lazos sociales muchas veces aísla a las relaciones interpersonales y familiares. Muchos padres acceden a este tipo de

herramienta en sus hogares con el fin de facilitar la vida escolar a sus hijos, pero los chicos lo utilizan como entretenimiento lo cual desfavorece en las relaciones familiares de las cuales ellos están conscientes y esto se debe a que ellos pasan enganchados por muchas horas frente a este medio.

**P63. Si me quedara dos semanas sin móvil...**

**TABLA NRO. 63**

<b>P63</b>				
<b>Opción</b>	<b>Grupo 2: 10-14 años Aplicado a 10º E.G.B.</b>		<b>Grupo 3: 15-18 años Aplicado a 1º BACHILLERATO</b>	
	<b>Frecuencia</b>	<b>%</b>	<b>Frecuencia</b>	<b>%</b>
No contesta	9	30,00	7	25,00
Mi vida cambiaría a mejor	1	3,33	0	0,00
Mi vida cambiaría a peor	5	16,67	0	0,00
No pasaría nada	15	50,00	21	75,00
<b>TOTAL</b>	<b>30</b>	<b>100,00</b>	<b>28</b>	<b>100,00</b>

*Fuente: Encuesta*

*Autor: Ma. Gabriela Fernández*

Según la presente tabla la mayoría de adolescentes y jóvenes no se consideran adictos al teléfono móvil pues para el grupo dos 50% y grupo tres 75% y aunque muchos se abstienen de contestar en el grupo dos el 16,67% considera que su vida empeoraría sin el uso del mismo.

El móvil se ha convertido en una herramienta fundamental de comunicación para jóvenes y adolescentes, y aunque este ha creado cierto tipo de adicción para muchos estudiantes no lo consideran tan necesario y una de las razones porque se da este pensamiento es que si no tienen celular, tienen la red para interactuar con sus amigos.

**P64. ¿Discutes con tus padres por el uso que haces del móvil?**

**P65. ¿Por qué motivos? (Es posible más de una respuesta)**

TABLA NRO. 64

P64				
Opción	Grupo 2: 10-14 años Aplicado a 10º E.G.B.		Grupo 3: 15-18 años Aplicado a 1º BACHILLERATO	
	Frecuencia	%	Frecuencia	%
No contesta	9	30,00	7	25,00
No	16	53,33	17	60,71
Si	5	16,67	4	14,29
<b>TOTAL</b>	<b>30</b>	<b>100,00</b>	<b>28</b>	<b>100,00</b>

Fuente: Encuesta

Autor: Ma. Gabriela Fernández

TABLA NRO. 65

P65				
Opción	Grupo 2: 10-14 años Aplicado a 10º E.G.B.		Grupo 3: 15-18 años Aplicado a 1º BACHILLERATO	
	Frecuencia	%	Frecuencia	%
Por el tiempo que lo uso	3	60,00	2	50,00
Por el momento del día en que lo uso	1	20,00	1	25,00
Por el gasto que hago	1	20,00	1	25,00
<b>TOTAL</b>	<b>5</b>	<b>100,00</b>	<b>4</b>	<b>100,00</b>

Fuente: Encuesta

Autor: Ma. Gabriela Fernández

Como podemos ver en la tabla Nro.64 el grupo dos 53,33% afirma no tener ningún tipo de problemas con sus padres por el uso del teléfono móvil, valor que se incrementa para el grupo tres con el 60,71%; por otro lado podemos ver que el grupo dos con el 16,67% y el grupo tres con 14,29% si mantienen algún tipo de discusión por su uso, siendo los principales motivos según la tabla Nro. 65 el tiempo de uso con el 60% grupo dos y 50% grupo tres, seguidos por el momento del día en que lo usan y el gasto que mantienen con valores iguales en un 20% para el grupo dos y 25% para el grupo tres.

Los adolescentes y jóvenes de esta tecnología tienen mucha dificultad en separar su vida social de la vida familiar siendo este muchas veces motivos de discusión con sus padres. Estamos muy de acuerdo que el móvil tiene un fin comunicativo pero en realidad ¿vemos las desventajas que este produce en la interacción o el uso que le dan nuestros hijos?, como se pudo observar anteriormente los chicos mantienen cierto tipo de adicción con este dispositivo por lo que lo usan con demasiada frecuencia no solo para comunicarse sino también para jugar descuidando o involucrando a otras

actividades, algo que sin lugar a duda es perjudicial para ellos no solo en el ámbito familiar sino también en el escolar.

**P66. ¿Te castigan o premian con el uso del móvil?**

**TABLA NRO. 66**

P66				
Opción	Grupo 2: 10-14 años Aplicado a 10º E.G.B.		Grupo 3: 15-18 años Aplicado a 1º BACHILLERATO	
	Frecuencia	%	Frecuencia	%
No contesta	9	30,00	7	25,00
No	19	63,33	17	60,71
Si	2	6,67	4	14,29
<b>TOTAL</b>	<b>30</b>	<b>100,00</b>	<b>28</b>	<b>100,00</b>

Fuente: Encuesta

Autor: Ma. Gabriela Fernández

Según la tabla presentada podemos ver que una de las formas que los padres castigan a sus hijos con el uso del móvil es mínimo con un 6,67% para el grupo dos y un 14,29% para el grupo tres, mientras que los que no tienen restricción por este uso cuando han cometido faltas es para el grupo dos el 63,33% y grupo tres 60,71%. Esto se debe a que muchos padres necesitan esta herramienta para comunicarse con sus hijos y al restringirles de su uso consideran que se verían afectados.

**P67. ¿En cuál de estas situaciones apagas el móvil? (Es posible más de una respuesta)**

**TABLA NRO. 67**

P67				
Opción	Grupo 2: 10-14 años Aplicado a 10º E.G.B.		Grupo 3: 15-18 años Aplicado a 1º BACHILLERATO	
	Frecuencia	%	Frecuencia	%
Cuando estoy en clase	14	58,33	10	35,71
Cuando estoy estudiando	3	12,50	4	14,29
Cuando estoy con la familia,	1	4,17	0	0,00
Cuando estoy durmiendo	2	8,33	5	17,86
No lo apago nunca	4	16,67	9	32,14
<b>TOTAL</b>	<b>24</b>	<b>100,00</b>	<b>28</b>	<b>100,00</b>

Fuente: Encuesta

Autor: Ma. Gabriela Fernández

Según los datos presentados en la tabla Nro.67 apenas el 16,67% del grupo dos y el 32,14% del grupo tres no apagan su celular en ningún momento, mientras que el 58,33% del grupo dos y el 35,71% del grupo tres lo hacen cuando están en clases, esto muchas veces se debe a que se mantienen reglas dentro del aula pues los maestros consideran que la mayoría de sus estudiantes disponen de esta tecnología y para no interrumpir en sus actividades académicas optan por pedir que apaguen, los chicos por su parte que mantienen que el celular puede ocasionar distracción en sus horas de estudio decidiendo apagarlos son para el grupo dos el 12,50% y para el grupo tres el 14,29%. Otro valor interesante es de los chicos que apagan su celular por horas de la noche quienes son apenas el 8,33% para el grupo dos y el 17,86% para el grupo tres.

La adicción que ha creado este tipo de dispositivo en los adolescentes y jóvenes es tan crítica que muchos de ellos permanecen con el móvil prendido las 24 horas del día y en todos los lugares, pues su fácil acceso a la comunicación y rapidez les permite estar informados de cualquier situación que se presente en su vida social.

**P68. ¿Sueles recibir mensajes o llamada de noche cuando ya estás en la cama?**

**TABLA NRO. 68**

P68				
Opción	Adolescentes		Jóvenes	
	Grupo 2: 10-14 años Aplicado a 10º E.G.B.		Grupo 3: 15-18 años Aplicado a 1º BACHILLERATO	
No contesta	9	30,00	7	25,00
Nunca	5	16,67	6	21,43
Algunos días	15	50,00	11	39,29
Casi todos los días	0	0,00	4	14,29
Todos los días	1	3,33	0	0,00
<b>TOTAL</b>	<b>30</b>	<b>100,00</b>	<b>28</b>	<b>100,00</b>

Fuente: Encuesta

Autor: Ma. Gabriela Fernández

El móvil proporciona una serie de alternativas para su comunicación por lo que los adolescentes y jóvenes en algunos días reciben llamadas o mensajes por la noche con un valor de 50% para el grupo dos y 39,29% para el grupo tres, mientras que los que no reciben ya sea por motivos de restricción por sus padres o por apagarlos son el 16,67% grupo dos y 21,43% grupo tres.

Como se ha hablado en apartados anteriores el uso del celular para los jóvenes es en cierto modo adictivo, pues al querer estar informados de todo lo que ocurre con su vida social no apagan en celular recibiendo mensajes y llamadas por las noches, esto sin lugar a duda afecta en la salud de los chicos pues no descansan de la forma que deberían hacerlo por estar pendientes del mismo.

**P69. ¿Estás de acuerdo con alguna de las siguientes frases? (Es posible más de una respuesta)**

**TABLA NRO. 69**

P69				
Opción	Adolescentes		Jóvenes	
	Grupo 2: 10-14 años Aplicado a 10º E.G.B.		Grupo 3: 15-18 años Aplicado a 1º BACHILLERATO	
He utilizado el móvil para enviar mensajes, fotos o vídeos ofensivos contra alguien	0	0,00	2	8,00
Alguna vez me han perjudicado con un mensaje, foto o vídeo a través del teléfono móvil.	3	12,00	2	8,00
Conozco a alguna persona que está enganchando al móvil.	4	16,00	5	20,00
He recibido mensajes obscenos o de personas desconocidas.	3	12,00	2	8,00
No estoy de acuerdo con ninguna	15	60,00	14	56,00
<b>TOTAL</b>	<b>25</b>	<b>100,00</b>	<b>25</b>	<b>100,00</b>

Fuente: Encuesta

Autor: Ma. Gabriela Fernández

Como podemos observar en la presente tabla mucho de los jóvenes y adolescentes no están de acuerdo en que el móvil se deba usar para dañar a alguien o causar grados de adicción en un 60% grupo dos y 56% grupo tres, mientras que el 16% del grupo dos y el 20% del grupo tres consideran que el celular puede ser dependiente del celular, mientras que los perjudicados por este tipo de dispositivo y acosos obscenos representa el 24% grupo dos y 16% grupo tres de esta tabla.

Muchos adolescentes no dan al celular el uso adecuado, ocasionando daños a terceros o incluso siendo ellos las víctimas de este medio, que si bien se dio con un fin más de comunicación con la evolución y las herramientas que cada vez más proporcionan este tipo de dispositivos los jóvenes acceden a grabar videos o fotos inadecuados que ponen en riesgo la integridad de la persona.

**P92. ¿Con quién sueles jugar? (Es posible más de una respuesta)**

**TABLA NRO. 92**

P92				
Opción	Grupo 2: 10-14 años Aplicado a 10º E.G.B.		Grupo 3: 15-18 años Aplicado a 1º BACHILLERATO	
	Frecuencia	%	Frecuencia	%
Juego solo	11	50,00	12	23,08
Con mi madre	0	0,00	4	7,69
Con mi padre	1	4,55	5	9,62
Con mis hermanos/as	4	18,18	18	34,62
Con los amigos/as	6	27,27	13	25,00
<b>TOTAL</b>	<b>22</b>	<b>100,00</b>	<b>52</b>	<b>100,00</b>

Fuente: Encuesta

Autor: Ma. Gabriela Fernández

A medida que los niños van creciendo y entran a la pubertad los padres pasa a segundo plano en sus relaciones personales por lo que los jóvenes ya no realizan actividades de entretenimiento con sus padres como se ve es apenas el 4,55% grupo dos y 17,31% grupo tres quienes todavía lo hacen, lo que no ocurre con sus amistades pues este se da en un 27,27% para el grupo dos y el 25% para el grupo tres, cabe recalcar que las relaciones con sus hermanos mejoran pues existe más afinidad entre ellos resultando los juegos una forma de compartir con ellos para el grupo dos el 18,18% duplicándose el valor para el grupo tres con 34,62%, pero sin lugar a duda estas actividades en la mayoría de casos la realizan solos como se ve en el grupo dos con el 50% algo que no ocurre con el grupo tres quienes presentan un valor del 23,08%.

Los gustos y afinidades van cambiando según el grado de madurez, y para los adolescentes y jóvenes esta clase de entretenimiento la realizan más de forma solitaria, con amigos de su edad o hermanos con gustos afines. Las videoconsolas tienen sus ventajas pues despierta en los usuarios creatividad y en algunos juegos desarrolla su nivel cognitivo y de pensamiento, también fomenta la integración social en chicos que comparten un mismo criterio; por otra parte alguna clase de juegos expresan violencia, delincuencia, drogas, sexo, entre otros, formando estereotipos equívocos, pues una de las satisfacciones que mantienen los chicos con este medio

es de realizar las cosas que en la vida real no pueden hacerlo, de igual manera se encuentra el aislamiento y la adicción que mantienen con esta tecnología rompiendo las relaciones familiares por las horas de juego.

**P93. ¿Discutes con tus padres por el uso que haces de los videojuegos?**

**P94. ¿Por qué motivos? (Es posible más de una respuesta)**

**TABLA NRO. 93**

P93				
Opción	Grupo 2: 10-14 años Aplicado a 10º E.G.B.		Grupo 3: 15-18 años Aplicado a 1º BACHILLERATO	
	Frecuencia	%	Frecuencia	%
No contesta	16	53,33	3	10,71
No	8	26,67	19	67,86
Si	6	20,00	6	21,43
<b>TOTAL</b>	<b>30</b>	<b>100,00</b>	<b>28</b>	<b>100,00</b>

Fuente: Encuesta

Autor: Ma. Gabriela Fernández

**TABLA NRO. 94**

P94				
Opción	Grupo 2: 10-14 años Aplicado a 10º E.G.B.		Grupo 3: 15-18 años Aplicado a 1º BACHILLERATO	
	Frecuencia	%	Frecuencia	%
Por el tiempo que paso jugando	3	42,86	4	57,14
Por el momento en el que juego	2	28,57	1	14,29
Por el tipo de juegos	2	28,57	2	28,57
<b>TOTAL</b>	<b>7</b>	<b>100,00</b>	<b>7</b>	<b>100,00</b>

Fuente: Encuesta

Autor: Ma. Gabriela Fernández

Según la tabla Nro.93 podemos analizar que aunque el grupo dos se abstiene de contestar con el 53.33% hay quienes afirman mantener discusiones con sus padres por el uso que hacen de los videojuegos en un 20% lo mismo que ocurre en el grupo tres 21,43%. Los motivos por los que discuten padres e hijos con respecto al uso que hacen de esta tecnología son en su mayoría tabla P94 por el tiempo que pasan jugando grupo dos 42.86% y grupo tres 57.14%, también hay quienes afirman que el

tipo de juegos es un motivo para discusiones ambos grupos con 28,57% y esto muchas veces se debe a los juegos de violencia que los adolescentes y jóvenes están acostumbrados a jugar.

