

Universidad Técnica Particular de Loja

La Universidad Católica de Loja

Modalidad Abierta y a Distancia

Escuela de Ciencias de la Educación

“Generaciones interactivas, estudio en niños y jóvenes frente a las pantallas, realizadas en las instituciones educativas: “Escuela Fisco-Misional Glend Side”, “Unidad Educativa Fisco-Misional San Gerónimo”, “Colegio Nacional General Píntag”; ubicadas en Píntag, cantón Quito, provincia de Pichincha en el año 2011”.

Trabajo de fin de carrera
previo a la obtención del
título de licenciada en
Ciencias de la Educación

Autor:

María del Carmen Gallegos Muñoz

Mención:

Educación Básica

Directora de proyecto de investigación:

Mgs. María Elvira Aguirre Burneo

Directora del trabajo de fin de carrera

Mgs. Mónica Rosalba Unda Costa

Centro Universitario “Quito-San rafael”

2012

CERTIFICACIÓN

Mag. Mónica Rosalba Unda Costa

CERTIFICA:

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

.....

Mgs. Mónica Rosalba Unda Costa

Loja, febrero del 2012

ACTA DE DECLARACIÓN Y CESIÓN DE DERECHOS

Yo, María del Carmen Gallegos Muñoz, declaro ser autora del Presente Trabajo de Fin de Carrera y eximo expresamente a la Universidad Técnica Particular de Loja y a sus representantes legales de posibles reclamos o acciones legales.

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

AUTORA:

.....

María del Carmen Gallegos Muñoz

C.I. 170455569-5

AUTORÍA:

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

AUTORA:

.....

María del Carmen Gallegos Muñoz

CI. 170455569-5

DEDICATORIA

A mis queridos padres que están en el cielo, quienes en vida con amor, honestidad y ejemplo supieron guiarme en el transcurso de mi vida a no dejarme caer en las adversidades, y tomar con humildad los triunfos; a luchar por cumplir los objetivos hasta llegar a la meta.

A mi esposo José Villamarín, mis hijas Danielita y Adrianita quienes han sido los que me han apoyado para llegar a culminar la carrera.

María del Carmen

AGRADECIMIENTO

A Dios, por haberme dado la vida, la razón y la salud.

A mis padres, quienes con cariño entregaron todo de sí,

A mi amado esposo José, que ha sabido compartir mis alegrías y apoyarme en mis fracasos, a mis hijas Danielita y Adrianita quienes con paciencia, cariño se convirtieron en mis maestras guiándome cuando los requería.

A mis sobrinas Eugenia, Sulay gracias por estar siempre conmigo.

A Jaimito por ayudarme en la presentación de este trabajo.

A la Universidad Técnica Particular de Loja, por darme la oportunidad de continuar mis estudios, de manera especial al personal que labora C.U.A. San Rafael.

A la Lcda. Cecilia Romero, quien me ha dado ánimo para culminar mi carrera

Al Reverendo Padre Vicente Gutiérrez Párroco de Píntag, al Sr. Rector Walter Gualle, a la Sra. Directora de la escuela, Lcda. Mercedes Toapanta, personal docente y alumnado de la Institución Fisco-Misional “San Gerónimo” de Píntag por haberme permitido realizar las prácticas docentes y la investigación del tema de tesis.

Al Lcdo. Milton Salazar Rector (e) del Colegio Nacional General Píntag, a los alumnos del Tercero de Bachillerato Sociales por darme la apertura para realizar la encuesta

A la Lcda. Lucía Vallejo, directora de la Escuela Fisco–Misional Glend Side por permitirme realizar la encuesta en la institución, a los alumnos del sexto de Educación Básica.

A la Mgs. Mónica Rosalba Unda Costa como tutora, por ser mi guía para que este trabajo de investigación culmine con éxito.

¡GRACIAS!

María del Carmen

ÍNDICE

Portada.....	i
Certificación.....	ii
Acta de cesión de derechos.....	iii
Autoría.....	iv
Dedicatoria.....	v
Agradecimiento.....	vi
Índice.....	vii
1. RESUMEN.....	10
2. INTRODUCCIÓN.....	12
3. MARCO TEÓRICO.....	16
3.1. Caracterización sociodemográfica ecuatoriana, del ámbito escolar y familiar.	
3.1.1. Entorno educativo, la comunidad educativa.	
3.1.2. La demanda de la educación en las TIC.	
3.2. Niños y adolescentes ante las pantallas.	
3.2.1. Investigaciones sobre las pautas de consumo sobre las pantallas entre los niños y adolescentes de 6 a 18 años.	
3.2.2. Los riesgos que plantean las TIC´s.	
3.2.3. Las oportunidades que plantean las TIC´s.	
3.3. Estudios e iniciativas sobre la protección del menor y del adolescente en el entorno de las TIC´s.	
3.3.1. Iniciativas en el ámbito de la regulación.	
3.3.2. Iniciativas en el ámbito de la mediación familiar.	
3.3.3. Alfabetización en las TIC´s (iniciativa sobre media literacy).	
4. METODOLOGÍA.....	43
4.1. Diseño de la investigación	
4.2. Participantes de la investigación	
4.3. Técnicas e instrumentos de investigación	
4.3.1 Técnicas	
4.3.2 Instrumentos	
4.4 Recursos	

