



UNIVERSIDAD TÉCNICA PARTICULAR DE LOJA
La Universidad Católica de Loja

MODALIDAD ABIERTA Y A ^{DISTANCIA}
ESCUELA DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN

Generaciones Interactivas en la parroquia de Mindo; Unidad Educativa Fiscomisional Técnico Ecuador y Centro Educativo de Educación Básica Pedro Vicente Maldonado. Parroquia Nanegalito, barrio la Armenia: Escuela San Francisco de Quito, en el año 2011.

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

AUTOR(S):

Gaibor López Richard Rafael.

MENCIÓN:

EDUCACIÓN BÁSICA.

DIRECTORA DEL PROYECTO DE INVESTIGACIÓN:

Mgs. María Elvira Aguirre Burneo

DIRECTOR(A) DEL TRABAJO DE FIN DE CARRERA

Mgs. Esperanza Herrera Sarmiento.

CENTRO UNIVERSITARIO

Quito

2011



UNIVERSIDAD TÉCNICA PARTICULAR DE LOJA

La Universidad Católica de Loja



ii

CERTIFICACIÓN

Mgs. ESPERANZA HERRERA SARMIENTO.

TUTOR DEL INFORME DE TRABAJO DE FIN DE CARRERA

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

C E R T I F I C A:

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, Gaibor López Richard Rafael declaro ser autor del presente Trabajo de Fin de Carrera y eximo expresamente a la Universidad Técnica Particular de Loja y a sus representantes legales de posibles reclamos o acciones legales.

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

(f) _____

C.I.



UNIVERSIDAD TÉCNICA PARTICULAR DE LOJA

La Universidad Católica de Loja



iv

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: Gaibor López Richard Rafael

C.I.



Índice

1. RESUMEN.....	1
2. INTRODUCCIÓN.....	2
3. MARCO TEORICO.....	5
3.1. Caracterización sociodemográfica ecuatoriana, del ámbito escolar y familiar.	5
Ámbito Escolar.....	6
Población Analfabeta.....	8
Ámbito Familiar.....	10
3.1.1. Entorno educativo, la comunidad educativa.....	11
3.1.2. La demanda de la educación en las TIC.....	13
Uso de Internet a nivel nacional.....	18
3.2. Niños y adolescentes ante las pantallas.....	19
3.2.1. Investigaciones sobre las pautas de consumo sobre las pantallas entre los niños y adolescentes de 6 a 18 años.....	20
Teléfonos móviles.....	23
Televisión.....	25
Otros aparatos.....	26
3.2.2. Los riesgos que plantean las TIC´s.....	27
3.2.3. Las oportunidades que plantean las TIC´s.....	28
3.3. Estudios e iniciativas sobre la protección del menor y del adolescente en el entorno de las TIC´s.....	31
3.3.1. Iniciativas en el ámbito de la regulación.....	32
3.3.2. Iniciativas en el ámbito de la mediación familiar.....	34
3.3.3. Alfabetización en las TIC´s (iniciativa sobre media literacy).....	37
4. METODOLOGIA.....	40
4.1. Diseño de la investigación.....	40
De intervención Social o Proyecto Factible.....	41
4.2. Participantes de la investigación.....	41
4.3. Técnicas e instrumentos de investigación.....	42
4.3.1. Técnicas.....	42
4.3.2. Instrumentos.....	42
4.4. Recursos.....	44
4.4.1. Humanos.....	44



4.4.2. Institucionales	44
4.4.3. Materiales	45
4.4.4. Económicos	45
4.5. Procedimiento.....	46
Plan de Recolección de Información.	46
Plan para el procesamiento de la información.....	47
Análisis e interpretación de resultados.....	47
5. INTERPRETACIÓN, ANÁLISIS Y DISCUSIÓN DE LOS RESULTADOS.....	47
5.1 Caracterización sociodemográfica.	48
5.2 Redes sociales y pantallas.....	51
5.3 Redes sociales y mediación familiar.	54
5.4 Redes sociales y ámbito escolar.....	61
5.5 Redes sociales, riesgos y oportunidades.....	62
5.6 Relación de los jóvenes con respecto al ambiente familiar (ILFAM).....	65
6. CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES	121
6.1. Conclusiones	121
6.1.1. Redes sociales y pantallas.....	121
6.1.2. Redes sociales y mediación familiar	121
6.1.3. Redes sociales y ámbito escolar.....	122
6.1.4. Redes sociales, riesgos y oportunidades	122
6.2. Recomendaciones	122
6.2.1. Redes sociales y pantallas.....	122
6.2.2. Redes sociales y mediación familiar	123
6.2.3. Redes sociales y ámbito escolar.....	123
6.2.4. Redes sociales riesgos y oportunidades	123
7. REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS.....	124

ÍNDICE DE GRAFICOS

Gráfico 1	9
Gráfico 2.....	18
Gráfico 3.....	19



ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 1	48
Tabla 2	48
Tabla 3	49
Tabla 4	50
Tabla 5	50
Tabla 6	51
Tabla 7	51
Tabla 8	52
Tabla 9	53
Tabla 10	53
Tabla 11	54
Tabla 12	55
Tabla 13	56
Tabla 14	56
Tabla 15	57
Tabla 16	58
Tabla 17	58
Tabla 18	59
Tabla 19	59
Tabla 20	60
Tabla 21	61
Tabla 22	62
Tabla 23	63
Tabla 24	63
Tabla 25	64
Tabla 26	65
Tabla 27	65
Tabla 28	66
Tabla 29	66
Tabla 30	67
Tabla 31	67
Tabla 32	68
Tabla 33	72
Tabla 34	72
Tabla 35	73
Tabla 36	73
Tabla 37	74



Tabla 38	75
Tabla 39	75
Tabla 40	76
Tabla 41	77
Tabla 42	77
Tabla 43	78
Tabla 44	78
Tabla 45	79
Tabla 46	80
Tabla 47	81
Tabla 48	81
Tabla 49	82
Tabla 50	83
Tabla 51	83
Tabla 52	84
Tabla 53	85
Tabla 54	85
Tabla 55	86
Tabla 56	86
Tabla 57	87
Tabla 58	88
Tabla 59	89
Tabla 60	89
Tabla 61	90
Tabla 62	90
Tabla 63	91
Tabla 64	91
Tabla 65	92
Tabla 66	92
Tabla 67	93
Tabla 68	93
Tabla 69	94
Tabla 70	94
Tabla 71	95
Tabla 72	95
Tabla 73	96
Tabla 74	96
Tabla 75	97
Tabla 76	97
Tabla 77	98
Tabla 78	99
Tabla 79	99
Tabla 80	100



Tabla 81	100
Tabla 82	101
Tabla 83	101
Tabla 84	102
Tabla 85	103
Tabla 86	103
Tabla 87	104
Tabla 88	105
Tabla 89	105
Tabla 90	106
Tabla 91	107
Tabla 92	107
Tabla 93	108
Tabla 94	108
Tabla 95	109
Tabla 96	109
Tabla 97	110
Tabla 98	111
Tabla 99	111
Tabla 100	112
Tabla 101	113
Tabla 102	114
Tabla 103	114
Tabla 104	115
Tabla 105	116
Tabla 106	116
Tabla 107	117
Tabla 108	117
Tabla 109	118
Tabla 110	118
Tabla 111	119
Tabla 112	119

Índice de Cuadros

Cuadro 1: Participantes de la investigación	41
Cuadro 2: Recursos Humanos.....	44
Cuadro 3: Recursos Institucionales	44
Cuadro 4: Recursos Materiales.....	45
Cuadro 5: Recursos Económicos.....	45
Cuadro 6: Plan de Recolección de información	46



DEDICATORIA

Dedico mi tesis a:

Jesús nuestro salvador y amigo, quien me dio la fe, la fortaleza, la salud y la esperanza para terminar este trabajo.

Sandrita Vallejo, quien me brindó su amor, su cariño, su estímulo y su apoyo constante.

Joaito, Bianquita y Leo quienes me motivaron día a día. ¡Gracias, mispreciosos regalitos de Dios!

Blanquita López, quien a lo largo de mi vida ha velado por mi bienestar y educación siendo mi apoyo en todo momento y me enseñó desde pequeño a luchar para alcanzar mis metas y sueños.

Richard R. Gaibor López



AGRADECIMIENTO

A Dios por haberme guiado por el camino de la prosperidad, a cada uno de los que son parte de mi familia quienes siempre han apoyado y motivado mi formación académica, creyeron en mí en todo momento.

A la Universidad Técnica Particular de Loja, son base fundamental del desarrollo académico de nuestro Ecuador.

A mi estimada Mgs. Esperanza Herrera Sarmiento por haberme dado su fuerza, paciencia y apoyo incondicional como tutora de mi tesis.

Por último a todas aquellas personas que de una u otra forma, colaboraron o participaron en la realización de esta investigación, hago extensivo mi más sincero agradecimiento.

Richard R. Gaibor López



1. RESUMEN

El cambio de la dinámica mundial determina una modificación del escenario histórico, surgiendo con ello una serie de nuevas prácticas y formas de resolver los problemas que emergen ante esta transformación, en los distintos niveles de la estructura social.

Estas condiciones son parte de un nuevo paradigma, que considera la necesidad inminente de pensar y repensar las formas de acción, la distribución de recursos y de manera sustantiva la creación de los mecanismos requeridos en los procesos de desarrollo sustentable. A partir de esta visión en el siglo XXI, en una sociedad saturada de nuevas tecnologías en cada uno de los aspectos fundamentales de la vida y en donde la innovación y las prácticas en red toman relevancia, es el conocimiento el que surge como principal insumo para garantizar un papel relevante y competitivo en términos de la sociedad, siendo éste el principal motor de los nuevos procesos productivos en el paradigma definido como Sociedad de la Información y el Conocimiento.

Un factor fundamental en la nueva perspectiva social es la incorporación generalizada de las tecnologías de información y comunicación (TIC), alterando las formas tradicionales de comprender el espacio y el tiempo en la dinámica social, así como la configuración de nuevos recursos y herramientas informacionales que sugieren una transformación significativa en el marco cultural y simbólico que determina a la sociedad contemporánea.

Sin embargo, la entrada y asentamiento de una nueva perspectiva social implica una serie de transformaciones drásticas en torno a sus costumbres y fijaciones culturales que han tomado forma a lo largo de la historia de los grupos, comunidades, sociedades y regiones, por lo cual, gran parte de las instituciones sociales se encuentran con la responsabilidad de plantearse nuevos objetivos y metas, que muchas veces implican la transformación de las prácticas desde adentro, lo cual genera una serie de vicisitudes con alto grado de dificultad para ser superadas.

Entre estas instituciones, se destaca una en especial, por ser la responsable desde la tradición o desde su razón de existir- de formar y conformar a los sujetos, con la



finalidad de prepararles y adaptarles a las condiciones sociales, laborales y de desarrollo.

2. INTRODUCCIÓN

La sociedad contemporánea se sitúa en una transformación acelerada ante la evolución de los medios digitales, electrónicos e informáticos, el acceso a la información y la transformación del paradigma productivo, teniendo así un efecto directo en los procesos de organización de la sociedad, generándose una serie de necesidades y expectativas por parte de los distintos sectores involucrados en el desarrollo de la sociedad.

El panorama posiciona a diversos actores como son el sector privado, la industria, las universidades, por citar algunos en la definición de una nueva sociedad centrada en el conocimiento, el cual debe convertirse en el principal motor del desarrollo sustentable; además de permitir cerrar la brecha productiva que surge con las condiciones en las diferentes regiones del mundo.

Los niños y adolescentes son capaces de comunicarse, estudiar y divertirse por medio de una pantalla, bien sea la televisión, la computadora, el celular, los videojuegos o Internet. Sus modos de comunicación han cambiado, su manera de entretenimiento ha evolucionado y son capaces de vivir dentro de la virtualidad.

La finalidad de este estudio es investigar, y por tanto, conocer el escenario en el que actúan los niños y jóvenes. Para ello se ha diseñado un cuestionario que permite verificar qué pantallas manejan, cómo lo hacen, para qué las utilizan y cómo influyen estas tecnologías en la vida familiar y escolar. Es una investigación con claros fines educativos, los resultados son lo más apegados a la realidad.



UNIVERSIDAD TÉCNICA PARTICULAR DE LOJA

La Universidad Católica de Loja



El cuestionario está pensado para que se aplique desde los 6 hasta los 18 años, ya que existen dos cuestionarios diferenciados, uno para los niños y otro para los jóvenes.

El presente documento se estructura en siete partes, el primero lo constituye el resumen, dentro del cual consta el problema a investigar, la población a la que se realizó la investigación y sus principales resultados.

La presente investigación es de gran validez e importancia para los estudiantes y formadores de la UTPL pues por medio de la misma se podrá obtener grandes hallazgos que llevarán a obtener cifras exactas sobre el consumo de la tecnología en los estudiantes de los centros educativos del país además que será un gran aporte para los docentes de los centros educativos pues podrán obtener alternativas a su forma de enseñanza y por ende se podrá potencializar la educación.

Existe una diversidad de investigaciones realizadas en diversos países acerca del presente tema, España es el país que encabeza la lista de investigaciones e incluso denota un cambio en su política pública de enseñanza tal como lo indica Robert Márquez en su investigación "Generaciones interactivas el proceso del cambio (2006)" en la cual nos relata cómo los niños y jóvenes se encuentran más predispuestos al uso de la tecnología y afirma como son capaces de aprender hasta en un 99% más rápido y con mayor retentiva al utilizar estos medios.

Otra investigación realizada en Francia por el profesor e investigador Jean Montpierre en la cual nos permite descubrir que los padres sin siquiera darse cuenta de lo que realizar instruyen e inician a sus hijos en el mundo tecnológico pues de acuerdo con su investigación el 80% de los niños aprenden viendo a sus padres y eso se corrobora según relata cuando una madre que por cuestiones económicas se ve obligada a trabajar desde casa mientras cuida a su pequeña hija y esta ve constantemente a su madre utilizar el teléfono celular con marcado rápido y sin siquiera haberse propuesto proporciona a su hija información que más adelante (un par de semanas) salva su vida pues al sufrir una caída la madre la niña procedió a llamar a su abuelita pues día a día vio como lo hacía su madre y de esa forma pudo salvarle la vida. (Noticiero 24 horas Actualidad Internacional 4 de octubre del 2011)



UNIVERSIDAD TÉCNICA PARTICULAR DE LOJA

La Universidad Católica de Loja



En este siglo XXI los ecuatorianos hemos sufrido un cambio radical en cuanto a tecnología y tecnologías de la comunicación como es el internet los niños y jóvenes ecuatorianos han tenido muchos puntos en los cuales de la investigación y encuestas realizadas son los más beneficiados ya que esta última generación ha estado vinculada con la última tecnología(cosa que hace 20 años ni se pesaban que podían existir) por lo cual muchos de los y las jóvenes están constantemente actualizándose gracias al uso del internet pero en su mayoría no todos tienen el fácil acceso del internet como se vio anteriormente en los datos presentados al lo menos un 30% de jóvenes dispone de internet en sus hogares por si esto no fuera poco la educación en estos instantes va de la mano con la tecnología como lo hemos visto, (páginas web, bibliotecas virtuales, comunidades científicas.) Todo a través del internet; añadiendo además que la comunicación se ha visto muy afectada de manera positiva como lo podemos demostrar muchos de los jóvenes ecuatorianos ya usan algún tipo de red social, pero no todos saben poner atención a los peligros que estas pueden conllevar(tráfico de personas, redes de crimen organizado, etc.), este es el peligro de tener amigos desconocidos esta siempre acechando a los que no por tener más amigos eres más popular más bien eso demuestra un filtro de seguridad de pésima calidad.

La tecnología telefónica celular ha llegado a la inmensa mayoría del pueblo ecuatoriano y de ella no son invulnerables los más pequeños los cuales hacen uso de la misma de forma tal que muchas veces redundante en lo excesivo pero es de notar que en todas las familias ecuatorianas existe al menos un teléfono celular que no solamente permite comunicación pero teléfono con conexión a internet o televisión incluida eso es considerado un lujo que todos los jóvenes no llegan a alcanzar como expone la encuesta realizada

Los videojuegos son la atracción más fuerte de los más pequeños que invierten mucho de su tiempo libre en este tipo de actividad, entre los encuestados se pudo observar que los niños que no disponían de los videojuegos tales como Nintendo ds, Xbox 360, Nintendo-wii, Play station 2-3, Gameboy y la psp acceden a los mismos en centros de entretenimiento donde dispone de alquiler de estos aparatos electrónicos o también por medio de amistades con las que juegan otro dato interesante que salió a la luz es el aumento de juegos de libre distribución como son los juegos que se presentan en las redes sociales o en páginas dedicadas a este tipo de juegos.



3. MARCO TEORICO.

3.1. Caracterización sociodemográfica ecuatoriana, del ámbito escolar y familiar.

En la actualidad la población de nuestro Ecuador al año 2010 asciende a 14.483.499 habitantes, con la más alta densidad poblacional de América del Sur, teniendo 55.8 habitantes por km².

En el último censo, realizado en el 2001, había alrededor de 1 900 00 con viviendas propias. Ahora hay entre un 2, 43 y un 25,9 por ciento más de viviendas propias. (puntoorpuntointernacional.com)

En el 2001 había 4,2 personas por hogar. Ahora hay 3,8 personas por hogar. Eso indica que los hogares se están reduciendo en tamaño.

Otros datos relevantes tienen que ver con la tenencia y acceso a servicios básicos en el hogar: el 76,28% de éstos tienen acceso a telefonía celular y el 26 % utilizando el internet desde el hogar.

Este tipo de acceso puede detallarse al analizarlo a nivel de territorio parroquial, cantonal, urbano y rural. Esto también se puede identificar con el número de hijos que tiene cada familia. En 1990 por cada hogar había 2,3 hijos. Esa cifra pasó a 1,8 en 2001 y en 2010 a 1,6 hijos. (<http://www.puntoorpuntointernacional.com/portal/node/3240>)

En cuanto a la proporción entre hombres y mujeres no existen mayores variaciones en proporción. En el Ecuador el 50,4% de habitantes son mujeres y 49, 6 hombres. En el 2001, el promedio de edad del país era 27 años. La cifra ascendió a los 28 años de acuerdo a lo manifestado en el último (<http://www.elnorte.ec/inicio/ecuador/9975-inec-presenta-resultados-oficiales-del-censo.html>)

El 71,9 % se identifican como mestizos, el 7,4% como montubio, el 7,2% como afro ecuatorianos, el 7% como indígenas y el 6,1% como blancos. Es la primera vez que se incluye categoría Montubio en el censo, después de los cambios constitucionales.



Datos sobre instrucción de la población indican que hace 9 años, el promedio de escolaridad estaba en 6,6 años. Ahora subió a 9,04.(elnorte.ec/inicio/ecuador)

A pesar que los ecuatorianos hace tan sólo un siglo se concentraban con más alta frecuencia en la región Sierra en los Andes, hoy en día la población está dividida casi equitativamente entre Sierra y Costa.

La población ecuatoriana es etnoracialmente diversa, pero resulta difícil establecer porcentajes exactos a distintos grupos ya que la definición que tenía no es equivalente a la de etnia, y las estadísticas sobre la composición étnica racial del país.

En cuanto a la densidad demográfica, los resultados preliminares del censo arrojan una densidad de 55,8 habitantes por Km² para el país. Las provincias con mayor densidad poblacional son Pichincha con 269,5 habitantes por Km² y Guayas con 227,5; mientras que las de menor densidad son Pastaza y Galápagos con 2,8 habitantes por Km² cada una.(<http://www.puntoporpuntointernacional.com/portal/node/3240>)

- **Ámbito Escolar.**

La educación constituye el medio fundamental para hacer posible el desarrollo integral de las sociedades, y permite estar alerta y preparado para los grandes cambios que día a día experimentamos en los diversos campos de la vida humana: en el desarrollo de la investigación Acción participativa, científica, tecnológica y humanística, en el acceso y la distribución de la información, en las formas de organización de las economías de los países, en las dinámicas sociales y en la geopolítica mundial. Ante esta nueva realidad, la educación durante toda la vida y la formación profesional integral son los pilares de las reformas políticas, sociales y económicas en las que se preparan nuestras sociedades para encarar los retos del siglo XXI.

La educación es el ámbito del bienestar social en el cual la población ecuatoriana ha logrado su mayor progreso en las últimas décadas. Pero esta mejora no ha sido igual para todos los ecuatorianos. Las oportunidades que han tenido los ecuatorianos y



UNIVERSIDAD TÉCNICA PARTICULAR DE LOJA

La Universidad Católica de Loja



ecuatorianas para educarse dependen de su situación socioeconómica, su lugar de residencia, su género, su edad y su condición étnica.

La tasa de escolarización neta para los 10 años de Educación Básica (EGB), que considera el número de niños de entre 5 y 14 años de edad que asisten a este nivel respecto a la población en la edad correspondiente, se ha incrementado de 91,4 % en el año 2007 a 94,8 % en el año 2010.

El Ecuador estaría a 0,2 puntos porcentual de alcanzar la universalización de este nivel. Los mayores avances se han producido en los quintiles más pobres de la población ecuatoriana.

El incremento de la asistencia y matrícula en EGB se ha debido a la fuerte inversión en programas para eliminar barreras económicas de acceso a la educación, programas relacionados con textos gratuitos, alimentación escolar, uniformes y eliminación de aportes voluntarios.

La tasa bruta de asistencia a Bachillerato (el número de jóvenes que asisten al Bachillerato respecto a la población entre 15 y 17 años) ha aumentado de 76,7 % en el año 2006 a 83,6 % en el 2010, es decir, 6,9 puntos porcentuales.

La tasa neta, que corresponde a los jóvenes entre 15 y 17 años que asisten al nivel, ha aumentado de 51,2 % en el año 2007 a 59,4 % en el año 2010.

Alcanzar una tasa neta de 75 % de Bachillerato hasta el año 2015 es posible. Se ha incrementado la asistencia a instituciones fiscales en aproximadamente 458 000 estudiantes entre los años lectivos 2006-2007 y 2010-2011.

Actualmente, existen más de 4 000000 estudiantes en establecimientos de educación Inicial, EGB y Bachillerato.

Los sectores medios y populares de las zonas urbanas fueron incorporados masivamente al sistema educativo, de modo que para ellos la escolarización formal representó una clara vía de ascenso social.

En cambio, la población rural, especialmente la campesina e indígena, sufre aún la falta de oportunidades y recursos para alcanzar una educación adecuada.



Población Analfabeta.

“Informaciones de la UNESCO, recogidas de fuentes autorizadas, establecen con mayor gravedad el problema: el analfabetismo, en lugar de disminuir, crece en América”. El analfabetismo no es sino una de las manifestaciones del grado de desarrollo económico, social, cultural y político en que se encuentra una nación, o una región, o una clase social. Puede reducirse en la medida en que mejoran las condiciones económicas, de salud, de vida familiar, de régimen de gobierno, etc. “El alfabeto es un instrumento de conocimiento. Un nivel elevado de relaciones que lleva aparejado un nivel elevado de vida, hace necesario su uso y viceversa. El analfabetismo es un efecto, no una causa. Para reducirlo hay que aumentar el nivel general de vida, que haga indispensable su uso”. Ideario, (Pág.25.)

Un analfabeto no es sólo el que no sabe leer y escribir, sino el que ignora cosas mucho más fundamentales, como el medio y el tiempo en que vive. El alfabeto de la vida es superior al de la escuela. Es pues necesario elevar el nivel de vida de los campesinos para crearles la necesidad del uso del alfabeto, aceptando que éste debe ser el producto del deseo de aprender a leer y escribir y no una cosa impuesta desde afuera, ajena a sus propias necesidades. Después de formar un clima de vida en el que se sienta la necesidad de aprender el instrumento proporcionado, tendrá utilidad la alfabetización, pues la enseñanza de la lectura y escritura como un simple instrumento no tiene valor en sí. Este valor es consecuente de la conciencia que se tenga de su necesidad y del empleo que posteriormente se le dé. Si el que aprende a leer, es un convencido, y si además encuentra qué leer que despierte su interés, podemos estar seguros que le hemos dado, con la lectura, un buen amigo y consejero, que lo guiará en sus ocios, en su trabajo y en la ampliación de su horizonte mental.