Los videojuegos son parte de la cultura tecnológica y ocupan un lugar importante en el ocio de los adolescentes y jóvenes, cada vez se comprueba de manera más clara, la popularización de las consolas y los productos diseñados para su uso con el fin de satisfacer todas las necesidades que requieren los usuarios. Al ser una de las tecnologías que prevalecen en los hogares como entretenimiento, los chicos tienen uso de esto a cualquier momento del día, pero no es solo el tiempo lo que interesa pues debemos recordar que los jóvenes aprenden lo que ven y si la clase de juegos que son violentos se creara en los usuarios cierto tipo de agresividad.

**P95. ¿Te premian o te castigan por los videojuegos?**

**TABLA NRO. 95**

P95				
Opción	Grupo 2: 10-14 años Aplicado a 10º E.G.B.		Grupo 3: 15-18 años Aplicado a 1º BACHILLERATO	
	Frecuencia	%	Frecuencia	%
	No contesta	16	53,33	3
No	10	33,33	22	78,57
Si	4	13,33	3	10,71
<b>TOTAL</b>	<b>30</b>	<b>100,00</b>	<b>28</b>	<b>100,00</b>

Fuente: Encuesta

Autor: Ma. Gabriela Fernández

Como podemos observar en la presente tabla la mayoría de chicos no tienen restricción sobre el uso de los videojuegos con el 33,33% grupo dos y 78,57% grupo tres, mientras que los padres que si castigan a sus hijos limitando el uso de esta tecnología es el 13,33% para el grupo dos y el 10,71% para el grupo tres.

Como opinión muy personal me doy cuenta que los padres de hoy no restringen el uso de ningún tipo de tecnología cuando se trata de reprender a sus hijos por actitudes negativas que tienen. En realidad es muy difícil saber cuáles son sus motivos y aunque está comprobado que cierto tipo de videojuegos son los responsables

indirectos de las actitudes negativas de los adolescentes y jóvenes, los padres no tienen o no creen tener una información real para limitar su uso en caso de castigos.

**P96. ¿Sabes tus papás de qué van los juegos con los que juegas?**

**TABLA NRO. 96**

P96				
Opción	Grupo 2: 10-14 años Aplicado a 10º E.G.B.		Grupo 3: 15-18 años Aplicado a 1º BACHILLERATO	
	Frecuencia	%	Frecuencia	%
No contesta	16	53,33	3	10,71
No	3	10,00	6	21,43
Si	4	13,33	14	50,00
No lo sé	7	23,33	5	17,86
<b>TOTAL</b>	<b>30</b>	<b>100,00</b>	<b>28</b>	<b>100,00</b>

Fuente: Encuesta

Autor: Ma. Gabriela Fernández

En la presente tabla podemos observar que el grupo tres tiene control de sus padres con respecto a los temas que juegan sus hijos en un 50% lo que no ocurre en el grupo dos quienes representan el 13,33%, otro valor interesantes es de los que desconocen si sus padres tienen conocimiento sobre el tipo de juegos en un 23,33% grupo dos y 17,86% grupo tres.

La cantidad de juegos que ofrecen este tipo de dispositivos son incalculables, pues sus temas varían de acuerdo a las edades y contenidos. Por su parte la mayoría de adolescentes y jóvenes tienen cierto tipo de preferencia por los de acción, delincuencia y violencia, como san Andreas, halo 2, entre otros. Debemos tener en claro que este tipo de juegos no determinan los actos pero si contribuyen con su formación por lo que los padres deberían estar dialogar y controlar más a sus hijos con respecto a los videojuegos.

**P97. Si tus padres supieran de qué van los videojuegos con los que juegas ¿te dejarían jugar con ellos?**

TABLA NRO. 97

P97				
Opción	Grupo 2: 10-14 años Aplicado a 10º E.G.B.		Grupo 3: 15-18 años Aplicado a 1º BACHILLERATO	
	Frecuencia	%	Frecuencia	%
No contesta	16	53,33	4	14,29
Si con todos	6	20,00	15	53,57
Con algunos sí, con otros no	6	20,00	8	28,57
No me dejarían jugar con casi ninguno	2	6,67	1	3,57
<b>TOTAL</b>	<b>30</b>	<b>100,00</b>	<b>28</b>	<b>100,00</b>

Fuente: Encuesta

Autor: Ma. Gabriela Fernández

En la presente tabla podemos ver que los chicos mantienen que si sus padres conocen el tipo de juegos los dejarían jugar con todos en un 20% del grupo dos y el 53,57% del grupo tres, mientras que con algunos de los videojuegos les permitirían jugar en un 20% grupo dos y 28,57% grupo tres.

Podemos afirmar según los datos que los chicos tienen cierto grado de madurez y discernimiento frente a los juegos que mantienen con la videoconsolas, y aunque no todos son aptos para su edad igual lo juegan.

**P99. ¿Estás de acuerdo con algunas de las siguientes frases? (Es posible más de una respuesta)**

TABLA NRO. 99

P99				
Opción	Grupo 2: 10-14 años Aplicado a 10º E.G.B.		Grupo 3: 15-18 años Aplicado a 1º BACHILLERATO	
	Frecuencia	%	Frecuencia	%
Estoy enganchado/a algún juego, o conozco a alguna persona que, en cuanto llega a casa, no para de jugar.	5	26,32	5	20,00
Los videos juegos pueden volverme violento. Es mucho más divertido jugar acompañado/a que solo/a	1	5,26	1	4,00
Los videos juegos me permiten hacer cosas que no puedo hacer en la vida real	5	26,32	7	28,00
No estoy de acuerdo con ninguna.	8	42,11	12	48,00
<b>TOTAL</b>	<b>19</b>	<b>100,00</b>	<b>25</b>	<b>100,00</b>

Fuente: Encuesta

Autor: Ma. Gabriela Fernández

Como podemos observar en la presente tabla casi la mitad de los encuestados de los diferentes grupos no están de acuerdo con que el videojuego produzca algún tipo de reacciones en ellos con el 42,11% grupo dos y 48% grupo tres, por otro lado los que están de acuerdo en que juegan para poder hacer cosas que en la vida real no pueden

son para el grupo dos el 26,32% y grupo tres 28%, mientras que los que tienen cierto tipo de adicción o conocen alguien con ese tipo de reacción son grupo dos 26,32% y grupo tres 20%.

Ciertamente los juegos presentan en los jóvenes y adolescentes cierto tipo de reacciones negativas en su formación pues algunos juegos abren pautas a la agresividad y a la reproducción de roles sexistas. También hay un exceso del consumo teniendo un impacto negativo en las relaciones amistosas y familiares.

**P111. ¿Qué tipo de contenidos de televisión prefieres? (Es posible más de una respuesta)**

**TABLA NRO. 111**

P111				
Opción	Grupo 2: 10-14 años Aplicado a 10º E.G.B.		Grupo 3: 15-18 años Aplicado a 1º BACHILLERATO	
	Frecuencia	%	Frecuencia	%
Películas	26	26,53	26	21,67
Dibujos animados	11	11,22	18	15,00
Deportes	15	15,31	16	13,33
Series	14	14,29	14	11,67
Concursos	8	8,16	10	8,33
Documentales	3	3,06	12	10,00
Noticias	7	7,14	10	8,33
Programas del corazón	2	2,04	5	4,17
Reality shows (Gran hermano, Supervivientes, Op	12	12,24	9	7,50
<b>TOTAL</b>	<b>98</b>	<b>100,00</b>	<b>120</b>	<b>100,00</b>

Fuente: Encuesta

Autor: Ma. Gabriela Fernández

Según los datos presentados en la presente tabla las películas son uno de los contenidos preferidos por ambos grupos con un 26,53% grupo dos y 21,67% grupo tres; seguidos por los programas donde los temas contienen contextos de la vida real como reality shows programas del corazón y concursos en un 22,24% grupo dos y 20% grupo tres, seguidos por los deportes algo que prefieren los varones con un 15,31% para el grupo dos y el 13,33% para el grupo tres; y los informativos como documentales y noticias sumadas las correspondientes alternativas en un 11,22% grupo dos y 18,33 grupo tres.

La televisión sigue siendo el medio de comunicación elegido por la mayoría de la población juvenil para entretenerse, ya sea solo, con la familia o amigos, donde la audiencia escoge la televisión principalmente como un medio de entretenimiento o de ocio y secundariamente como un medio informativo. Esto significa un cambio importante en la conceptualización del medio que responde a una evolución social por lo que la mayoría de entretenimiento se basa en películas y programas con un contexto real donde los protagonistas muestran su vida por medio de la pantalla. Algunos programas sin lugar a duda repercuten en la formación de los chicos pues el contexto donde se desarrollan forma prototipos de personalidad imitándolos en su vida real.

**P114. ¿Estás de acuerdo con alguna de las siguientes frases? (Es posible más de una respuesta)**

**TABLA NRO. 114**

P114				
Opción	Grupo 2: 10-14 años Aplicado a 10º E.G.B.		Grupo 3: 15-18 años Aplicado a 1º BACHILLERATO	
	Frecuencia	%	Frecuencia	%
Veo más tele de la que debería	3	6,98	9	20,00
Me gusta ver la tele acompañado/a que solo/a	6	13,95	7	15,56
Alguna vez he visto programas que mis padres no me dejan ver	6	13,95	4	8,89
Me aburre la televisión	3	6,98	4	8,89
Elijo el programa antes de encender la televisión	5	11,63	7	15,56
Me encanta hacer zapping	3	6,98	1	2,22
Suelo enviar SMS para votar en concursos	1	2,33	0	0,00
Suelo enviar SMS a la TV para que aparezcan en pantalla.	0	0,00	1	2,22
Lo primero que hago al llegar a la casa es encender la televisión	6	13,95	8	17,78
No estoy de acuerdo con ninguna.	10	23,26	4	8,89
<b>TOTAL</b>	<b>43</b>	<b>100,00</b>	<b>45</b>	<b>100,00</b>

Fuente: Encuesta

Autor: Ma. Gabriela Fernández

En la presente tabla podemos ver como los adolescentes que pertenecen al grupo dos, cuando llega a casa lo primero que hacen es encender la televisión en un 13,95%, también consideran que prefieren ver la televisión acompañada que solos en un 13,95% mismo porcentaje relacionado con los que han visto programas no permitidos por sus padres y el 11,63% elije el programa antes de encender la televisión, lo mismo que no ocurre en el grupo tres donde las estadísticas varían según las opciones así podemos ver que el 20% considera ver más tele de la que deberían,

seguido por ver la tele acompañados y elegir el programa antes de encender la televisión en un 15,56% para cada opción y por último encender la televisión cuando llegan a casa en un 17,78%.

El progreso y las nuevas tecnologías han llevado a nuestros jóvenes a sedentarizarse y en muchos casos, a limitar su foco de interés en una pantalla siendo un riesgo patente para la capacidad de atención y aprendizaje en su futuro más inmediato pues muchos de ellos ni bien llegan a casa encienden su televisor. Por otra parte los programas que ofrece la televisión y televisión por paga presenta temas que no están de acuerdo con su edad despertando en ellos intereses que todavía no deberían estar presentes. Muy pocos son los jóvenes que eligen el programa antes de encender la televisión por lo que vemos que todavía existe una guía desde casa para el manejo adecuado de la misma.

### **13.6 Relación de los jóvenes con respecto al ambiente familiar (ILFAM)**

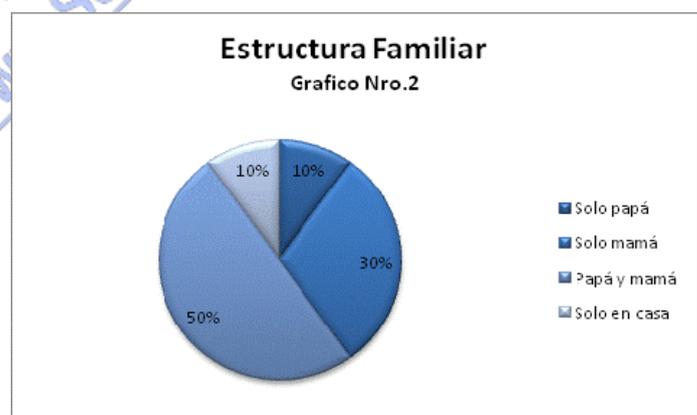
La adolescencia es un periodo clave en la formación de la personalidad. Es un tramo vital sensible y fértil. Sensible porque en él pueden ocurrir traumas que condicionan a veces el curso de la vida; y fértil porque es el momento en el que empiezan a manifestarle los ideales que podrán impulsar y dar sentido al resto de la existencia individual. Por su parte la familia es la institución social que los recibe desde su nacimiento y al ser los responsables del desarrollo integral de sus hijos deben producir recursos, pues en este núcleo los hijos aprenden valores, principio, normas y costumbres donde la estructura familiar, estabilidad conyugal y económica, las relaciones parentales, y el tiempo libre en familia son factores que influyen en su aprendizaje para posteriormente integrarse dentro de la sociedad adulta donde asumirán nuevas responsabilidades.

No solo las transformaciones familiares que se han dado en las últimas décadas inciden en el desarrollo emocional y social de los adolescentes sino también el contexto educativo del cual son partícipes, por lo que la presente investigación impulsada por la Universidad Técnica Particular de Loja, pretende dar a conocer las características de las relaciones que se dan en el ambiente familiar y los jóvenes.

Para desarrollar la investigación se realizó una encuesta a adolescentes y jóvenes de distinto sexo, comprendidos entre los 10 y 18 años de edad en la ciudad de Quito, obteniendo los siguientes resultados los cuales serán analizados de acuerdo a sus valores.



El contexto educativo del cual son partícipes la población encuestada según el gráfico Nro.1 es para los Colegios Particulares Religiosos en un 50%, seguido de los particulares laicos en un 30%, para concluir con la educación fiscal en un 10%. En nuestro país existen alternativas para la economía de los hogares con respecto a la educación que deseen impartir a sus hijos, los colegios religiosos sin desmerecer a los laicos particulares y fiscales, dan una formación más integra pues el tener a Dios como creador y Jesucristo como modelo a seguir influye en nuestra juventud de tal forma que las actitudes y pensamientos que tienen los hacen mejores seres humanos.