4.4.1	Humanos	
4.4.3	Institucionales	
4.4.4	Materiales	
4.4.5	Económicos	
4.5	Procedimiento	
5	INTERPRETACIÓN, ANÁLISIS Y DISCUSIÓN DE LOS RESULTADOS	46
5.1	ESCUELA FISCO-MISIONAL GLEND SIDE	46
5.1.1	Caracterización sociodemográfica	46
5.1.2	Redes sociales y pantallas	55
5.1.3	Redes sociales y mediación familiar	61
5.1.4	Redes sociales, riesgos y oportunidades	68
5.1.5	Relación de los jóvenes con respecto al ambiente familiar (ILFAM)	71
5.2	UNIDAD EDUCATIVA FISCO-MISIONAL SAN JERÓNIMO	72
5.2.1	Caracterización sociodemográfica	72
5.2.2	Redes sociales y pantallas	85
5.2.3	Redes sociales y mediación familiar	110
5.2.4	Redes sociales y ámbito escolar	130
5.2.5	Redes sociales, riesgos y oportunidades	148
5.3	COLEGIO NACIONAL GENERAL PINTAG	162
5.3.1	Caracterización sociodemográfica	162
5.3.2	Redes sociales y pantallas	172
5.3.3	Redes sociales y mediación familiar	193
5.3.4	Redes sociales y ámbito escolar	208
5.3.5	Redes sociales, riesgos y oportunidades	223
6	CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES	
6.1	Conclusiones	235
6.1.1	Redes sociales y pantallas	
6.1.2	Redes sociales y mediación familiar	

6.1.3. Redes sociales y ámbito escolar	
6.1.4. Redes sociales, riesgos y oportunidades	
6.2 Recomendaciones.....	236
6.2.1. Redes sociales y pantallas	
6.2.2. Redes sociales y mediación familiar	
6.2.3. Redes sociales y ámbito escolar	
6.2.4. Redes sociales, riesgos y oportunidades	
7 REFERENCIAS BIBLIOGRAFICAS.....	237
8 ANEXOS.....	240

1. RESUMEN

La presente investigación, hace referencia a un análisis sobre el uso de las tecnologías de la información y de la comunicación, así como identificar las pautas de consumo relacionadas con el equipamiento en los hogares, el lugar, uso, la compañía, el momento y el tiempo de utilización; en tres muestras de estudio conformadas por 35 niños y 40 adolescentes.

Tanto en la escuela como en los colegios intervenidos, el grupo estudiado no cuenta con la facilidad para utilizar tecnologías como computadoras e internet. Se presume que esto se debe a la situación sociocultural y económica que viven los moradores de la parroquia de Píntag y también a la falta de apoyo gubernamental sobre el tema de tecnologías aplicadas a la educación en escuelas y colegios de la parroquia. A más de esto, pudimos observar que la relación familiar con los niños y adolescentes es cercana y comparten tiempo con sus padres y las tecnologías utilizadas como el teléfono móvil y la televisión son un nexo familiar.

2. INTRODUCCIÓN

La educación en la actualidad es considerada como un propulsor en los procesos de desarrollo de las naciones. Este papel está relacionado con la capacidad de nuestros países para enfrentar los desafíos que surgen por la evolución científico-tecnológica, para poder resolver problemas sociales y económicos. Desde este punto de vista, la educación ha dejado de ser una consecuencia de la situación económica, para convertirse en una fuente importante para el desarrollo de los países, que influye directamente en el comportamiento social, político y en el progreso económico. Sin duda la educación es una herramienta de transformación de pequeños y grandes pueblos. (Sunkel, 2008)

Al considerarse la educación como un elemento indispensable para el progreso de nuestros países, es lógico que se le deba dar importancia; por lo que conviene ser distinta de aquella que recibieron nuestros antepasados; debe evolucionar y cumplir con las demandas de una sociedad tecnificada. Según Hopenhayn (2003), la necesidad de mejorar la calidad y equidad de la educación; ha llevado a reformar los contenidos y prácticas pedagógicas en función de los nuevos soportes del conocimiento y los cambios en el mundo del trabajo, repensar el papel y la formación de los docentes, e introducir en las escuelas y colegios las nuevas tecnologías de información y comunicación (TIC).

De acuerdo a Cabero (1998), se podría decir que las nuevas tecnologías de la información y comunicación (TIC), son aquellas que giran en torno a tres medios básicos que se encuentran interconectados entre sí: la informática, la microelectrónica y las telecomunicaciones.