El analfabetismo es una muestra de las deficiencias, históricas y actuales, del sistema educativo en cuanto a garantizar una mínima educación a la población; es también un indicador de los retos que enfrenta un país en el desarrollo de su capital humano.



La tasa de analfabetismo es el número de personas que no saben leer y escribir, expresado como porcentaje de la población de una edad determinada.

El siguiente cuadro refleja la tasa de analfabetismo de la población de 10 años por área y sexo, según las provincial del Ecuador.

Gráfico 1

TASAS DE ANALFABETISMO DE LA POBLACIÓN DE 10 AÑOS Y MÁS, POR ÁREA Y SEXO, SEGÚN PROVINCIAS. - NACIONAL

PROVINCIAS	T O T A L			AREA URBANA			AREA RURAL		
	TOTA L	HOMBR ES	MUJER ES	TOTA L	HOMBR ES	MUJER ES	TOTA L	HOMBR ES	MUJER ES
TOTAL PAIS	8,4	7,3	9,5	5,2	4,6	5,8	13,7	11,6	16
AZUAY	7,9	5,2	10,2	4	2,8	5,1	12,5	8,1	16
BOLÍVAR	15,2	11,6	18,6	6,7	5,1	8	18,4	13,9	22,7
CAÑAR	13,4	9,5	16,5	7	5,2	8,7	17,2	12,3	21
CARCHI	6,6	5,2	8	4,4	3,4	5,3	8,7	6,7	10,6
COTOPAXI	15,3	10,2	20,1	5,9	4	7,5	19,1	12,7	25
CHIMBORAZO	16,5	11,6	20,7	4,9	3,4	6,3	24,6	17,3	30,9
EL ORO	5,2	4,9	5,6	4,5	4,2	4,9	7,4	6,8	8,2
ESMERALDAS	11	10,9	11,1	6,7	6,6	6,9	14,1	13,8	14,5
GUAYAS	6,8	6,5	7,1	5,4	4,9	5,8	13,6	13,7	13,5
IMBABURA	11,9	8,8	14,9	5,3	3,9	6,5	19,1	13,8	24,3
LOJA	7,2	6,4	7,9	3,8	3,5	4	10,1	8,6	11,6
LOS RÍOS	10,8	11,5	10,1	7,6	8,1	7,1	14,2	14,8	13,5
MANABÍ	11,6	11,5	11,6	7,5	7,1	7,8	16,2	16,2	16,2
MORONA SANTIAGO	8,9	7	10,9	5,3	4,1	6,4	11	8,5	13,5
NAPO	9,5	6,9	12,2	5,7	4,2	7,1	11,5	8,3	15,2
PASTAZA	9,3	6,8	11,9	4,6	3,5	5,6	13,2	9,4	17,7
PICHINCHA	5,3	4,2	6,5	4,1	3,2	4,9	8,7	6,6	10,8
TUNGURAHUA	9	6,1	11,7	4,3	3,1	5,3	12,7	8,4	16,7
ZAMORA CHINCHIPE	7,3	5,9	8,8	4,8	4	5,6	8,8	7	10,8
GALÁPAGOS	2,8	2,5	3,2	2,5	2,3	2,8	4,8	3,9	6,1
SUCUMBÍOS	8,1	6,8	9,6	6	5,2	6,8	9,5	7,8	11,7
ORELLANA	8,2	6,3	10,6	6,1	5,2	7,1	9,2	6,7	12,4
ZONAS NO DELIMITAD	11,5	11,5	11,4				11,5	11,5	11,4

Elaborado por: Autor

Fuente: INEC (censo 2001)



Los estudios realizados reflejan también las desigualdades que caracterizan a la sociedad ecuatoriana.

La escolaridad, es decir, el número promedio de años lectivos aprobados por la población mayor de 10 años en instituciones de educación formal en todos los niveles resume las deficiencias que ha tenido el sistema educativo nacional en cuanto a ofrecer acceso a la educación básica a todos los ecuatorianos.

- **Ámbito Familiar.**

La familia es una institución ética, natural, fundada en la relación conyugal de los sexos, cuyos individuos mantienen estrechos lazos de amor, respeto y obediencia, institución necesaria para la conservación, propagación y desarrollo en todas las esferas de la vida de la especie humana, es una comunidad constituida por la pareja conyugal y su descendencia si la hubiere, que tiene su núcleo configurador en el amor conyugal y su marco dentro de la institución matrimonial.(Pierette Hondagneu (1997))

En el ámbito familiar, el hecho de que los padres seamos los únicos profesores sin previa instrucción, no nos excluye de ser el primer destino de la mirada de nuestros hijos, somos su ejemplo de vida y comportamiento, les enseñamos todos los días, aun sin estar conscientes, como crecer, vivir y desenvolverse, sin embargo, tenemos la **FE** de que esas cosas se aprenden en el colegio y que los maestros son los capacitados para tanto esfuerzo, sacrificio y dedicación.

En esto la educación es vital, pues se considera a la escuela como el segundo hogar, con la atmósfera adecuada para la formación espiritual y cultural de la niñez y juventud ecuatorianas.

Debemos, entonces, revisar actitudes en la relación familiar, para que la paz y el equilibrio moral no mermen la conciencia de nuestros pueblos.



3.1.1. Entorno educativo, la comunidad educativa.

El sistema educativo ecuatoriano se rige por los principios de unidad, continuidad, secuencia, flexibilidad y permanencia.

De acuerdo con la Ley de Educación el Sistema Educativo Nacional es único; sin embargo, en realidad, hay dos sistemas el del Ministerio de Educación y el Universitario.

El primero comprende dos subsistemas: el escolarizado y el no escolarizado.

El **subsistema escolarizado** comprende la educación que se imparte en los establecimientos determinados por la Ley y en los reglamentos generales y especiales; abarca la Educación Regular Hispana e Indígena, la Educación Compensatoria y la Educación Especial.

La Educación Regular se desarrolla en un proceso continuo a través de los siguientes niveles:

Educación Inicial: para niños de 0 a 4 años de edad,

Educación General Básica: comprende 10 grados de 1 ciclo lectivo cada uno.

El Bachillerato: de tres años de duración y que a su vez comprende carreras técnicas y en ciencias, tendientes a ofrecer una formación ocupacional práctica y profesional.

Mediante la Educación Inclusiva se garantiza el acceso, permanencia y egreso de la población en edad escolar a una educación equitativa, que prevea los apoyos a quienes presentan necesidades educativas especiales.

El Ministerio de Educación durante el año 2010 logró la aprobación y puesta en marcha del Proyecto Modelo de Educación Inclusiva, cuyo fin es el mejoramiento de la calidad de vida de las personas con necesidades especiales, a través del acceso a la educación.

En el proceso de desarrollo del proyecto se presentan cuatro grandes componentes: investigación e información. Durante el año 2010 se realizaron campañas nacionales de sensibilización e información sobre necesidades educativas especiales: spots,



televisivos y radiales, campaña en prensa, afiches. Participación en la feria Un Ecuador para Todos.

También se participó en mesas de trabajo y conversatorios sobre inclusión, con diferentes actores sociales, y en la validación de estándares generales de la educación con actores de escuelas inclusivas. Mejoramiento de la calidad se realizaron 5 cursos de capacitación sobre discapacidad visual, dirigidos a 1.300 docentes de educación. Los cursos fueron dictados por expertos internacionales.

Se organizó también un taller internacional con el Dr. Miguel Ángel Verdugo, autoridad mundial en inclusión, en el que participaron autoridades nacionales de la educación. Asimismo, se realizó el taller de intercambio de experiencias en inclusión con docentes del cordón fronterizo sur de Ecuador y Perú.

Se dictaron 7 cursos de capacitación a 300 docentes de Educación Especial, para fortalecer la capacitación laboral de los jóvenes con discapacidad intelectual. En diciembre de 2010 se llegó a 30 escuelas fiscales transformadas en inclusivas y 300 docentes sensibilizados y capacitados en temas de inclusión a nivel nacional.

En convenio con la Fundación General Ecuatoriana, se entregaron 600 kits de material didáctico y 30 computadoras que hoy se usan en las escuelas inclusivas.

Actualmente, el Sistema de Educación Especial cuenta con 949 docentes capacitados por un experto japonés en manejo del autismo. También han sido evaluados 356 niños y niñas en escuelas regulares y especiales, en 18 provincias.

Por su parte, la Educación compensatoria tiene la finalidad de restablecer la igualdad de oportunidades para quienes no ingresaron a los niveles de educación regular o no los concluyeron; permite que puedan ingresar al sistema regular, en cualquier época de su vida de acuerdo con sus necesidades y aspiraciones.

La Educación Especial atiende a las personas excepcionales que por diversas causas no pueden adaptarse a la educación regular.

La Educación **No Escolarizada** favorece la realización de estudios fuera de las instituciones educativas, sin requisito previo de un determinado currículo académico,



UNIVERSIDAD TÉCNICA PARTICULAR DE LOJA

La Universidad Católica de Loja



ofreciendo la posibilidad de formación y desarrollo en cualquier época de la vida de una persona.(www.oie.es./quipu/ecuador/ecu04.pdf.)

La misión del Ministerio de Educación y cultura es fomentar el desarrollo de la educación, promover el mejoramiento y democratización de la calidad y procurar una distribución espacial equitativa.

El objetivo del plan es lograr que el sistema educativo ecuatoriano responda a las exigencias del desarrollo nacional y mundial, a la realidad económica social y cultural del país; y a elevar la calidad del mismo tanto por su integralidad, continuidad y pertinencia, cuanto por sus contenidos socialmente útiles. Como finalidad figura entre otras formar un ciudadano crítico, que posea una adecuada formación científica y tecnológica, con capacidad de generar trabajo productivo.

Las estrategias diseñadas para este plan son: institucionalización de la reforma educativa; transformación y fortalecimiento institucional del MEC; programa de escuelas saludables; desarrollo de contenidos culturales y programa masivo de espacios deportivos abiertos.

En lo que se refiere a la Reforma Educativa, ésta es concebida como una estrategia pedagógica que operativiza el proceso de mejoramiento de la calidad de la educación. Para que tenga éxito requiere del consenso de la sociedad, razón por la cual, serán el Consejo Nacional de Educación, el Ministro de Educación y el magisterio ecuatoriano quienes lideren las acciones para institucionalizar la reforma.

Entre los objetivos específicos de la institucionalización de la reforma figura lograr que en los próximos 5 años se universalice la reforma de la Educación General Básica, Bachillerato y Educación Técnica. La reforma se sustenta en tres componentes: desarrollo del currículum, desarrollo de los recursos humanos del sector educativo y desarrollo de los recursos didácticos e infraestructura física.

3.1.2. La demanda de la educación en las TIC.

Ante las innovaciones tecnológicas en la sociedad, se demanda una transformación radical de los procesos educativos (tanto formales como informales) en la necesidad de interactividad que garantice la conectividad tecnológica, lo cual permita a los



UNIVERSIDAD TÉCNICA PARTICULAR DE LOJA

La Universidad Católica de Loja



sistemas educativos, una serie de transformaciones que re-significarán la enseñanza y el aprendizaje; este escenario, representa a la vez un peligro y una oportunidad.

Las TIC han llegado a ser uno de los pilares básicos de la sociedad y hoy es necesario proporcionar al ciudadano una educación que tenga esta realidad. Las posibilidades educativas de las TIC han de ser consideradas en dos aspectos: su conocimiento y su uso.

El primer aspecto es consecuencia directa de la cultura de la sociedad actual. No se puede entender el mundo de hoy sin un mínimo de cultura informática. Es preciso entender cómo se genera, cómo se almacena, cómo se transforma, cómo se transmite y cómo se accede a la información en sus múltiples manifestaciones (textos, imágenes, sonidos) si no se quiere estar al margen de las corrientes culturales. Hay que intentar participar en la generación de esa cultura. Es ésa la gran oportunidad, que presenta dos facetas:

Integrar esta nueva cultura en la Educación, contemplándola en todos los niveles de la Enseñanza.

Ese conocimiento se traduce en un uso generalizado de las TIC para lograr, libre, espontánea y permanentemente, una formación a lo largo de toda la vida.

El segundo aspecto, aunque también muy estrechamente relacionado con el primero, es más técnico. Se deben usar las TIC 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.

No es fácil practicar una enseñanza de las TIC que resuelva todos los problemas que se presentan, pero hay que tratar de desarrollar sistemas de enseñanza que relacionen los distintos aspectos de la Informática y de la transmisión de información, siendo al mismo tiempo lo más constructivos que sea posible desde el punto de vista metodológico.

Llegar a hacer bien este cometido es muy difícil. Requiere un gran esfuerzo de cada profesor implicado y un trabajo importante de planificación y coordinación del equipo



de profesores. Aunque es un trabajo muy motivador, surgen tareas por doquier, tales como la preparación de materiales adecuados para el alumno, porque no suele haber textos ni productos educativos adecuados para este tipo de enseñanzas. Tenemos la oportunidad de cubrir esa necesidad. Se trata de crear una enseñanza de forma que teoría, abstracción, diseño y experimentación estén integrados.

Las discusiones que se han venido manteniendo por los distintos grupos de trabajo interesados en el tema se enfocaron en dos posiciones. Una consiste en incluir asignaturas de Informática en los planes de estudio y la segunda en modificar las materias convencionales teniendo en cuenta la presencia de las TIC. Actualmente se piensa que ambas posturas han de ser tomadas en consideración y no se contraponen.

De cualquier forma, es fundamental para introducir la informática en la escuela, la sensibilización e iniciación de los profesores a la informática, sobre todo cuando se quiere introducir por áreas (como contenido curricular y como medio didáctico).

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.



UNIVERSIDAD TÉCNICA PARTICULAR DE LOJA

La Universidad Católica de Loja



El mundo es hoy una gran sociedad de la información, impulsada por un vertiginoso avance científico. De ahí que estar ausente de esos avances es condenarse a no vivir el progreso. Por eso, el Ministerio de Educación concentra esfuerzos en la aplicación de las Tecnologías de Información y Comunicación (TIC) en las aulas, y fomenta la ciudadanía digital a través de la dotación de equipo informático y el uso de tecnologías e Internet en los establecimientos educativos fiscales de educación regular en todo el país. Esto exige implementar software educativo para cada nivel de educación Inicial, Básica, Bachillerato, en español, inglés, kichwa y shuar; así como capacitar y formar a estudiantes, maestros y directivos en el uso de las tecnologías, además de crear sistemas de seguimiento, evaluación y sostenibilidad de la implementación tecnológica.

El año 2010 fue especialmente activo en la búsqueda de soluciones y respuestas al reto de aplicar las Tecnologías de Información y Comunicación (TIC) en las aulas por parte del Ministerio de Educación, una respuesta fue que en ese momento se gestionaron la adquisición de equipos para 350 establecimientos educativos. Es imperiosa la necesidad de elaborar contenidos digitales educativos, razón por la cual se realizaron dos talleres de elaboración de guiones multimedia para el desarrollo de software educativo en lengua kichwa para Matemáticas y Lengua y Literatura de segundo a octavo años de educación General Básica.

También se elaboraron prototipos de secuencias didácticas digitales en español y en kichwa, entre otros proyectos del mismo tipo. Como avance, en el año 2010 se elaboró el primer documento base de estándares TIC, el cual entró en fase de estudio y validación por parte del Ministerio de Educación. Se encuentra en análisis su concordancia con la propuesta de estándares educativos que se lleva a cabo actualmente.

Para apoyar el desarrollo de la población donde se ubica el plantel educativo, se ha decidido capacitar a la comunidad en el uso de las tecnologías.

Con la implementación de las Aulas Tecnológicas se beneficiaron 3 233 personas de la comunidad que fueron capacitadas, y se abrieron 30 aulas tecnológicas comunitarias. En materia de infraestructura tecnológica, 350 establecimientos educativos fueron atendidos, 117 aulas fueron instaladas y se inició el proceso de



adecuaciones de 233 aulas. A esto se suma la capacitación en el uso de las TIC de 12 772 docentes del sistema educativo fiscal.

Hasta el momento, el Ministerio de Educación ha invertido en el área de tecnologías 14 948 825 USD, siendo 2010 el año con la mayor inversión.

Finalmente, 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.

La Era Internet exige cambios en el mundo educativo. Y los profesionales de la educación tenemos múltiples razones para aprovechar las nuevas posibilidades que proporcionan las TIC para impulsar este cambio hacia un nuevo paradigma educativo más personalizado y centrado en la actividad de los estudiantes.

Además, de la necesaria alfabetización digital de los alumnos y del aprovechamiento de las TIC para la mejora de la productividad en general, el alto índice de fracaso escolar (insuficientes habilidades lingüísticas, matemáticas...) y la creciente multiculturalidad de la sociedad con el consiguiente aumento de la diversidad del alumnado en las aulas (casi medio millón de niños inmigrantes en 2004/2005 de los que una buena parte no dominan inicialmente la lengua utilizada en la enseñanza), constituyen poderosas razones para aprovechar las posibilidades de innovación metodológica que ofrecen las TIC para lograr una escuela más eficaz e inclusiva.

En general, las TIC constituyen un factor clave para el aumento de la productividad y pueden fomentar significativamente la creatividad, razón por la cual un trabajador mejor capacitado en TIC será también más atractivo a la hora de cubrir las necesidades cambiantes de las industrias. Asimismo, en el contexto actual de globalización económica, “quienes sepan utilizar las nuevas herramientas disponibles para crear, reunir, compartir y solicitar información a través de redes que van más allá de las fronteras de una oficina presentarán ventajas respecto a quienes no cuentan con dichas habilidades” (Hawkins , 2002.)



- **Uso de Internet a nivel nacional.**

En la Tabla abajo indicada, se puede notar que a nivel nacional el internet se utiliza en un 39,6% en actividades relacionadas educación y aprendizaje, en vista de que la actualidad esta herramienta agiliza el trabajo y la adquisición de nuevos conocimientos obtenidos del mundo entero.

En un segundo ámbito le sigue el uso de internet para obtener información y para la comunicación, en vista de la gran masa de compatriotas distribuidos a nivel mundial de manera especial en el continente Europeo, lo cual además de la adquisición de nuevos conocimientos acorta distancias.

Gráfico 2

Uso del Internet

	Obtener Información	Educación y aprendizaje	Comunicación en general	Por razones de trabajo	Otros
Azuay	46,20%	33,50%	13,90%	3,90%	2,20%
Bolívar	8,70%	70,00%	13,10%	3,50%	3,80%
Cañar	29,70%	44,70%	15,00%	6,00%	3,90%
Carchi	21,20%	59,60%	10,70%	5,00%	1,60%
Cotopaxi	17,00%	57,10%	16,70%	5,90%	2,60%
Chimborazo	13,30%	65,30%	12,50%	4,70%	3,30%
El Oro	25,80%	39,60%	25,80%	3,40%	4,80%
Esmeraldas	16,50%	55,50%	18,00%	4,80%	3,90%
Guayas	17,00%	38,40%	32,60%	4,80%	5,20%
Imbabura	25,20%	49,90%	13,20%	4,40%	4,80%
Loja	26,10%	43,00%	21,10%	5,90%	3,00%
Los Ríos	14,10%	40,70%	32,60%	4,70%	6,40%
Manabí	21,90%	45,10%	22,30%	5,50%	3,10%
Pichincha	40,00%	30,80%	18,60%	6,70%	2,80%
Tungurahua	21,50%	51,20%	16,90%	6,80%	2,80%
Santo Domingo	23,90%	46,00%	22,10%	4,80%	2,80%
Santa Elena	17,40%	46,00%	29,00%	2,20%	3,90%
Amazonía	25,50%	48,20%	18,40%	3,30%	3,10%
Total	27,20%	40,00%	22,40%	5,30%	3,70%

Elaborado por: Richard Gaibor L.

Fuente: INEC censo, 2010



3.2. Niños y adolescentes ante las pantallas.

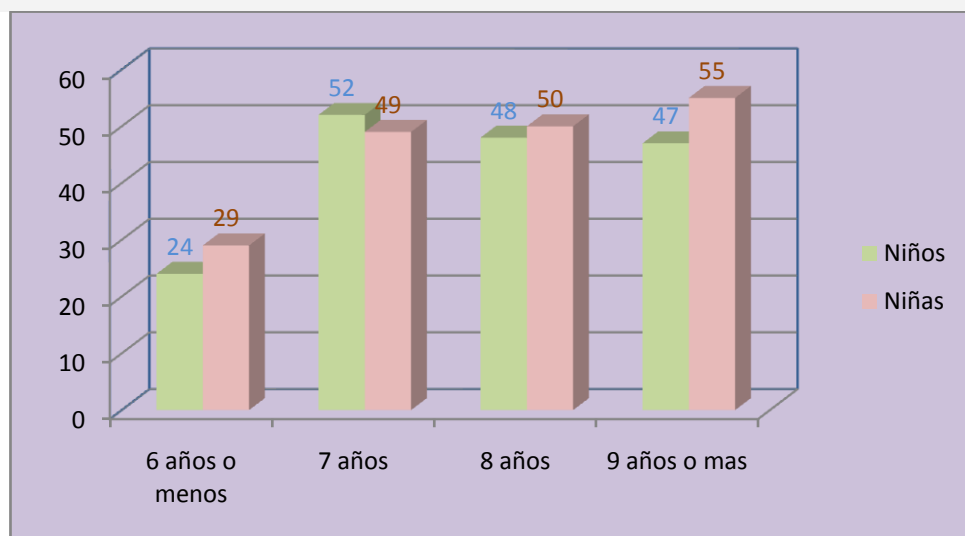
El 39% de los jóvenes entre 10 y 18 años tienen una videoconsola, mientras que el 70% de los adolescentes esta dado de alta en alguna red social. Mientras estas cifras parecen aumentar, los padres o tutores de estos jóvenes, todavía no conocen métodos para que estos nativos interactivos se relacionen mejor con estas tecnologías, lo cual es preocupante, pues en muchos casos esto se produce por desconocimiento.

El 60% de alumnos reciben educación interactiva, mientras sus padres no conocen como manejar o complementar estas nuevas estrategias de educación. **El 50% de los adolescentes tienen televisión en su cuarto, pero ¿Sabe usted que es lo que ven?**

El uso del Internet, por ejemplo, no es exclusivo de adolescentes y adultos. En el siguiente gráfico se puede apreciar cual es la proporción de niños y niñas que desde los 6 años tienen acceso a Internet, lo cual merece mucha atención por parte de sus padres. (<http://indigoreal.blogspot.com/>)

Gráfico 3

Usuarios de Internet de 6 a 9 años por edad y sexo



Elaborado por: Richard Gaibor L.



La inseguridad y el abuso de ciertas tecnologías existen. No creo que la solución sea prohibir su uso a las nuevas generaciones, por el contrario, creo que la información y educación que sus padres o tutores puedan acumular es clave para enseñar, por encima de desinformar; de consensuar, por encima de reprender; de hacerlas productivas, por encima de temerlas.

En este sentido, creo que este estudio ofrece información valiosa para que los llamados Nativos Digitales, aprovechen de mejor manera la tecnología, estén resguardados, y sean mejores personas.

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

La investigación en torno a los jóvenes y su relación con los medios de comunicación es muy extensa, así como prolongada en el tiempo. En los años 30 aparecieron en EE. UU., los primeros estudios sobre los niños y la radio, y también sobre los niños y el cine (los Payne Fund Studies). Durante la década de los 50, las investigaciones se extenderán al nuevo medio predominante: la televisión. De hecho, el estudio de la relación del público infantil y juvenil con la televisión se extiende hasta el momento presente. Como se podrá comprobar, todavía hoy sigue tratándose del medio “rey”: a menudo es el más consumido por los jóvenes y, en consecuencia, también el más estudiado.