La opinión de los jóvenes sobre la estructura de la familia ideal es la que está conformada por padre, madre e hijo en un 90%. Debido a las transformaciones que han mantenido en los últimos años, la estructura familiar ha variado, y es así como

podemos ver en el gráfico Nro. 2 donde el 70% está constituido por familias nucleares y el 30% familias monoparentales donde la madre es cabeza de hogar.

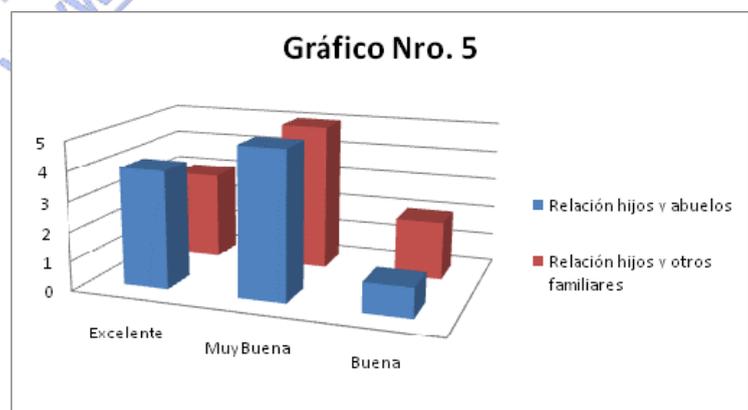
¿Pero cómo influye la familia en la vida de los jóvenes?, antes de analizar esta interrogante, debemos saber cuáles son los factores que afectan a la estabilidad familiar y sus relaciones. Entre los factores económicos que influyen en la estabilidad familiar son según los adolescentes el 46% considera que es la remuneración baja que reciben sus padres, seguida del desempleo en un 30%; por su parte los factores sociales considerados como la inseguridad, falta de atención en salud y educación, problemas comunitarios no consideran que sean los causantes de la estabilidad en un 30% y la migración en un 22%; y para concluir el factor intrafamiliar donde el alcoholismo con un 28% y la violencia física y psicológica en un 20% influye en la estabilidad familiar.



Con respecto a las relaciones intrafamiliares dentro de la población encuestada podemos ver (gráfico Nro.3) que el 30% consideran que la relación de padre y madre son excelentes, el 40% son muy buenas y el 10% con el mismo valor para las buenas, regulares y malas; mientras que las relaciones que mantienen con sus padres (gráfico Nro. 4) son: entre padre e hijo son en un 40% excelentes, 30% muy buenas, 20% buenas y 10% malas, lo mismo que no ocurre con la relación madre e hijo donde el 70% valora tener una excelente relación, el 20% muy buena y el 10% buena.



Por otra parte se puede observar que el 40% mantiene una excelente relación con sus hermanos y el 60% muy buena. La familia constituye un sistema de relaciones y es un modelo a seguir por los hijos, y si partimos de este concepto podemos observar que no solo la estructura familiar influye en su vida emocional sino también las relaciones que se mantienen dentro de ella. Por lo visto anteriormente la relación madre e hijo supera a las otras debido al vínculo que se mantiene desde los primeros años con este ser tan especial que está siempre presente en sus vidas ya sea porque su padre tiene que laborar o por la ausencia paterna, de igual manera si las relaciones familiares dentro del hogar son excelentes lo mismo transmitirán a sus hijos, construyendo vínculos afectivos con sus hermanos y demás familiares, es así como podemos ver que la relación que mantienen con sus abuelos se considera excelente en un 50% y el 40% muy buena, mientras que con otros miembros es el 50% muy bueno, el 30% excelente y el 20% bueno.



El diálogo es la principal fuente de comunicación para mantener una buena relación familiar, pero por otra parte, debemos reconocer que el tiempo libre invertido en la familia es el que dará frutos de la nueva sociedad. Por eso, enseñar a nuestros hijos a aprovechar el tiempo de ocio es necesario para entablar lazos de amistad y aunque vemos que las ocupaciones y entretenimientos familiares han cambiado en las últimas décadas, no deja de ser una actividad principal las visitas familiares siendo el 49% y fiestas familiares el 58% las que todavía lo realizan; por otra parte las tecnologías que imperan en nuestros hogares han pasado a formar parte de las familias pues el 78% confirma que prefieren ver televisión y el 48% el usar del internet, en vez de realizar actividades al aire libre como paseos y deportes quienes representan al 58%. La solidaridad ha decaído en los últimos años pues la labor social y pastoral pueden ser de gran ejemplo para infundir en sus hijos este tipo de valores, pero apenas el 22% realiza esta actividad.



Los valores se dan en casa y se interiorizan en la vida social, todo depende de las personas que rodeen a los adolescentes, por eso es necesario que los responsables del hogar en esta época donde se dan cambios no solo físicos sino también psicológicos y emocionales, estén presentes fomentando los valores pues estos modifican sus puntos de vista, personalidad, carácter ante los amigos y la familia y sus estudios. Los principales valores que consideran los adolescentes deben estar presentes son por prioridades el amor y el respeto, seguidos de la responsabilidad fidelidad y amistad, también se encuentran los de la honestidad, autoestima, tolerancia, entre otros. Las recompensas que otorga infundir estos valores morales y éticos son enormes, pues los muchachos crecen de forma consistente y positiva, son

más felices, se destacan más en sus estudios y están más propensos a contribuir de manera eficaz a la sociedad.



Otro de los temas que se trató en la encuesta fue respecto al aborto, pues se interesaba mucho saber cuáles son las opiniones de los jóvenes en la actualidad, los cuales contestaron de la siguiente forma según el gráfico Nro. 6: el 50% no está de acuerdo con el aborto, el 10% se abstuvo de contestar y el 40% dijo que si se lo debería de hacer pero solo en caso de malformaciones, riesgo de la madre y violaciones. En realidad este es un tema muy controversial hoy en día ha dejado de ser un tabú, pues no es algo que se haya comenzado a realizar en nuestros días, aunque sí ha incrementado con el tiempo y las legalizaciones alrededor de mundo. Por lo que en este tema hay quienes están de acuerdo, otros que lo rechazan, y por último algunos adoptan una posición intermedia. Sea cual sea la opinión, esta debe estar fundamentada, argumentada y tener toda la información para realizar tal juicio.

La orientación que los jóvenes tengan, depende de su desarrollo integral por lo que ellos piensan que deberían tener más información y tratar temas como la familia y los valores en un 60%, relación padres e hijos 70%, dificultades en la adolescencia y familia y vida en un 40%.

Luego de haber analizado los datos de la encuesta se puede observar que existe una muy buena relación entre la familia y sus hijos, ellos son conscientes de la necesidad de ser guiados por esta etapa de sus vidas, piden que se les oriente, y aunque existen estereotipos errados captados por ciertos programas de televisión, es un deber de sus progenitores el formarlos para lograr una mejor sociedad en nuestro país.

A lo largo de este estudio se han observado como las tecnologías de la información y comunicación influyen en niños, adolescentes y jóvenes de entre los 6 y 18, presentando ventajas y desventajas de su uso en el ámbito familiar, educacional, equipamiento en los hogares, acceso a servicios y contenidos, entre otros.

Por eso, en el siguiente capítulo contemplamos de forma global los datos obtenidos, con el fin de lograr una mejor perspectiva de los riesgos y oportunidades que brindan las Tics en los usuarios más jóvenes.

## **6. CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES**

### **6.1 Conclusiones**

A lo largo de este estudio se han observado como las tecnologías de la información y comunicación influyen en niños, adolescentes y jóvenes de entre los 6 y 18, presentando diferencias, similitudes de su uso, ventajas y desventajas que proporcionan las mismas tanto en el ámbito familiar, educacional, así como el equipamiento en los hogares, acceso a servicios y contenidos, entre otros.

Por eso, en el siguiente capítulo contemplamos conclusiones de una manera global, con el fin de lograr una mejor perspectiva y así poder generar recomendaciones sobre los riesgos y oportunidades que brindan las Tics en la Generación Interactiva del Ecuador.

#### **6.1.1 Redes sociales y pantallas**

La existencia de una Generación Interactiva se explica desde la convivencia habitual de niños y adolescentes con los múltiples dispositivos propios de las tecnologías de la información y de la comunicación. Estas tecnologías, que se caracterizan por ser digitales y facilitar la interactividad, generan una nueva tipología de usuarios que los convierten en protagonistas auténticos de la llamada Sociedad de la Información.

A la hora de analizar el impacto de estos dispositivos y medios de comunicación se pudo observar que:

- ✓ El nivel de acceso y disfrute de los variados y distintos dispositivos que constituyen las tecnologías de la información y comunicación supera en muchos casos a la media nacional de nuestro país. Así podemos ver como la televisión impera en los hogares pues la mayoría posee más de un televisor por familia. Por su parte el ordenador compite fuertemente con la televisión, ya que según los datos presentados pudimos observar que el 72% (resultado de la media de las tres encuestas) tiene uno en su hogar.
- ✓ Del mismo modo podemos observar los dispositivos de comunicación e información, el celular y el efecto del internet como fuente de acceso para consultas, redes sociales y entretenimiento en nuestros días es más que evidente, ya que el espectacular aumento en ellas y la ruptura de barreras pone de manifiesto varias actitudes que están presente en los sectores más jóvenes de la sociedad, pues hoy en día desde muy temprana edad empiezan a utilizarlo.

A la hora de elegir el entretenimiento en estas edades los dispositivos como el PlayStation, PSP, Nintendo Ds, DVD, entre otros, son los preferidos por niños y adolescentes. El principal problema, es la cantidad y calidad de juegos, películas e información que existe en estos dispositivos y la red, pues muchas veces estos son inadecuadas para ciertas edades.

### **6.1.2 Redes sociales y mediación familiar**

La familia se ha considerado desde siempre como el núcleo de la sociedad siendo los padres los responsables directos de la formación integral de sus hijos. Por su parte, las Tecnologías de la Información y Comunicación en los últimos años como se ha visto anteriormente han llegado a formar parte de los hogares, siendo unos de los factores del cambio de hábitos familiares.

El acercamiento de niños, adolescentes y jóvenes frente a estas tecnologías han hecho que sean consumidores principales desde muy temprana edad, creando una serie de comportamientos y cambios no solo personales sino también familiares, entre los que se encuentran:

- ✓ Los niños y adolescentes interactúan cada vez menos con sus familias y pasan más tiempo en sus habitaciones viendo televisión, conectados a internet o jugando en sus ordenadores y videoconsolas. Cabe recalcar que estas actividades han creado de cierto modo aislamientos pues el 58% aproximadamente ven televisión solos y del mismo modo, ocurre con las videoconsolas e internet pues el 70.95% de sus usuarios no tienen compañía a la hora de utilizarlos.
- ✓ La ausencia de los padres quienes pasan varias horas fuera del hogar por sus responsabilidades laborales repercuten en el comportamiento de sus hijos ya que no mantienen un control sobre el tiempo y el uso que dedican a este tipo de actividades, siendo vulnerables a cualquier tipo de información y contenidos los cuales en varias ocasiones resultan inapropiados para sus edades.
- ✓ Los chicos por su parte reconocen que el uso de las tecnologías como herramientas educativas o de entretenimiento, han creado cierta dependencia y aislamiento pues a más de realizar actividades simultaneas, le han restado tiempo olvidando otras actividades primordiales para su formación social, personal, física y desarrollo de su intelecto, como el deporte, los estudios y la socialización con familiares y amigos, entre otros.
- ✓ Para finalizar, la privación de estos dispositivos por parte de los padres como premio o castigo a sus hijos no lo consideran necesario, esto se debe tal vez a que ellos desean suplantar el tiempo que no comparten en familia, pues muchos de los chicos pasan en casa solos realizando sus tareas sin ningún tipo de ayuda.

### **6.1.3 Redes sociales y ámbito escolar**

La relación entre el uso de pantallas y aprendizaje puede tener diferentes impactos en los estudiantes. Por un lado, la tecnología se convierte en una fuente de conocimiento y herramienta útil en la realización de tareas escolares, por otro, el uso de las pantallas combinadas con las actividades escolares puede ser negativas sobre el tiempo dedicado al estudio y los resultados académicos.

De todo el proceso de investigación realizado se puede observar que:

- ✓ Las instituciones educativas y aun más las de nivel fiscal todavía no cuentan con todos los implementos necesarios para la inclusión de las tecnologías en la

educación pues, aunque cuentan con computadores los maestros no se encuentran preparados para interactuar con sus alumnos en clase, pues más del 80% de los docentes no imparten su clase utilizando estos dispositivos tal es el caso de diapositivas o internet. Lo que ocasiona una brecha entre los estudiantes y las tecnologías pues ellos muchas veces han aprendido su uso por simple curiosidad o por medio de terceras personas fuera de las instituciones educativas.

- ✓ El tiempo que utilizan diariamente el internet es entre una y dos horas valor que se incrementa los fines de semana, los cuales lamentablemente ocasionan de cierta forma una distracción restando tiempo a las actividades escolares repercutiendo en sus reportes académicos, no se debe olvidar que el control por parte de los padres también es un factor que repercute en lo anteriormente dicho.
- ✓ Por otra parte, el uso que los estudiantes dan al internet es más con fines sociales y de entretenimiento que como herramienta educativa, y aunque esta tecnología de información posee alternativas infinitas para su crecimiento educacional es muy poco el tiempo que le dan el uso adecuado, pues los chicos prefieren las páginas sociales como facebook, twitter, entre otros y juegos en red.
- ✓ Por último, pero no menos importante debemos mencionar otros dispositivos que influyen en los resultados académicos como la televisión y videoconsolas, los cuales también tienen un fuerte impacto en chicos de todas las edades ya que de cierta manera crean un tipo de adicción pasando horas frente a estos tipos de dispositivos descuidando de cierta manera sus responsabilidades académicas.

#### **6.1.4 Redes sociales, riesgos y oportunidades**

La tendencia a usar las Tecnologías de la Información y Comunicación se da en todas las edades, sin embargo, este uso se incrementa en los usuarios de entre los 6 y 18 años debido a que las han incorporado de manera habitual en su vida, utilizándolas como herramientas de interacción, información, comunicación y conocimiento, es por estas razones que se necesita conocer y comprender sobre los riesgos y oportunidades que ofrecen.