Para Antonio Bartolomé “la T.E. encuentra su papel como una especialización dentro del ámbito de la Didáctica y de otras ciencias aplicadas de la Educación, refiriéndose especialmente al diseño, desarrollo y aplicación de recursos en procesos

educativos, no únicamente en los procesos instructivos, sino también en aspectos relacionados con la Educación Social y otros campos educativos. Estos recursos se refieren, en general, especialmente a los recursos de carácter informático, audiovisual, tecnológicos, del tratamiento de la información y los que facilitan la comunicación” (En A. Bautista y C. Alba, 1997)

Sin duda las TIC son herramientas, que nos permiten difundir y renovar permanentemente el conocimiento; así como a promover la comunicación entre individuos y grupos sociales. La importancia que ha adquirido el manejo de las TIC, principalmente el uso del internet y el computador en los últimos tiempos, ha marcado un hito en la educación. Según Sunkel (2008), “las políticas educacionales que implican la incorporación de las TIC en los establecimientos educacionales – y su utilización efectiva, tanto en los procesos de enseñanza/aprendizaje como en la organización de la tarea docente – son una forma de dar respuesta a los desafíos del mundo actual. Por lo tanto, no son una simple moda o una mera sofisticación sino que responden a las necesidades de desarrollo de nuestros países y de inserción en el mundo globalizado”.

El sistema educativo ecuatoriano a lo largo de la historia ha sido objeto de varias transformaciones, en cuanto a la organización del currículo, estrategias metodológicas y la utilización correcta de las técnicas activas; sin embargo, no se ha logrado un alto nivel de educación; lo que se ha convertido en uno de los principales restrictivos para el progreso de nuestra nación. Según el Ministerio de educación y Cultura del Ecuador, algunas de las causas de esta problemática son: el acceso limitado a la educación y falta de equidad, baja calidad de la educación, poca pertinencia del currículo y débil aplicación de las nuevas tecnologías de la información y comunicación (TIC); así como la ausencia de estrategias de financiamiento, infraestructura y equipamiento.

El presente trabajo, conforma una investigación impulsada por la Universidad Técnica Particular de Loja (UTPL); y tiene como objetivo general conocer el grado de

uso de las tecnologías de la información y de la comunicación entre los niños y jóvenes de las instituciones educativas de la parroquia de Pintag. Siendo sus objetivos específicos, saber la situación familiar de los niños y jóvenes investigados; así como de identificar las pautas de consumo relacionadas con el equipamiento en los hogares, el lugar de uso, el momento y la duración.

Al concluir el estudio planteado por la UTPL, se pretende proporcionar información actualizada sobre la realidad educativa de nuestro país; la frecuencia con la que se utilizan las TIC y el acceso que se tienen a las mismas; así como de promover a los docentes a reformar ciertos aspectos educacionales que están en cuestión y aportar de alguna manera a dar solución a la problemática en el sector de la educación. Es aquí donde radica la importancia del presente trabajo; el mismo que servirá como un indicador de la problemática educativa que enfrentan las parroquias rurales de la ciudad de Quito; ya que lamentablemente el Ecuador ha caído en un hueco educativo- tecnológico del cual se está intentando salir y la mejor manera para lograrlo es tener conocimiento de la problemática social que afecta la educación.

Esta investigación se llevó a cabo en la parroquia de Pintag; ubicada en la zona rural, a 35 Km de la ciudad de Quito. Al ser una parroquia rural de la provincia de Pichincha; el sector educativo tiene limitaciones, tales como: falta de vías de acceso, infraestructura insuficiente, ausencia de todos los servicios básicos, inequidad social y económica; entre otras.

La metodología utilizada en este estudio para alcanzar los objetivos planteados; fue la encuesta; que según Oncis (2002), es un método subjetivo, “que nos permite obtener información sobre un problema o un aspecto de éste, a través de una serie de preguntas, previamente establecidas, dirigidas a las personas implicadas en el tema del estudio”.

La encuesta se realizó en tres instituciones educativas de la localidad: Escuela Fisco-misional Glend Side, Unidad Educativa Fisco-misional San Jerónimo y Colegio Nacional General Pintag, en la que participaron 35 niños y 40 adolescentes. Siendo el principal recurso para el desarrollo de la investigación: el humano; donde, a más de los estudiantes, los profesores y directores de las instituciones educativas antes mencionadas fueron de gran apoyo en el proceso.

A pesar de las ventajas que proporciona el uso de esta metodología; en el transcurso del proceso se presentaron ciertos inconvenientes; uno de ellos fue el tipo de encuestas utilizadas, las mismas que no eran dirigidas específicamente para niños y adolescentes que habitan en zonas rurales; ya que no manejan tecnologías muy sofisticadas como las que se mencionaron, por lo que se trató de acoplarlas a la población en estudio; para alcanzar un mejor entendimiento de los niños y jóvenes encuestados.