No obstante, las últimas décadas del siglo XX han contemplado la llegada de nuevas tecnologías como los videojuegos, el teléfono móvil, el ordenador e Internet. El nuevo panorama tecnológico avanza a pasos agigantados y nos sitúa, en el cambio de siglo, en un entorno mediático sin precedentes. Las nuevas tecnologías abren un amplio abanico de posibilidades a múltiples agentes: las personas como usuarios individuales, las empresas e instituciones, las administraciones públicas, etc. Se puede afirmar que un uso con conocimiento y apropiado de las nuevas tecnologías facilita la vida de todos ellos.



Sin embargo, las nuevas tecnologías no sólo presentan múltiples posibilidades: también traen consigo un buen número de incertidumbres que es necesario despejar. Es preciso conocer la capacidad de acceso y los hábitos de consumo de estos medios por parte de la población, en nuestro caso, infantil y juvenil.

También es grande el interés por saber qué peligros puede conllevar el uso de estas tecnologías; en múltiples ocasiones dicho interés está motivado por un deseo natural de crear medidas protectoras y reguladoras. Por otro lado, también ocupa un lugar importante el estudio de los beneficios que pueden reportar estos nuevos medios, por ejemplo, en el ámbito educativo.

El caso de las nuevas tecnologías plantea, además, una cuestión de especial relevancia: la denominada “brecha digital”. Este término se emplea al hablar de las diferencias que existen entre distintos grupos de personas, en cuanto a su conocimiento y dominio de las nuevas tecnologías. Estas diferencias pueden venir marcadas por factores socioeconómicos (por ejemplo, hay un fuerte contraste entre los países más desarrollados y los del Tercer Mundo), o por otras cuestiones como la edad.

En relación a este último aspecto, puede resultar de interés lo expuesto por Prensky, quien habla de los “nativos” y los “inmigrantes” digitales. Así, la generación de jóvenes que ha nacido inmersa en el desarrollo de las nuevas tecnologías, producido durante las últimas décadas del siglo XX, es la generación de “nativos digitales”. (Prensky, 2001) Se trata de un grupo de personas para las que los juegos de ordenador, Internet, el teléfono móvil, el correo electrónico o la mensajería instantánea forman parte integral de sus vidas. Además, como consecuencia de estos usos, la forma de pensar de esta generación ha cambiado y es distinta a la de sus mayores.

Por el contrario, las personas que no han nacido inmersas en este entorno de nuevas tecnologías, pero que se ven obligadas a utilizarlas, son los denominados “inmigrantes tecnológicos”. Se trata de una generación que, por así decirlo, no habla de forma natural el lenguaje de las nuevas tecnologías. Si para el “nativo digital” estas tecnologías son su “lengua materna”, para el “inmigrante digital” son una “lengua extranjera”, y de ahí que en múltiples ocasiones demuestren tener cierto “acento”. Dicho acento se traduce en usos que no son propios de un “nativo digital”, tales como



imprimir un correo electrónico o llevar a alguien físicamente ante un ordenador para que vea una página web.(Prensky, 2001)

Estas diferencias entre el “nativo” y el “inmigrante” digital plantean un reto desde un punto de vista educativo y protector, pues a menudo padres y maestros se ven superados por los más pequeños en el manejo de los nuevos medios.

El consumo sobre las pantallas entre los niños y adolescentes de 6 a 18 años, está creciendo en un contexto social, cultural y educativo radicalmente distinto al que acompañó a sus padres y profesores. Los “viejos” modelos educativos parecen no ajustarse convenientemente a su “forma de ser”, lo que origina frecuentes tensiones y ha despertado un inusitado interés entre los investigadores.

Entre estos están quienes sitúan a los medios digitales bajo una permanente sospecha y les culpan de todos los males. También encontramos a los que ven en ellos la solución a todos los desastres que han aquejado a la humanidad entera a lo largo de su historia.

En cualquier caso, lo cierto es que los educadores andan algo desorientados y buscan las claves que les permitan extraer lo mejor.

Por su repercusión mediática, quizá fue Tapscott quien, al final del pasado siglo, dio el pistoletazo de salida a las obras que reflexionaban sobre la relación de los niños y jóvenes con los medios digitales, cuando publicó “Growing Up Digital: The Rise of the Net Generation”.

Él los llamó la “Generación Red” o “Generación N”, aunque no es el único apelativo con el que se les ha calificado durante la última década. Repasando la literatura pueden encontrarse al menos los siguientes términos para designar a nuestros protagonistas: La Generación Milenio, por ser los nacidos en torno al comienzo del tercer milenio de nuestra era.

- ❖ La Generación Nintendo, en referencia a esta conocida multinacional del videojuego que tanto éxito tiene entre ellos.
- ❖ La Generación Digital o los Nativos Digitales, expresión ideada por Mark Prensky², que engloba a los nacidos en este nuevo entorno digital.



- ❖ La Generación del Pulgar, que ilustra el uso frenético de este dedo para accionar el teclado de los teléfonos móviles.
- ❖ La Generación M, de movilidad, multimedia, multitarea, multicanal...
- ❖ La Generación G, de Google, por la popularidad que ha adquirido dicho buscador de contenidos en Internet.
- ❖ Jóvenes que dejan de estar solos ante las pantallas y comienzan a estar constantemente acompañados, aunque sea de forma virtual; para los que el e-mail (el correo electrónico) es una aplicación del pasado. (NATIVOS INTERACTIVOS Los adolescentes y sus pantallas: reflexiones educativas. Fernando García Fernández)

Teléfonos móviles.

El teléfono móvil ha superado con creces la funcionalidad básica con la que fue concebido y sus posibilidades van a seguir creciendo.

Los móviles se van a convertir en “aparatos multiusos” que permitirán a sus usuarios la recepción de canales de televisión en directo, la descarga de música online o la participación en competiciones masivas de videojuegos.

De hecho, el teléfono ya sirve para comunicarse, para jugar, para crear (fotografías, vídeo), para escuchar música o ver la televisión, para conectarse a Internet... Por eso decimos que tener teléfono móvil es como llevar el mundo en el bolsillo. (NATIVOS INTERACTIVOS Los adolescentes y sus pantallas: reflexiones educativas. Fernando García Fernández)

No tuvieron que realizar un gran esfuerzo para convencer a su padre o madre sobre la necesidad del teléfono móvil. A sus compañeros y compañeras de clase tampoco les costó demasiado: el 56,3% de los chicos disponen de móvil propio. Es por tanto una tecnología de la que disfrutan masivamente.

Además, tres de cada cuatro quinceañeros ya disfrutaba de un terminal telefónico antes de acabar sus estudios de básica. Esto sólo puede explicarse si los progenitores están “a favor” de que sus hijos lleven esta pantalla en el bolsillo. No es difícil imaginar el tipo de razones que esgrimieron para justificarse: “así te tengo localizado” o “puedes



ponerte en contacto conmigo en caso de emergencia”. De hecho, a más de la mitad se lo compraron sin pedirlo o se lo regalaron con motivo del cumpleaños, la Navidad o la Primera Comunión.

Si fuera necesario un pequeño empujón para animar al padre o a la madre, el propio hijo esgrime estos mismos argumentos, a lo que se añade la habitual retahíla adolescente: “es que soy el único al que no le dejan, voy a ser el marginado, todos se ríen de mí” (NATIVOS INTERACTIVOS Los adolescentes y sus pantallas: reflexiones educativas. Fernando García Fernández), que vale para cualquier reivindicación, desde el piercing hasta la hora de volver a casa tras las primeras salidas nocturnas. En este sentido, uno de cada cuatro lo consiguió a base de pedirlo insistentemente.

Por si fuera poco, también las empresas de telefonía emplean estos argumentos en su publicidad. Es decir, que los tres actores fundamentales a la hora de proveer a los niños de su móvil -padres, hijos y comerciantes- coinciden. No es de extrañar, por tanto, la masiva penetración de esta tecnología entre los menores de la casa.

Una vez adquirido el aparato los padres siguen apoyando su utilización porque se hacen cargo del gasto que origina. A tres de cada cuatro el uso de esta tecnología les sale gratis porque son sus progenitores los que pagan las facturas. En general gastan más las chicas, un 19,4% de ellas consume más.

En el caso de los varones este porcentaje se rebaja hasta el 12,7%. En cuanto al medio de pago, es mayoritaria la modalidad prepago (57,4%) frente al contrato (42,4%). Desde el punto de vista educativo, nos parece más recomendable el contrato que el prepago porque permite controlar el gasto y las llamadas realizadas de manera más eficaz.

Al mismo tiempo, evitaremos que personas sin escrúpulos se ofrezcan a recargar sus tarjetas a cambio de otros “favores” y desaparecerá el riesgo de que sustraigan pequeñas cantidades de dinero para hacer recargas. En cualquier caso, es conveniente que el chico o la chica corran con los gastos que origina el uso del aparato, al menos de la parte proporcional que se estime oportuna.



Televisión.

Desde que apareció y se popularizó Internet se ha venido pronosticando la desaparición de la televisión. Sin embargo, la vieja pantalla no ha perdido su posición dominante entre la población mayor de 14 años.

Aunque es cierto que se percibe un ligero descenso en su índice de penetración, que pasa del 89,4% en 1999 al 88,5% durante el primer semestre de 2009 (es decir, en una década apenas pierde un punto), el siguiente medio es la radio, que se sitúa más de veinte puntos por debajo (55,2%). Internet, según este mismo estudio, todavía estaría lejos, pues su penetración es del 33%, si bien su crecimiento se mantiene constante e imparable a lo largo de la última década.

Incluso si nos ceñimos a los individuos de menor edad, la franja que va de los 14 a los 19 años, la televisión sigue manteniendo la hegemonía (87,9%), aunque, como era de esperar, la penetración de Internet es superior a la de la media (57,0%), situándose a 30 puntos de distancia, en lugar de los más de 50 que se registran al considerar el total de la población.

Si nos fijamos en los individuos de 15 años, a los que venimos analizando, encontramos que el 97,6% dispone al menos un televisor en casa y lo más habitual es que haya más de uno. Así hay dos en el 28,8% de los hogares, tres en el 30,7% y más de tres en el 29,0%. (NATIVOS INTERACTIVOS Los adolescentes y sus pantallas: reflexiones educativas. Fernando García Fernández)

La ubicación habitual de los aparatos es la sala de estar (93,4%), pero el 52,2% de los varones y el 35,6% de las chicas de 15 años también tienen televisor en su habitación.

Uno de cada tres quinceañeros (31,3%) asume un consumo televisivo diario de más de dos horas entre semana, porcentaje que, curiosamente, se reduce durante el fin de semana.

En este último caso, el 28,8% de los encuestados supera las dos horas al día. Parece que al llegar el fin de semana aumentan las posibilidades de ocio y la pantalla que más lo sufre es la televisión, porque ni el ordenador-internet, los videojuegos o el móvil



sufren este descenso, más bien, se observa un aumento en los respectivos consumos al llegar el sábado y el domingo.

Es bastante habitual hacer otras cosas mientras se está frente a la “pequeña pantalla”. Así, tres de cada cuatro comen, cuatro de cada diez charlan con la familia, uno de cada cuatro juega y uno de cada cinco navega por Internet, estudia o duerme con el televisor encendido.

En cuanto a los contenidos, prefieren las películas, lo que es admitido por 80,7%, sin existir diferencias significativas entre los diferentes sexos. Sin embargo, hay diferencias evidentes entre los chicos y las chicas de quince años a la hora de elegir otros programas de la parrilla.

El público femenino se decanta por las series (90,3% frente a 70,1%), los reality shows (48,0% frente a 20,8%) o los concursos (37,6% frente a 26,8%). Mientras que los varones prefieren los deportes (64,4% frente a 17,8%) o los documentales (24,2% frente a 13,4%). En general, los cinco tipos de programas más demandados son, por este orden: películas, series, deportes, reality shows y concursos.

El 41,2% de los hogares en los que vive un adolescente de 15 años está abonado a alguna televisión de pago, digital o por cable. Si terminamos este apartado dedicado a la “vieja pantalla” fijándonos en la valoración que hacen de ella o las actitudes que muestran, uno de cada cinco piensa que ve más televisión de la que debiera, uno de cada tres prefiere verla en compañía, uno de cada cuatro hace zapping, al 16,9% le aburre y sólo el 12,7% elige el programa que va a ver antes de encenderla.

Otros aparatos.

Hemos reseñado en los párrafos anteriores que casi la totalidad de los adolescentes de 15 años dispone de ordenador y televisor en el hogar, el 93,6% tiene alguna videoconsola en propiedad o el 92,1% lleva su teléfono móvil en el bolso o bolsillo. Pero las posibilidades de posesión de aparatos tecnológicos no se acaban ahí: hay otros muchos dispositivos con los que completar el hardware que les permite



integrarse de lleno en la Generación Interactiva. Veamos el porcentaje de posesión de algunos de ellos.

El 86,4% escucha música conectado a los auriculares de un MP3 o un iPod. El 81,8% hace fotos y el 53,2% graba vídeos con su cámara digital. El 70,4% guarda archivos en un disco duro externo. El 58,8% tiene ordenador portátil y el 57,5%. (webcam.ttp://reddigital.cnice.mec.es)

También siguen disponiendo de otros aparatos más “antiguos”: el 80,0% tiene impresora y el 62,8% escáner. El 88,2% tiene reproductor de DVD, el 85,3% puede usar un equipo de música. Por último, en el 79,9% de sus hogares sigue habiendo línea de teléfono fijo. (Gros, B. (2003). “Nuevos medios para nuevas formas de aprendizaje: el uso de los videojuegos en la enseñanza”)

3.2.2. Los riesgos que plantean las TIC’s.

Entre los riesgos que plantean el uso de las TIC tenemos los siguientes:

- ❖ **Distracciones.** Los alumnos a veces se dedican a jugar en vez de trabajar.
- ❖ **Dispersión.** La navegación por los atractivos espacios de Internet, llenos de aspectos variados e interesantes, inclina a los usuarios a desviarse de los objetivos de su búsqueda. Por su parte, el atractivo de los programas informáticos también mueve a los estudiantes a invertir mucho tiempo interactuando con aspectos accesorios.
- ❖ **Pérdida de tiempo.** Muchas veces se pierde mucho tiempo buscando la información que se necesita: exceso de información disponible, dispersión y presentación atomizada, falta de método en la búsqueda.
- ❖ **Informaciones no fiables.** En Internet hay muchas informaciones que no son fiables: parciales, equivocadas, obsoletas.



- ❖ **Aprendizajes incompletos y superficiales.** La libre interacción de los alumnos con estos materiales, no siempre de calidad y a menudo descontextualizado, puede proporcionar aprendizajes incompletos con visiones de la realidad simplistas y poco profundas.
- ❖ **Acostumbrados a la inmediatez,** los alumnos se resisten a emplear el tiempo necesario para consolidar los aprendizajes, y confunden el conocimiento con la acumulación de datos.
- ❖ **Diálogos muy rígidos.** Los materiales didácticos exigen la formalización previa de la materia que se pretende enseñar y que el autor haya previsto los caminos y diálogos que seguirán los alumnos. Por otra parte, en las comunicaciones virtuales, a veces cuesta hacerse entender con los "diálogos" ralentizados e intermitentes del correo electrónico.
- ❖ **Visión parcial de la realidad.** Los programas presentan una visión particular de la realidad, no la realidad tal como es.
- ❖ **Ansiedad.** La continua interacción ante el ordenador puede provocar ansiedad en los estudiantes.
- ❖ **Dependencia de los demás.** El trabajo en grupo también tiene sus inconvenientes. En general conviene hacer grupos estables (donde los alumnos ya se conozcan) pero flexibles (para ir variando) y no conviene que los grupos sean numerosos, ya que algunos estudiantes se podrían convertir en espectadores de los trabajos de los otros.

3.2.3. Las oportunidades que plantean las TIC's.

Existen diversas oportunidades que nos presenta el uso de las Tic, entre ellas están:

- **Interés. Motivación.** Los alumnos están muy motivados al utilizar los recursos TIC y la motivación (el querer) es uno de los motores del aprendizaje, ya que incita a la actividad y al pensamiento. Por otro lado, la motivación hace que los



estudiantes dediquen más tiempo a trabajar y, por tanto, es probable que aprendan más.

- **Interacción.** Continúa actividad intelectual. Los estudiantes están permanentemente activos al interactuar con el ordenador y entre ellos a distancia. Mantienen un alto grado de implicación en el trabajo. La versatilidad e interactividad del ordenador, la posibilidad de "dialogar" con él, el gran volumen de información disponible en Internet, les atrae y mantiene su atención.
- **Desarrollo de la iniciativa.** La constante participación por parte de los alumnos propicia el desarrollo de su iniciativa ya que se ven obligados a tomar continuamente nuevas decisiones ante las respuestas del ordenador a sus acciones. Se promueve un trabajo autónomo riguroso y metódico.
- **Aprendizaje a partir de los errores.** El "feed back" inmediato a las respuestas y a las acciones de los usuarios permite a los estudiantes conocer sus errores justo en el momento en que se producen y generalmente el programa les ofrece la oportunidad de ensayar nuevas respuestas o formas de actuar para superarlos.
- **Mayor comunicación entre profesores y alumnos.** Los canales de comunicación que proporciona Internet (correo electrónico, foros, chat...) facilitan el contacto entre los alumnos y con los profesores. De esta manera es más fácil preguntar dudas en el momento en que surgen, compartir ideas, intercambiar recursos, debatir.
- **Aprendizaje cooperativo.** Los instrumentos que proporcionan las TIC facilitan el trabajo en grupo y el cultivo de actitudes sociales, el intercambio de ideas, la cooperación y el desarrollo de la personalidad.



El trabajo en grupo estimula a sus componentes y hace que discutan sobre la mejor solución para un problema, critiquen, se comuniquen los descubrimientos. Además aparece más tarde el cansancio, y algunos alumnos razonan mejor cuando ven resolver un problema a otro que cuando tienen ellos esta responsabilidad.

- **Alto grado de interdisciplinariedad.** Las tareas educativas realizadas con ordenador permiten obtener un alto grado de interdisciplinariedad ya que el ordenador debido a su versatilidad y gran capacidad de almacenamiento permite realizar muy diversos tipos de tratamiento a una información muy amplia y variada. Por otra parte, el acceso a la información hipertextual de todo tipo que hay en Internet potencia mucho más esta interdisciplinariedad.
- **Alfabetización digital y audiovisual.** Estos materiales proporcionan a los alumnos un contacto con las TIC como medio de aprendizaje y herramienta para el proceso de la información (acceso a la información, proceso de datos, expresión y comunicación), generador de experiencias y aprendizajes. Contribuyen a facilitar la necesaria alfabetización informática y audiovisual.
- **Desarrollo de habilidades de búsqueda y selección de información.** El gran volumen de información disponible en CD/DVD y, sobre todo Internet, exige la puesta en práctica de técnicas que ayuden a la localización de la información que se necesita y a su valoración.
- **Mejora de las competencias de expresión y creatividad.** Las herramientas que proporcionan las TIC (procesadores de textos, editores gráficos...) facilitan el desarrollo de habilidades de expresión escrita, gráfica y audiovisual. (www.psicopedagogia.com/tic)

Fácil acceso a mucha información de todo tipo. Internet y los discos CD/DVD ponen a disposición de alumnos y profesores un gran volumen de información (textual y audiovisual) que, sin duda, puede facilitar los aprendizajes.



- **Visualización de simulaciones.** Los programas informáticos permiten simular secuencias y fenómenos físicos, químicos o sociales, fenómenos en 3D..., de manera que los estudiantes pueden experimentar con ellos y así comprenderlos mejor. (www.psicopedagogia.com/tic)

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

Los menores como consumidores de diversos medios de comunicación y tecnologías han venido tradicionalmente impulsada con un ánimo protector. Así ocurrió con la radio y la televisión a mediados del siglo pasado, y durante la primera década del siglo XXI.

Encontramos una situación similar en los casos de Internet y la telefonía móvil, entre otros. Son múltiples los agentes que, de una forma u otra, están implicados en la protección del menor ante los peligros que les enfrentan diversas pantallas. En un primer nivel están la familia (especialmente los padres) y los profesores. En un segundo nivel nos encontramos con los propios medios de comunicación, los desarrolladores tecnológicos y las autoridades públicas.

La inferioridad de condiciones del menor ante los medios de comunicación exige la implicación de todos en su protección. Por lo tanto, podemos afirmar que se trata de una cuestión de interés general. Para lo cual existen tres elementos clave que inciden de un modo especialmente relevante en la protección del menor en este ámbito: la regulación, la mediación familiar y la educación para los medios.

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, también es común hablar de dos conceptos: la autorregulación y la corregulación. La mediación familiar, especialmente la ejercida por los padres, es el segundo pilar a tener en cuenta en la protección del menor.

Los padres juegan un papel decisivo en el desarrollo humano de sus hijos, dentro del cual también se incluye su faceta como consumidores de medios y tecnologías.



El caso de las TIC presenta además ciertas particularidades ya que, en ocasiones, niños y adolescentes tienen un conocimiento superior que el de sus progenitores a la hora de utilizarlas, y esto puede dificultar la tarea de mediación. Lo expuesto anteriormente nos lleva al tercer elemento clave en la protección del menor en el ámbito de los medios y las tecnologías: la importancia de la educación en su uso apropiado dirigida a padres y profesores, además de a niños y adolescentes.

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

3.3.1. Iniciativas en el ámbito de la regulación.

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

Por este motivo, algunos de los estudios centrados en el consumo de tecnologías por público infantil y adolescente tienen como objetivo último desarrollar un marco legislativo que proteja al menor.

A pesar de la importancia de desarrollar un marco legislativo en este ámbito, en los últimos años se oyen cada vez más voces que abogan por la necesidad de desarrollar un sistema regulador en el que no sólo tengan un papel decisivo los organismos gubernamentales, sino también otros agentes sociales. Hace unas décadas la protección del menor ante los medios se discutía en términos de regulación gubernamental y prohibiciones.

Hoy, por el contrario, nos encontramos ante un panorama distinto motivado por una serie de factores.



En primer lugar, se ha producido una desregulación y dispersión de la autoridad de forma vertical (proliferan las instituciones supranacionales) y horizontal (aparecen diversos actores no estatales).

Dicha situación, junto con la globalización en la que nos vemos inmersos y el rápido desarrollo de las telecomunicaciones, ha llevado a que cada vez se considere más importante la responsabilidad de los padres y otros agentes. Concretamente, esta autora aboga por un sistema que combine la regulación con la autorregulación y la corregulación.

La autorregulación es el control que los medios de comunicación y los desarrolladores tecnológicos deben ejercer por sí mismos. Esta práctica creció durante la década de 1990 como una forma de evitar remitirse a las leyes constantemente, así como al continuo desarrollo de las tecnologías, que implica que dicha legislación quede obsoleta rápidamente.

La corregulación es un sistema que combina la regulación gubernamental y la no gubernamental, de tal modo que la última se acopla a la primera de forma eficaz.

Respecto a la corregulación, puede resultar de especial interés la investigación realizada por el Instituto Hans-Bredow. Dicho estudio se centraba en la existencia de medidas correguladoras en 25 Estados miembros de la Unión Europea, además de Australia, Canadá, Suráfrica y Malasia. El objetivo era medir su eficacia, así como las trabas que existían para implementar estos sistemas, de acuerdo con la legislación europea.

El estudio incluía un amplio abanico de medios (prensa, programación televisiva, servicios on-line, móviles, cine y juegos interactivos) y llegó a dos conclusiones fundamentales. La primera indica que los sistemas de corregulación suelen atenerse a dos objetivos concretos: “la protección del menor y la protección del consumidor ante la publicidad”. (Schulz, 102, 2006)

Algunos expertos hablan de ventajas de estos sistemas como la posibilidad de que la industria ejerza una mayor responsabilidad, más rapidez en los procesos de toma de decisiones y una mayor sostenibilidad. (Schulz, 2006: 117)



El asunto de la correulación pone de relieve la existencia de múltiples agentes que están implicados en la regulación de los medios y tecnologías en aras de proteger al menor.