En cuanto a riesgos se puede observar que el uso de las tecnologías ha creado de cierta forma dependencia, sedentarismo, problemas escolares y aislamiento. Las

tecnologías que asientan este tipo de comportamientos por el uso indiscriminado, se detallan a continuación:

- ✓ El teléfono móvil con sus distintas funciones influye según las edades, por una parte están los niños de 6 y 9 años quienes lo utilizan a más de un medio de comunicación como un dispositivo de entretenimiento, lo que no ocurre con los adolescentes y jóvenes quienes a más de que no se desprenden en ningún momento y emplearlo como comunicación, por sus múltiples funciones en algunas ocasiones han sido víctimas de extorciones y perjuicios.
- ✓ El tiempo que dedican a los videojuegos es indiscriminado originando obesidad en algunos casos; la mayoría de las veces lo realizan solos lo que no permite interactuar rompiendo los lazos de la comunicación indispensables para el crecimiento; los contenidos y temas en los últimos tiempos se han ido modificando siendo en la mayoría temas de violencia, robo, guerra como San Andrés, Assassin's creed, entre otros.
- ✓ El internet se ha convertido para los niños y adolescentes en un elemento de interacción y socialización, principalmente con sus pares; en realidad el problema radica en varios factores por un lado la falta de control y conocimiento por parte de los padres, también el fácil acceso, el tiempo indiscriminado de su uso, la cantidad y calidad de información a la que son vulnerables y la falta de privacidad por parte de los usuarios entre otros, influye negativamente en su comportamiento y formación personal.
- ✓ La televisión y otros dispositivos como MP3, IPOD, entre otros también causan efectos negativos debido al uso excesivo y combinación con otras actividades llegando a producir niños con atención dispersa, falta de concentración, entre otros.

A lo largo de la investigación realizada se pudo observar que así como existen desventajas y riesgos, las tecnologías de la información y comunicación con el uso adecuado poseen un sinnúmero de ventajas para los usuarios, entre los que se puede mencionar:

- ✓ La telefonía celular con sus bajos costos y promociones ayuda a la comunicación entre sus usuarios sin afectar su economía, padres e hijos pueden comunicarse

cuando no estén en casa y entre pares con los mensajes instantáneos se mantienen comunicados.

- ✓ Existen videojuegos que ayudan a desarrollar destrezas y habilidades como Mario, Big Brain entre otros, también se crea una relación más afectiva entre los miembros de las mismas edades, tal es el caso que el 64% de los niños lo hacen en compañía de sus hermanos, y un porcentaje aunque no alto pero igual importante es el 35% que lo hacen con sus padres. Mientras que los adolescentes y jóvenes lo hacen más con sus amigos y hermanos en un 26% (media) aproximadamente.
- ✓ Los adolescentes y jóvenes en su mayoría piensan que el internet facilita la comunicación y ahorra tiempo, algo que sin lugar a duda es correcto pues la utilidad e información que presta este medio es infinita ayudando de sobremanera en las actividades escolares y si de la comunicación se trata se ha visto en realidad como esta favorece pues acorta distancias y mantiene a la familia comunicada.

## **6.2 Recomendaciones**

Las tecnologías de la información y comunicación se han ido incrementando en las últimas décadas transformando y contribuyendo al desarrollo de la vida de sus usuarios, al ser esta una gran influencia en los diferentes aspectos de la vida familiar, social y educativa de niños, adolescentes y jóvenes ecuatorianos, es necesario dar una serie de recomendaciones con el fin aprovechar las oportunidades y ventajas que estas tecnologías brindan a la sociedad.

### **6.2.1 Redes sociales y pantallas**

- ✓ Concientizar a los usuarios sobre los riesgos y oportunidades que brindan las tecnologías de información y comunicación.
- ✓ Capacitarse sobre el uso de internet pues existen varias páginas que al usarlas introducen virus que pueden dañar los ordenadores.
- ✓ Participar con los chicos en el uso de los dispositivos para tener un control sobre los temas y contenidos que observan.

### 6.2.2 Redes sociales y mediación familiar

- ✓ Los padres deben ser conscientes de la información que sus hijos mantienen al utilizar las tecnologías, por lo que se recomienda ubicarlos en sitios propicios donde puedan tener un control sobre el tiempo, uso y contenidos a los que acceden sus hijos para que no se vean afectados en sus comportamientos y rendimientos académicos.
- ✓ Compartir con los hijos, en las actividades que realizan al usar estas tecnologías y así evitar que se conviertan en víctimas de contenidos inadecuados para su formación personal.
- ✓ Establecer reglas dentro del hogar para usar los dispositivos de entretenimiento.
- ✓ Construir un clima de confianza entre padres e hijos para educarlos sobre el uso y la privacidad que deben mantener en las redes sociales para no ser víctimas de fraudes.
- ✓ Si disponen de internet en casa, instalar filtros de seguridad para que accedan a páginas y juegos inapropiados.

### 6.2.3 Redes sociales y ámbito escolar

- ✓ Dotar con herramientas tecnológicas a las instituciones fiscales, para que la inserción de las Nuevas Tecnologías de Información y Comunicación comiencen con una plataforma adecuada a las necesidades que exige actualmente la educación.
- ✓ Capacitar a los docentes para que puedan utilizar las tecnologías como herramientas que favorezcan el trabajo incorporándolas en el aula de tal manera que instruyan a los alumnos sobre las ventajas de las mismas.
- ✓ En los hogares, mantener un control sobre el tiempo que los hijos usan los dispositivos de entretenimiento, para evitar bajos rendimientos y repitencias de año.
- ✓ Motivar, orientar y capacitar a los alumnos para que utilicen las tecnologías como herramientas educativas de información, comunicación e investigación donde sepan elegir y seleccionar los temas para profundizar los conocimientos aprendidos en las Instituciones Educativas.

#### 6.2.4 Redes sociales, riesgos y oportunidades

- ✓ Educar a los niños, adolescentes y jóvenes para que puedan aprovechar al máximo las oportunidades que brindan las tecnologías como herramientas educativas y de entretenimiento.
- ✓ Orientar sobre el uso de las redes sociales y controlar el uso y privacidad que deben mantener en estas páginas.
- ✓ Los padres deben ser los primeros educadores de sus hijos, y si ellos tienen alguna interrogante con respecto a temas de sexualidad, los progenitores deben ser quienes den la información necesaria y verdadera para que no busquen en el internet pues así como existen excelentes páginas de información, hay otras que las distorsionan.
- ✓ Estar siempre alertas a los cambios emocionales que sus hijos tienen, pues en algunas ocasiones las tecnologías influyen de manera negativa en la formación integral de los chicos.

This document was created using  
**SOLID** PDF CONVERTER  
To remove this message, purchase the product at  
[www.SolidDocuments.com](http://www.SolidDocuments.com)

## 7. Bibliografía

Artículo sobre Debates, Educación y tics en Ecuador. Disponible en: <http://portal.educ.ar/debates/educacionytic/nuevos-alfabetismos/la-educacion-en-ecuador-hoy.php>.

Artículo Universia, aprueban ley de protección de datos personales en internet. Disponible en: <http://noticias.universia.edu.pe/en-portada/noticia/2011/06/08/834720/aprueban-ley-proteccion-datos-personales-internet.html>.

Artículo, funciones del docente en el proceso educativo. Disponible en: <http://es.shvoong.com/social-sciences/sociology/1849819-funciones-del-docente-en-el/#ixzz1UIUHui9>.

Artículo, Los menores ante la ley orgánica de protección de datos. Disponible en: [http://www.borrmart.es/articulo\\_redseguridad.php?id=393&numero=16](http://www.borrmart.es/articulo_redseguridad.php?id=393&numero=16).

Artículo, Los riesgos de ver demasiada televisión. Disponible en: <http://www.bebesymas.com/ser-padres/los-riesgos-de-ver-demasiada-television>.

Artículo. Protección de los niños online. Disponible en: <http://www.ftc.gov/ogc/coppa1.htm>.

Cifras relevantes estudio Generaciones Interactivas Ecuador. Disponible en: [http://www.imaginar.org/forointernet/pres\\_2010/1\\_estudio\\_imaginar\\_2010.pdf](http://www.imaginar.org/forointernet/pres_2010/1_estudio_imaginar_2010.pdf)

Comunicación y Sociedad, Universidad de Navarra, Artículo de la mediación familiar del consumo infantil de televisión, Disponible en: [http://www.unav.es/fcom/comunicacionysociedad/es/articulo.php?art\\_id=83#C03](http://www.unav.es/fcom/comunicacionysociedad/es/articulo.php?art_id=83#C03).

Cubadebate. Uso de celulares y enfermedades. Disponible en: <http://www.cubadebate.cu/noticias/2011/05/31/uso-de-celulares-aumenta-riesgo-de-cancer-oms/>.

Cuidado con la webcam, Prevención de los riesgos asociados con la webcam. Disponible en: <http://www.cuidadoconlawebcam.com/index.shtml>.

Definición de Demografía. Disponible en: <http://definicion.de/demografia/>. Y <http://es.wikipedia.org/wiki/Demograf%C3%ADa>.

Definición pautas de consumo. Disponible en: <http://www.cricyt.edu.ar/enciclopedia/terminos/ConsumoPau.htm>.

Demografía Ecuador. Disponible en [http://es.wikipedia.org/wiki/Demograf%C3%ADa\\_del\\_Ecuador](http://es.wikipedia.org/wiki/Demograf%C3%ADa_del_Ecuador).

Dr. Pere Marquès Graells. Las Tic-s y sus aportaciones a la sociedad. Disponible en: <http://www.fongdcam.org/manuales/educacionintercultural/datos/docs/ArticulyDocumentos/GlobaYMulti/NuevasTecno/LAS%20TIC%20Y%20SUS%20APORTACIONES%20A%20LA%20SOCIEDAD.pdf>.

El Diario, primera edición, Artículo Internet útil en tareas escolares. Disponible en: [http://www.unav.es/fcom/comunicacionysociedad/es/articulo.php?art\\_id=83#C03](http://www.unav.es/fcom/comunicacionysociedad/es/articulo.php?art_id=83#C03).

Elena Rodríguez San Julián (Coordinadora), Ignacio Megías Quirós, Ana Calvo Sastre, Esteban Sánchez Moreno, José Navarro Botella, Jóvenes y videojuegos. Disponible en: [http://www.fad.es/sala\\_lectura/videojuegos.pdf](http://www.fad.es/sala_lectura/videojuegos.pdf).

Estadísticas de Ecuador. Educación, valores en matriculas primaria a nivel nacional, por regiones y razas en nuestro país. Disponible en: [http://www.ecuadorvolunteer.org/es/informacion\\_ecuador/estadisticas.html](http://www.ecuadorvolunteer.org/es/informacion_ecuador/estadisticas.html).

Franciani Bernardes, Universidad CEU San Pablo, Madrid-España. Riesgos, oportunidades y control parental: Disponible en <http://campus.usal.es/~comunicacion3punto0/comunicaciones/055.pdf>.

Francisco Lee Tenorio y Raúl Torricela Morales, Curso de Infopedagogía, Ministerio de Educación Superior de la República de Cuba, Dirección de Informatización, La Habana, Editorial Universitaria, 2006, p. 53.

Generación Interactiva España, Niños y Adolescentes ante las pantallas. Disponible en: <http://www.generacionesinteractivas.org/upload/libros/La-Generaci%C3%B3n-Interactiva-en-Espa%C3%B1a.pdf>

Generaciones Interactivas presenta reporte de su estudio sobre Tics en Ecuador. Disponible en: <http://geekroom.com/2011/07/generaciones-interactivas-ecuador/52143/>.

Generaciones Interactivas, Internet supera a televisión y teléfono móvil en preferencias por niños y adolescentes. Disponible en: <http://www.generacionesinteractivas.org/upload/prensa/Nota%20DEF%20GGII.pdf>

Generaciones Interactivas, Primer estudio en el Ecuador. Disponible en: <http://www.generacionesinteractivas.org/es/noticias/presentado-el-primer-estudio-de-la-generacion-interactiva-en-ecuador-76-es>.

Hugo Carrión, Internet en Ecuador año 2010. Disponible en: [http://www.imaginar.org/forointernet/pres\\_2010/1\\_estudio\\_imaginar\\_2010.pdf](http://www.imaginar.org/forointernet/pres_2010/1_estudio_imaginar_2010.pdf).

Instituto Nacional de Estadísticas y Censos INEC. Disponible en: <http://www.inec.gob.ec/home/>.

Isabel Solano, Ma. Ángeles Hernández, Universidad de Murcia, Impacto familiar de los hogares en la red. Disponible en: <http://www.ciedhumano.org/edutecNo13.pdf>.

Juana Ma. Sancho Gil, De tecnologías de la información y comunicación a recursos educativos, en Juana Ma. Sancho Gil, Coord., Tecnologías para transformar la educación, Madrid, Universidad Internacional de Andalucía / Akal, 2006, pp. 20-21.

La flecha, diario de ciencia y tecnología, Artículo dependencia del móvil en los jóvenes. Disponible en: <http://entreeducadores.wordpress.com/2010/02/14/455/>.

Marco Antonio Rocca, y otros, Las tecnologías de información y comunicación para el desarrollo humano, Informe sobre el Desarrollo Humano Ecuador 2001, Quito, Programa de las Naciones Unidas para el Desarrollo, 2001, p. 19.

Martha Molina y Mercedes Féliz, TICS. Disponible en: <http://www1.ahciet.net/actualidad/revista/Paginas/119007.aspx>.

Ministerio de Finanzas Ecuador. Costo canasta familiar y vital. Disponible en: [http://finanzas.gob.ec/portal/page?\\_pageid=1965,1&\\_dad=portal&\\_schema=PORTAL](http://finanzas.gob.ec/portal/page?_pageid=1965,1&_dad=portal&_schema=PORTAL).

Ministerio de la República de Colombia. Funciones de autoridades educativas. Disponible en: <http://www.mineducacion.gov.co/1621/article-86999.html>

Nereida López Vidales, Preferencia Juvenil en nuevos formatos de televisión: Tendencias de consumo. Disponible en: <http://www.ae-ic.org/malaga2010/upload/ok/359.pdf>.

Oliva, a. y Palacios, J (2000) La familia y escuela; padre y profesores en Familia y Desarrollo humano, edit. Alianza, Madrid.

Patricio Cabello Cádiz, Iciar Fernández Villanueva. Tecnología en la pre adolescencia y adolescencia, uso riesgos y propuestas desde los protagonistas. Disponible en: [http://www.deaquinopasas.org/docs/estudio\\_riesgos\\_internet.pdf](http://www.deaquinopasas.org/docs/estudio_riesgos_internet.pdf).

Valores y tecnologías de la Información y Comunicación. Disponible en: <http://www.oei.es/valores2/monografias/monografia05/reflexion05.htm>.

Xavier Bringué, Charo Sádaba, Menores y redes sociales. Disponible en:  
<http://es.scribd.com/doc/47270990/Menores-y-Redes-Sociales-Foro-Generaciones-Interactivas-EN2011>.

This document was created using  
**SOLID CONVERTER PDF**  
To remove this message, purchase the product at  
[www.SolidDocuments.com](http://www.SolidDocuments.com)

## 8. Anexos

Anexo 1: Carta de Ingreso a los Centros Educativos.