Con la información recopilada se pudo conocer el grado de uso de las TIC entre los niños y jóvenes estudiados; así como su situación familiar; donde se demuestra que su núcleo familiar es aceptable; ya que, está en su mayoría conformado por los dos padres y hermanos. Además se puede observar cómo influye el nivel socioeconómico para el acceso a las TIC en nuestro país.

3. MARCO TEÓRICO

3.1. Caracterización sociodemográfica ecuatoriana, del ámbito escolar y familiar

La educación es el ámbito en el cual la población ecuatoriana ha logrado su mayor progreso en las últimas décadas. Pero esto no ha sido igual para todos los ecuatorianos, para educarse hay factores que influyen como su situación socioeconómica, lugar de residencia, sexo, edad y su condición étnica. Por esto hemos visto que los sectores medios y populares de las zonas urbanas son incorporados masivamente al sistema educativo, de modo que para ellos la escolarización formal representa una clara vía de ascenso social. Caso contrario sucede con la población rural, especialmente la campesina e indígena, sufriendo la falta de oportunidades y recursos para alcanzar una educación adecuada (INEC, 1999; SIISE, 2000).

El estudio y evaluaciones sobre la situación educativa regional ecuatoriana, muestran que las disparidades socio-económicas son las que tienen mayor impacto sobre la desigualdad educativa tanto en términos cuantitativos como cualitativos (analfabetismo, falta de acceso al sistema escolar, repetición, deserción, bajos resultados de aprendizaje, etc.). El segundo factor que incide negativamente es la zona de residencia: urbano versus rural, centro versus periferia (capital versus interior del país), así como diferencias entre regiones dentro del mismo país, con un notorio descuido de la educación rural. El tercer factor, en orden de importancia, es la pertenencia étnica-lingüística: los grupos indígenas y afros son los más postergados. El género entra recién en cuarto lugar (UNESCO-OREALC, 2004).

El analfabetismo, constituye una de las manifestaciones sociales más apremiantes que acarrea el Estado ecuatoriano; afecta al desarrollo integral de la sociedad, yendo en contra de uno de los derechos más esenciales del ser humano (INEC, 2008). “Fenómeno sociocultural que tiene larga data, originada por la falta de una adecuada política educativa, diferenciada de los estados, dirigida a los sectores de atención especial de la población o la misma indiferencia de la sociedad. Por

supuesto, gran parte del analfabetismo se debe a un problema enraizado en la sociedad que no necesariamente responde a factores económicos, como es el caso de la población indígena, tiene su peso específico las prácticas culturales y la división ancestral de roles de trabajo entre hombres y mujeres” (Chisaguano, 2005).

Las condiciones socioculturales, económicas y geográficas adversas en las que viven los sectores rurales, inciden en el alto porcentaje de analfabetismo que asciende al 88,4% para la mujer, en los hombres el 87,9%. Esta manifestación social es menor proporción en el área urbana, aunque en las últimas décadas se ve alterada por la alta migración de la población indígena hacia las zonas urbano-marginales de las grandes ciudades. Las cifras señalan que las mujeres del área urbana representan el 11,6%, con valores similares al de los hombres (12,1%).

3.1.1. Entorno educativo, la comunidad educativa

Es al niño a quien se educa, y para obtener excelentes resultados la única vía posible es mantenerlo en contacto permanente con la vida, para lo cual la propia escuela debe ser catalizadora del entorno, para que el desempeño sea el mejor.

El proceso de enseñanza-aprendizaje que se realiza en los centros docentes interviene una serie de variables que merecen una consideración especial, ya que de su organización depende, en gran medida, el logro de las intenciones educativas. Una de estas variables es el ambiente educativo, o entorno como elemento fundamental del proceso educativo.

El desarrollo infantil es un proceso de construcción global que se produce por las continuas relaciones interactivas que los más pequeños realizan de forma espontánea y sistemática en su entorno habitual. Las relaciones niños/objetos, niños/niños y niños/adultos están condicionadas por el modelo de escuela en el cual se producen esos contactos. El niño/a se sitúa de manera espontánea en una

continua relación con los materiales de su entorno. A través de esas relaciones se desarrollan y aprenden a dar respuesta a sus propias necesidades: de movimiento, de expresión, de juego, de investigación, de socialización, de autonomía, etc. La organización del ambiente físico escolar no puede ser otra que aquella que fomente y permita la comunicación entre niños/as y el trabajo en grupo desde planteamientos lúdicos. Estas exigencias infantiles reclaman nuevos espacios de aprendizaje distintos de los tradicionales que inviten a los niños/as a actuar de forma autónoma y en contextos de colaboración. No debemos olvidar que, el espacio en la escuela debe estar diseñado en función de las necesidades de los niños y niñas, con el fin de que puedan desarrollar todas sus capacidades (Gairín, 1989).