La legislación es sólo una pequeña pieza dentro de la maquinaria que supone la regulación de los medios.

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

Por otro lado, también han desarrollado diferentes campañas de concienciación, así como actividades formativas para un buen uso de las tecnologías

3.3.2. Iniciativas en el ámbito de la mediación familiar.

La familia, de un modo particular los padres, desempeña un papel decisivo de intermediación y protección del menor consumidor de pantallas.

Las nuevas tecnologías presentan ciertas particularidades, ya que es frecuente encontrarse con situaciones en las que niños y adolescentes superan a sus padres en el manejo de las mismas.

La aparición de posibles dificultades para los padres a la hora de mediar en el uso que sus hijos hacen de las nuevas tecnologías convierte la cuestión en algo de especial interés. Sin embargo, si nos remontamos a mediados del siglo pasado, ya es posible encontrar investigaciones en este ámbito.

El trabajo de Himmelweit & Oppenheim (1958) consideraba a los padres un factor decisivo, mediante el control y ejemplo que podían ejercer, sobre los efectos que la televisión podía tener en niños y adolescentes.



Los autores señalaban ya dos aspectos clave en la mediación del consumo de televisión: el tiempo y el contenido. Una de sus conclusiones era que los padres parecían demostrar gran preocupación y control respecto al horario en el que sus hijos veían la televisión (el momento de irse a dormir, de hacer los deberes, etcétera), mientras que su inquietud parecía ser menor respecto a otros asuntos como el contenido al que estaba expuesto el menor.

Unos años más tarde Schrammet al (1961: 148) sí que subrayan la importancia de ejercer algún tipo de mediación respecto al contenido, refiriéndose de modo concreto a aquellos

De carácter atemorizante que podían tener algún tipo de efecto negativo en el menor. El interés por estos asuntos y otros tantos relacionados con la mediación parental se extiende hasta nuestros días. Un buen ejemplo de ello son las investigaciones que se han llevado a cabo recientemente tanto en Europa (EU Kids Online), como en Norteamérica (Pew Internet & American Life Project, TheKaiserFamilyFoundation) y Latinoamérica: todas ellas prestan atención a las estrategias de control que los padres ejercen sobre sus hijos cuando estos últimos utilizan diversas pantallas. (Bringué & Sádaba, 2006)

Aunque los datos varían de un estudio a otro, podemos afirmar que hay dos cuestiones que preocupan especialmente a los padres y que son el eje fundamental de la mediación: el tiempo de uso y los contenidos.

Respecto al tiempo de uso, hay que entender que nos estamos refiriendo tanto al momento del día como a la cantidad de uso. Ambas cuestiones han de ser controladas, ya que el uso de una pantalla puede interferir con otras actividades prioritarias (p. ej., tareas escolares, tiempo con la familia o amigos, etcétera) y una cantidad excesiva de uso puede desembocar en serios problemas (como la adicción).

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

En este sentido, puede resultar de interés la triple clasificación sobre las tareas que implica la mediación parental expuesta por Messaris (1982), comúnmente citada en la



investigación. (Austin et al, 1999); Kundanis, 2003Dicho autor hablaba de la categorización, la validación y la complementación.

La primera función supone ayudar a interpretar los contenidos expuestos en un medio, confirmando si se corresponden con la realidad. La segunda tarea se traduce en mostrar acuerdo o desacuerdo con el mensaje que es transmitido a la audiencia. Por último, la complementación implica añadir información adicional al mensaje en caso de que fuera necesario.

A pesar de que el tiempo y el contenido son dos cuestiones que ocupan un papel destacado a la hora de hablar de mediación parental, también podemos encontrar investigaciones centradas en otros aspectos.

Así, Austin (1999) ponen énfasis en el estilo de comunicación que utilizan los padres con sus hijos y en la influencia de esta forma de comunicación en su comprensión e interpretación de los contenidos. Del mismo modo, encontramos también algunos intentos de tipificar los estilos de mediación parental.

Por último, pero no por ello menos importante, otras visiones están más enfocadas en la importancia de utilizar un medio o tecnología de forma conjunta en el ámbito familiar.

Así lo defienden, para quienes este tipo de ocio compartido “sirve para pasarlo muy bien, pero también para poner en marcha una mediación parental (protagonizada por los padres), que tiene como objetivo educar”. (Castells& De Bofarull, 183, 2002)

Para disfrutar de esta actividad antes hay que tener en consideración una serie de elementos: “el momento y duración, el lugar, los miembros que van a participar y el papel que va a desempeñar cada uno de ellos”.(Castells& De Bofarull, 184-185, 2002) Los trabajos señalados en este epígrafe son tan sólo una parte de la investigación existente en torno a la mediación familiar en el ámbito de los menores y las pantallas.

Aun así, queda demostrada la importancia que se da al entorno familiar del menor, y de un modo muy especial a sus padres, a la hora de interceder en su uso de medios y tecnologías para asegurar su protección.



No habrá que pensar en la mediación en un sentido restrictivo, sino más bien en una guía, en una actividad que muchas veces implicará la participación directa de los padres y el uso compartido de una determinada pantalla.

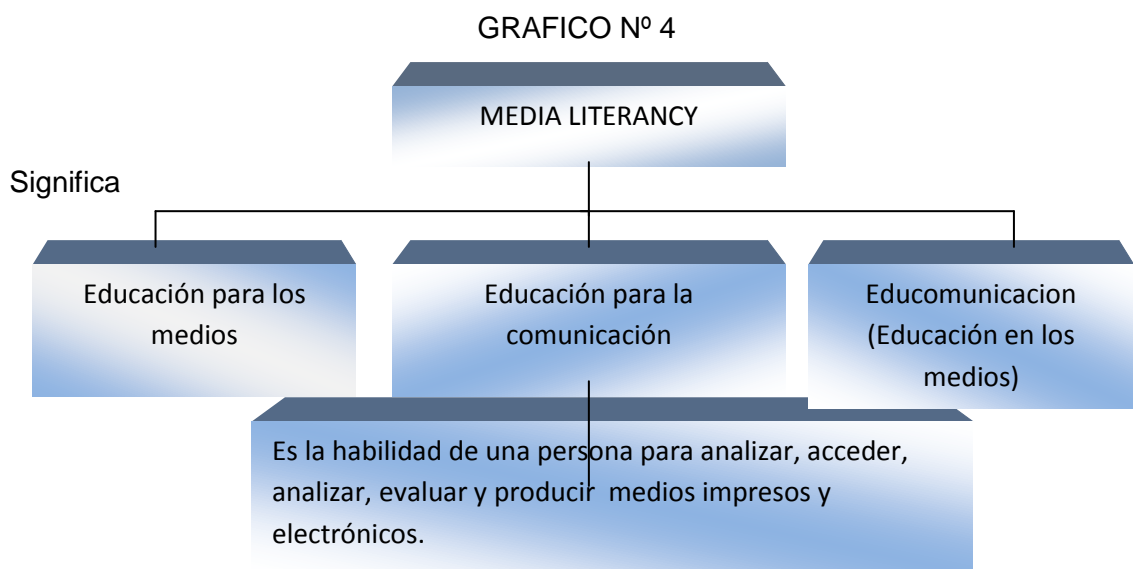
Como la siguiente afirmación, “la familia, que ha asumido un coherente y organizado proyecto en la educación de los hijos, debe sacarle réditos formativos al uso de las nuevas tecnologías y el ocio digital “. (Castells y De Bofarull, 178, 2002)

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

Una condición fundamental para que niños y adolescentes hagan un buen uso de las pantallas es que posean los conocimientos necesarios para ello, o lo que es lo mismo, que hayan sido bien educados en este ámbito.

Esta educación, sin embargo, es también necesaria para el público adulto (como padres o profesores), ya que juegan un papel vital en el desarrollo del menor.

Dejando la cuestión terminológica de un lado, lo que realmente interesa es saber a qué nos estamos refiriendo al hablar de media literacy.



Elaborado por: Richard Gaibor L.



Existen múltiples definiciones, aunque la utilizada por Aufderheide (1992) resulta sencilla y clara: se trata de la habilidad de una persona para acceder, analizar, evaluar y producir medios impresos y electrónicos. El concepto hace referencia a un amplio abanico de medios y tecnologías: desde un periódico a Internet, pasando por la televisión y la radio.

Hoy en día existe cierta ambigüedad en torno a distintas herramientas y el modo de definir las: ¿es Internet una tecnología o un medio de comunicación? En este sentido, puede resultar de interés lo expuesto por García Matilla (2004), quien asegura: «la acelerada conversión al mundo digital nos obliga a unificar criterios acerca de lo que consideramos alfabetización. Ya no podemos limitarnos sólo al audiovisual.

Debemos hablar de una alfabetización audiovisual y multimedia estrechamente vinculada con los nuevos territorios de la convergencia digital». Por esta razón, el autor asegura preferir el término «educación para la comunicación» en lugar de educación para los medios (NATIVOS INTERACTIVOS Los adolescentes y sus pantallas: reflexiones educativas. Fernando García Fernández), que en este contexto podría resultar más restrictivo.

El mismo autor subraya, además, la necesidad de ir más allá de la educación en el ámbito puramente técnico. Como asegura, en España «la enseñanza de ratones, teclas, diseño de páginas web y niveles de interactividad ha predominado sobre cualquier otro concepto».

Sin embargo, «educar para la comunicación exige educar en el derecho manipulada que todos tenemos a recibir una información veraz que no se vea sesgada y a conveniencia de un determinado Estado, Gobierno, institución o grupo de poder económico, religioso, político, etcétera.» (García Matilla, 2004)

El objetivo de la media literacy, por tanto, es «favorecer la creación de una conciencia crítica y, por consiguiente, de una mayor competencia entre los usuarios de los medios de comunicación electrónicos e impresos», como afirma Torregrosa (2003). Dicha conciencia crítica a la que se refiere el autor hace al usuario de un medio o tecnología menos vulnerable ante posibles consecuencias negativas.



Por eso, la educación para la comunicación puede entenderse como una medida preventiva y de protección, como queda presentada en este capítulo, aunque es, sin duda, un ámbito más amplio y con entidad propia que va más allá de esta función.

En el panorama investigador la media literacy es un tema recurrente pero, lo que es más importante, muy a menudo se trata de uno de los fines a los que están encaminados los diferentes estudios. A escala internacional podemos destacar, entre otros, el trabajo llevado a cabo por Buckingham & Domaille (2003).

Éste consistió en una revisión de la educación en los medios que se llevaba a cabo en las escuelas de 52 países. Mediante el envío de un cuestionario a 72 expertos en la materia, los autores exploraron tres áreas específicas:

- 1) la educación mediática en la escuela;
- 2) la implicación de la industria de los medios o de organismos reguladores en la educación mediática, y
- 3) el proceso de desarrollo de este ámbito (incluyendo necesidades por cubrir, existencia de obstáculos, perspectivas de futuro, etcétera).

Una de las conclusiones más relevantes a las que apuntaba esta investigación era la necesidad de educar en el uso de todos los medios y tecnologías (y no sólo en el ámbito de las TIC), así como a la necesidad de enlazar de algún modo métodos de educación formal como el que se lleva a cabo en las escuelas con otras formas de educación más informales. En el ámbito europeo también encontramos diversas iniciativas sobre la media literacy. Pueden servir como ejemplo dos proyectos realizados en los últimos años: Educa net y Media pro.

El primero, realizado entre 2002 y 2004, quería infundir una actitud crítica entre los jóvenes a la hora de utilizar una herramienta específica como es Internet. El segundo, llevado a cabo entre 2005 y 2006, perseguía como objetivo fundamental aportar una serie de recomendaciones para educar a los jóvenes de 12 a 18 años en las prácticas seguras de las TIC.

En España también podemos encontrar varios grupos de investigación centrados de un modo especial en la educación para la comunicación o en los medios.



Algunos de ellos ponen énfasis en el uso de medios y tecnologías como herramienta educativa, aunque otros, como el grupo Aire Comunicación, tienen como eje central de su trabajo la media literacy.

Por otro lado, algunos organismos cuya principal línea de trabajo es la regulación también trabajan en el ámbito de la educación para la comunicación: es el caso de Protégeles y el COAN, citados anteriormente. El último organismo, por ejemplo, subraya que entre sus funciones se encuentra la «alfabetización en los medios» dentro su plan de actuaciones con fines de protección.

4. METODOLOGIA

4.1. Diseño de la investigación

Para realizar el presente trabajo de investigación se siguieron los principios del paradigma crítico-propositivo, especialmente de carácter cuantitativo-cualitativo. Cuantitativo, ya que con la aplicación de instrumentos pertinentes, sometidos a pilotaje y corrección se recuperará información numérica-estadística. Cualitativo, pues estos resultados serán sometidos a un análisis crítico con apoyo del marco teórico.

En esta investigación la modalidad aplicada fue bibliográfica – documental, la cual se refiere al proyecto de investigación, que tiene como objetivo la detección, ampliación y profundización de la eficiencia de diferentes técnicas e instrumentos de evaluación. Además, se recopiló información bibliográfica de fuentes secundarias encontradas en libros, revistas publicaciones, páginas web, suplementos de prensa especializados, así como en fuentes de información primaria encontradas en documentos válidos y confiables.

La investigación se clasifica como de campo, ya que el investigador tuvo contacto directo con el lugar donde se producen los hechos o fenómenos a investigarse, con el fin de que, al aplicar las técnicas e instrumentos pertinentes y útiles se logre recolectar la información requerida.



De intervención Social o Proyecto Factible

En la elaboración de esta investigación, las personas involucradas, no se conformaron con el análisis de la información recopilada, sino que también estructuraron una propuesta operativa de solución al problema planteado. La investigación tiene un carácter exploratorio- descriptivo, exploratorio porque la misma se enmarca en una problemática poco investigada, con la finalidad de determinar el tiempo dedicado por los estudiantes, al uso de las redes interactivas, por otra parte es descriptiva ya que se realizó descripción exhaustiva de los pasos seguidos para su realización, teniéndose en cuenta el interés social de esta investigación al ser las redes interactivas la marca distintiva del mundo moderno en el que nos desenvolvemos.

4.2. Participantes de la investigación

Cuadro 1: Participantes de la investigación

INFORMANTES	NUMERO
Unidad Educativa Fiscomisional Técnico Ecuador de Mindo, 2ª de Bachillerato	12
Centro Educativo Pedro Vicente Maldonado, en Mindo, 9º de Educación General básica	13
"Escuela San Francisco de Quito" ubicada en la Armenia parroquia Nanegalito, 5º de Educación General básica	26
Parroquia Mindo	10
TOTAL	61

Elaborado por: Richard Gaibor L.



4.3. Técnicas e instrumentos de investigación

4.3.1. Técnicas

Técnicas Primarias

En la presente investigación se utilizaron técnicas primarias tales como, la observación ya que en la misma se evaluaron las redes interactivas

Observación. Pues permitió abarcar diversos aspectos por medio de las sensaciones visuales, auditivas y táctiles, las mismas que permitieron descubrir la realidad actual de los centros educativos investigados.

Entrevista. Porque permitió obtener información acerca de la realidad del proceso de enseñanza y aprendizaje en los diversos centros educativos.

Encuestas. Por cuanto, es un estudio metódico que posibilita la obtención de datos fiables acerca de las actitudes, comportamiento y opiniones de los beneficiarios de este estudio en especial de los estudiantes.

Técnicas secundarias. Hacen posible la recolección de datos de segundo orden, pues se buscará información en el Internet, libros, folletos e Instituciones Públicas, para realizar un estudio completo de la investigación.

4.3.2. Instrumentos

Ficha de Observación Directa:

Objetivo: La ficha de observación directa se la utilizó para registrar la información sobre la utilización de los recursos tecnológicos que poseen los centros educativos investigados además de identificar la realidad actual de los estudiantes.



Contenido: La ficha de observación directa contiene ítems que constatan la existencia de los diversos recursos tecnológicos tales como: internet, celular, televisión, videojuegos, playstation, gameboy, Xbox, redes sociales, portátiles.

Encuesta o Cuestionario:

Objetivo: La encuesta fue utilizada para recolectar datos sobre la utilización de los diversos recursos tecnológicos existentes que poseen y están a disposición de los jóvenes, así como determinar el tiempo que dedican a la utilización de cada uno de ellos.

Encuesta a los Estudiantes: Se compone por una serie de preguntas en las que se trata de descubrir cuáles son los recursos tecnológicos más utilizados por los mismos además de descubrir cuáles son los que poseen directamente los estudiantes y por cuales deben buscar la forma de acceder.

Método y Procedimiento:

El paradigma de investigación es el **cuantitativo-cualitativo**, porque vamos a recurrir a los datos estadísticos en calidad de evidencias concretas de la investigación, para interpretarlos con el soporte del marco teórico-científico y llegar a determinar con precisión cuál es la realidad investigada y qué decisiones se deberían tomar para mejorarla.

Materiales de Investigación:

- Fotocopia de la ficha de observación directa
- Fotocopias de las encuestas dirigidas a los directivos, profesores, estudiantes y padres de familia.
- Fotocopias de la ficha de entrevista dirigida a los directivos



Medios Tecnológicos:

- Ordenador
- Servicio de INTERNET
- Entorno Virtual de Aprendizaje
- Proyector de datos
- Fotocopiadora
- Calculadora

4.4. Recursos

4.4.1. Humanos

Cuadro 2: Recursos Humanos

- | |
|--|
| <ul style="list-style-type: none">• Investigador• Estudiantes• Tutor |
|--|

Elaborado por: Richard Gaibor L.

4.4.2. Institucionales

Cuadro 3: Recursos Institucionales

- | |
|---|
| <ul style="list-style-type: none">• Aulas• Sala de sesiones• Patios |
|---|

Elaborado por: Richard Gaibor L.



4.4.3. Materiales

Cuadro 4: Recursos Materiales

Materiales de Escritorio	
Lapiceros	=3unidades
Borrador	=1unidad
Lápiz	=3 unidades
Tinta de impresora	=3 unidades
Resma de papel Bond	=500 unidades
Cuestionarios	= 700 hojas en total
Material Bibliográfico	
Libros de consulta	=4 textos

Elaborado por: Richard Gaibor L.

4.4.4. Económicos

Cuadro 5: Recursos Económicos

RUBRO DE GASTOS	VALOR
1.- Material de apoyo	\$ 50
2.- Materiales de escritorio	\$ 100
3.- Material bibliográfico	\$ 50
4.- Transcripción del informe	\$ 50
5.- Internet	\$ 100
6.- Impresión y anillado	\$ 100
7.- Copias	\$ 100
7.- Otros	\$ 1.200
TOTAL	\$ 1.650

Elaborado por: Richard Gaibor L.



4.5. Procedimiento

Plan de Recolección de Información.

Cuadro 6: Plan de Recolección de información

PREGUNTAS BÁSICAS	EXPLICACIÓN
1. ¿Para qué?	Para alcanzar con los objetivos de la investigación.
2. ¿A qué personas investiga?	A 61 estudiantes de diversos centros educativos del país.
3. ¿Sobre qué aspectos?	Hace relación investigar sobre los niños y jóvenes frente a las pantallas.
4. ¿Quién?, ¿Quiénes?	El investigador
5. ¿Cuándo?	Mayo del 2011
6. ¿Dónde?	Unidad Educativa Fiscomisional Técnico Ecuador de Mindo, Centro Educativo Pedro Vicente Maldonado, en Mindo, "Escuela San Francisco de Quito " La Armenia – Nanegalito.
7. ¿Cuántas veces?	Dos veces un piloto y una definitiva.
8. ¿Qué técnicas de recolección?	Encuesta
9. ¿Con qué?	Cuestionarios
10. ¿En qué situación?	En las aulas.

Elaborado por: Richard Gaibor L.



Plan para el procesamiento de la información

Los datos recogidos se transformaran siguiendo estos procedimientos:

- Revisión crítica de la información recogida; es decir limpieza de la información defectuosa: contradictoria, incompleta, no pertinente, etc., además de la validación de los tutores de la Universidad.
- Repetición de la encuesta, en ciertos casos individuales, para corregir fallas de contestación.
- Ordenación de la información recolectada.
- Tabulación de la información
- Representación gráfica de los resultados
- Interpretación y análisis de los resultados obtenidos

Análisis e interpretación de resultados

- Análisis de los resultados estadísticos destacando tendencias y relaciones fundamentales de acuerdo con los objetivos.
- Interpretación de los resultados con apoyo del marco teórico, en el aspecto pertinente.
- Establecimiento de conclusiones y recomendaciones.

5. INTERPRETACIÓN, ANÁLISIS Y DISCUSIÓN DE LOS RESULTADOS.

En el presente análisis de datos se puede visualizar las particularidades obtenidas del cuestionario aplicado a los niños y niñas de 6 a 9 años de EGB con relación al ambiente sociodemográfico, redes sociales y pantallas, mediación familiar, ámbito familiar, riesgos y oportunidades.



Nuestro objetivo en este análisis, es conocer con detalle el uso y la valoración de las nuevas tecnologías entre los niños y adolescentes de 6 a 18 años, así como su impacto en el ámbito escolar y familiar, para comprender la realidad y el impacto que tiene las TIC's en nuestro país.

5.1 Caracterización sociodemográfica.

Para dar respuesta a los planteamientos de este apartado se tomarán en cuenta las preguntas: 1, 2, 3, 4, 5, 6,7, 8, 11, 12, 13, 14.

Pregunta 1. ¿A qué curso vas?

Tabla 1

P1		
Opción	Frecuencia	%
5to de Básica	26	100
TOTAL	26	100

Autor: Richard Gaibor L.

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

En la tabla número uno podemos observar que el 100% asisten a Quinto Año de Educación Básica y cumplen con su derecho a estudiar en una escuela que les brinda calidez y está preocupada por proporcionar una educación de calidad.

Pregunta 11. ¿En qué lugar sueles usar Internet?

Tabla 2

P11		
Opción	Frecuencia	%
En casa	10	25,64
En el colegio	10	25,64
En un ciber café	5	12,82
En un lugar público	2	5,13
En casa de un amigo	5	12,82
En casa de un familiar	7	17,95
TOTAL	39	100

Autor: Richard Gaibor L.

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



Lo observado en la tabla 2 nos comunica que 26% de los encuestados utilizan el internet en el colegio y en casa siendo estos los lugares donde asisten los niños y niñas, seguido tenemos la casa de un familiar con el 18% ya que tíos o primos facilitan el acceso a internet, con un 13% observamos los que concurren a un ciber o casa de un amigo y con 5% a un lugar público donde deben cancelar un valor por el alquiler del internet incrementando el gasto en la economía de los padres de familia.

Pregunta 12. ¿La mayoría de veces que utilizas Internet sueles estar...?

Tabla 3

P12		
Opción	Frecuencia	%
Solo	16	26,66
Con amigos/as	12	20
Con hermanos/as	11	18,33
Con mi padre	3	5
Con mi madre	6	10
Con otros familiares	7	11,66
Con un profesor/ra	5	8,33
TOTAL	60	100

Autor: Richard Gaibor L.

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

Lo observado en la tabla 4 manifiesta que el 27% de los educandos se encuentran solos al utilizar internet quedando en plena libertad, su uso y manejo de la red, un 20% maneja internet directamente con sus amigos y amigas, así un 18% suele estar con sus hermanos frente a la pantalla de su computador inmersos en el mundo del espacio virtual, el 12% de estudiantes suelen estar con familiares compartiendo su tiempo en la web, el 10% está en compañía de su madre al utilizar internet aquí podemos detallar que el porcentaje es bajo los padres y la vigilancia o control de la web sobre sus hijos es mínima, por el período de clases los niños utilizan internet junto a su maestra o maestro de escuela en un 8% y finalmente el 5% de escolares utilizan internet junto a



su padre siendo éste el último en la tabla y considerado uno de los familiares más ausentes en el momento de recurrir a internet.

Pregunta 13. ¿Utilizas algún teléfono móvil?