Anexo 2: Instrumento niños de 6 a 9 años.

Anexo 3: Instrumento niños y jóvenes de 10 a 18 años.

Anexo 4: Cuestionario ILFAM.

Anexo 5: Cartas entregadas a los Centros Educativos.

Anexo 6: Copia de Instrumento aplicados a niños de 6 a 9 años.

Anexo 7: Copia de Instrumento aplicados a niños de 10 a 18 años.

Anexo 8: Copia de Cuestionarios ILFAM aplicados a la población.

This document was created using  
**SOLID** CONVERTER PDF  
To remove this message, purchase the product at  
[www.SolidDocuments.com](http://www.SolidDocuments.com)

## ANEXO 1



**UNIVERSIDAD TÉCNICA PARTICULAR DE LOJA**  
La Universidad Católica de Loja



**MODALIDAD DE EDUCACIÓN ABIERTA Y A DISTANCIA**

**ESCUELA DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN**

Loja, 16 de mayo de 2011

Señor (a)  
**Rector – Director de Instituciones Educativas**  
En su despacho.-

De mi consideración:

La Universidad Técnica Particular de Loja, viene trabajando en varias líneas de Investigación en el ámbito de la Educación, en cooperación interinstitucional con varias Universidades e instituciones relacionadas con aspectos sociales. Además es interés de nuestra institución en la formación superior, aportar al proceso de investigación nacional que responda a la necesidad imperiosa de que en el Ecuador se realicen estudios con un alto nivel de impacto en el desarrollo educativo y socio-económico.

Por ello, me permito dar a conocer que en el ámbito de "La utilización de las tecnologías por parte de los niños y jóvenes de nuestro país", se ha planificado el proyecto de Investigación Nacional sobre esta temática, el mismo que tiene por objetivo general: "Conocer el grado de uso de las tecnologías de la información y de la comunicación entre los niños y jóvenes de nuestro país".

Por lo expuesto, solicito a usted Sr.(a) Rector (a) – Director (a) se autorice a ..... egresado (a) de la Escuela de Ciencias de la Educación de la Universidad Técnica Particular de Loja, para que pueda realizar dicha investigación en la institución a su cargo.

Es importante indicar que la UTPL se encuentra apoyando el trabajo de nuestros egresados y la labor que desplegarán en esta investigación, puesto que los datos levantados serán utilizados con fines netamente académicos e investigativos, guardando así la identidad de las personas e instituciones participantes. Una vez que se tenga los resultados analizados, se entregará el debido reporte a usted.

Segura de contar con la favorable atención al presente, sin otro particular me suscribo de Ud.

Atentamente,

*Maria Estera Aguirre Burneo*

Mg. María Estera Aguirre Burneo.

**DIRECTORA DE LA ESCUELA DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN**  
**UNIVERSIDAD TÉCNICA PARTICULAR DE LOJA**



## ANEXO 2

### 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 posibles mas de una respuesta)**

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

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

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

**6. ¿Tienes ordenador en casa?**

- No (pase a la pregunta 9)
- Si

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

- En mi habitación
- En la habitación de un hermano/a
- En la habitación de mis padres

En la sala de estar  
En un cuarto de trabajo, estudio o similar  
Es portátil

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

No  
Si

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

No (pasa a la pregunta 13)  
Si

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

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

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

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

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

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

**13. ¿Utilizar algún teléfono móvil?**

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

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

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

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

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

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

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

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

- No (pasa a la pregunta 21)
- Si

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

- PlayStation 2
- PlayStation 3
- XBox 360
- Wii PSP
- Nintendo DS
- Game Boy
- Ordenador

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

- PlayStation 2
- PlayStation 3
- XBox 360
- Wii PSP
- Nintendo DS
- Game Boy
- Ninguna de las anteriores

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

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

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

Ninguno (pasa a la pregunta 24)  
Uno  
dos  
tres  
Cuatro o más

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

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

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

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

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

Ordenador portátil  
Impresora  
Escanner (copia fotos en papel, libros, etc, al ordenador)  
Webcam  
Mp3/ Mp4;/Pod  
Cámara de fotos digital  
Cámara de video digital  
Televisión de pago (Digital o por cable Digital Plus, ONO, Imagenio...)  
Equipo de música  
Teléfono fijo  
DVD  
Disco duro multimedia (para bajar películas y verlas en la televisión)  
Ninguna de estas, tengo otras.

**25. ¿Cómo consigues tu propio dinero? (Es posible seleccionar más de una respuesta)**

Paga semanal  
Cuando necesito algo pido y me dan  
En tu cumpleaños, fiestas, Navidad o días especiales.  
Hago algún trabajo en casa.

Hago algún trabajo fuera de casa  
No me dan dinero

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

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

**27. Si tuviera que elegir ¿Con que te quedarías?**

Internet  
Televisión  
No lo se

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

Internet  
Teléfono móvil  
No lo se

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

Video juegos  
Televisión  
No lo se

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

1. Teléfono móvil  
2. Televisión  
3. No lo se

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

Teléfono móvil  
Videojuegos  
No lo se

This document was created using  
SOLID CONVERTER PDF  
To remove this message, purchase the product at  
[www.SolidDocuments.com](http://www.SolidDocuments.com)

## ANEXO 3

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

**1. ¿En qué curso estás?**

- a. 5to. Primaria
- b. 6to. Primaria
- c. 1ro. De ESO
- d. 2do. De ESO
- e. 3ro. De ESO
- f. 4to. De ESO
- g. 1ro. De bachillerato
- h. 2do. Bachillerato
- i. 1ro. De formación profesional de grado medio j.  
2do. De formación profesional de grado medio

**2. ¿Cuántos años tienes?**

- a. 11 años
- b. 12 años
- c. 13 años
- d. 14 años
- e. 15 años
- f. 16 años
- g. 17 años
- h. 18 años o más

**3. Sexo**

- a. Masculino
- b. Femenino

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

- a. Mi padre
- b. Mi madre
- c. Un hermano/a
- d. 2 Hermanos/as
- e. 3 Hermanos/as
- f. 4 Hermanos/as
- g. 5 Hermanos/as o más
- h. Mi abuelo/a
- i. Otras personas

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

- a. Está desempleado
- b. Es jubilado
- c. Trabaja en el hogar
- d. Desempeña un oficio (trabaja en una fábrica, en mantenimiento, es albañil, obrero, carpintero, agricultor, mecánico, mozo, personal de seguridad, etcétera)
- e. Realiza un trabajo técnico (maestro, ingeniero técnico, bancario, etcétera)

- f. Realiza un trabajo de grado universitario (médico, abogado, arquitecto, ingeniero, dentista, etcétera)
- g. No lo sé/otro
- 6. ¿Cuál es la profesión de tu madre?**
- a. Está desempleada
- b. Es jubilada
- c. Trabaja en el hogar
- d. Desempeña un oficio (trabaja en una fábrica, en mantenimiento, carpintera, agricultora, mecánica, personal de seguridad, etcétera.)
- e. realiza un trabajo técnico (técnico en computación, secretaria, diseñadora, fotógrafa, chef de cocina, cajera de banco, enfermera, comercial, militar, etc.)
- f. Realiza un trabajo de nivel universitario (abogada, arquitecta, ingeniera, dentista, farmacéutica, profesora, psicóloga, médico, etc.)
- g. No lo sé/otro
- 7. ¿Qué es lo que más te gustaría hacer hoy después de cenar?**
- a. Irme a mi habitación a leer, navegar, jugar o escuchar música solo
- b. navegar, jugar, ver la tele con mi familia
- c. Leer, estudiar, irme a dormir
- d. Hablar con mi familia
- 8. ¿Qué lees?**
- a. Nada
- b. Sólo las lecturas obligatorias del colegio
- c. Otras lecturas: libros, revistas o comics
- 9. ¿Cuántas horas al día estudias o haces la tarea entre semana?**
- a. Nada
- b. 30 minutos
- c. Entre 30 minutos y una hora
- d. Entre una y dos horas
- e. Entre dos y tres horas
- f. Más de tres horas
- 10. ¿Cuántas horas al día estudias o haces la tarea los fines de semana?**
- a. Nada
- b. 30 minutos
- c. Entre 30 minutos y una hora
- d. Entre una y dos horas
- e. Entre dos y tres horas
- f. Más de tres horas
- 11. ¿Tienes algún tipo de ayuda a la hora de hacer la tarea?**
- a. No (pasa a la pregunta 13)
- b. Si
- 12. ¿Qué ayudas recibes a la hora de hacer la tarea? (es posible mas de una respuesta)**
- a. Voy a una academia
- b. Tengo un profesor particular
- c. Me ayudan mis hermanos/as
- d. Me ayuda mi padre
- e. Me ayuda mi madre
- 13. Cuando haces la tarea en casa ¿en qué lugar la haces habitualmente?**

- a. En mi habitación
  - b. En la habitación de un hermano/a
  - c. En una sala de estudio
  - d. En la sala de estar
  - e. En la cocina
- 14. ¿Te ayudas del ordenador o internet para realizar los deberes o estudiar?**
- a. No (pasa a la pregunta 16)
  - b. Si
- 15. ¿Qué tipo de herramientas utilizas para ello? (Es posible más de una respuesta)**
- a. Internet: Buscadores y páginas web
  - b. CD interactivo
  - c. Enciclopedias digitales
  - d. Word, Power Point, Excel, etcétera para realizar textos y presentaciones
- 16. La última vez que te dieron las notas, ¿cuáles de estas asignaturas aprobaste?**
- a. Todas
  - b. Matemáticas
  - c. Lengua y Literatura
  - d. Historia/ Geografía
  - e. Idiomas
  - f. Conocimiento del Medio Ciencias (Física, Química, Biología, etc.)
  - g. Otra
- 17. ¿Tienes algún profesor que usa internet para explicar su materia?**
- a. No, ninguno
  - b. Si, algunos (menos de la mitad)
  - c. Si, casi todos (más de la mitad)
  - d. Sí, todos
- 18. ¿Tienes ordenador en casa?**
- a. (pase a la pregunta 22)
  - b. Si
- 19. ¿Dónde está el ordenador que más utilizas en tu casa?**
- a. En mi habitación
  - b. En la habitación de un hermano/a
  - c. En la habitación de mis padres
  - d. En la sala de estar
  - e. En un cuarto de trabajo, estudio o similar
  - f. Es portátil
- 20. ¿Tienes internet en tu casa?**
- a. No (pase a la pregunta 22)
  - b. Si
- 21. ¿Tienes instalado algún sistema de protección cuando navegas por internet en casa (antivirus, filtro de contenidos)? (Es posible más de una respuesta)**
- a. No
  - b. No lo sé
  - c. Sí, tengo un filtro
  - d. Sí, tengo un antivirus
  - e. Sí, pero no sé lo que es
- 22. Tengas o no internet en casa ¿sueles utilizarlo?**

- a. No (pasa a la pregunta 51)
- b. Si

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

- a. Menos de una hora
- b. Entre una y dos horas
- c. Más de dos horas
- d. Nada
- e. No lo sé

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

- a. Entre una y dos horas
- b. Más de dos horas
- c. Nada
- d. No lo sé

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

- a. En mi casa
- b. En el colegio
- c. En un ciber
- d. En un lugar público (biblioteca, centros de actividades, etc.)
- e. En casa de un amigo
- f. En casa de un familiar

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

- a. Sólo
- b. Con amigos
- c. Con hermanos
- d. Con mi padre
- e. Con mi madre
- f. Con mi novio/a
- g. Con un profesor/a

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

- a. Nadie, he aprendido yo solo
- b. Algún hermano/a
- c. Mi novio/a
- d. Algún amigo
- e. Mi padre
- f. Mi madre
- g. Algún profesor/a del colegio

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

- a. Familia
- b. Amigos/as
- c. Estudios
- d. Deporte
- e. Lectura
- f. Televisión
- g. Videojuegos
- h. Hablar por teléfono
- i. A nada

- 29. ¿Para qué sueles usar internet? (Es posible más de una respuesta)**
- a. Para visitar páginas web
  - b. Envío de SMS
  - c. Compartir videos, fotos. Presentaciones, etcétera (Youtube, Flickr, SlideShare, Scribd)
  - d. Para usar el correo electrónica (e-mail)
  - e. Televisión digital
  - f. Radio digital
  - g. Para usar programas (Word, Excel)
  - h. Para descargar música, películas o programas
  - i. Comprar o vender (Ebay, Segundamano.es, etcétera)
  - j. Foros o listas de correo
  - k. Blogs
  - l. Fotologs
  - m. 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)**
- a. Deportes
  - b. Software e informática
  - c. Programación de televisión
  - d. Noticias
  - e. Educativos
  - f. Culturales
  - g. Juegos
  - h. Música
  - i. Humor
  - j. Concursos
  - k. Adultos
- 31. ¿Te sueles comunicar por alguno de estos medios a través de internet?**
- a. Con chat
  - b. Con Messenger
  - c. Con las dos anteriores
  - d. Con ninguna de las anteriores (pasa a la pregunta 36)
- 32. Mientras chateas o estás en el Messenger...**
- a. Siempre me muestro como soy
  - b. A veces finjo ser otra persona
  - c. Siempre finjo ser otra persona
- 33. Mientras chateas o estás en el Messenger ¿usas webcam?**
- a. Nunca
  - b. A veces
  - c. Siempre
- 34. Mientras chateas o estás en el Messenger ¿con quién sueles hablar? (es posible más de una respuesta)**
- a. Con mis amigos
  - b. Con mi familia
  - c. Con amigos virtuales
- 35. ¿Has conocido en persona a alguno de tus amigos virtuales?**
- a. No tengo ninguno
  - b. Tengo, pero no los conozco
  - c. Tengo y he conocido alguno

- 36. ¿Sueles usar internet para jugar en red?**
- No (pase a la pregunta 39)
  - Si
- 37. ¿A qué tipo de juegos en red has jugado últimamente? (es posible más de una respuesta)**
- Juegos de comunidad virtual (The Sims, etcétera)
  - Juegos de carreras (Need for Speed, Death Race, Shangay Street Racer, etcétera)
  - Juegos de estrategias y batalla (Teeken, Counter Strike, etcétera)
  - Juegos de Deporte (FIFA 2008, etcétera)
  - Juegos de mesa y cartas (póquer, parchís, Trivial, Pictionary, etcétera)
  - Casinos (Casino Mónaco, Casino Tropez)
  - Juegos de rol (Virtual Galaxy, Guild Wars, Solaris, etcétera)
  - 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 las siguientes frases? (Es posible más de una respuesta)**
- Juego en red con mi grupo de amigos
  - Jugar en red te permite hacer amigos
  - No estoy de acuerdo con ninguna
- 39. ¿Sueles utilizar redes sociales, (Tuenti, Facebook, etcétera)?**
- No (pase a la pregunta 41)
  - Si
- 40. ¿Puedes indicarnos qué redes sociales sueles utilizar? (Es posible mas de una respuesta)**
- Facebook
  - Orkut
  - Hi5
  - Tuenti
  - MySpace
  - WindowsLiveSpace
  - LinkedIn
  - Sonico
  - Otras redes sociales
- 41. ¿Has hecho alguna página web o algún blog?**
- No (pasar a la pregunta 44)
  - Si
- 42. ¿Con qué contenido? (Es posible mas de una respuesta)**
- Deportes
  - Software e informática
  - Programación de televisión
  - Noticias
  - Educativos
  - Culturales
  - Juegos
  - Música
  - Humor
  - Concursos
  - Adultos