La Educación es una tarea compartida de padres y educadores con el fin de llevar acciones educativas de manera conjunta. El equipo educativo y, por tanto, el tutor debe asumir la responsabilidad de facilitar a los padres la participación y la información necesaria para que la familia se sienta vinculada a la gestión escolar, se sienta responsable del proceso educativo de su hijo y el niño perciba una misma línea de acción entre los adultos que lo rodean (Caballero, 2003). La familia y la escuela comparten un objetivo común; la formación integral y armónica del niño a lo largo de los distintos períodos del desarrollo humano y del proceso educativo, estas dos agencias de socialización aportarán los referentes que les permitan integrarse en la sociedad. Indiscutiblemente, estos sistemas de influencias necesitan converger para garantizar la estabilidad y el equilibrio para una formación adecuada de niños y adolescentes.

3.1.2. La demanda de la educación en las TIC.

Las demandas estarían respondiendo a los reclamos de respeto a las diferencias, a las identidades y a las opciones individuales. Sin embargo, algunas investigaciones de estos temas han alertado acerca de los riesgos antidemocráticos de esta dinámica cultural basada exclusivamente en la demanda de los usuarios. A pesar de la estabilidad económica existe una gran demanda ya que se ha vuelto

imprescindible la adquisición de equipos. Al contrario de lo que sostiene el discurso actualmente dominante, la emancipación, el desarrollo personal, la libertad, pasan primero por la oferta, pues es ella la que permite constituir los marcos de referencia a partir de los cuales se podrá expresar, la demanda. Una de las modalidades más importantes de la dominación sociocultural consiste, precisamente, en no pedir más que lo que uno ya tiene. La simple adecuación a la demanda, en última instancia, implica reforzar la dominación.

Existen diferentes argumentos respecto al uso educativo de las TIC que se basa en la necesidad de aprender su manejo, por su importancia social, económica, etcétera. Se trata de razones que bien vale la pena considerar, aunque también se puede criticar un habitual exceso de visión y perspectiva de cada individuo. También suele insistirse en el interés que producen las TIC en sí mismas como argumento educativo, para incrementar la motivación por el aprendizaje. Se puede contestar a ello que no todo el mundo tiene el mismo interés (aunque sí suele ser atractiva su utilización para niños y jóvenes).

Creemos que el enfoque principal debe estar relacionado con los objetivos de enseñanza personal y social, y apoyado por una concepción adecuada del ser humano y sus relaciones con otros seres humanos. En cuanto aporten algo en esta dirección, y creo que sí pueden hacerlo, deben ser utilizadas, como dice Judit Minian, para mejorar lo que hacemos y, sobre todo, para hacer lo que no podríamos hacer sin ellas. Otra cosa es que no se deba caer, obviamente, en hacer con las TIC lo que se hace mejor sin ellas o en eliminar lo que resulta imprescindible en una educación escolar (el contacto personal, por ejemplo).

El uso racional y responsable de la tecnología es tan importante hoy en la educación de los jóvenes como lo fueron los horarios y la estructura escolar a principios del siglo pasado, cuando el sistema escolar fue especialmente desarrollado para preparar a los niños para trabajar, de adultos, en las fábricas de la revolución industrial. El celular e internet son herramientas tan comunes y básicas en nuestros

días como lo fueron la pala, la hoz, el martillo y el yunque en esos tiempos, y es tan importante prepararlos para el mundo que tendrán que enfrentar de adultos como lo era hace 100 años.

La evolución tecnológica que se vive en este siglo está abriendo camino, en comparación de algunos años que parecía reservado exclusivamente para el mundo de la informática, la tecnología digital. La aparición de nuevas tecnologías está afectando a los diferentes ámbitos culturales, educativos y sociales de los usuarios de la comunicación (Fernández *et al.* 2008). Durante los últimos veinte años, los países industrializados y las economías emergentes han introducido las TIC en su sector educativo.

Las tecnologías de información y comunicación (TIC) definidas en el Informe sobre el Desarrollo Humano Ecuador 2001 como: “el conjunto heterogéneo de herramientas y recursos tecnológicos diseñados para crear, almacenar, diseminar y gestionar información y comunicación, transmitiéndola de un punto geográfico a otro, de una persona a otra, a un grupo o a toda la comunidad; y que comprenden hardware y software de computadoras, receptores de radio y televisión, equipos de transmisión y comunicación, redes y sistemas multimedia”, constituyen el eje central de la comunicación entre personas y colectivos en la época actual y de sus posibilidades de entretenimiento y de acceso a la educación (Roca, 2001). A menudo, se hace una distinción entre las TIC modernas (computadoras y tecnología basada en Internet) y las TIC tradicionales (radio, materiales impresos, videos, teléfonos y televisión). No obstante, dado que los medios tradicionales pueden hoy día ser digitalizados, la distinción entre los diferentes medios se está desvaneciendo cada vez más. Todas las tecnologías de información y comunicación que apoyan la creación, la recolección, el intercambio y la difusión de información son igualmente válidas y pueden desempeñar un rol vital como catalizador del proceso de desarrollo. Según los datos obtenidos por ASETA en su estudio, con un valor de 0,2535, el Ecuador ocupa el lugar 80 entre 175 países, en el Nivel de Desarrollo Digital, NDD, y el lugar 21 de entre 33 países de América Latina con un valor de 0,7465 de brecha digital.