Tabla 4

P13		
Opción	Frecuencia	%
Si, el mío	4	15,38
Sí, el de otras personas	22	84,61
TOTAL	26	100

Autor: Richard Gaibor L.

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

El teléfono móvil ha superado con creces la funcionalidad básica con la que fue concebido y sus posibilidades van a seguir creciendo, como lo observado en la tabla 4 el 85 % de encuestados utiliza un teléfono celular y el 15% posee su propio móvil que le sirve para comunicarse, para jugar, para crear (fotografías, vídeo), para escuchar música o ver la televisión, para conectarse a Internet y más.

Pregunta 14. ¿Cómo conseguiste el teléfono móvil?

Tabla 5

P14		
Opción	Frecuencia	%
No contesta	22	84,61
Fue un regalo	1	3,84
Me lo dieron mis padres	3	11,54
TOTAL	26	100

Autor: Richard Gaibor L.

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

Al observar la tabla número 5 vemos que el 84% de encuestados no tienen teléfono celular coincidiendo con el porcentaje de la tabla anterior que solo utilizan el de otras personas, pero un 12% y el 4% tienen celular por que fue obsequio de sus padres o un regalo de aniversario, todo esto se palpa por la realidad donde viven los educandos que es un sector plenamente rural.



5.2 Redes sociales y pantallas.

Para dar respuesta a los planteamientos de este apartado se tomarán en cuenta las preguntas: 9, 10, 19, 22, 25, 26, 27, 28, 29, 30, 31.

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

Tabla 6

P9		
Opción	Frecuencia	%
Si	26	100
TOTAL	26	100

Autor: Richard Gaibor L.

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

En este gráfico se puede observar que el 100% de los encuestados respondió afirmativamente, razón por la cual los niños y niñas se encuentran incursionando en el mundo de la tecnología.

Pregunta 10. ¿Para qué sueles usar Internet?

Tabla 7

P10		
O	Fr	%
Pago Web	13	30,23
Videos	9	20,93
E-mail	3	6,97
Descargas	6	13,95
Chatear	3	6,97
Red Social	9	20,93
TOTAL	43	100

Autor: Richard Gaibor L.

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



La tabla número 7 especifica que el 30% de niños ingresan a páginas web consideradas éstas para estudio, aprendizaje y comunicación según el INEC 2010, luego tenemos el ingreso a las redes sociales y observación de videos con igual porcentaje, así con el 14% se encuentra las descargas desde su página de internet hacia su computador y finalmente el 7% utiliza internet para chatear y enviar e-mail.

Para dar respuesta a los planteamientos de este apartado se tomarán en cuenta las preguntas: 9, 10, 19, 22, 25, 26, 27, 28, 29, 30, 31.

Pregunta 19. ¿Y cuál de ellas tienes?

Tabla 8

P19		
Opción	Frecuencia	%
PlayStation2	3	10
PlayStation 3	2	6,66
Xbox 360	1	3,33
Wii	1	3,33
PSP	0	0
Nintendo DS	1	3,33
GameBoy	1	3,33
Ninguna de las anteriores	21	70
TOTAL	30	100

Autor: Richard Gaibor L.

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

En la tabla 8 observamos que el 70% de niños/as encuestados no poseen ningún videojuego considerado así que la mayoría de los educandos no disponen todo el tiempo para travesear con un videojuego, el 10% tiene PlayStation2, el 7% disfrutan del PlayStation3 y el 3% se divierten con Xbox360, Wii, Nintendo DS y GameBoy.



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

Tabla 9

P21		
Opción	Frecuencia	%
Uno	16	61,54
Dos	9	34,61
Tres	1	3,85
TOTAL	26	100

Autor: Richard Gaibor L.

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

Observando los datos de la tabla 9 podemos afirmar que el 61% tiene en su casa un televisor, la sociedad ecuatoriana de 0 a 17 años está en el 6,7% de promedio de observación de la televisión así evidenciamos que nuestros niños permanecen un tiempo considerable frente al televisor, mientras que un 39% de encuestados tienen entre dos y tres televisores en casa.

Pregunta 22. ¿Dónde están?

Tabla 10

P22		
Opción	Frecuencia	%
Mi habitación	7	20
La habitación de un hermano	4	11,43
El salón o cuarto de estar	4	11,43
La habitación de mis padres	13	37,14
En la cocina	1	2,86
En un cuarto de juegos	0	0
Otros sitios	6	17,14
TOTAL	35	100

Autor: Richard Gaibor L.

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



La tabla 10 nos señala que el 37% tiene el televisor en el cuarto de sus padres, mientras que el 20% de encuestados tienen su propio televisor que reposa en su habitación, con un 17% de televisores que se ubican en diferentes lugares del domicilio, el 11% resumido en el cuarto de estar y habitación de un hermano y en un mínimo porcentaje en la cocina, en conclusión puedo mencionar que el televisor tiene gran acogida en nuestros hogares ecuatorianos ya que cada uno de ellos poseen más de un televisor puesto que este artefacto es uno de los pioneros en el mundo de las Tics.

5.3 Redes sociales y mediación familiar.

Para dar respuesta a los planteamientos de este apartado se tomarán en cuenta las preguntas: 17,18, 21, 23.

Pregunta 17. ¿Juegas con videojuegos?

Tabla 11

P17		
Opción	Frecuencia	%
Si	26	100
TOTAL	26	100

Autor: Richard Gaibor L.

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

En la tabla 11 podemos interpretar que el 100% de los niños encuestados juegan videojuegos sean estos de deportes, roles, aventura, agilidad mental, carreras, simulación, lucha y más, cada uno de los chicos está inmerso en este tipo de tecnología algunos sin un control adecuado por parte de sus progenitores lo que ha acarreado un sinnúmero de problemas tales como la adicción a los video juegos.



Pregunta 18. ¿Con qué aparatos juegas?

Tabla 12

P18		
Opción	Frecuencia	%
PlayStation2	7	14,89
PlayStation 3	5	10,64
Xbox 360	0	0
Wii	1	2,13
PSP	1	2,13
Nintendo DS	5	10,64
GameBoy	4	8,51
Ordenador	24	51,06
TOTAL	47	100

Autor: Richard Gaibor L.

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

En la tabla 12 se observa que el 51 de niños/as encuestados juegan en su ordenador o computadora personal considerando que en el medio en que se desarrollan no tienen acercamiento a la compra de diferentes videojuegos, así el 15% se divierten con el PlayStation 2, mientras que otro grupo del 11% se deleitan con el PlayStation 3 y el Nintendo DS, el 8% se recrean con el videojuego GameBoy y finalmente el 2% se divierten jugando con PSP y el Wii



Pregunta 23. Cuando ves la tele, sueles estar con...

Tabla 13

P23		
Opción	Frecuencia	%
Solo	17	18,28
Mi padre	13	13,98
Mi madre	17	18,28
Algún hermano/a	20	21,50
Otro familiar	14	15,05
Un amigo/a	4	4,30
Otras personas	8	8,60
TOTAL	93	100

Autor: Richard Gaibor L.

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

Podemos observar en la tabla arriba expuesta que la mayoría de las personas a las cuales se les aplicó la encuesta miran la televisión en compañía de alguien ya sea de sus padres, algún familiar, amigos u otra persona, por consiguiente llegando a un 18 % de los datos analizados concluyo en su preferencia de mirar la televisión solos sin control alguno de la programación presentada.

Pregunta 25. ¿Cómo consigues tu propio dinero?

Tabla 14

P25		
Opción	Frecuencia	%
Paga semanal	0	0
Cuando necesito algo pido y me dan	19	45,24
En cumpleaños, fiestas, Navidad	10	23,81
Hago algún trabajo en casa	4	9,52
Hago algún trabajo fuera de casa	9	21,43
No me dan dinero	0	0
TOTAL	42	100

Autor: Richard Gaibor L.

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



Observando los datos de la tabla nos podemos dar cuenta de que sumando las cuatro primeras opciones, por su similitud, el 80% de los niños de 8 años de edad de 5to de básica recibe el dinero de sus padres u otros miembros de la familia, mientras que a un 20% no les dan dinero, esto se puede deber a que la situación económica de sus padres es difícil, los encuestados asisten a una escuela donde la mayor parte de los niños son de condición humilde. Resultados contrastables con lo expuesto por los autores Olivie I., Ponce J. y Onofa M. (2008), y basándose en las cifras tomadas del INEC sobre la pobreza plantean lo siguiente: el porcentaje de población ecuatoriana sobrevive con menos de 1 dólar diario. Y siguiendo esta línea el INEC, (s.f.), manifiesta que hasta el 2010 en el Ecuador había un índice de pobreza del 45%.

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

Tabla 15

P26		
Opción	Frecuencia	%
Tengo el dinero suficiente para mis necesidades	15	57,69
Tengo menos dinero del que necesito	11	42,31
TOTAL	26	100

Autor: Richard Gaibor L.

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

Poniendo atención en los datos de la tabla podemos encontrar que un 58% está de acuerdo con la primera frase en vista de que al referirnos a la tabla anterior de que el dinero que poseen es proporcionado por alguien más, les es mucho más fácil cubrir sus necesidades en vista de que conseguir el dinero no tiene mucha dificultad ni esfuerzo, por otro lado y diferenciándose con apenas un 15% menos optaron por la segunda respuesta, relacionándose con los datos obtenidos por el INEC que el índice de pobreza en el Ecuador hasta el 2010 es del 45%, una cifra verdaderamente preocupante porque es apenas el 5 % menos de la mitad de la población nacional.



Pregunta 27, 28, 29, 30, 31. Si tuvieras que elegir ¿Con que te quedarías?

Tabla 16

P27		
Opción	Frecuencia	%
Internet	17	65,38
Televisión	7	26,92
No lo sé	2	7,69
TOTAL	26	100

Autor: Richard Gaibor L.

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

La encuesta realizada muestra que el internet está tomando un papel muy importante en la vida de los jóvenes de esta generación, los cuales están muy ligados a la tecnología en sí, como lo demuestra el 65% de los encuestados, los que prefieren el internet y argumentan que es debido a que en la internet encuentran más opciones que en la televisión, pero lamentablemente el acceso del Ecuador al internet está muy limitado. Y en cuanto al 26% restante se fundamenta en que la mayoría de las familias ecuatorianas tienen televisión.

Tabla 17

P28		
Opción	Frecuencia	%
Internet	16	61,54
Teléfono móvil	9	34,61
No lo sé	1	3,85
TOTAL	26	100

Autor: Richard Gaibor L.

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

En un caso que se vuelve a repetir el internet ya que el internet es considerado por el 61% de encuestados una herramienta de comunicación más amplia y completa que un teléfono celular en el cual el argumento es que se comunican con más gente al mismo



tiempo que con el teléfono móvil y el 34% restante está definido por la constante comunicación entre amigos y familiares que sostiene el encuestado.

Tabla 18

P29		
Opción	Frecuencia	%
Videojuegos	16	61,54
Televisión	10	38,46
TOTAL	26	100

Autor: Richard Gaibor L.
 Cuestionario 1 aplicado al grupo 1 (6-9 años de edad)

En esta pregunta el 65% de los encuestados prefirieron los videojuegos a la televisión ya que los videojuegos son más entretenidos porque interactúan mejor con el joven Ecuatoriano y la tecnología de punta ha colaborado al desarrollo de estos juegos de video además de la constatación de oferta de estos y la difusión de los medios, pero la mayoría de jóvenes ecuatorianos no tienen la posibilidad de adquirir estos equipos por eso el 38% de los encuestados eligió solo quedarse con la televisión.

Tabla 19

P30		
Opción	Frecuencia	%
Teléfono móvil	7	26,92
Televisión	17	65,38
No lo sé	2	7,69
TOTAL	26	100

Autor: Richard Gaibor L.
 Cuestionario 1 aplicado al grupo 1 (6-9 años de edad)

En este caso el 65% de los encuestados eligió televisión ya que la mayoría de niños y jóvenes no tienen la opción de adquirir un teléfono celular y además se muestra que en la familia no existe una dependencia por tal aparato electrónico como lo es el



teléfono móvil o que prefieren observar la televisión en vez de estar comunicados con sus familiares y amigos

Tabla 20

P31		
Opción	Frecuencia	%
Teléfono móvil	15	57,69
Videojuegos	11	42,31
TOTAL	26	100

Autor: Richard Gaibor L.

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

La mayoría de los encuestados específicamente el 57% prefirió quedarse con el teléfono móvil lo que muestra que los teléfonos móviles están ganando terreno en el ámbito de videojuegos, porque existen teléfonos móviles con videojuegos incluidos y eso reemplaza la necesidad de una consola de videojuegos o un videojuego portátil y el 42% restante muestra una gran disposición a la no necesidad de teléfonos celulares y el uso de videojuegos en la mayoría de estos encuestados fueron niños mayores a 6 años.



5.4 Redes sociales y ámbito escolar.

Pregunta 24. De la siguiente lista de cosas selecciona todas aquellas que tengan en la escuela.

Tabla 21

P24		
Opción	Frecuencia	%
Ordenador portátil	4	4
Impresora	5	5
Scanner	1	1
Web Cam	3	3
MP3/MP4/iPod	2	2
Cámara de fotos digital	14	14
Cámara de video digital	4	4
Televisión de pago	19	19
Equipo de música	14	14
Teléfono fijo	12	12
DVD	21	21
Disco duro multimedia	1	1
Ninguna de estas,tengo otras	0	0
TOTAL	100	100

Autor: Richard Gaibor L.

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

Aquí nos damos cuenta de que todos los niños, niñas y jóvenes encuestados poseen al menos 5 cosas de las detalladas en la tabla comprobando con ello el uso masivo de las Tics, favoreciendo así la comunicación y el intercambio de información en el mundo actual, lastimosamente todos estos cambios son acogidos fácilmente por las nuevas generaciones mientras que las personas de mayor edad no les presta mucho interés, razón por la cual se ha generado el analfabetismo informático.



5.5 Redes sociales, riesgos y oportunidades.

Pregunta 20. ¿Con quién sueles jugar?

Tabla 22

P20		
Opción	Frecuencia	%
Solo	12	20,70
Con mi madre	4	6,90
Con mi padre	5	8,62
Con mis hermanos	13	22,41
Con los amigos	13	22,41
Con otras personas distintas	11	18,96
TOTAL	58	100

Autor: Richard Gaibor L.

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

Al observar la tabla número 22 se puede deducir que el 22% suele jugar con sus hermanos y amigos lo cual hace más competitivo el enfrentamiento, así también el 21% suele jugar solo notando aquí que su contrincante es directamente su ordenador o videojuego preferido, el 18% pasa su tiempo jugando con otras persona, así tenemos el 9% y7% de estudiantes que junto a sus padres comparten un videojuego.



Para dar respuesta a los planteamientos de este apartado se tomarán en cuenta las preguntas: 15, 16, 20, 24.

Pregunta 15. Con el móvil sueles...

Tabla 23

P15		
Opción	Frecuencia	%
Hablar	20	29,41
Enviar mensajes	14	20,59
Jugar	20	29,41
Navegar	2	2,94
Otras cosas	12	17,65
TOTAL	68	100

Autor: Richard Gaibor L.

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

El 29% de niños y niñas encuestados suelen hablar y jugar entretenidamente en el celular es así que se comprueba una vez más que el tiempo frente a las pantallas va creciendo considerablemente, sin embargo el 21% se pasa su tiempo enviando mensajes a sus amigos y familiares, conectados por el móvil tienen una comunicación al instante, el 18% de indagados acostumbran a realizar otras cosas en el teléfono celular y un 3% navega en internet.

Pregunta 16. ¿Con quién sueles comunicarte?

Tabla 24

P16		
Opción	Frecuencia	%
Con mi madre	20	30,77
Con mi padre	14	21,54
Con mis hermanos	9	13,85
Con otros familiares	15	23,08
Con los amigos/as	7	10,77
TOTAL	65	100

Autor: Richard Gaibor L.

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



Analizando la tabla 24 podemos visualizar que los 31% de los niños y niñas encuestados se comunican constantemente con su madre, el 23% conversan vía celular con familiares de cerca o distantes, mientras que el 22% se comunican directamente con su padre, el 13% se comunica con sus hermanos y el 10% con sus amigos.

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

Tabla 25

P24		
Opción	Frecuencia	%
Ordenador portátil	4	4
Impresora	5	5
Scanner	1	1
Web Cam	3	3
MP3/MP4/iPod	2	2
Cámara de fotos digital	14	14
Cámara de video digital	4	4
Televisión de pago	19	19
Equipo de música	14	14
Teléfono fijo	12	12
DVD	21	21
Disco duro multimedia	1	1
Ninguna de estas, tengo otras	0	0
TOTAL	100	100

Autor: Richard Gaibor L.

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

A través de los resultados de la tabla se puede deducir que todos los niños, niñas encuestados, poseen al menos 5 elementos, de los expuestos anteriormente en la tabla, comprobando con ello el uso masivo de las Tics, favoreciendo así la comunicación y el intercambio de información en el mundo actual, lastimosamente todos estos cambios son acogidos fácilmente por las nuevas generaciones mientras que las personas de mayor edad no les presta mucho interés, razón por la cual se ha generado el analfabetismo informático.



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

Pregunta 2. ¿Cuántos años tienes?

Tabla 26

P2		
Opción	Frecuencia	%
9 años o más	26	100
TOTAL	26	100

Autor: Richard Gaibor L.

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

El 100% de los estudiantes se encuentran en el margen de edad correspondiente al año de básica, cumpliendo así lo estipulado en los Derechos de los niños y niñas tienen derecho a estudiar.

Pregunta 3. ¿Sexo?

Tabla 27

P3		
Opción	Frecuencia	%
Masculino	12	46,15
Femenino	14	53,85
TOTAL	26	100

Autor: Richard Gaibor L.

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

La información reflejada en la tabla corresponde en un 46% a los estudiantes masculinos y un 54% a las estudiantes, dando cumplimiento que la educación es una condición básica en cualquier proceso de desarrollo contribuyendo al crecimiento integral del ser humano.



Pregunta 4. ¿Qué personas viven contigo?

Tabla 28

P4		
Opción	Frecuencia	%
Padre	15	22,39
Madre	23	34,33
Un hermano o hermana	14	20,89
2 hermano/a	6	8,95
3 hermano/a	3	4,48
5 hermano/a	1	1,49
Mi abuelo/la	1	1,49
Otras personas	4	5,97
TOTAL	67	100

Autor: Richard Gaibor L.

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

En la tabla 4 podemos analizar que el 92% de los escolares viven en hogares completos, mientras que 8% restante viven con sus abuelos u otras personas por diferentes causa socio-demográficas, como migración del campo a las ciudades o fuera del país.

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

Tabla 29

P5		
Opción	Frecuencia	%
Irme a mi habitación	5	19,23
Navegar	2	7,69
Leer, estudiar	11	42,31
Hablar con mi familia	8	30,77
TOTAL	26	100

Autor: Richard Gaibor L.

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



La mayoría de escolares prefieren la lectura y el estudio, seguidos por el 31% que deciden hablar con su familia, el 19% se mantiene en dirigirse a su habitación, quedando así el 7% de estudiantes que tienen el deseo de ir a navegar por internet.

Pregunta 6. ¿Tienes ordenador en casa?

Tabla 30

P6		
Opción	Frecuencia	%
No	15	57,69
Si	11	42,31
TOTAL	26	100

Autor: Richard Gaibor L.

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

En casa de los escolares podemos observar que 58% no posee una computadora en sus hogares, no obstante un 42% si posee un ordenador dando cabida con ello a que paulatinamente el uso de estas herramientas va incrementando casi alcanzado ya un 50% de propietarios de un PC en vista de que las Tics han llegado a ser un pilar importante en la sociedad más aun el uso de equipos y sistemas informáticos los cuales optimizan el aprender para enseñar.

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

Tabla 31

P7		
Opción	Frecuencia	%
No contesta	15	57,69
En mi habitación	2	7,69
Habitación de un hermano	0	0
Habitación de mis padres	2	7,69
En la sala de estar	3	11,54
En un cuarto de trabajo	1	3,85
Es portátil	3	11,54
TOTAL	26	100

Autor: Richard Gaibor L.

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



Como pudimos observar en la tabla anterior la mayoría de los escolares encuestados no posee un computador, en la presente se destaca la opción no contesta con un 57% debido a que en la mayoría del País la condición económica aun no nos permite tener alcance a la adquisición de este equipo informático dando lugar al uso de cybers café, y sitios donde ofrecen el alquiler de computadores, seguido al porcentaje antes indicado que cubre un poco más de la mitad, está un 11% que si posee un ordenador y el mejor lugar para acceder con facilidad a su uso es la sala de sus hogares, además de un porcentaje de usuarios que posee un computador portátil siendo su uso más factible por transportación.

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

Tabla 32

P8		
Opción	Frecuencia	%
No contesta	15	57,69
No	4	15,38
Si	7	26,92
TOTAL	26	100

Autor: Richard Gaibor L.

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

En este gráfico podemos darnos cuenta de que un 26% si tiene conexión a internet en sus hogares aunque no es mayoría este porcentaje es alentador porque a nivel nacional en cuanto a la educación se refiere el Gobierno está poniendo mucho énfasis en este aspecto dotando a través del Instituto Ecuatoriano de Seguridad Social y la Corporación Nacional de Telecomunicaciones las facilidades para que la ciudadanía adquiera un PC equipado con internet en vista de que la era del internet exige cambios en el mundo laboral pero principalmente en el educativo.



Pregunta 9. ¿Tengas o no tengas internet en tu casa sueles utilizarlo?

Tabla 33

P9		
Opción	Frecuencia	%
No contesta	6	46,15
Nunca	3	23,08
A veces	4	30,77
Siempre	0	0
TOTAL	13	100

Autor: Richard Gaibor L.

Fuente: Cuestionario para niños y jóvenes de 10 a 18 años.

La encuesta realizada a los niños y jóvenes muestra que la mayoría de jóvenes el 23% nunca ha utilizado internet por lo cual no ha tenido un acceso adecuado a la tecnología no es una cifra muy grande pero muestra que la población del Ecuador necesita un mayor acceso a la tecnología además el 46% que no pudo contestar es debido a que tienen un concepto claro de lo que es internet.

Pregunta 35. Mientras chateas o estás en el Messenger ¿con quién sueles hablar?

P35		
Opción	Frecuencia	%
Con mis amigos	7	58,33
Con mi familia	2	16,67
Con amigos virtuales	3	25
TOTAL	12	100

Autor: Richard Gaibor L.

Fuente: Cuestionario para niños y jóvenes de 10 a 18 años.

La tabla muestra que 58% se comunica con sus amigos físicos lo cual refuerza los lazos de amistad pero existe un 25% que habla con amigos virtuales que en algunos casos jamás han sido vistos físicamente lo cual puede acarrear a serios problemas como pandillas, robos, secuestros y una infinita gama de crímenes, los cuales en muchas ocasiones son manejados por organizaciones clandestinas, conocidas en



nuestra sociedad como el crimen organizado el cual utiliza las redes sociales para transmitir propaganda y mensajes que responden a sus nefastos intereses, los cuales disfrazan y edulcoran con una fachada mezcla de alegría e ilusiones destinada hacia los más jóvenes que por tener menos experiencia de la vida son más susceptibles a este tipo de mensajes.

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

P36		
Opción	Frecuencia	%
No contesta	6	46,15
No tengo ninguno	1	7,69
Tengo, pero no los conozco	6	46,15
Tengo y he conocido alguno	0	0
TOTAL	13	100

Autor: Richard Gaibor L.

Fuente: Cuestionario para niños y jóvenes de 10 a 18 años.

El 46% de esta encuesta muestra que los jóvenes no conocen a muchos de sus amigos virtuales lo cual demuestra el peligro al que están expuestos los jóvenes al no conocer a sus amistades.

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

P37		
Opción	Frecuencia	%
No contesta	0	0
No	9	69,23
Si	4	30,77
TOTAL	13	100

Autor: Richard Gaibor L.

Fuente: Cuestionario para niños y jóvenes de 10 a 18 años.