- l. Historia personal
- 43. ¿Qué es lo que te parece más útil de tener una web o blog propia? (Es posible más de una respuesta)**
- a. Expresar mi opinión
  - b. Compartir información con conocidos
  - c. Darme a conocer y hacer amigos
  - d. Escribir sobre lo que me gusta
  - e. Me sirve de desahogo
  - f. Ser útil para otros interesados en el tema
  - g. Poder contar a todo el mundo lo que no puedes contar en persona
- 44. ¿Estás de acuerdo con alguna de las siguientes situaciones? (Es posible más de una respuesta)**
- a. Me pongo nervioso o me enfado cuando no puedo o no me dejan navegar
  - b. Creo que puedo poner cualquier foto/video mía en internet
  - c. Creo que puedo poner cualquier foto/video de mis amigos o familiares en internet
  - d. No hay ningún problema porque desconocidos sepan sobre mis aficiones o vida personal
  - e. No me importa agregar a desconocidos a mi Messenger
  - f. Es divertido hablar con desconocidos a través de internet
  - g. He utilizado internet para perjudicar a alguien (envío de fotos, videos, comentarios, etc.)
  - h. Alguien me ha perjudicado a través de internet (envío de fotos, videos, comentarios, etc.)
  - i. No estoy de acuerdo con ninguna
- 45. ¿Discutes con tus padres por el uso de internet?**
- a. No (pase a la pregunta 47)
  - b. Si
- 46. ¿Porqué motivos? (Es posible más de una respuesta)**
- a. Por el tiempo que paso conectado/a
  - b. Por el momento del día en que me conecto
  - c. Por lo que hago mientras estoy conectado/a
- 47. ¿Te premian o te castigan con el uso de internet?**
- a. No
  - b. Si
- 48. ¿Qué hacen tus padres mientras estás conectado/a a internet? (Es posible más de una respuesta)**
- a. Me preguntan qué hago
  - b. Echan un vistazo
  - c. Me ayudan, se sientan conmigo
  - d. Están en la misma habitación
  - e. Comprueban después por dónde he navegado
  - f. Miran mi correo electrónico
  - g. Hacemos algo juntos: compras, organizar viajes, escribir a la familia, etc.
  - h. Me recomienda sitios para navegar o cómo acceder a Internet
  - i. 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.**
- a. Comprar algo

- b. Chatear o usar el Messenger
- c. Dar información personal
- d. Suscribirme en algún boletín o lista de correo
- e. Acceder a una red social (tipo Facebook) o a una comunidad virtual (tipo Habbo)
- f. Descargar archivos (programas, música, películas, etc.)
- g. Ver vídeos o fotos
- h. Colgar videos o fotos
- i. Enviar mensajes a teléfonos móviles
- j. Enviar correos electrónicos
- k. Jugar
- l. No me prohíben nada

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

- a. Un principiante
- b. Tengo un nivel medio
- c. Mi nivel es avanzado
- d. Soy todo un experto

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

- a. Nada
- b. Poco
- c. Bastante
- d. Mucho

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

- a. Nada
- b. Poco
- c. Bastante
- d. Mucho

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

- a. Nada
- b. Poco
- c. Bastante
- d. Mucho

**54. ¿Tienes móvil propio?**

- a. No (pasá a la pregunta 70?)
- b. Sí
- c. No, pero uso el de otras personas.

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

- a. A los 8 años o menos
- b. A los 9 años
- c. A los 10 años
- d. A los 11 años
- e. A los 12 años
- f. A los 13 años
- g. A los 14 años
- h. A los 15 años
- i. Con más de 15 años

- 56. ¿Cómo conseguiste tu primer teléfono móvil?**
- Me lo compraron mis padres sin pedirlo
  - Me lo compraron mis padres porque se lo pedí
  - Me los compraron otros familiares
  - Me lo compré yo mismo
  - Fue un regalo de cumpleaños, Navidad, comunión...
  - Lo heredé de otra persona
- 57. ¿Qué tipo de teléfono tienes actualmente?**
- Comprado nuevo
  - De segunda mano
- 58. ¿Quién paga habitualmente el gasto del móvil?**
- Yo mismo
  - Mis padres
  - Otros
- 59. ¿Qué tipo de medio de pago tienes para el teléfono?**
- Es de tarjeta
  - Es de contrato
  - No lo sé
- 60. ¿Sabes cuánto gastas mensualmente en el teléfono móvil?**
- No lo sé
  - 5 dólares o menos
  - Entre 5 a 10 dólares
  - Entre 10 y 20 dólares
  - Entre 20 y 30 dólares
  - Más de 30 dólares
- 61. El móvil te sirve principalmente para... (es posible más de una respuesta)**
- Hablar
  - Enviar mensajes
  - Chatear
  - Navegar por Internet
  - Jugar
  - Como reloj o como despertador
  - Ver fotos y /o vídeos
  - Hacer fotos
  - Grabar vídeos
  - Como agenda
  - Como calculadora
  - Escuchar música o la radio
  - Ver la televisión
  - Descargar (fotos, juegos, fondos, tonos, etc.)
- 62. ¿Con qué personas sueles comunicarte más con el móvil? (es posible más de una respuesta).**
- Con mi padre
  - Con mi madre
  - Con mis hermanos/as
  - Con mis familiares
  - Con mis amigos/as
  - Con mi novio/a
- 63. Si me quedara dos semanas sin móvil...**
- Mi vida cambiaría a mejor

- b. Mi vida cambiaría a peor
  - c. No pasaría nada
- 64. ¿Discutes con tus padres por el uso que haces del móvil?**
- a. No (pasa a la pregunta 66)
  - b. Sí
- 65. ¿Por qué motivos? (es posible más de una respuesta)**
- a. Por el tiempo que lo uso
  - b. Por el momento del día en que lo uso
  - c. Por el gasto que hago
- 66. ¿Te castigan o premian con el uso del móvil?**
- a. No
  - b. Sí
- 67. ¿En cuál de estas situaciones apagas el móvil? (es posible más de una respuesta).**
- a. Cuando estoy en clase
  - b. Cuando estoy estudiando
  - c. Cuando estoy con la familia, comiendo, viendo la Tele, etcétera.
  - d. Cuando estoy durmiendo
  - e. No lo apago nunca
- 68. ¿Sueles recibir mensajes o llamadas de noche cuando ya estás en la cama?**
- a. Nunca
  - b. Algunos días
  - c. Casi todos los días
  - d. Todos los días
- 69. ¿Estás de acuerdo con alguna de las siguientes frases? (es posible más de una respuesta)**
- a. He utilizado el móvil para enviar mensajes, fotos o vídeos ofensivos contra alguien
  - b. Alguna vez me han perjudicado con un mensaje, foto o vídeo a través del teléfono móvil.
  - c. Conozco a alguna persona que está enganchando al móvil.
  - d. He recibido mensajes obscenos o de personas desconocidas.
  - e. No estoy de acuerdo con ninguna
- 70. Habitualmente ¿sueles jugar con videojuegos o juegos de ordenador?**
- a. No (pasa a la pregunta 100)
  - b. Sí
- 71. De la siguiente lista, selecciona la consola que tengas (Es posible más de una respuesta).**
- a. PlayStation 2
  - b. PlayStation 3
  - c. XBox 360
  - d. Wii
  - e. PSP
  - f. Nintendo DS
  - g. Game Boy
  - h. No tengo ninguna
- 72. ¿Juegas con la Playstation 2?**
- a. No (pasa a la pregunta 74)
  - b. Sí

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

- a. Pro Evolution Soccer 2008
- b. Fifa 08
- c. Need of speed: Pro Street
- d. Pro Evolution Soccer 2009
- e. Fifa 09
- f. Grand Theft Auto: San Andreas Platinum
- g. God of War II Platinum
- h. Los Simpson: el videojuego
- i. Singstar: canciones Disney
- j. Ninguno

**74. ¿Juegas con la Playstation 3?**

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

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

- a. Pro Evolution Soccer 2009
- b. Call of Duty: Modern Warfare
- c. Beijing 2008: juegos olímpicos
- d. FIFA 09
- e. Assasins Creed
- f. Grand turismo 5 prologue
- g. Prince of Persia
- h. Metal gear solid 4: guns of the patriots
- i. Pro Evolution Soccer 2008
- j. Grand Theft Auto IV
- k. Fifa 08
- l. Ninguno

**76. ¿Juegas con la Xbox 3600?**

- a. No (pasa a la pregunta 78)
- b. Si

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

- a. Grand Theft Auto IV
- b. Gears of war classics
- c. Halo 3
- d. Pro Evolution Soccer 2009
- e. FIFA 08
- f. Call of duty: modern warfare
- g. Assasin's creed
- h. Lost Odyssey
- i. Soul Calibur IV
- j. Ninja Gaiden II
- k. Ninguno

**78. ¿Juegas con Nintendo Wii?**

- a. No (pasa a la pregunta 80)
- b. Si

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

- a. Wii Paly
- b. Mario Kart
- c. Wii Fit
- d. Super Mario galaxy
- e. Super smash bros brawl
- f. Mario y Snic en los juegos Olímpicos.
- g. Big Brain academy
- h. Triiiaal
- i. Link's crossbow training + Wii Zapper
- j. Mario Party 8
- k. Ninguno

**80. ¿Juegas con la PSP?**

- a. No (pasa a la pregunta 82)
- b. Si

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

- a. Pro evolution Soccer 2008
- b. FIFA 08
- c. Grand Theft Auto: Vice City Stories Platinum
- d. Tekken: Dark Resurrection Platinum
- e. WWE Smackdown! vs Raw 2008
- f. Final Fantasy VII: Crisis Core
- g. FIFA 09
- h. Los Simpsons – el videojuego
- i. God of war: Chains of Olympus
- j. Buzz! Concurso de bolsillo
- k. Ninguno

**82. ¿Juegas con la Nintendo DS?**

- a. No (pasa a la pregunta 84)
- b. Si

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

- a. New Super Mario Bros
- b. Cocina conmigo
- c. Magia en acción
- d. 42 juegos de siempre
- e. Braín Training del Dr. Kawashima
- f. Mario y Sónico en los juegos Olímpicos
- g. Mario Kart DS
- h. Más Brain Training
- i. Guitar Hero: On Tour
- j. Imagina ser mamá
- k. Ninguno

**84. ¿Juegas con los Gameboy?**

- a. No (pasa a la pregunta 86)
- b. Si

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

- a. Super Mario Bros
- b. Boktai: The Sun Is Your Hand
- c. PoKémon Yellow

- d. Final Fantasy Tactics Advance
- e. Legend of Zelda: DX
- f. Mario Tennis
- g. Dragon Ball Z
- h. Asterix y Obelix
- i. Los Sims toman la calle
- j. Pokémon Esmeralda
- k. Ninguno

**86. ¿Juegas con el ordenador?**

- a. No (pasa a la pregunta 88)
- b. Si

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

- a. Los Sims 2 y sus hobbies
- b. Los Sims megaluxe
- c. World of Warcraft
- d. World of Warcraft - the Burning Crusade
- e. Los Sims: cocina baña-accesorios
- f. Call of Duty: Modern Warfare
- g. Activa tu mente
- h. Sacred 2: Fallen Angel
- i. Brain Trainer 2
- j. World of Warcraft- Battle Chest
- k. Ninguno

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

- a. Menos de una hora
- b. Entre una hora y dos
- c. Más de dos horas
- d. No lo sé
- e. Nada

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

- a. Menos de una hora
- b. Entre una hora y dos
- c. Más de dos horas
- d. No lo sé
- e. Nada

**90. ¿Tienes juegos pirateados?**

- a. 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)**

- a. Descargándolos de internet
- b. Los grabo de un amigo
- c. Los compro en una tienda o en la calle

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

- a. Juego solo
- b. Con mi madre
- c. Con mi padre
- d. Con mis hermanos/as

- e. Con los amigos/as
- 93. ¿Discutes con tus padres por el uso que haces de los videojuegos?**
- No (pasa a la pregunta 95)
  - Sí
- 94. ¿Por qué motivos (Es posible más de una respuesta?)**
- Por el tiempo que paso jugando
  - Por el momento en el que juego
  - Por el tipo de juegos
- 95. ¿Te premian o te castigan con los videos juegos?**
- No
  - Si
- 96. ¿Sabes tus papas de qué van los video juegos con los que juegas?**
- No
  - Si
  - No lo sé
- 97. Si tus padres supieran de qué van los videojuegos con los que juegas ¿Te dejarían jugar con ellos?**
- Si con todos
  - Con algunos sí, con otros no
  - 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).**
- Familia
  - Amigos/as
  - Estudios
  - Deporte
  - Lectura
  - Televisión
  - Hablar por teléfono
  - A nada
- 99. ¿Estás de acuerdo con algunas de las siguientes frases? (Es posible más de una respuesta).**
- Estoy enganchado/a algún juego, o conozco a alguna persona que, en cuanto llega a casa, no para de jugar.
  - Los videos juegos pueden volverme violento. Es mucho más divertido jugar acompañado/a que solo/a
  - Los videos juegos me permiten hacer cosas que no puedo hacer en la vida real
  - No estoy de acuerdo con ninguna.
- 100. ¿Cuántos televisores que funciones hay en tu casa?**
- Ninguno (pasa a la pregunta 115)
  - 1
  - 2
  - 3
  - Más de tres 3
- 101. ¿Dónde está el televisor o televisores en tu casa? (Es posible más de una respuesta).**
- En mi habitación
  - En la habitación de un hermano/a.
  - En la habitación de mis padres