Según Sunkel, 2008, la penetración de las TIC en los hogares latinoamericanos sigue siendo muy baja comparada con el avance que éstas han tenido en los países desarrollados. Por otro lado, existen grandes desigualdades en el acceso a las TIC que tienen lugar dentro de los países latinoamericanos. De hecho, son los grupos de mayores ingresos que viven en zonas urbanas – principalmente metropolitanas – quienes pueden acceder a los beneficios de las TIC. Desde el punto de vista de la trayectoria de las familias se observa que el acceso a los recursos tecnológicos aumenta en familias con niños y jóvenes en edad escolar lo que sin duda contribuye a su desempeño en la escuela.

Pero no se trata solamente del número de computadores y equipos instalados en las escuelas ni del número de niños que se benefician de su incorporación al proceso de aprendizaje, así como tampoco del número de maestros capacitados para la utilización de las nuevas tecnologías en el aula, sino del uso que se da a esta herramienta para potenciar el proceso cognitivo. A la par del desarrollo tecnológico se ha producido el desarrollo de los contenidos, es decir, de material didáctico digital de alta calidad y fácil de consultar, proveniente de todas partes del mundo y por ende en todos los idiomas. Un elemento especial constituye la existencia de material en varios idiomas y el uso de programas informáticos de traducción que en suma facilitan el acceso a vastas fuentes de información. No obstante, es necesario desarrollar en los estudiantes la capacidad crítica ante el material que circula en el ciberespacio para afrontar el problema del exceso de información que deberá ser adecuadamente contrastada con la realidad en que se desenvuelven. Asistimos a una época de cambio en los paradigmas en el proceso de aprendizaje orientados a la creación, investigación, trabajo en equipo, autoformación, transformación como parte de un proceso en el que involucran múltiples actores y en los diversos espacios, reales y virtuales y debemos procurar que la educación de nuestros niños se beneficie de estos cambios.

El impacto de las nuevas tecnologías y las exigencias de la nueva sociedad se están dejando sentir de manera creciente en el mundo de la educación. La educación

está pasando de ser un servicio secundario a construirse en la fuerza directiva del desarrollo económico y social.

La brecha digital se la puede describir de varias maneras. Según un informe de CEPAL: "Cuando se hace referencia a la brecha digital es necesario distinguir dos dimensiones. La primera es la brecha internacional, que plantea problemas similares a los habituales en los debates clásicos sobre la difusión 'relativamente lenta e irregular' del progreso tecnológico desde los países de origen hacia el resto del mundo (Prebisch), así como sobre la capacidad de actualización y la importancia de no quedar demasiado rezagado. La segunda dimensión (pero sin duda no la menos importante) es la brecha doméstica. En esta vertiente, el debate se centra en la inclusión universal, el crecimiento con equidad y la aparición de una nueva forma de exclusión" (CEPAL; 2003, pp.23-24). Seguidamente se consideran ambas dimensiones poniendo particular atención a las "desigualdades en el punto de partida", esto es, a los condicionamientos de orden descriptivo, particularmente familiares.

3.2. Niños y adolescentes ante las pantallas

La interactividad se utiliza como uno de los principales enganches para la promoción de los más variados productos comerciales, siendo las pantallas los medios más adecuados; es un concepto que puede ser utilizado en diferentes sentidos, por lo que lo primero será preguntarse por su significado. Para Bettetini y Colombo la interactividad consiste "en la imitación de la interacción por parte de un sistema mecánico o electrónico, que contemple como su objetivo principal o colateral también la función de comunicación con un usuario (o entre varios usuarios)" (texto citado por Gutiérrez Martín, 1999). Dejaremos aquí al margen la posibilidad de interacción entre varios niños/as y jóvenes que van marcando la otra posibilidad que hemos señalado: es decir, la interactividad tiene que ver con la 'comunicación' entre la máquina y la persona usuaria.

Las llamadas nuevas tecnologías se han convertido en un acompañante familiar de nuestras vidas. Hoy es imposible no sentirse afectado por ellas, especialmente los niños y adolescentes quienes por su fragilidad están más expuestos a su influencia. Un niño hoy convive con las tecnologías prácticamente desde antes de su nacimiento, de modo que logran constituirse en una parte natural, y muy atractiva, de su entorno.