La encuesta muestra que un 69% no ha jugado en red con uso del internet lo que demuestra que esta cantidad de jóvenes aún no han conseguido descubrir el juego en línea.



Pregunta 38. ¿A qué tipo de juegos en red has jugado últimamente?

P38		
Opción	Frecuencia	%
Juegos de comunidad virtual (TheSims, etcétera)	0	0
Juegos de carreras (Need for Speed, Death Race, Shangay Street Racer, etcétera)	1	25
Juegos de estrategias y batalla (Teeken, Counter Strike, etcétera)	0	0
Juegos de Deporte (FIFA 2008, etcétera)	3	75
Juegos de mesa y cartas (póquer, parchís, Trivial, Pictionary, etcétera)	0	0
Casinos (Casino Mónaco, Casino Tropez)	0	0
Juegos de rol (Virtual Galaxy, GuildWars, Solaris, etcétera)	0	0
A ninguno	0	0
TOTAL	4	100

Autor: Richard Gaibor L.

Fuente: Cuestionario para niños y jóvenes de 10 a 18 años.

El cuadro demuestra que los resultados de la encuesta son mayores dada la cantidad, y variedad de juegos, pero específicamente el 75% muestra más afinidad hacia los juegos deportivos, ya que en ellos se sienten identificados con los jugadores que los hacen sentir parte de la acción que se está observando, por otra parte el 25% restante siente más afinidad hacia los juegos de carrera, ya que en la última década la cultura popular los ha hecho muy populares.

Pregunta 39. Si utilizas los juegos en red donde puedes jugar con otras personas a través del Internet ¿Estás de acuerdo con algunas de las siguientes frases?

P39		
Opción	Frecuencia	%
Juego en red con mi grupo de amigos	1	25
Jugar en red te permite hacer amigos	1	25
No estoy de acuerdo con ninguna	2	50
TOTAL	4	100

Autor: Richard Gaibor L.

Fuente: Cuestionario para niños y jóvenes de 10 a 18 años.



En esta Tabla de resultados podemos ver una cantidad igualitaria del 25% en cuanto a jugar con amigos a crear un nuevo grupo de amigos a los que les interesa lo mismo (en sí el mismo juego) pero vemos que un 50% no acepta las frases lo cual queda claro piensan que los juegos en red no sirven para hacer amistades

Pregunta 9. ¿Tengas o no tengas internet en tu casa sueles utilizarlo?

Tabla 33

P9		
Opción	Frecuencia	%
No contesta	6	46,15
Nunca	3	23,08
A veces	4	30,77
Siempre	0	0
TOTAL	13	100

Autor: Richard Gaibor L.

Fuente: Cuestionario para niños y jóvenes de 10 a 18 años.

La encuesta realizada a los niños y jóvenes muestra que la mayoría de jóvenes el 23% nunca ha utilizado internet por lo cual no ha tenido un acceso adecuado a la tecnología no es una cifra muy grande pero muestra que la población del Ecuador necesita un mayor acceso a la tecnología además el 46% que no contestó fue porque no tiene un concepto claro de lo que es internet.

Pregunta 35. Mientras chateas o estás en el Messenger ¿con quién sueles hablar?

Tabla 34

P35		
Opción	Frecuencia	%
Con mis amigos	7	58,33
Con mi familia	2	16,67
Con amigos virtuales	3	25
TOTAL	12	100

Autor: Richard Gaibor L.

Fuente: Cuestionario para niños y jóvenes de 10 a 18 años.



La tabla muestra que 58% se comunica con sus amigos físicos lo cual refuerza los lazos de amistad pero existe un 25% que habla con amigos virtuales que en algunos casos jamás han sido vistos físicamente lo cual puede acarrear a serios problemas como pandillas, robos, secuestros y varios tipos de crimen organizado que se maneja principalmente en redes sociales y se disfrazan con una máscara de alegría hacia los jóvenes

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

Tabla 35

P36		
Opción	Frecuencia	%
No contesta	6	46,15
No tengo ninguno	1	7,69
Tengo, pero no los conozco	6	46,15
Tengo y he conocido alguno	0	0
TOTAL	13	100

Autor: Richard Gaibor L.

Fuente: Cuestionario para niños y jóvenes de 10 a 18 años.

El 46% de esta encuesta muestra que los jóvenes no conocen a muchos de sus amigos virtuales lo cual demuestra el peligro al que están expuestos los jóvenes al no conocer a sus amistades.

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

Tabla 36

P37		
Opción	Frecuencia	%
No contesta	0	0
No	9	69,23
Si	4	30,77
TOTAL	13	100

Autor: Richard Gaibor L.

Fuente: Cuestionario para niños y jóvenes de 10 a 18 años.



La encuesta muestra que un 69% no ha jugado en red con uso del internet lo que demuestra que esta cantidad de jóvenes aún no han conseguido descubrir el juego en línea.

Pregunta 38. ¿A qué tipo de juegos en red has jugado últimamente?

Tabla 37

P38		
Opción	Frecuencia	%
Juegos de comunidad virtual (TheSims, etcétera)	0	0
Juegos de carreras (Need for Speed, Death Race, Shangay Street Racer, etcetera)	1	25
Juegos de estrategias y batalla (Teeken, Counter Strike, etcétera)	0	0
Juegos de Deporte (FIFA 2008, etcétera)	3	75
Juegos de mesa y cartas (póquer, parchís, Trivial, Pictionary, etcétera)	0	0
Casinos (Casino Mónaco, Casino Tropez)	0	0
Juegos de rol (Virtual Galaxy, GuildWars, Solaris, etcétera)	0	0
A ninguno	0	0
TOTAL	4	100

Autor: Richard Gaibor L.

Fuente: Cuestionario para niños y jóvenes de 10 a 18 años.

El cuadro de la encuesta mostrada en si es mus vasto por la cantidad y diferentes tipos de juegos pero específicamente el 75% muestra un mayor apego a juegos de deportes ya que se sienten identificados con los jugadores y hacen sentirlos parte de la acción que se está viviendo, por otra parte el 25% restante está apegado a juegos de carrera ya que en la última década la cultura popular ha hecho muy famosos este tipo de juegos



Pregunta 39. Si utilizas los juegos en red donde puedes jugar con otras personas a través del Internet ¿Estás de acuerdo con algunas de las siguientes frases?

Tabla 38

P39		
Opción	Frecuencia	%
Juego en red con mi grupo de amigos	1	25
Jugar en red te permite hacer amigos	1	25
No estoy de acuerdo con ninguna	2	50
TOTAL	4	100

Autor: Richard Gaibor L.

Fuente: Cuestionario para niños y jóvenes de 10 a 18 años.

En esta tabla de resultados podemos ver una cantidad igualitaria del 25% en cuanto a jugar con amigos a crear un nuevo grupo de amigos a los que les interesa lo mismo (en sí el mismo juego) pero vemos que un 50% no acepta las frases lo cual queda claro piensan que los juegos en red no sirven para hacer amistades.

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

Tabla 39

P40		
Opción	Frecuencia	%
No contesta	0	0
No	6	46,15
Si	7	53,85
TOTAL	13	100

Autor: Richard Gaibor L.

Fuente: Cuestionario para niños y jóvenes de 10 a 18 años.

La gran mayoría de jóvenes de la última generación ha tenido una gran accesibilidad a redes sociales muy conocidas como en el caso de Facebook una de las pioneras en este medio, por esa razón los resultados reflejan que aproximadamente un 53% de jóvenes ya está utilizando estas redes sociales y un dato muy acercado del 46% no las



está usando por dificultad en acceso a tecnología, internet o simplemente por desconocimiento de las mismas.

Pregunta 41. ¿Puedes indicarnos qué redes sociales sueles utilizar?

Tabla 40

P41		
Opción	Frecuencia	%
Facebook	6	60
Orkut	0	0
Hi5	0	0
Tuenti	0	0
MySpace	0	0
WindowsLiveSpace	1	10
LinkedIn	0	0
Sónico	1	10
Otras redes sociales	2	20
TOTAL	10	100

Autor: Richard Gaibor L.

Fuente: Cuestionario para niños y jóvenes de 10 a 18 años.

Podemos ver en esta tabla de la pregunta 41 que los jóvenes encuestados de preferencia utilizan Facebook da a la luz el 60% de los jóvenes encuestados ya que la red social Facebook incluye muchas aplicaciones y servicios, chat, se suben y comparten documentos, además se comparten y descargan fotos de amigos y familiares, etc.; por lo cual Facebook se ha convertido en una red social de vanguardia en el mundo que ya en este momento cuenta con una red de usuarios más grande que toda la población de Europa.



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

Tabla 41

P42		
Opción	Frecuencia	%
No contesta	0	0
No	13	100
Si	0	0
TOTAL	13	100

Autor: Richard Gaibor L.

Fuente: Cuestionario para niños y jóvenes de 10 a 18 años.

La tabla muestra que de los jóvenes encuestados no se ha presentado ninguna persona que haya creado un blog o red de discusiones lo cual muestra una gran cantidad de jóvenes que no se ha involucrado activamente en la Internet, de una u otra forma lo que hace esta falta de conocimientos y participación en blogs es rezagar a los jóvenes en la participación activa y funcional de temas de interés y discusión.

Pregunta 45. ¿Estás de acuerdo con alguna de las siguientes situaciones?

Tabla 42

P45		
Opción	Frecuencia	%
Me pongo nervioso o me enfado cuando no puedo o no me dejan navegar	2	13,33
Creo que puedo poner cualquier foto/video mía en internet	1	6,67
Creo que puedo poner cualquier foto/video de mis amigos o familiares en internet	1	6,67
No hay ningún problema porque desconocidos sepan sobre mis aficiones o vida personal	0	0
No me importar agregar a desconocidos a mi Messenger	0	0
Es divertido hablar con desconocidos a través de internet	2	13,33
He utilizado internet para perjudicar a alguien (envío de fotos, videos, comentarios, etc.)	0	0
Alguien me ha perjudicado a través de internet (envío de fotos, videos, comentarios, etc.)	0	0
No estoy de acuerdo con ninguna	9	60
TOTAL	15	100

Autor: Richard Gaibor L.

Fuente: Cuestionario para niños y jóvenes de 10 a 18 años.



Un 60% de jóvenes no acepta ninguna de las opciones dada la razón de que los 9 jóvenes que no respondieron que no están de acuerdo con ninguna están muy al tanto del peligro que tienen ese tipo de situaciones y que no les convendría llevar al extremo el uso del internet pero en cuanto al 38% (sumado en total) no está al tanto de los peligros que estas situaciones tan particulares les puedan causar a ellos, a amigos y a familiares.

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

Tabla 43

P46		
Opción	Frecuencia	%
No contesta	0	0
No	13	100
Si	0	0
TOTAL	13	100

Autor: Richard Gaibor L.

Fuente: Cuestionario para niños y jóvenes de 10 a 18 años.

El 100% de los encuestados respondió no ya por la gran cantidad de padres permisivos que existen en este medio no existe mayor problema con eso pero el problema está en el poco control que tienen sobre sus hijos en cuanto al uso del internet.

Pregunta 47. ¿Te premian o te castigan con el uso del Internet?

Tabla 44

P47		
Opción	Frecuencia	%
No contesta	0	0
No	13	100
Si	0	0
TOTAL	13	100

Autor: Richard Gaibor L.

Fuente: Cuestionario para niños y jóvenes de 10 a 18 años.



Nuevamente el 100% de los encuestados respondió al literal no, esto muestra que igualmente se considera una necesidad constante el uso de la internet por lo cual no se considera un premio su uso ni se aplican castigos a los jóvenes con su uso, en estos tiempos se ha considerado como una necesidad básica e indispensable en los jóvenes estudiantes y en los jóvenes en general.

Pregunta 49. ¿Qué hacen tus padres mientras estás conectado/a a internet?

Tabla 45

P49		
Opción	Frecuencia	%
Me preguntan qué hago	6	37,5
Echan un vistazo	1	6,25
Me ayudan, se sientan conmigo	0	0
Están en la misma habitación	1	6,25
Comprueban después por dónde he navegado	1	6,25
Miran mi correo electrónico	0	0
Hacemos algo juntos: compras, organizar viajes, escribir a la familia, etc.	1	6,25
Me recomienda sitios para navegar o cómo acceder a Internet	0	0
No hace nada	6	37,5
TOTAL	16	100

Autor: Richard Gaibor L.

Fuente: Cuestionario para niños y jóvenes de 10 a 18 años.

En la mayoría de los casos como muestra el 37% de los encuestados los padres por lo menos preguntan qué están haciendo en internet como parte de su labor de padres la que consiste en controlar a sus hijos, pero tenemos en contraposición a este dato aproximadamente otro 37% el cual muestra que los padres no se preocupan y además tienen un desinterés por el control que sus hijos tienen en la internet.



Pregunta 50. Cuándo navegas por Internet, según tus padres, ¿qué cosa no puedes hacer?

Tabla 46

P50		
Opción	Frecuencia	%
Comprar algo	4	21,05
Chatear o usar el Messenger	0	0
Dar información personal	6	31,58
Suscribirme en algún boletín o lista de correo	1	5,26
Acceder a una red social (tipo Facebook) o a una comunidad virtual (tipo Habbo)	1	5,26
Descargar archivos (programas, música, películas, etc.)	1	5,26
Ver vídeos o fotos	0	0
Colgar videos o fotos	0	0
Enviar mensajes a teléfonos móviles	1	5,26
Enviar correos electrónicos	1	5,26
Jugar	1	5,26
No me prohíben nada	3	15,79
TOTAL	19	100

Autor: Richard Gaibor L.

Fuente: Cuestionario para niños y jóvenes de 10 a 18 años.

Como muestran los resultados de esta porción en específico de la encuesta cerca del 21% de los padres de familia no deja a sus hijos comprar artículos o cualquier otro objeto por internet ya que están al tanto de la gran cantidad de peligros y además está ligada a el 31% de los niños y jóvenes que respondieron dar información personal ya que al comprar en internet se tiene que dar información personal y además tarjetas de crédito para transferir el dinero de la transacción



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

Tabla 47

P51		
Opción	Frecuencia	%
No contesta	0	0
Un principiante	8	61,54
Tengo un nivel medio	5	38,46
Mi nivel es avanzado	0	0
Soy todo un experto	0	0
TOTAL	13	100

Autor: Richard Gaibor L.

Fuente: Cuestionario para niños y jóvenes de 10 a 18 años.

El 61% de esta encuesta ha elegido la opción un principiante lo que demuestra que su conocimiento no llega a tan altos niveles para conocer los peligros de la internet como virus, etc. Y un 38% muestra que ya tiene un nivel de experiencia un poco más definido que da a conocer que en un porcentaje pequeño ya se tiene un uso más profundo del internet

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

Tabla 48

P52		
Opción	Frecuencia	%
No contesta	0	0
Nada	0	0
Poco	7	53,85
Bastante	3	23,08
Mucho	3	23,08
TOTAL	13	100

Autor: Richard Gaibor L.

Fuente: Cuestionario para niños y jóvenes de 10 a 18 años.



De los niños y jóvenes encuestados en un nivel del 53% indica que no está al tanto de todo los beneficios y oportunidades que brinda el internet como compras, chat, videoconferencias, descargas y muchas más opciones lo que nos da a conocer que la mayoría de jóvenes no están al tanto de las diversas tecnologías que tiene el internet y su amplia gama de variaciones pero en cuanto a un 23% cuenta con un conocimiento amplio y necesario en cuanto la logística que posee la internet.

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

Tabla 49

P53		
Opción	Frecuencia	%
No contesta	0	0
Nada	4	30,77
Poco	6	46,15
Bastante	0	0
Mucho	3	23,08
TOTAL	13	100

Autor: Richard Gaibor L.

Fuente: Cuestionario para niños y jóvenes de 10 a 18 años.

Los resultados reflejaron que un 30,77% que no tiene nada que ver con las relaciones de pareja mientras que un 46,15% cree que en cierto modo si se puede producir una relación por internet debido a que alguien que conocen ya ha tenido una experiencia así y el 23,08% restante piensa que mucha por el hecho de que ya ha tenido una relación de cierto modo en ese formato.



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

Tabla 50

P54		
Opción	Frecuencia	%
No contesta	0	0
Nada	7	53,85
Poco	2	15,39
Bastante	2	15,39
Mucho	2	15,39
TOTAL	13	100

Autor: Richard Gaibor L.

Fuente: Cuestionario para niños y jóvenes de 10 a 18 años.

El 53,85% de esta encuesta respondió que no se podría perder contacto con el mundo real ya que el mundo virtual nunca remplazara a la realidad y por lo pronto no se pierden las conexiones y relaciones físicas con las demás personas pero en contraparte tenemos un 15,39% que respondió que mucho tiene que ver que pierda esa libertad porque en cierta parte se siente identificado con la realidad de que se está involucrando mucho en el mundo virtual y perdiendo contacto con el mundo real.

Pregunta 55. ¿Tienes móvil propio?

Tabla 51

P55		
Opción	Frecuencia	%
No contesta	0	0
No	2	15,39
Sí	10	76,92
No, pero uso el de otras personas.	1	7,69
TOTAL	13	100

Autor: Richard Gaibor L.

Fuente: Cuestionario para niños y jóvenes de 10 a 18 años.

En el resultado se demuestra que la mayor parte de niños y jóvenes ecuatorianos específicamente en la encuesta un 76% ya tiene en su posesión un teléfono móvil lo cual le permite comunicarse con sus amistades, compañeros de su establecimiento



educativo y familiares en donde quiera que se encuentre. Pero un 15,39% no tiene un celular propio por su situación económica o porque sus padres o tutores no le permiten tener uno.

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

Tabla 52

P56		
Opción	Frecuencia	%
No contesta	2	15,39
A los 8 años o menos	0	0
A los 9 años	1	7,69
A los 10 años	1	7,69
A los 11 años	1	7,69
A los 12 años	3	23,077
A los 13 años	4	30,77
A los 14 años	1	7,69
A los 15 años	0	0
Con más de 15 años	0	0
TOTAL	13	100

Autor: Richard Gaibor L.

Fuente: Cuestionario para niños y jóvenes de 10 a 18 años.

Los resultados de esta pregunta en particular arrojan que un 30% de los encuestados recibieron su teléfono celular más o menos en la edad en la que se ingresa al colegio ya que en este período de su vida se debe tener más contacto con amistades, familiares y con conocidos es la razón fundamental por la cual se hacen uso de los teléfonos móviles en este lapso de tiempo.



Pregunta 57. ¿Cómo conseguiste tu primer teléfono móvil?

Tabla 53

P57		
Opción	Frecuencia	%
No contesta	3	23,08
Me lo compraron mis padres sin pedirlo	1	7,69
Me lo compraron mis padres porque se lo pedí	1	7,69
Me los compraron otros familiares	0	0
Me lo compré yo mismo	5	38,46
Fue un regalo de cumpleaños, Navidad, comunión...	1	7,69
Lo heredé de otra persona	2	15,39
TOTAL	13	100

Autor: Richard Gaibor L.

Fuente: Cuestionario para niños y jóvenes de 10 a 18 años.

Los resultados de esta encuesta arrojan que un 38,46% de los jóvenes ya obtienen teléfonos celulares por su cuenta lo que revela la responsabilidad por parte de niños y jóvenes en ahorrar dinero y obtener sus propios aparatos tecnológicos pero en contraposición el 15,39% recibe celulares de otras personas, de segunda mano por cuestiones económicas, dos cifras de 7,69% cada una muestran que los padres ya sea sin pedirlo o pidiendo el teléfono se lo entregan a sus hijos con toda confianza.

Pregunta 58. ¿Qué tipo de teléfono tienes actualmente?

Tabla 54

P58		
Opción	Frecuencia	%
No contesta	3	23,08
Comprado nuevo	5	38,46
De segunda mano	5	38,46
TOTAL	13	100

Autor: Richard Gaibor L.

Fuente: Cuestionario para niños y jóvenes de 10 a 18 años.



Los resultados demuestran que un porcentaje igualitario del 38,46% obtuvo tanto celulares nuevos como también de segunda mano pero el 23,08% de los que no contestan arroja la conclusión de que consiguieron los celulares por otro medio moralmente más bajo o simplemente no saben por cual medio lo consiguieron.

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

Tabla 55

P59		
Opción	Frecuencia	%
No contesta	3	23,08
Yo mismo	9	69,23
Mis padres	1	7,69
Otros	0	0
TOTAL	13	100

Autor: Richard Gaibor L.

Fuente: Cuestionario para niños y jóvenes de 10 a 18 años.

Igualmente como los datos arrojados en la encuesta de la pregunta 57 un 69.23% muestra que muchos jóvenes ya tienen el dinero necesario ahorrado para financiar su propio gasto de teléfono móvil mientras que el 23% todavía lo financian los padres del joven o el niño que posee el teléfono.

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

Tabla 56

P60		
Opción	Frecuencia	%
No contesta	3	23,08
Es de tarjeta	9	69,23
Es de contrato	0	0
No lo sé	1	7,69
TOTAL	13	100

Autor: Richard Gaibor L.

Fuente: Cuestionario para niños y jóvenes de 10 a 18 años.



En la mayoría de encuestados específicamente Casi un 69,23% demuestra que tienes planes prepago controlados en sus teléfonos móviles los cuales expiran cada cierto tiempo si no se usa el dinero “tiempo aire” y nuevamente tendrán que hacer una recarga de dinero, este es el método más utilizado en este momento por los niños y jóvenes para el teléfono celular. Y un 23,03% utiliza un plan contratado de minutos y mensajes estándar de pago mensual este método es menos usado pero igual de efectivo.

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

Tabla 57

P61		
Opción	Frecuencia	%
No contesta	3	23,08
No lo sé	3	23,08
5 dólares o menos	5	38,46
Entre 5 a 10 dólares	1	7,69
Entre 10 y 20 dólares	1	7,69
Entre 20 y 30 dólares	0	0
Más de 30 dólares	0	0
TOTAL	13	100

Autor: Richard Gaibor L.

Fuente: Cuestionario para niños y jóvenes de 10 a 18 años.

El promedio de gasto mensualmente en los jóvenes es de aproximadamente 5 dólares como lo muestra el 38,46% de los jóvenes y niños encuestados eso deja pensar que los jóvenes trabajan o ahorran un promedio de esa cantidad al mes entonces las demás cifras de la encuesta demuestran que los demás jóvenes ahorran más por la necesidad de estar comunicado y los minutos y mensajes no son los suficientes por lo cual ellos deben ahorrar más cantidades de dinero.



Pregunta 62. El móvil te sirve principalmente para...

Tabla 58

P62		
Opción	Frecuencia	%
Hablar	10	17,54
Enviar mensajes	6	10,53
Chatear	3	5,26
Navegar por Internet	0	0
Jugar	7	12,28
Como reloj o como despertador	7	12,28
Ver fotos y /o vídeos	3	5,26
Hacer fotos	4	7,02
Grabar vídeos	3	5,26
Como agenda	2	3,51
Como calculadora	6	10,53
Escuchar música o la radio	4	7,02
Ver la televisión	0	0
Descargar (fotos, juegos, fondos, tonos, etc.)	2	3,51
TOTAL	57	100

Autor: Richard Gaibor L.

Fuente: Cuestionario para niños y jóvenes de 10 a 18 años.

En la encuesta los jóvenes en un 17,54% utilizan el teléfono móvil para el cometido que fue creado Hablar y en otros casos dos cifras de 12,28% cada una lo utiliza para jugar y como despertador cada una y ninguno de los encuestados lo utiliza para navegar por internet o ver la televisión ya que los celulares con esas funciones no están al alcance de todos o esas funciones están desactivadas en los celulares que ya tienen.



Pregunta 63. ¿Con qué personas sueles comunicarte más con el móvil?

Tabla 59

P63		
Opción	Frecuencia	%
Con mi padre	8	24,24
Con mi madre	7	21,21
Con mis hermanos/as	4	12,12
Con mis familiares	4	12,12
Con mis amigos/as	6	18,18
Con mi novio/a	4	12,12
TOTAL	33	100

Autor: Richard Gaibor L.