- d. En la sala de estar
  - e. En la cocina
  - f. En un cuarto de juegos
- 102. De lunes a viernes ¿cuánto tiempo ves diariamente la televisión en casa?**
- a. Menos de una hora
  - b. Entre una hora y dos
  - c. Más de dos horas
  - d. No lo se
  - e. Nada
- 103. El sábado o el domingo ¿cuánto tiempo ves diariamente la televisión en casa?**
- a. Menos de una hora
  - b. Entre una hora y dos
  - c. Más de dos horas
  - d. No lo sé
  - e. Nada
- 104. ¿Cuándo ves la tele sueles hacerlo?... (Es posible más de una respuesta).**
- a. En mi habitación
  - b. En la habitación de un hermano/a.
  - c. En la habitación de mis padres
  - d. En la sala de estar
  - e. En la cocina
  - f. En un cuarto de juegos
- 105. ¿Cuándo ves la tele sueles hacerlo?..... (Es posible más de una respuesta).**
- a. Solo
  - b. Con mi padre
  - c. Con mi madre
  - d. Con algún hermano/a
  - e. Con otro familiar
  - f. Con un amigo/a
- 106. ¿Realizas alguna de estas actividades mientras ves la tele?(Es posible más de una respuesta).**
- a. Estudiar o hacer la tarea del colegio
  - b. Comer
  - c. Navegar por internet
  - d. Hablar por teléfono
  - e. Leer
  - f. Dormir
  - g. Charlar con mi familia
  - h. Jugar
- 107. ¿Discutes con tus padres por el uso que haces de la TV?**
- a. No (Pasa a la pregunta 109)
  - b. 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?**
- a. No

- b. Si
110. **Cuando ves la televisión en familia ¿quién decide qué programa mirar?**
- Yo mismo
  - Mis hermanos/as
  - Mi padre
  - Mi madre
  - Entre todos, lo negociamos
111. **¿Qué tipo de contenidos de televisión prefieres? (Es posible más de una respuesta)**
- Películas
  - Dibujos animados
  - Deportes
  - Series
  - Concursos
  - Documentales
  - Noticias
  - Programas del corazón
  - Reality shows (Gran hermano, Supervivientes, Operación Triunfo, etcétera.)
112. **¿Hay algún programa que tus padres no te dejen ver?**
- Me dejan ver todos los programas (Pasar a la pregunta 114)
  - Si hay programas que no me dejan ver
113. **¿De qué tipo? (Es posible más de una respuesta)**
- Películas
  - Dibujos animados
  - Deportes
  - Series
  - Concursos
  - Documentales
  - Noticias
  - Programas del corazón
  - Reality Shows
114. **¿Estás de acuerdo con alguna de las siguientes frases?(Es posible más de una respuesta)**
- Veo más tele de la que debería
  - Me gusta ver la tele acompañado/a que solo/a
  - Alguna vez he visto programas que mis padres no me dejan ver
  - Me aburre la televisión
  - Elijo el programa antes de encender la televisión
  - Me encanta hacer zapping
  - Suelo enviar SMS para votar en concursos
  - Suelo enviar SMS a la TV para que aparezcan en pantalla.
  - Lo primero que hago al llegar a la casa es encender la televisión
  - No estoy de acuerdo con ninguna.
115. **¿De la siguiente lista de cosas selecciona todas aquellas que tengas en casa?**
- Ordenador portátil
  - Impresora
  - Scanner
  - Webcam
  - USB o disco duro externo

- f. Mp3/ Mp4/iPod
  - g. Cámara de fotos digital
  - h. Cámara de video digital
  - i. Televisión de pago (Digital o por cable Digital Plus, ONO, Imagenio, etc.)
  - j. Equipo de música
  - k. Teléfono fijo
  - l. DVD
  - m. Disco duro multimedia (para bajar películas y verlas en la televisión)
  - n. Ninguna de estas tengo otras.
- 116. ¿Cómo consigues tu propio dinero? (Es posible seleccionar más de una respuesta)**
- a. Paga semanal
  - b. Cuando necesito algo pido y me dan
  - c. En tu cumpleaños, fiestas, Navidad o días especiales.
  - d. Hago algún trabajo en casa.
  - e. Hago algún trabajo fuera de casa
  - f. No me dan dinero
- 117. ¿Con cuál de estas frases estás de acuerdo?**
- a. Tengo más dinero del que necesito
  - b. Tengo el dinero suficiente para mis necesidades
  - c. Tengo menos dinero del que necesito
- 118. De cada pareja de cosas que te presentamos a continuación ¿qué te gusta más?**
- a. Internet
  - b. Televisión
  - c. No lo se
- 119. De cada pareja de cosas que te presentamos a continuación ¿qué te gusta más?**
- a. Internet
  - b. Teléfono móvil
  - c. No lo se
- 120. De cada pareja de cosas que te presentamos a continuación ¿qué te gusta más?**
- a. Internet
  - b. Video juegos
  - c. No lo se
- 121. De cada pareja de cosas que te presentamos a continuación ¿qué te gusta más?**
- a. Video juegos
  - b. Televisión
  - c. No lo se
- 122. De cada pareja de cosas que te presentamos a continuación ¿qué te gusta más?**
- a. 1. Teléfono móvil
  - b. 2. Televisión
  - c. 3. No lo se
- 123. De cada pareja de cosas que te presentamos a continuación ¿qué te gusta más?**
- a. Teléfono móvil
  - b. Mp3/ Mp4/ iPod

- c. No lo se
124. De cada pareja de cosas que te presentamos a continuación ¿qué te gusta más?
- a. Teléfono móvil
  - b. Video juegos
  - c. No lo se
125. De cada pareja de cosas que te presentamos a continuación ¿qué te gusta más?
- a. Wii
  - b. PlayStation 3
  - c. No lo se
126. De cada pareja de cosas que te presentamos a continuación ¿qué te gusta más?
- a. PSP
  - b. Nintendo DS
  - c. No lo se

#### ANEXO 4

**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.....  
...
2. Cantón.....  
...
3. Ciudad.....  
.....
4. Parroquia.....

This document was created using  
**SOLID CONVERTER PDF**  
To remove this message, purchase the product at  
[www.SolidDocuments.com](http://www.SolidDocuments.com)

### 1.3 Tipo de institución educativa donde estudia:

1. Fiscal ( )
2. Fiscomisional ( )
3. Particular laico ( )
4. Particular religiosa ( )
5. Municipal ( )

## 2 ASPECTOS FAMILIARES

### 2.1 ¿Con quién vives?

1. ( ) Papá 2. ( ) Mamá 3. ( ) Papá y Mamá 4. ( ) Solo en mi casa 5. ( ) Con mi/s \_\_\_\_\_

### 2.2 Según tu opinión ¿cómo está conformada la familia ideal?

1. Padre y madre. ( )
2. Padre, madre e hijo. ( )
3. Padre e hijo. ( )
4. Madre e hijo. ( )
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

**ANEXO 5**

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**

This document was created using  
**SOLID CONVERTER PDF**  
To remove this message, purchase the product at  
[www.SolidDocuments.com](http://www.SolidDocuments.com)



**UNIVERSIDAD TÉCNICA PARTICULAR DE LOJA**

La Universidad Católica de Loja



**MODALIDAD DE EDUCACIÓN ABIERTA Y A DISTANCIA**

**ESCUELA DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN**

Loja, 16 de mayo de 2011

Señor (a)  
**Rector – Director de Instituciones Educativas**  
En su despacho.-

De mi consideración:

La Universidad Técnica Particular de Loja, viene trabajando en varias líneas de Investigación en el ámbito de la Educación, en cooperación interinstitucional con varias Universidades e instituciones relacionadas con aspectos sociales. Además es interés de nuestra institución en la formación superior, aportar al proceso de investigación nacional que responda a la necesidad imperiosa de que en el Ecuador se realicen estudios con un alto nivel de impacto en el desarrollo educativo y socio-económico.

Por ello, me permito dar a conocer que en el ámbito de "La utilización de las tecnologías por parte de los niños y jóvenes de nuestro país", se ha planificado el proyecto de Investigación Nacional sobre esta temática, el mismo que tiene por objetivo general: "Conocer el grado de uso de las tecnologías de la información y de la comunicación entre los niños y jóvenes de nuestro país".

Por lo expuesto, solicito a usted Sr.(a) Rector (a) – Director (a) se autorice a la Carmela Fernández Terán, egresado (a) de la Escuela de Ciencias de la Educación de la Universidad Técnica Particular de Loja, para que pueda realizar dicha investigación en la institución a su cargo.

Es importante indicar que la UTPL se encuentra apoyando el trabajo de nuestros egresados y la labor que desplegarán en esta investigación, puesto que los datos levantados serán utilizados con fines netamente académicos e investigativos, guardando así la identidad de las personas e instituciones participantes. Una vez que se tenga los resultados analizados, se entregará el debido reporte a usted.

Segura de contar con la favorable atención al presente, sin otro particular me suscribo de Ud.

Atentamente,

Maria Elvira Aguirre Burneo

Mg. María Elvira Aguirre Burneo.

**DIRECTORA DE LA ESCUELA DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN**  
**UNIVERSIDAD TÉCNICA PARTICULAR DE LOJA**



Recibido  
25-5-2011  
Q.

ANEXO 5



**UNIVERSIDAD TÉCNICA PARTICULAR DE LOJA**  
La Universidad Católica de Loja



**MODALIDAD DE EDUCACIÓN ABIERTA Y A DISTANCIA**

**ESCUELA DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN**

Loja, 16 de mayo de 2011

Señor (a)  
**Rector – Director de Instituciones Educativas**  
En su despacho.-

De mi consideración:

La Universidad Técnica Particular de Loja, viene trabajando en varias líneas de Investigación en el ámbito de la Educación, en cooperación interinstitucional con varias Universidades e instituciones relacionadas con aspectos sociales. Además es interés de nuestra institución en la formación superior, aportar al proceso de investigación nacional que responda a la necesidad imperiosa de que en el Ecuador se realicen estudios con un alto nivel de impacto en el desarrollo educativo y socio-económico.

Por ello, me permito dar a conocer que en el ámbito de "La utilización de las tecnologías por parte de los niños y jóvenes de nuestro país", se ha planificado el proyecto de Investigación Nacional sobre esta temática, el mismo que tiene por objetivo general: "Conocer el grado de uso de las tecnologías de la información y de la comunicación entre los niños y jóvenes de nuestro país".

Por lo expuesto, solicito a usted Sr.(a) Rector (a) – Director (a) se autorice a María Gabriela Ferrnandez Bórán, egresado (a) de la Escuela de Ciencias de la Educación de la Universidad Técnica Particular de Loja, para que pueda realizar dicha investigación en la institución a su cargo.

Es importante indicar que la UTPL se encuentra apoyando el trabajo de nuestros egresados y la labor que desplegarán en esta investigación, puesto que los datos levantados serán utilizados con fines netamente académicos e investigativos, guardando así la identidad de las personas e instituciones participantes. Una vez que se tenga los resultados analizados, se entregará el debido reporte a usted.

Segura de contar con la favorable atención al presente, sin otro particular me suscribo de Ud.

Atentamente,

Maria Estera Aguirre Burneo

Mg. María Estera Aguirre Burneo.

**DIRECTORA DE LA ESCUELA DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN**  
**UNIVERSIDAD TÉCNICA PARTICULAR DE LOJA**



Eloisa Oriedo



**UNIVERSIDAD TÉCNICA PARTICULAR DE LOJA**  
*La Universidad Católica de Loja*



**MODALIDAD DE EDUCACIÓN ABIERTA Y A DISTANCIA**

**ESCUELA DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN**

Loja, 16 de mayo de 2011

Señor (a)  
**Rector – Director de Instituciones Educativas**  
En su despacho.-

De mi consideración:

La Universidad Técnica Particular de Loja, viene trabajando en varias líneas de Investigación en el ámbito de la Educación, en cooperación interinstitucional con varias Universidades e instituciones relacionadas con aspectos sociales. Además es interés de nuestra institución en la formación superior, aportar al proceso de investigación nacional que responda a la necesidad imperiosa de que en el Ecuador se realicen estudios con un alto nivel de impacto en el desarrollo educativo y socio-económico.

Por ello, me permito dar a conocer que en el ámbito de "La utilización de las tecnologías por parte de los niños y jóvenes de nuestro país", se ha planificado el proyecto de Investigación Nacional sobre esta temática, el mismo que tiene por objetivo general: "Conocer el grado de uso de las tecnologías de la información y de la comunicación entre los niños y jóvenes de nuestro país".

Por lo expuesto, solicito a usted Sr(a) Rector (a) – Director (a) se autorice a María Estrella Aguirre Burneo egresado (a) de la Escuela de Ciencias de la Educación de la Universidad Técnica Particular de Loja, para que pueda realizar dicha investigación en la institución a su cargo.

Es importante indicar que la UTPL se encuentra apoyando el trabajo de nuestros egresados y la labor que desplegarán en esta investigación, puesto que los datos levantados serán utilizados con fines netamente académicos e investigativos, guardando así la identidad de las personas e instituciones participantes. Una vez que se tenga los resultados analizados, se entregará el debido reporte a usted.

Segura de contar con la favorable atención al presente, sin otro particular me suscribo de Ud.

Atentamente,

María Estrella Aguirre Burneo

Mg. María Estrella Aguirre Burneo.

**DIRECTORA DE LA ESCUELA DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN**  
**UNIVERSIDAD TÉCNICA PARTICULAR DE LOJA**



## ANEXO 6



**UNIVERSIDAD TÉCNICA PARTICULAR DE LOJA**  
*La Universidad Católica de Loja*



**MODALIDAD DE EDUCACIÓN ABIERTA Y A DISTANCIA**

**ESCUELA DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN**

Loja, 16 de mayo de 2011

Señor (a)  
**Rector – Director de Instituciones Educativas**  
En su despacho.-

De mi consideración:

La Universidad Técnica Particular de Loja, viene trabajando en varias líneas de Investigación en el ámbito de la Educación, en cooperación interinstitucional con varias Universidades e instituciones relacionadas con aspectos sociales. Además es interés de nuestra institución en la formación superior, aportar al proceso de investigación nacional que responda a la necesidad imperiosa de que en el Ecuador se realicen estudios con un alto nivel de impacto en el desarrollo educativo y socio-económico.

Por ello, me permito dar a conocer que en el ámbito de "La utilización de las tecnologías por parte de los niños y jóvenes de nuestro país", se ha planificado el proyecto de Investigación Nacional sobre esta temática, el mismo que tiene por objetivo general: "Conocer el grado de uso de las tecnologías de la información y de la comunicación entre los niños y jóvenes de nuestro país".

Por lo expuesto, solicito a usted Sr.(a) Rector (a) – Director (a) se autorice a Monica Gabriela Fernandez Peron, egresado (a) de la Escuela de Ciencias de la Educación de la Universidad Técnica Particular de Loja, para que pueda realizar dicha investigación en la institución a su cargo.