Prensky (2001), quien se refiere a los «nativos» y los «inmigrantes» digitales. El «nativo digital» es aquella persona que ha nacido rodeada de las nuevas tecnologías y que, desde los primeros años de su vida, está habituado a utilizarlas. Por el contrario, el «inmigrante digital» es una persona que no ha crecido con el uso de estas tecnologías y que, por diversas razones, ha tenido que aprender a utilizarlas. En definitiva, para el «nativo digital» estas tecnologías son una cosa natural, algo así como su «lengua materna», mientras que para el «inmigrante digital» es una «lengua extranjera», lo que hace que, en ocasiones, no las dominen del todo y muestren cierto «acento» (Prensky, 2001: 2).

Niñas y niños de edades cada vez más tempranas se acercan a la pantalla del computador con la misma curiosidad con que se asoman al mundo real, ya sea para jugar, navegar, descargar música o ‘chatear’ con los amigos. Algunos padres y educadores ven con cierta desconfianza que los niños se ‘enamoren’ del computador demasiado temprano, pues consideran que fomenta el aislamiento y deteriora el desarrollo de las habilidades sociales. Para muchos, los mayores problemas llegan con la conexión a Internet, una extraordinaria herramienta de información y comunicación que puede contener riesgos si los menores la utilizan sin supervisión.

En primera instancia, parece que es un compromiso de padres y educadores garantizar que las primeras experiencias con la tecnología sean las más adecuadas para el desarrollo y formación de los niños, pero la realidad no es tan evidente, como lo demuestra el hecho de que no todos parecen estar de acuerdo sobre lo positivo, o negativo, del uso de las nuevas tecnologías. Es claro que sobre ellas se propagan luces

y sombras. Buen número de especialistas se acogen a la teoría de que los niños aprenden construyendo su propio conocimiento y descubriendo continuamente cosas nuevas. Con base en esta premisa parece correcto facilitar el uso de las tecnologías, porque retarían al niño para que desarrolle su propio proceso de aprendizaje.

En este sentido, destaca que los jóvenes usan con “muchísima frecuencia” (es decir, “casi todos los días” y “algunas veces a la semana”) paquetes de software que son de gran utilidad no sólo en áreas estratégicas del currículum sino también en la vida adulta: procesadores de texto (p.ej., Word o Word Perfect), planillas electrónicas (p.ej., Lotus 1,2,3 o Microsoft Excel) programas de dibujo y/o gráfica. Por cierto, los juegos están entre los programas más utilizados por los jóvenes. Y tradicionalmente los juegos no van junto con la educación. Pero ello es parte del carácter multifacético que las TIC tienen en el mundo de los jóvenes, el que no puede ser reducido únicamente a la dimensión educativa. En definitiva, los jóvenes usan las TIC para realizar distintos tipos de actividades, lo cual supone cercanía con la tecnología, destrezas y habilidades que los adultos a menudo no poseen.

En el presente los jóvenes deben aprender desde temprana edad a utilizar las herramientas de búsqueda adecuadas en Internet, comprender estructuras lógicas simples y discriminar con sólo un par de líneas en la lista de resultados qué información les será útil y cual no; pero aún con este procedimiento que a simple vista parece sencillo no alcanza para poder transformar ese inagotable mar de datos en información útil, pues a diferencia de sus padres quienes han recibido siempre pura y exclusivamente información seria y verificada, o de sus abuelos, a quienes les llegaba solamente aquella información de primera calidad; los jóvenes de hoy tienen que aprender a distinguir entre las distintas fuentes, preguntarse de donde han salido los datos y qué razones tuvo el autor para publicarlos.

En la actualidad el sistema educativo, del que también forman parte los padres, no prepara a los “nativos digitales” para enfrentar el mundo, un lugar cambiante en donde las modas se alteran completamente semana a semana y en donde lo que hoy

es útil mañana será completamente obsoleto. Un mundo que ante ojos extraños parece caótico, desordenado, confuso pero que sin embargo tiene su estructura y un alto grado de predictibilidad dentro de su peculiar dinámica, a la que a las generaciones anteriores le cuesta mucho percibir con claridad.

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

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

Las diferencias entre chicos y chicas a la hora de consumir medios y tecnologías quedan demostradas: no sólo se extienden al mero acceso y uso (tecnologías preferidas, tiempo de uso, etcétera), sino también a sus habilidades, sus percepciones y sus actitudes. En consecuencia, también parece haber diferencias significativas en cuanto a su exposición a diversos riesgos o a su aprovechamiento de las distintas oportunidades que las tecnologías les ofrecen. En segundo lugar, las diferencias atendiendo a la edad de los jóvenes consumidores de tecnología también parecen ser notables. Por último, se aprecia también un notable interés por buscar la conexión entre el estatus socioeconómico de niños y adolescentes y su relación con medios y tecnologías. Dicha relación parece evidente respecto a asuntos como el equipamiento tecnológico de los hogares, y son los jóvenes de clases más altas los que disponen de un mayor número de tecnologías. Sin embargo, también interesa la correlación con otro tipo de cuestiones: sus destrezas a la hora de utilizar la tecnología, así como el grado de exposición a riesgos o el aprovechamiento de las oportunidades que estas herramientas ofrecen.