Fuente: Cuestionario para niños y jóvenes de 10 a 18 años.

La encuesta arroja los resultados de que muchos de los jóvenes específicamente un 70% en conjunto aproximadamente se comunica con la familia y añadido a esto un 30% unido se comunica con las relaciones extra familiares que tiene en su vida.

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

Tabla 60

P64		
Opción	Frecuencia	%
No contesta	3	23,08
Mi vida cambiaría a mejor	0	0
Mi vida cambiaría a peor	0	0
No pasaría nada	10	76,92
TOTAL	13	100

Autor: Richard Gaibor L.

Fuente: Cuestionario para niños y jóvenes de 10 a 18 años.

El 76.92% aproximadamente piensa que no pasaría y no cambiaría en nada los diferentes aspectos de su vida si no tuviera su teléfono celular por dos semanas y el 23.08% no está muy seguro de que pasaría si pierde su teléfono móvil por una semana lo cual indica que la dependencia al celular no es tan intensa como para cambiar la vida de un niño o un joven.



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

Tabla 61

P65		
Opción	Frecuencia	%
No contesta	2	15,38
No	10	76,92
Si	1	7,69
TOTAL	13	100

Autor: Richard Gaibor L.

Fuente: Cuestionario para niños y jóvenes de 10 a 18 años.

El 76,92% de los encuestados respondió que no discute por su uso ya que no afecta en su vida ni en su desenvolvimiento como persona pero existe un reducido 7,69% que si demuestra que si está afectando a su vida como si el celular ya fuera parte de su existencia o tal vez algo mucho peor.

Pregunta 66. ¿Por qué motivos?

Tabla 62

P66		
Opción	Frecuencia	%
Por el tiempo que lo uso	1	100
Por el momento del día en que lo uso	0	0
Por el gasto que hago	0	0
TOTAL	1	100

Autor: Richard Gaibor L.

Fuente: Cuestionario para niños y jóvenes de 10 a 18 años.

El único joven que mantiene discusiones con sus padres en la pregunta 66 tiene la razón de que discuten con él por el tiempo que utiliza el teléfono móvil y eso está ligado a la explicación de que el celular es llevado constantemente por el joven todo el tiempo y eso no es bueno socialmente ni físicamente por la pérdida de relaciones sociológicas con sus allegados, y por las complicaciones que puede dar el celular por sus señales de microondas.



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

Tabla 63

P67		
Opción	Frecuencia	%
No contesta	3	23,08
No	10	76,92
Si	0	0
TOTAL	13	100

Autor: Richard Gaibor L.

Fuente: Cuestionario para niños y jóvenes de 10 a 18 años.

Nuevamente de los jóvenes que fueron encuestados en esta parte de la encuesta se muestra que un 76,92% no son castigados ni se les prohíbe el uso de su teléfono móvil y que a ninguno de los encuestados les imponen castigos pero llevando a un lado la cifra del 23,08% que no contestaron esto se fundamentan en la necesidad de estar continuamente en contacto con su familia.

Pregunta 68. ¿En cuál de estas situaciones apagas el móvil?

Tabla 64

P68		
Opción	Frecuencia	%
Cuando estoy en clase	10	66,67
Cuando estoy estudiando	2	13,33
Cuando estoy con la familia, comiendo, viendo la Tele, etcétera.	2	13,33
Cuando estoy durmiendo	1	6,67
No lo apago nunca	0	0
TOTAL	15	100

Autor: Richard Gaibor L.

Fuente: Cuestionario para niños y jóvenes de 10 a 18 años.

La mayoría específicamente un 66% expresa que cuando están en clase apagan su celular por el motivo de que en las instituciones educativas está prohibido su uso y al usarlos toman medidas como quitar los celulares a los jóvenes estudiantes.



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

Tabla 65

P69		
Opción	Frecuencia	%
No contesta	3	23,08
Nunca	0	0
Algunos días	9	69,23
Casi todos los días	0	0
Todos los días	1	7,69
TOTAL	13	100

Autor: Richard Gaibor L.

Fuente: Cuestionario para niños y jóvenes de 10 a 18 años.

Los resultados muestran que el 69,23% los jóvenes algunas veces pero cabe recalcar que no siempre utilizan el celular por las noches a la hora de dormir lo cual demuestra una vez más que los jóvenes no están en una fase crítica de dependencia a los aparatos electrónicos.

Pregunta 70. ¿Estás de acuerdo con alguna de las siguientes frases?

Tabla 66

P70		
Opción	Frecuencia	%
He utilizado el móvil para enviar mensajes, fotos o vídeos ofensivos contra alguien	1	10
Alguna vez me han perjudicado con un mensaje, foto o vídeo a través del teléfono móvil.	0	0
Conozco a alguna persona que está enganchando al móvil.	0	0
He recibido mensajes obscenos o de personas desconocidas.	0	0
No estoy de acuerdo con ninguna	9	90
TOTAL	10	100

Autor: Richard Gaibor L.

Fuente: Cuestionario para niños y jóvenes de 10 a 18 años.

El 90% de encuestados no está de acuerdo con ninguna porque afirman estar de acuerdo en que el muchas de las consecuencias de las opciones de respuesta de las preguntas de la encuesta acarrearán resultados negativos para si mismos y para otras



personas lo que demuestra que los jóvenes en este aspecto son muy conscientes y razonables en el uso de la tecnología.

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

Tabla 67

P71		
Opción	Frecuencia	%
No contesta	0	0
No	3	23,08
Si	10	76,92
TOTAL	13	100

Autor: Richard Gaibor L.

Fuente: Cuestionario para niños y jóvenes de 10 a 18 años.

El 76,92% de los resultados demuestra que los videojuegos ya son una parte importante y conspicua de formas de entretenimiento juvenil desde sus inicios lo videojuegos siempre han estado vinculados con los jóvenes por su forma de llegar a ellos además de que los temas que se desarrollan son de mucho atractivo para los niños y jóvenes de la nueva generación.

Pregunta 72. De la siguiente lista, selecciona la consola que tengas

Tabla 68

P72		
Opción	Frecuencia	%
PlayStation 2	0	0
PlayStation 3	0	0
Xbox 360	0	0
Wii	0	0
PSP	0	0
Nintendo DS	0	0
GameBoy	0	0
No tengo ninguna	10	100
TOTAL	10	100

Autor: Richard Gaibor L.

Fuente: Cuestionario para niños y jóvenes de 10 a 18 años.



Ninguno de los encuestados tiene ninguna de las consolas planteadas lo que demuestra que una consola de videojuegos es considerada un lujo para los jóvenes de hoy en día por sus elevados costos de adquisición y vinculada íntimamente con la situación económica de los jóvenes.

Pregunta 73. ¿Juegas con la PlayStation 2?

Tabla 69

P73		
Opción	Frecuencia	%
No contesta	3	23,08
No	10	76,92
Si	0	0
TOTAL	13	100

Autor: Richard Gaibor L.

Fuente: Cuestionario para niños y jóvenes de 10 a 18 años.

El 23.08% de los encuestados no contestó por la razón de que alguna vez ha jugado en la PlayStation 2 por diversas razones una que ya sea un familiar o un amigo tenga esta consola y segunda que lo haya jugado en un centro de entretenimiento para jóvenes que maneja desde hace mucho tiempo este tipo de juegos de videos.

Pregunta 75. ¿Juegas con la PlayStation 3?

Tabla 70

P75		
Opción	Frecuencia	%
No contesta	3	23,08
No	10	76,92
Si	0	0
TOTAL	13	100

Autor: Richard Gaibor L.

Fuente: Cuestionario para niños y jóvenes de 10 a 18 años.



Muchos de los jóvenes como ya se acaba de mencionar y como refleja el 76,92 no tienen disponible obtener uno de estos sistemas de entretenimiento caseros y relativamente baratos para el resto de jóvenes del mundo y este cuadro lo confirma ya que la PlayStation 3 es una consola de elite desde su aparición en el 2008.

Pregunta 77. ¿Juegas con la Xbox 360?

Tabla 71

P77		
Opción	Frecuencia	%
No contesta	3	23,08
No	10	76,92
Si	0	0
TOTAL	13	100

Autor: Richard Gaibor L.

Fuente: Cuestionario para niños y jóvenes de 10 a 18 años.

Igualmente la Xbox 360 al igual que el PlayStation 3 es una consola de elite y redundantemente como se había mencionado anteriormente los jóvenes no la pueden adquirir por su elevado costo de adquisición y la situación económica de los jóvenes.

Pregunta 79. ¿Juegas con Nintendo Wii?

Tabla 72

P79		
Opción	Frecuencia	%
No contesta	3	23,08
No	10	76,92
Si	0	0
TOTAL	13	100

Autor: Richard Gaibor L.

Fuente: Cuestionario para niños y jóvenes de 10 a 18 años.

El Nintendo Wii es una de las consolas que no ha tenido tanto auge como sus rivales de Microsoft y Sony pero igualmente tiene un costo de adquisición muy alto que la juventud ecuatoriana no puede financiar debido a su situación económica.



Pregunta 83. ¿Juegas con la Nintendo DS?

Tabla 73

P83		
Opción	Frecuencia	%
No contesta	3	23,0769231
No	10	76,9230769
Si	0	0
TOTAL	13	100

Autor: Richard Gaibor L.

Fuente: Cuestionario para niños y jóvenes de 10 a 18 años.

La nintendo DS es una consola miniatura portátil que la permite llevar a todas partes una muy buena manera de llevar el entretenimiento a todas partes pero los jóvenes ecuatorianos no la pueden adquirir ya que tamaño no significa costo y la nintendo DS tiene un costo es muy elevado y no se la puede adquirir fácilmente.

Pregunta 87. ¿Juegas con el ordenador?

Tabla 74

P87		
Opción	Frecuencia	%
No contesta	3	23,08
No	2	15,39
Si	8	61,54
TOTAL	13	100

Autor: Richard Gaibor L.

Fuente: Cuestionario para niños y jóvenes de 10 a 18 años.

Un ordenador aunque muchos jóvenes lo posean no significa que tengan videojuegos ya que como lo muestra el gráfico P86 un 15,39% de los jóvenes no juegan debido a ciertos factores, 1 no saben instalar los videojuegos o 2 no tienen mucho conocimiento en sí de la computadora, pero el 62% restante si los juega por la facilidad de obtenerlos y la cantidad de los que existen.



Pregunta 88. Ordenador: ¿Tienes alguno de estos Juegos?

Tabla 75

P88		
Opción	Frecuencia	%
Los Sims 2 y sus hobbies	0	0
Los Simsmegaluxe	0	0
World of Warcraft	0	0
World of Warcraft - the Burning Crusade	0	0
Los Sims: cocina baña-accesorios	0	0
Call of Duty: Modern Warfare	0	0
Activa tu mente	0	0
Sacred 2: Fallen Angel	0	0
BrainTrainer 2	0	0
World of Warcraft- Battle Chest	0	0
Ninguno	8	100
TOTAL	8	100

Autor: Richard Gaibor L.

Fuente: Cuestionario para niños y jóvenes de 10 a 18 años.

El grafico arroja que no poseen ninguno de estos videojuegos ya que la capacidad grafica de sus equipos de escritorio o portátiles no es la suficiente para iniciar e instalar estos juegos y los jóvenes se conforman con juegos de internet o los propios juegos pre instalados en el ordenador o equipo portátil

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

Tabla 76

P89		
Opción	Frecuencia	%
No contesta	3	23,08
Menos de una hora	2	15,39
Entre una hora y dos	3	23,08
Más de dos horas	0	0
No lo se	1	7,69
Nada	4	30,77
TOTAL	13	100

Autor: Richard Gaibor L.

Fuente: Cuestionario para niños y jóvenes de 10 a 18 años.



El 30,77% de los encuestados respondió nada lo que hace reflexionar que ninguno de los encuestados juega en internet o ya sea en programas de ordenador de lunes a viernes ya sea por razones de tiempo o porque se lo prohíben, pero la sumatoria de un 38% juega en promedio al menos una hora diaria en su computador.

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

Tabla 77

P90		
Opción	Frecuencia	%
No contesta	3	23,08
Menos de una hora	5	38,46
Entre una hora y dos	1	7,69
Más de dos horas	0	0
No lo se	1	7,69
Nada	3	23,08
TOTAL	13	100

Autor: Richard Gaibor L.

Fuente: Cuestionario para niños y jóvenes de 10 a 18 años.

Totalmente en contraposición a la pregunta anterior los datos muestran que los jóvenes juegan en una proporción mayor los fines de semana cuando su tiempo se los permite por lo que un 52% por lo menos juega los fines de semana esta cifra es un 14% mayor a la que es entre semana.



Pregunta 91. ¿Tienes juegos pirateados?

Tabla 78

P91		
Opción	Frecuencia	%
No contesta	3	23,08
No, Ninguno	10	76,92
Sí, tengo alguno	0	0
Si, casi todos los que tengo	0	0
TOTAL	13	100

Autor: Richard Gaibor L.

Fuente: Cuestionario para niños y jóvenes de 10 a 18 años.

Los jóvenes no tienen juegos pirateados por la razón de que simplemente no tienen juegos de programas como se arrojaron datos en preguntas anteriores esto se refleja en el 76,92% de los encuestados a responder que no pero el 23,08 que no contesto no conocen que es un juego pirata

Pregunta 93. ¿Con quién sueles jugar?

Tabla 79

P93		
Opción	Frecuencia	%
Juego solo	6	42,86
Con mi madre	0	0
Con mi padre	0	0
Con mis hermanos/as	1	7,14
Con los amigos/as	7	50
TOTAL	14	100

Autor: Richard Gaibor L.

Fuente: Cuestionario para niños y jóvenes de 10 a 18 años.

Los resultados indican que la mayoría específicamente un 50% de los encuestados juega con sus amigos ya sea en un cyber café o ya sea a través de redes sociales con



los juegos que últimamente se presentan en ellas. Y el 42,86% muestra que juega solo y corre el riesgo de aislarse del mundo.

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

Tabla 80

P94		
Opción	Frecuencia	%
No contesta	3	23,08
No	10	76,92
Si	0	0
TOTAL	13	100

Autor: Richard Gaibor L.

Fuente: Cuestionario para niños y jóvenes de 10 a 18 años.

Como vemos los participantes en un 76,92% contestó que no, lo que indica que los padres no tienen conocimiento o a su vez tienen muy poco del sobre de este tipo de tópicos lo que los hace no involucrarse en tales asuntos en sí esto es peligroso por la sobreexposición prolongada a los videojuegos.

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

Tabla 81

P96		
Opción	Frecuencia	%
No contesta	3	23,08
No	10	76,92
Si	0	0
TOTAL	13	100

Autor: Richard Gaibor L.

Fuente: Cuestionario para niños y jóvenes de 10 a 18 años.

Muchos de los padres por el mismo motivo que se muestra en la interpretación de la pregunta 24 no se involucran en este tipo de asuntos como lo dice el 76,92% de los jóvenes encuestados y el 23,08 de los que no contestaron se desconoce el resultado de ese campo de la pregunta.



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

Tabla 82

P97		
Opción	Frecuencia	%
No contesta	3	23,08
No	7	53,85
Si	2	15,39
No lo sé	1	7,69
TOTAL	13	100

Autor: Richard Gaibor L.

Fuente: Cuestionario para niños y jóvenes de 10 a 18 años.

Muchos de los padres como arroja el 53,85% de la muestra no saben que juegan sus hijos esto desata un alerta de peligro ya que en el mercado existen innumerables cantidades de juegos con contenido violento o sexual a los que los hijos están expuestos, por eso existe el ESRB que da calificaciones a los juegos y quienes los pueden jugar.

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

Tabla 83

P98		
Opción	Frecuencia	%
No contesta	3	23,08
Si con todos	2	15,39
Con algunos sí, con otros no	7	53,85
No me dejarían jugar con casi ninguno	1	7,69
TOTAL	13	100

Autor: Richard Gaibor L.

Fuente: Cuestionario para niños y jóvenes de 10 a 18 años.



En este caso los datos demuestran que el 53,85% de los niños y jóvenes encuestados demuestra que juegan con juegos de carácter violento o sexual que sus padres de una u otra forma no aprobarían si se enteraran de que sus hijos juegan este tipo de videojuegos.

Pregunta 99. ¿A que le has quitado tiempo por usar los videos juegos?

Tabla 84

P99		
Opción	Frecuencia	%
Familia	1	5
Amigos/as	6	30
Estudios	5	25
Deporte	4	20
Lectura	1	5
Televisión	1	5
Hablar por teléfono	1	5
A nada	1	5
TOTAL	20	100

Autor: Richard Gaibor L.

Fuente: Cuestionario para niños y jóvenes de 10 a 18 años.

Los datos muestran que el 30% de los jóvenes ya no están involucrando tanto tiempo con sus amigos en vez de eso juegan videojuegos, otro dato muestra que el 25% a los estudios lo cual es perjudicial para el joven estudiante, también se muestran 4 cifras del 5% que quitaron tiempo a la familia, a la lectura, hablar por teléfono y a la televisión, en si los videojuegos les han quitado de 1 a 2 horas de su tiempo.



Pregunta 100. ¿Estás de acuerdo con algunas de las siguientes frases?

Tabla 85

P100		
Opción	Frecuencia	%
Estoy enganchado/a algún juego, o conozco a alguna persona que, en cuanto llega a casa, no para de jugar.	0	0
Los videos juegos pueden volverme violento. Es mucho más divertido jugar acompañado/a que solo/a	8	66,67
Los videos juegos me permiten hacer cosas que no puedo hacer en la vida real	2	16,67
No estoy de acuerdo con ninguna.	2	16,67
TOTAL	12	100

Autor: Richard Gaibor L.

Fuente: Cuestionario para niños y jóvenes de 10 a 18 años.

El 66.67% de jóvenes respondió que pueden volverse violentos y que es más divertido jugar acompañado es más divertido por la cantidad de juegos cooperativos y tipo de juego en multijugador que existen y trabajar en equipo o en contra de una persona refuerza el valor de trabajar en equipo y los instintos de competencia, además se socializa y se forja un vínculo con la persona que está compartiendo el juego en ese momento.

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

Tabla 86

P101		
Opción	Frecuencia	%
No contesta	0	0
Ninguno (pasa a la pregunta 115)	3	23,08
1	6	46,15
2	2	15,39
3	1	7,69
Más de tres 3	1	7,69
TOTAL	13	100

Autor: Richard Gaibor L.

Fuente: Cuestionario para niños y jóvenes de 10 a 18 años.



La mayoría de jóvenes es decir un 46,15% tiene en promedio un televisor en su hogar lo que hace decir que un poco menos de la mitad de jóvenes están viendo televisión lo cual indica que la televisión no es considerada un lujo entre los jóvenes pero una cifra de 23% dice lo contrario que ninguno tiene televisión en casa por no poder comprársela y existe por último un reducido número que posee 3 o más televisores lo que dice mucho de su condición económica.

Pregunta 102. ¿Dónde está el televisor o televisores en tu casa?

Tabla 87

P102		
Opción	Frecuencia	%
En mi habitación	3	21,43
En la habitación de un hermano/a.	0	0
En la habitación de mis padres	5	35,71
En la sala de estar	6	42,86
En la cocina	0	0
En un cuarto de juegos	0	0
TOTAL	14	100

Autor: Richard Gaibor L.

Fuente: Cuestionario para niños y jóvenes de 10 a 18 años.

Más del 42% de jóvenes tiene el televisor en la sala de estar lo que dice que tiene el televisor en un lugar donde lo pueda ver toda la familia y los visitantes que llegan a su vivienda pero otra cifra grande es la del 35% que dice que el televisor se encuentra en el cuarto de sus padres lo permite sacar a la luz que todavía los padres controlan la programación que miran sus hijos.



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

Tabla 88

P103		
Opción	Frecuencia	%
No contesta	3	23,08
Menos de una hora	0	0
Entre una hora y dos	5	38,46
Más de dos horas	2	15,39
No lo se	3	23,08
Nada	0	0
TOTAL	13	100

Autor: Richard Gaibor L.

Fuente: Cuestionario para niños y jóvenes de 10 a 18 años.

Muchos de los jóvenes que dijeron que ven televisión más de dos horas es una cifra demasiado baja (15,39%) por lo cual los jóvenes tienen mucho autocontrol de cuantas horas pasan frente al televisor frente a la otra cifra que dice que en promedio pasa al menos 2 horas de lunes a viernes (38%)

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

Tabla 89

P104		
Opción	Frecuencia	%
No contesta	3	23,08
Menos de una hora	3	23,08
Entre una hora y dos	4	30,77
Más de dos horas	1	7,69
No lo sé	2	15,39
Nada	0	0
TOTAL	13	100

Autor: Richard Gaibor L.

Fuente: Cuestionario para niños y jóvenes de 10 a 18 años.



Los datos arrojan que aunque 30% los jóvenes estén en un fin de semana tienen una hora determinada de ver televisión y un determinado tiempo en el que ven televisión lo que nuevamente demuestra el autocontrol o la disposición de los padres al controlar el horario de programación de sus hijos pero el 15,39% muestra que no saben cuánto tiempo pasan frente a la televisión ya que estos miran televisión más de 3 o 4 horas

Pregunta 105. ¿Cuándo ves la tele sueles hacerlo?...

Tabla 90

P105		
Opción	Frecuencia	%
En mi habitación	2	15,39
En la habitación de un hermano/a.	1	7,69
En la habitación de mis padres	3	23,08
En la sala de estar	5	38,46
En la cocina	1	7,69
En un cuarto de juegos	1	7,69
TOTAL	13	100

Autor: Richard Gaibor L.

Fuente: Cuestionario para niños y jóvenes de 10 a 18 años.

En el resultado de esta pregunta de la encuesta dice que el 38% de los encuestados miran la televisión en la sala de estar esto está ligado a la pregunta 102 en la cual la mayoría de los encuestados demostraba tener el televisor en la sala de estar y por lo tanto por lógica la mayoría de encuestados tendrá que ver la televisión en la sala de estar.



Pregunta 106. ¿Cuándo ves la tele sueles hacerlo?.....

Tabla 91

P106		
Opción	Frecuencia	%
Solo	6	19,36
Con mi padre	5	16,13
Con mi madre	6	19,36
Con algún hermano/a	10	32,26
Con otro familiar	2	6,45
Con un amigo/a	2	6,45
TOTAL	31	100

Autor: Richard Gaibor L.

Fuente: Cuestionario para niños y jóvenes de 10 a 18 años.

La mayoría de encuestados al tener un hermano y los dos padres trabajando comparten entre hermanos el tiempo que se quedan solos por lo cual se arroja el resultado de 32,26% mientras que los dos resultados de 19,36% de los encuestados ven la televisión solos o con su madre el 16,13 con su padre y por ultimo 2 cifras de 6,45% lo ven con otro familiar o con sus amistades

Pregunta 107. ¿Realizas alguna de estas actividades mientras ves la tele?

Tabla 92

P107		
Opción	Frecuencia	%
Estudiar o hacer la tarea del colegio	3	16,67
Comer	8	44,44
Navegar por internet	0	0
Hablar por teléfono	1	5,56
Leer	1	5,56
Dormir	3	16,67
Charlar con mi familia	2	11,11
Jugar	0	0
TOTAL	18	100

Autor: Richard Gaibor L.

Fuente: Cuestionario para niños y jóvenes de 10 a 18 años.



La mayoría de los jóvenes encuestados demostró que el 44,44% mira televisión cuando ingiere alimentos lo que aumenta los problemas de sedentarismo y de peso, y que un bajo pero real 16,67% no se concentra por estudiar o realizar sus tareas estudiantiles frente a la televisión, otros como el 11,11% charlan con sus familia sobre los temas de lo que están viendo

Pregunta 108. ¿Discutes con tus padres por el uso que haces de la TV?

Tabla 93

P108		
Opción	Frecuencia	%
No contesta	3	23,0769231
No	8	61,5384615
Si	2	15,3846154
TOTAL	13	100

Autor: Richard Gaibor L.

Fuente: Cuestionario para niños y jóvenes de 10 a 18 años.