Es importante indicar que la UTPL se encuentra apoyando el trabajo de nuestros egresados y la labor que desplegarán en esta investigación, puesto que los datos levantados serán utilizados con fines netamente académicos e investigativos, guardando así la identidad de las personas e instituciones participantes. Una vez que se tenga los resultados analizados, se entregará el debido reporte a usted.

Segura de contar con la favorable atención al presente, sin otro particular me suscribo de Ud.

Atentamente,

MARIA ELENA AGUIRRE BURNEO

Mg. María-Elena Aguirre Burneo.

**DIRECTORA DE LA ESCUELA DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN**  
**UNIVERSIDAD TÉCNICA PARTICULAR DE LOJA**



## Questionario 1º - 4º Primaria

1. ¿A qué curso vas?

- 1º de Primaria
- 2º de Primaria
- 3º de Primaria
- 4º de Primaria

2. ¿Cuántos años tienes?

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

3. Sexo

- Masculino
- Femenino

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

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

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

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

6. ¿Tienes ordenador en casa?

- No (pasa a la pregunta 9)
- Sí

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

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

8. ¿Hay conexión a Internet en tu casa?

- No
- Sí

9. TENGAS O NO INTERNET EN CASA ¿SUELES UTILIZARLO?

- No (pasa a la pregunta 13)
- Sí

## ANEXO 6

10. ¿Para qué sueles usar Internet? (Es posible más de una respuesta)
- Para visitar páginas Web
  - Para compartir vídeos, fotos, presentaciones... (Youtube, Flickr, SlideShare, Scribd...)
  - Para usar el correo electrónico (e-mail)
  - Para descargar música
  - Para chatear o usar el Messenger
  - Para utilizar redes sociales (Facebook, Tuenti...)
11. ¿En qué lugar sueles usar Internet (para navegar, chat, e-mail)? (Es posible más de una respuesta)
- En mi casa
  - En el colegio
  - En un "ciber café"
  - En un lugar público (biblioteca, centros de actividades...)
  - En casa de un amigo
  - En casa de un familiar
12. La mayoría de las veces que utilizas Internet sueles estar... (Es posible más de una respuesta)
- Solo
  - Con amigos y/o amigas
  - Con hermanos y/o hermanas
  - Con mi padre
  - Con mi madre
  - Con otros familiares (primos, tíos, etc.)
  - Con un profesor o profesora
13. ¿Utilizas algún teléfono móvil?
- No (pasa a la pregunta 17)
  - Sí, el mío
  - Sí, el de otras personas (mis padres, hermanos, etc.)
14. ¿Cómo conseguiste el teléfono móvil?
- Pedí que me lo compraran
  - Fue un regalo
  - Me lo dieron mis padres
15. Con el móvil sueles (Es posible más de una respuesta)
- Hablar
  - Enviar mensajes
  - Jugar
  - Navegar en Internet
  - Otras cosas
16. ¿Con quién sueles comunicarte? (Es posible más de una respuesta)
- Con mi madre
  - Con mi padre
  - Con mis hermanos y/o hermanas
  - Con otros familiares (primos, tíos, abuelos, etc.)
  - Con los amigos y/o amigas
17. ¿Juegas con videojuegos o juegos de ordenador?
- No (pasa a la pregunta 21)
  - Sí

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

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

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

- PlayStation 2
- PlayStation 3
- Xbox 360
- Wii
- PSP
- Nintendo DS
- Game Boy
- Ninguna de las anteriores

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

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

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

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

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

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

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

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

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

- Ordenador portátil
- Impresora
- Escaner (copia fotos en papel, libros, etc. al ordenador)
- Webcam

## ANEXO 7

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

25. ¿Cómo consigues tu propio dinero? (Es posible más de una respuesta)

- Paga semanal
- Cuando necesito algo pido y me dan
- En cumpleaños, fiestas, Navidad o días especiales
- Hago algún trabajo en casa
- Hago algún trabajo fuera de casa
- No me dan dinero

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

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

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

- Internet
- Televisión
- No lo sé

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

- Internet
- Teléfono móvil
- No lo sé

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

- Videojuegos
- Televisión
- No lo sé

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

- Teléfono móvil
- Televisión
- No lo sé

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

- Teléfono móvil
- Videojuegos
- No lo sé

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

1. ¿En qué curso estás?
  1. 5to. Primaria
  2. 6to. Primaria
  3. 1ro. De ESO - 3º
  4. 2do. De ESO - 4º
  5. 3ro. De ESO - 5º
  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

## ANEXO 7

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 (Teekén, 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 las siguientes frases? (Es posible más de una respuesta)
1. Juego en red con mi grupo de amigos
  2. Jugar en red te permite hacer amigos
  3. No estoy de acuerdo con ninguna
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 más 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 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
  12. Historia personal
43. ¿Qué es lo que te parece más útil de tener una web o blog propia? (Es posible más de una respuesta)
1. Expresar mi opinión
  2. Compartir información con conocidos
  3. Darme a conocer y hacer amigos
  4. Escribir sobre lo que me gusta
  5. Me sirve de desahogo
  6. Ser útil para otros interesados en el tema
  7. Poder contar a todo el mundo lo que no puedes contar en persona
44. ¿Estás de acuerdo con alguna de las siguientes situaciones? (Es posible más de una respuesta)
1. Me pongo nervioso o me enfado cuando no puedo o no me dejan navegar
  2. Creo que puedo poner cualquier foto/video mía en internet
  3. Creo que puedo poner cualquier foto/video de mis amigos o familiares en internet

4. No hay ningún problema porque desconocidos sepan sobre mis aficiones o vida personal
  - ⑤ No me importa agregar a desconocidos a mi Messenger
  - ⑥ Es divertido hablar con desconocidos a través de internet
  7. He utilizado internet para perjudicar a alguien (envío de fotos, videos, comentarios, etc.)
  8. Alguien me ha perjudicado a través de internet (envío de fotos, videos, comentarios, etc.)
  9. No estoy de acuerdo con ninguna
45. ¿Discutes con tus padres por el uso de internet?
- ① No (pase a la pregunta 47)
  2. Si
46. ¿Por qué 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 videos o fotos
  - ⑧ Colgar videos o fotos
  9. Enviar mensajes a teléfonos móviles
  10. Enviar correos electrónicos
  11. Jugar
  12. No me prohíben nada
50. Cuando utilizas Internet ¿cómo te consideras respecto a la gente que está a tu alrededor (familia, amigos profesores)?
1. Un principiante
  - ② Tengo un nivel medio
  3. Mi nivel es avanzado
  4. Soy todo un experto

51. Señala cuándo de acuerdo estás con la siguiente frase: "Internet es útil, ahorra tiempo y facilita la comunicación"
1. Nada
  2. Poco
  3. Bastante
  4. Mucho
52. Señala cuánto de acuerdo estás con la siguiente frase: "Internet puede hacer que alguien se enganche"
1. Nada
  2. Poco
  3. Bastante
  4. Mucho
53. Señala cuánto de acuerdo estás con la siguiente frase: "Internet puede hacer que me aisle de mis amigos y familiares".
1. Nada
  2. Poco
  3. Bastante
  4. Mucho
54. ¿Tienes móvil propio?
1. No (pasa a la pregunta 70?)
  2. Sí
  3. No, pero uso el de otras personas.
55. ¿A qué edad tuviste tu primer teléfono móvil?
1. A los 8 años o menos
  2. A los 9 años
  3. A los 10 años
  4. A los 11 años
  5. A los 12 años
  6. A los 13 años
  7. A los 14 años
  8. A los 15 años
  9. Con más de 15 años
56. ¿Cómo conseguiste tu primer teléfono móvil?
1. Me lo compraron mis padres sin pedirlo
  2. Me lo compraron mis padres porque se lo pedí
  3. Me los compraron otros familiares
  4. Me lo compré yo mismo
  5. Fue un regalo de cumpleaños, Navidad, comunión...
  6. Lo heredé de otra persona
57. ¿Qué tipo de teléfono tienes actualmente?
1. Comprado nuevo
  2. De segunda mano
58. ¿Quién paga habitualmente el gasto del móvil?
1. Yo mismo
  2. Mis padres
  3. Otros
59. ¿Qué tipo de medio de pago tienes para el teléfono?
1. Es de tarjeta
  2. Es de contrato
  3. No lo sé
60. ¿Sabes cuánto gastas mensualmente en el teléfono móvil?
1. No lo sé

2. 5 dólares o menos
3. Entre 5 a 10 dólares
4. Entre 10 y 20 dólares
5. Entre 20 y 30 dólares
6. Más de 30 dólares

61. El móvil te sirve principalmente para... (es posible más de una respuesta)

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

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

1. Con mi padre
2. Con mi madre
3. Con mis hermanos/as
4. Con mis familiares
5. Con mis amigos/as
6. Con mi novio/a

63. Si me quedara dos semanas sin móvil...

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

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

1. No (pasa a la pregunta 66)
2. Sí

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

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

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

1. No
2. Sí

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

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

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

1. Nunca
2. Algunos días

3. Casi todos los días
4. Todos los días

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

1. He utilizado el móvil para enviar mensajes, fotos o vídeos ofensivos contra alguien
2. Alguna vez me han perjudicado con un mensaje, foto o vídeo a través del teléfono móvil.
3. Conozco a alguna persona que está enganchando al móvil.
4. He recibido mensajes obscenos o de personas desconocidas.
5. No estoy de acuerdo con ninguna

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

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

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

1. PlayStation 2
2. PlayStation 3
3. XBox 360
4. Wii
5. PSP
6. Nintendo DS
7. 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. Triviial
  9. Link's crossbow training + Wii Zapper
  10. Mario Party 8
  11. Ninguno
80. ¿Juegas con la PSP?
1. No (pasa a la pregunta 82)
  2. Si
81. PSP: ¿Tienes algunos de estos juegos? (Es posible más de una respuesta)
1. Pro evolution Soccer 2008
  2. FIFA 08
  3. Grand Theft Auto: Vice City Stories Platinum
  4. Tekken: Dark Resurrection Platinum
  5. WWE Smackdown! vs Raw 2008
  6. Final Fantasy VII: Crisis Core
  7. FIFA 09
  8. Los Simpsons – el videojuego
  9. God of war: Chains of Olympus
  10. Buzz! Concurso de bolsillo
  11. Ninguno
82. ¿Juegas con la Nintendo DS?
1. No (pasa a la pregunta 84)

2. Si  
83. Nintendo DS: ¿Tienes alguno de estos Juegos? (Es posible más de una respuesta)

1. New Super Mario Bros
2. Cocina conmigo
3. Magia en acción
4. 42 juegos de siempre
5. Brain Training del Dr. Kawashima
6. Mario y Sónico en los juegos Olímpicos
7. Mario Kart DS
8. Más Brain Training
9. Guitar Hero: On Tour
10. Imagina ser mamá
11. Ninguno

84. ¿Juegas con los Gameboy?

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

85. 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 Obelix
9. Los Sims toman la calle
10. Pokémon Esmeralda
11. Ninguno

86. ¿Juegas con el ordenador?

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

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

1. Los Sims 2 y sus hobbies
2. Los 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

## ANEXO 8



INSTITUTO LATINOAMERICANO DE LA FAMILIA

**Objetivo:** Conocer la opinión de los jóvenes respecto al ambiente familiar.

**Dirigido a estudiantes:** jóvenes de 10 a 18 años.

### INSTRUCCIONES:

- Ponga una (x) en los paréntesis en la alternativa seleccionada.
- Lea las instrucciones específicas escritas en preguntas seleccionadas.
- Por favor escriba con letra legible en las preguntas abiertas.

### I. ASPECTOS GENERALES:

#### 1.1 Edad:

II. 10 - 12 años ( ) b. 13 - 15 años ( ) c. 16- 18 años (X)

1.2 Sexo: M ( ) F (X)

#### 1.3 Lugar donde usted vive con su familia:

1. Provincia Pichincha 3. Ciudad Quito  
2. Cantón Quito 4. Parroquia Jipijapa

#### 1.3 Tipo de institución educativa donde estudia:

1. Fiscal ( )
2. Fiscomisional ( )
3. Particular laico ( )
4. Particular religiosa ( )
5. Municipal (X)

### 2 ASPECTOS FAMILIARES

#### 2.1 ¿Con quién vives?

1. ( ) Papá 2. (X) 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. (X)



UNIVERSIDAD TÉCNICA PARTICULAR DE LOJA  
La Universidad Católica de Loja



INSTITUTO LATINOAMERICANO DE LA FAMILIA

5. Otro especifique: \_\_\_\_\_

### 2.3 ¿Cómo valoras tu relación familiar?

Coloca una (X) sobre el número de tu respuesta considerando los siguientes valores: 5 excelentes, 4 muy buena, 3 buena, 2 regular y 1 mala

Cuestiones	Categorías:				
	5 Excelente	4 Muy Buena	3 Buena	2 Regular	1 Mala
1. Relación de pareja (padre/madre)					X
2. Relación padre e hijos					X
3. Relación entre hermanos		X			
4. Relación madre e hijos	X				
5. Relación entre hijos y abuelos		X			
6. Relación con otros familiares		X			

### 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		X			
2. Uso del Internet			X		
3. Actividades deportivas				X	
4. Paseos familiares			X		
5. Labores del hogar		X			
6. Visita a familiares				X	
7. Labor social					X
8. Labor pastoral					X
9. Fiestas familiares			X		

### 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					X
2. Pobreza					X
3. Remuneración baja					X
<b>B. Factor social:</b>					
1. Inseguridad				X	
2. Falta de atención en salud y educación.				X	
3. Problemas comunitarios				X	
4. Migración					X



UNIVERSIDAD TÉCNICA PARTICULAR DE LOJA  
La Universidad Católica de Loja



INSTITUTO LATINOAMERICANO DE LA FAMILIA

C. Factor intrafamiliar:					
1. Violencia familiar: (física)					X
2. Violencia familiar: (Psicológica)					X
3. Alcoholismo					X
4. Drogadicción					X
5. Infidelidad					X
6. Embarazos en la adolescencia					X

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	X				
2. Honestidad	X				
3. Respeto	X				
4. Comunicación	X				
5. Solidaridad	X				
6. Amor	X				
7. Fidelidad	X				
8. Amistad	X				
9. Autoestima	X				
10. Alegría	X				
11. Paciencia	X				
12. Tolerancia	X				

2.7 Respecto al aborto que opinión tienes:

1. Se lo debe hacer en algunos casos (X)
  - a. En caso de ser afirmativo. En qué casos serían
    - 1.1 violación
    - 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 (X)
4. Dificultades en la adolescencia ( )
5. Otra específica: \_\_\_\_\_

GRACIAS POR TU COLABORACIÓN

This document was created using  
**SOLID CONVERTER PDF**  
To remove this message, purchase the product at  
[www.SolidDocuments.com](http://www.SolidDocuments.com)