El resultado de esta encuesta arroja que 15% de los encuestados no les discute por varios factores que se examinaran en el cuadro P108 más detalladamente.

Pregunta 109. ¿Por qué motivos?

Tabla 94

P109		
Opción	Frecuencia	%
Por el tiempo que paso viendo la tele	1	50
Por el momento del día en el veo la tele.	1	50
Por los programas que veo	0	0
TOTAL	2	100

Autor: Richard Gaibor L.

Fuente: Cuestionario para niños y jóvenes de 10 a 18 años.

En los resultados vemos que 50% y 50% de los jóvenes discuten con sus padres por la cantidad de televisión que ven al día ya que esta causa muchos complicaciones en



la salud y en la vista o por el momento en la que la miran como por ejemplo a altas horas de la noche donde se muestra zona con alto contenido para adultos.

Pregunta 110. ¿Te castigan o premian con la tele?

Tabla 95

P110		
Opción	Frecuencia	%
No contesta	3	23,08
No	10	76,92
Si	0	0
TOTAL	13	100

Autor: Richard Gaibor L.

Fuente: Cuestionario para niños y jóvenes de 10 a 18 años.

El 76,92% de los encuestados demuestra que los padres de los jóvenes no usan como castigo la supresión o la prohibición de la televisión por qué no lo creen necesario si suprimen la televisión los jóvenes encontrarán otra forma de divertirse.

Pregunta 111. Cuando ves la televisión en familia ¿quién decide qué programa mirar?

Tabla 96

P111		
Opción	Frecuencia	%
No contesta	3	23,08
Yo mismo	2	15,39
Mis hermanos/as	0	0
Mi padre	3	23,08
Mi madre	0	0
Entre todos, lo negociamos	5	38,46
TOTAL	13	100

Autor: Richard Gaibor L.

Fuente: Cuestionario para niños y jóvenes de 10 a 18 años.

El 38,46% de la muestra demuestra que en los programas se ajusten a las necesidades de la familia se escogen al momento que ellas desean verlos por ejemplo



si se escogen programas para la madre de familia se escogen novelas u otros y si es para los jóvenes películas este factor determinante depende mucho de la opinión de todas las partes involucradas.

Pregunta 112. ¿Qué tipo de contenidos de televisión prefieres?

Tabla 97

P112		
Opción	Frecuencia	%
Películas	8	30,77
Dibujos animados	5	19,23
Deportes	4	15,38
Series	2	7,69
Concursos	1	3,85
Documentales	3	11,54
Noticias	1	3,85
Programas del corazón	2	7,69
Reality shows (Gran hermano, Supervivientes, Operación Triunfo, etcétera.)	0	0
TOTAL	26	100

Autor: Richard Gaibor L.

Fuente: Cuestionario para niños y jóvenes de 10 a 18 años.

La preferencia de las películas en el público joven es de un 30,77% el resultado ya que tanto la música como las películas han sido el sector por excelencia el cual se ha identificado con la juventud desde hace mucho tiempo atrás casi desde sus inicios pero en la década de los 30 empezó a surgir como papel importante de la historia el 15,38% observa los deportes que le interesan, una cifra también muy conspicua es la de 19,23% dibujos animados ya que llaman mucho la atención de los jóvenes por los temas que desarrollan.



Pregunta 113. ¿Hay algún programa que tus padres no te dejen ver?

Tabla 98

P113		
Opción	Frecuencia	%
No contesta	3	23,08
Me dejan ver todos los programas	2	15,39
Si hay programas que no me dejan ver	8	61,54
TOTAL	13	100

Autor: Richard Gaibor L.

Fuente: Cuestionario para niños y jóvenes de 10 a 18 años.

El 61,54% de los jóvenes ha mostrado que los padres tienen restricciones para sus hijos ya que la televisión actual tiene diferentes clasificaciones para la programación como contenido violento, lenguaje vulgar, violencia explícita, sexo explícito las cuales se muestran al empezar cada película y por esa razón no dejan ver ese tipo de contenido, mientras que el 15,39% de los padres no tiene el control de la programación que observan sus hijos.

Pregunta 114. ¿De qué tipo?

Tabla 99

P114		
Opción	Frecuencia	%
Películas	7	70
Dibujos animados	1	10
Deportes	0	0
Series	0	0
Concursos	0	0
Documentales	1	10
Noticias	0	0
Programas del corazón	0	0
Reality Shows	1	10
TOTAL	10	100

Autor: Richard Gaibor L.

Fuente: Cuestionario para niños y jóvenes de 10 a 18 años.



Muchas películas tiene el mismo contenido como violencia, sexo, lenguaje vulgar por eso predominan en un 70% las películas, 3 cifras de 10% los reality shows por las mismas razones, los dibujos animados porque distraen a los jóvenes, y los documentales por razones que no se explicaron.

Pregunta 115. ¿Estás de acuerdo con alguna de las siguientes frases?

Tabla 100

P115		
Opción	Frecuencia	%
Veo más tele de la que debería	2	15,39
Me gusta ver la tele acompañado/a que solo/a	6	46,15
Alguna vez he visto programas que mis padres no me dejan ver	1	7,69
Me aburre la televisión	2	15,39
Elijo el programa antes de encender la televisión	1	7,69
Me encanta hacer zapping	0	0
Suelo enviar SMS para votar en concursos	0	0
Suelo enviar SMS a la TV para que aparezcan en pantalla.	0	0
Lo primero que hago al llegar a la casa es encender la televisión	1	7,69
No estoy de acuerdo con ninguna.	0	0
TOTAL	13	100

Autor: Richard Gaibor L.

Fuente: Cuestionario para niños y jóvenes de 10 a 18 años.

La mayoría de los encuestados, mostro que los jóvenes prefieren ver televisión acompañados lo cual desarrolla sus habilidades de reflexión que se manifiestan a través del intercambio de opiniones y comparación de notas entre dos puntos de vista diferentes. Las 2 cifras de 15,39% están contrapuestas ya que la una por su parte da a conocer que el joven mira demasiada televisión y la otra que la televisión le aburre.



Pregunta 116. ¿De la siguiente lista de cosas selecciona todas aquellas que tengas en casa?

Tabla 101

P116		
Opción	Frecuencia	%
Ordenador portátil	1	3,23
Impresora	1	3,23
Scanner	1	3,23
Webcam	0	0
USB o disco duro externo	0	0
Mp3/ Mp4/iPod	2	6,45
Cámara de fotos digital	3	9,68
Cámara de video digital	1	3,23
Televisión de pago (Digital o por cable Digital Plus, ONO, Imagenio, etc.)	3	9,68
Equipo de música	10	32,26
Teléfono fijo	1	3,23
DVD	6	19,36
Disco duro multimedia (para bajar películas y verlas en la televisión)	0	0
Ninguna de estas tengo otras.	2	6,45
TOTAL	31	100

Autor: Richard Gaibor L.

Fuente: Cuestionario para niños y jóvenes de 10 a 18 años.

En una gran mayoría específicamente en un 32,26% tienen equipo de música ya que como se había mencionado antes la música en los jóvenes tiene un fuerte impacto en su vida emocional y social ya que los jóvenes se juntan con otros jóvenes por el tipo de música que escuchan además siempre se identifican con cierto tipo de ella.



Pregunta 117. ¿Cómo consigues tu propio dinero?

Tabla 102

P117		
Opción	Frecuencia	%
Paga semanal	0	0
Cuando necesito algo pido y me dan	6	33,33
En tu cumpleaños, fiestas, Navidad o días especiales.	0	0
Hago algún trabajo en casa.	3	16,66
Hago algún trabajo fuera de casa	9	50
No me dan dinero	0	0
TOTAL	18	100

Autor: Richard Gaibor L.

Fuente: Cuestionario para niños y jóvenes de 10 a 18 años.

Resulta que muchos de los jóvenes un 50% trabaja fuera de casa para ganar su propio dinero ya sea para ayudar en casa o ya sea para gastos personales en si esto forja la responsabilidad de la obtención de un salario y el valor real del mismo lo que forma al joven como persona.

Pregunta 118. ¿Con cuál de estas frases estás de acuerdo?

Tabla 103

P118		
Opción	Frecuencia	%
No contesta	0	0
Tengo más dinero del que necesito	0	0
Tengo el dinero suficiente para mis necesidades	3	23,08
Tengo menos dinero del que necesito	10	76,92
TOTAL	13	100

Autor: Richard Gaibor L.

Fuente: Cuestionario para niños y jóvenes de 10 a 18 años.

El Ecuador al ser un país con una gran cantidad de personas de clase media baja y media alta las cuales tiene a su disposición menos dinero que el que se necesita como



lo muestra el 76% de los jóvenes los cuales piensan que tienen menos dinero esto causa que los jóvenes trabajen, abandonen sus estudios y muchas causas adicionales más.

Pregunta 119. De cada pareja de cosas que te presentamos a continuación ¿qué te gusta más?

Tabla 104

P119		
Opción	Frecuencia	%
No contesta	0	0
Internet	9	69,23
Televisión	3	23,08
No lo se	1	7,69
TOTAL	13	100

Autor: Richard Gaibor L.

Fuente: Cuestionario para niños y jóvenes de 10 a 18 años.

El internet ofrece más ventajas que la simple televisión además de ser una herramienta educativa y una red de comunicación mundial tiene temas de ocio, actualidad, deportes y miles de cosas más que de por sí ya se transforman en un conjunto de herramientas más útiles que la televisión común. Por eso el 69% tiene preferencia por el internet y el 23,08% restante tiene preferencia por la tele porque no tienen acceso a internet en sus momentos libres.



Pregunta 120. De cada pareja de cosas que te presentamos a continuación ¿qué te gusta más?

Tabla 105

P120		
Opción	Frecuencia	%
No contesta	0	0
Internet	3	23,08
Teléfono móvil	9	69,23
No lo se	1	7,69230769
TOTAL	13	100

Autor: Richard Gaibor L.

Fuente: Cuestionario para niños y jóvenes de 10 a 18 años.

El teléfono móvil en estos tiempos se ha vuelto una necesidad cada vez con más auge el cual nos permite estar comunicados en muchas partes y en donde quiera que estemos por eso por su bajo costo de adquisición se prefiere al teléfono celular al internet.

Pregunta 121. .De cada pareja de cosas que te presentamos a continuación ¿qué te gusta más?

Tabla 106

P121		
Opción	Frecuencia	%
No contesta	0	0
Internet	10	76,92
Video juegos	1	7,69
No lo se	2	15,39
TOTAL	13	100

Autor: Richard Gaibor L.

Fuente: Cuestionario para niños y jóvenes de 10 a 18 años.

Por la razón de que el internet contiene videojuegos y por el costo relativamente menor al de una consola de última generación el internet prevalece sobre las consolas de videojuegos.



Pregunta 122. De cada pareja de cosas que te presentamos a continuación ¿qué te gusta más?

Tabla 107

P122		
Opción	Frecuencia	%
No contesta	0	0
Video juegos	4	30,77
Televisión	9	69,23
No lo se	0	0
TOTAL	13	100

Autor: Richard Gaibor L.

Fuente: Cuestionario para niños y jóvenes de 10 a 18 años.

Como vimos la mayor parte de jóvenes tiene televisión no solo por necesidad sino por entretenimiento en cambio los videojuegos no están dirigidos a todos los públicos y parte de las personas no los aceptan añadiendo su alto costo de adquisición la televisión prevalece a los videojuegos.

Pregunta 123. De cada pareja de cosas que te presentamos a continuación ¿qué te gusta más?

Tabla 108

P123		
Opción	Frecuencia	%
No contesta	0	0
1. Teléfono móvil	11	84,62
2. Televisión	1	7,69
No lo se	1	7,69
TOTAL	13	100

Autor: Richard Gaibor L.

Fuente: Cuestionario para niños y jóvenes de 10 a 18 años.



El teléfono móvil prevalece por la misma razón que se explica en el cuadro, la cual es la gran variedad de características extras de este aparato tecnológico.

Pregunta 123. De cada pareja de cosas que te presentamos a continuación ¿qué te gusta más?

Tabla 109

P123		
Opción	Frecuencia	%
No contesta	0	0
Teléfono móvil	6	46,15
Mp3/ Mp4/ Ipoh	6	46,15
No lo se	1	7,69
TOTAL	13	100

Autor: Richard Gaibor L.

Fuente: Cuestionario para niños y jóvenes de 10 a 18 años.

Esta relación está a la par porque en muchos de los casos el teléfono celular incluye música o mp3 incluido, por lo cual esta encuesta está a la par entre teléfono y dispositivos de almacenamiento de medios multimedia.

Pregunta 124. De cada pareja de cosas que te presentamos a continuación ¿qué te gusta más?

Tabla 110

P124		
Opción	Frecuencia	%
No contesta	0	0
Teléfono móvil	11	84,62
Video juegos	2	15,39
No lo se	0	0
TOTAL	13	100

Autor: Richard Gaibor L.

Fuente: Cuestionario para niños y jóvenes de 10 a 18 años.



El teléfono móvil incluye en ocasiones videojuegos además que en muchos de estos se los puede descargar gratuitamente además de la ventaja de la comunicación.

Pregunta 125. De cada pareja de cosas que te presentamos a continuación ¿qué te gusta más?

Tabla 111

P125		
Opción	Frecuencia	%
No contesta	0	0
Wii	0	0
PlayStation 3	7	53,85
No lo se	6	46,15
TOTAL	13	100

Autor: Richard Gaibor L.

Fuente: Cuestionario para niños y jóvenes de 10 a 18 años.

El playstation en todas sus versiones ha sido la consola de videojuegos elite en todo el mundo por sus muchos beneficio BLU-RAY, conexión a internet, alto desempeño en gráficos, juegos interactivos por eso es la opción preferida por los jóvenes de hoy en día

Pregunta 126. De cada pareja de cosas que te presentamos a continuación ¿qué te gusta más?

Tabla 112

P126		
Opción	Frecuencia	%
No contesta	0	0
PSP	1	7,69
Nintendo DS	6	46,15
No lo se	6	46,15
TOTAL	13	100

Autor: Richard Gaibor L.

Fuente: Cuestionario para niños y jóvenes de 10 a 18 años.



El nintendo DS gracias a su pantalla táctil y su tecnología de gráficos 3d ha sido uno de las mejores consolas de video portátiles, además del mundo de aplicaciones que existen para el mismo como cámara y otros Aditamentos extras.

DISCUSIÓN DE LOS RESULTADOS

La mayoría de los estudiantes ecuatorianos como se ha comprobado anteriormente cuentan en sus aulas con varios medios audiovisuales es decir que poseen la oportunidad de mantenerse informados e inclusive de intercambiar información actualizada con otros estudiantes lo cual redundo en un mejor aprovechamiento del horario escolar y por ende una mejor educación.

La tecnología telefónica celular ha llegado a la inmensa mayoría del pueblo ecuatoriano y de ella no son invulnerables los más pequeños los cuales hacen uso de la misma de forma tal que muchas veces redundo en lo excesivo pero es de notar que en todas las familias ecuatorianas existe al menos un teléfono celular que no solamente permite comunicación sino que en muchos casos los pequeños los utilizan como navegadores de internet.

Los videojuegos son la atracción más fuerte de los más pequeños que invierten mucho de su tiempo libre en este tipo de actividad, entre los encuestados se pudo observar que los niños que no disponían de los videojuegos tales como Nintendo, Xbox, Nintendo Wii, PlayStation 2-3, Gameboy acceden a los mismos por medio del internet utilizando las páginas de juegos en línea.

Otro de los puntales más fuertes es el internet el mismo que desde hace una década ha transformado la vida de los ecuatorianos, ya que por medio de él se puede acceder a un sin número de información tanto positiva como negativa, los niños y jóvenes por la inquietud proveniente de su edad y su cercanía directa con su grupo de amigos se encuentra en presencia de los últimos avances tecnológicos y es de esta manera en la que se involucran en el uso de redes sociales ya que a más de ser uno de los últimos avances tecnológicos son un pilar comunicativo, los niños y jóvenes conocen personas de diversas partes del mundo que comparten sus mismos intereses e inquietudes generando un cambio de información importante y una base sólida de confianza hacia



un extraño, los riesgos y dificultades se encuentran presentes en todo momento y el internet no está exento de los mismos, a nivel mundial se ha generado una ola de robos y estafas cibernéticos así como la propagación de pornografía y hasta la facilidad de secuestros y en muchos casos violaciones a menores.

6. CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

6.1. Conclusiones

6.1.1. Redes sociales y pantallas

- ❖ Estos medios están ampliamente difundidos en la mayor parte de la población la cual los utilizan en sus relaciones sociales, estudio, vida cotidiana, etc., haciendo de su uso un elemento imprescindible para el desenvolvimiento personal en la sociedad actual.
- ❖ Las redes sociales y pantallas al ser utilizadas de forma racional y adecuada en la cotidianidad de la vida incentivan el desarrollo integral de los niños y jóvenes transformándose en fuente de inspiración a través de la cual moldean, encaminan y edifican las actitudes y carácter de todas las personas que se involucran con ellas.

6.1.2. Redes sociales y mediación familiar

- ❖ Las redes sociales y pantallas actúan como un elemento que estrecha y fortalece las relaciones familiares y en muchos casos se convierte en el único nexo existente entre padres e hijos (migración).
- ❖ Las redes sociales hacen posible que los familiares se involucren y sigan de cerca el quehacer diario de sus seres queridos posibilitando un mayor entendimiento y comunicación familiar.



6.1.3. Redes sociales y ámbito escolar

- ❖ Las redes sociales y pantallas son un medio, producto de la sociedad moderna que de ser explotados racional y adecuadamente incrementan y maximizan la capacidad de aprendizaje de los niños y jóvenes.
- ❖ Las redes sociales y pantallas se han transformado en una fuente de intercambio de opiniones y conocimientos entre estudiantes y docentes sin importar las diferencias jerárquicas que existan entre ellos.

6.1.4. Redes sociales, riesgos y oportunidades

- ❖ Con el uso de las redes sociales las oportunidades para investigar e incrementar el conocimiento son inagotables, dándonos mayores oportunidades de hacer crecer a los niños y jóvenes tanto desde el punto de vista educativo, espiritual y social.
- ❖ En las redes sociales el riesgo de informaciones erróneas y malintencionadas siempre está latente generando un mundo de peligros a los que día a día se enfrentan los niños y jóvenes siendo ellos el sector de la sociedad más vulnerable a este tipo de daño informático.

6.2. Recomendaciones

6.2.1. Redes sociales y pantallas

- ❖ Se recomienda la búsqueda de alternativas, tales como: práctica de deportes, las artes, la lectura, entre otras, con las cuales se podría evitar uso excesivo e inadecuado de las redes sociales y pantallas.
- ❖ Es necesario incrementar la difusión de estos medios de forma racional y adecuada para potenciar el desarrollo social de los niños y jóvenes.



6.2.2. Redes sociales y mediación familiar

- ❖ Se recomienda realizar investigaciones en las cuales el uso de las redes sociales y pantallas se encamine a la búsqueda de estrategias que fortalezcan la unión familiar.
- ❖ Es imprescindible la creación dentro de las redes sociales y pantallas de espacios que permitan rescatar y maximizar el papel de la familia dentro de la sociedad estimulando la perpetuidad de esta institución como base para el desarrollo de la sociedad moderna.

6.2.3. Redes sociales y ámbito escolar

- ❖ Se recomienda incrementar de forma consciente y organizada el uso de las redes sociales y pantallas con el objetivo de potencializar el nivel educacional de los niños y jóvenes permitiendo de esta manera una mayor competitividad en el mundo laboral.
- ❖ Es imprescindible la creación y difusión de sitios específicos para fines educativos en los cuales los niños y jóvenes puedan encontrar toda la información necesaria para cumplir de forma satisfactoria con los requerimientos del ámbito estudiantil.

6.2.4. Redes sociales riesgos y oportunidades

- ❖ Se recomienda el uso y difusión de las redes sociales y pantallas en función del aprendizaje, capacitación, y el crecimiento tanto moral como espiritual de nuestros niños y jóvenes.
- ❖ Restringir las vías por las cuales se filtran informaciones erróneas y mal intencionadas que puedan ocasionar actitudes y opiniones ajenas al interés social trayendo como consecuencia personas inadaptadas e incapaces de incorporarse a la sociedad.



7. REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

1. Ausubel, D.P., Novak J.D., Hanesian, H.(1998) Psicología educativa. Un punto de vista cognoscitivo.México: Trillas.
2. Avalos, Bernard. (1981)El nuevo rol del maestro: Desafío de la formación de profesores. La educación en América Latina.México: Limusa.
3. Aebli, Hans.(1998) Factores de la enseñanza que favorecen el aprendizaje autónomo. España: Madrid.
4. Area, Manuel.(2001) Educar en la sociedad de la información. España: Málaga.
5. Bruner, Jerome.(1991) Actos de significado: Más allá de la Revolución Cognitiva. España: Madrid.
6. Domínguez Fernández, G.(2000) Evaluación y educación: modelos y propuestas. Fundación para el desarrollo de los estudios cognitivosFUNDEC.Argentina Bueno: Aires.
7. Domínguez Fernández, G. (2000) Evaluación y educación: modelos y propuestas. Fundación para el desarrollo de los estudios cognitivos FUNDEC.Argentina:Buenos Aires.
8. Elliot, J. (1993) El cambio educativo desde la investigación acción. España: Madrid.
9. Grundy, Shirley. (1998)Producto o praxis del currículum. España: Madrid.



10. Habermas, Jürgen. (1989). Teoría de la Acción Comunicativa: Complementos y estudios previos. España: Madrid.

11. Huergo, Jorge A. y FERNÁNDEZ, Ma. Belén. (2000) Cultura Escolar, Cultura Mediática, Interacciones. Universidad pedagógica Nacional. Serie: Horizonte de la Educación y la Comunicación. Libro I. Colombia: Bogotá.

12. Irurzun, L. E. (2000) Evaluación educativa orientada a la calidad. Fundación para el desarrollo de los estudios cognitivos FUNDEC. Argentina: Buenos Aires.

13. Litwin, Edith y otros. (1997) Enseñanza e Innovaciones en las Aulas para el Nuevo Siglo. Argentina: Buenos Aires.

14. Lyotard, Jean-Francois. (1994) La condición postmoderna: Informe sobre el saber. España: Madrid.

15. Osin, Luis y Huergo, Jorge A. (1999) Comunicación, humanismo y nuevas tecnologías en el espacio escolar. Colombia: Bogotá.

16. Piscitelli, Alejandro. (2002) Metacultura: El eclipse de los medios masivos en la era de Internet. Argentina: Palermo.

17. Pozo. J. I. (1999) Teorías cognitivas del aprendizaje. España: Madrid.



BIBLIOGRAFIA VIRTUAL

- 18.- <http://es.wikipedia.org/wiki/Pedagog%C3%ADa>
- 19.- <http://www.monografias.com/trabajos14/enfoq-didactica/enfoq-didactica.shtml>
- 20.- <http://educacion.idoneos.com/index.php/Did%C3%A1ctica>
- 21.- <http://www.elprisma.com/apuntes/apuntes.asp?categoria=302>
- 22.- <http://www.uhu.es/cine.educacion/didactica/0031clasificacionmetodos.htm>
- 23.- <http://peremarques.pangea.org/actodid.htm>
- 24.- <http://www.puntoporpuntointernacional.com/portal/node/3240>
- 25.- <http://www.comminit.com/la/lasth/sld-3820.html>
- 26.- <http://www.elnorte.ec/inicio/ecuador/9975-inec-presenta-resultados-oficiales-del-censo.html>
- 27.- <http://www.puntoporpuntointernacional.com/portal/node/3240>
- 28.- www.oie.es./quipu/ecuador/ecu04.pdf.
- 29.- http://www.educacion.gob.ec/_upload/Rendicion_%202010.
- 31.- <http://reddigital.cnice.mec.es>
- 32.- www.psicopedagogia.com/tic



UNIVERSIDAD TÉCNICA PARTICULAR DE LOJA
La Universidad Católica de Loja



ANEXOS