Aunque la televisión sigue siendo una pantalla muy relevante y ampliamente estudiada, prestaremos atención de un modo especial a las «nuevas pantallas», concretamente a los ordenadores e Internet y en menor medida, a los videojuegos y el teléfono móvil.

3.2.2. Los riesgos que plantean las TIC's

El teléfono móvil e Internet son canales de comunicación y expresión que contribuyen cada día más a las relaciones sociales, al entretenimiento y al aprendizaje de niños y jóvenes. Con sus propias reglas, su propio lenguaje, los jóvenes se adaptan fácilmente a estos nuevos medios, que les abren nuevas formas de estar comunicados con los más cercanos y ampliar su círculo de conocidos. Pero es necesario, como en otros ámbitos de la vida, enseñar a los menores todo el potencial que les proporcionan, restringir los contenidos inadecuados para su edad y avisarles de los riesgos de los que deben protegerse, para que sean prudentes y eviten que lleguen a través de estos canales contactos no deseados, informaciones dañinas o sean ellos mismos los que los usen para cometer delitos, por ejemplo, contra la propiedad intelectual o por la grabación de escenas violentas.

En algunos casos, las dificultades para enseñar y educar a los menores en el uso adecuado de las TIC surge cuando educadores o padres son analfabetos digitales o se sienten ajenos a esta nueva forma de relacionarse, mucho más sencilla y atractiva para los niños, cuya curiosidad les lleva a probar e indagar habitualmente mucho más que a los mayores.

El deseo de estar permanentemente conectado y lo que conlleva el estar constantemente inmerso en el “ruido digital”, puede impedir dedicar el tiempo necesario a otros aspectos tan importantes para el hombre como el descanso nocturno o la reflexión silenciosa y personal sobre la vida, el presente y el futuro, sin los que sería muy difícil lograr un sano desarrollo emocional. Da la impresión de que los

adolescentes y jóvenes manifiestan carencias en la capacidad de reflexión, necesaria para anticipar y valorar con acierto los proyectos de vida o las consecuencias de las acciones que se llevan a cabo.

Si tomamos como ciertos los datos que existen en cuanto a la cantidad de tiempo que se dedica diariamente a estar conectado y activo en las redes sociales (muchos usuarios están dados de alta en más de una), resulta muy difícil no concluir que o se duerme menos o se estudia o trabaja con mucha menos dedicación y concentración (o le dedican menos tiempo o lo hacen con los sentidos dispersos). Como no podemos olvidar lo que podrían llegar a sufrir el rendimiento escolar o laboral si quedaran relegados a un segundo plano por un desordenado uso de estas redes sociales, le dedicaremos un apartado exclusivo más adelante.

Por último, no está de más recordar que en el caso de los adolescentes además se está produciendo la desvinculación progresiva de la familia a la vez que van estableciéndose nuevas relaciones de gran importancia en la formación de la identidad personal. Es decir, que al llegar la adolescencia es lógico y natural que se amplíe muchísimo el espectro de las relaciones sociales, algo que encaja a la perfección con las potencialidades que ofrecen las redes sociales. Ahora bien, siendo importante la cantidad de relaciones que puedan establecerse, lo es más la calidad de las mismas.

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

comunitario (con la familia, con amigos, etcétera), que incluso pueden hacer más divertido para el niño utilizarlas.

3.2.3. Las oportunidades que plantean las TIC's

Por más que resulte evidente, tiende a olvidarse en ambientes en los que la tecnología ya está integrada en el paisaje, que se necesitan máquinas, programas y conexión a redes para que las TIC desplieguen su potencial. Más allá de esta obviedad no siempre recordada, hay que tener en cuenta algunas consideraciones que no se debe de olvidar.

La disponibilidad tecnológica es radicalmente desigual, tanto a nivel mundial como entre las clases sociales, fruto de las desigualdades económicas y, en menor medida, de diferentes opciones culturales la carestía de los equipos pueden ser limitadas con una adecuada política de utilización de programas poco exigentes tecnológicamente (que no son peores de por sí que otros) y resistiéndose al consumismo artificialmente creado de querer utilizar la última versión de cada programa. Pero, como todo, los equipos no dejan de ser caros si pensamos en que la escuela y los entornos colectivos deberían tener un equipamiento tecnológico superior al de los hogares y que el número de máquinas debe superar cierto umbral para poder ser utilizadas de formas habitual por el alumnado y obtener mayores beneficios de aprendizaje.

Aunque se tenga el equipamiento informático adecuado, tiene que estar en el lugar en el que estamos en ese momento y disponible lo que implica una mayor dependencia que cuando los medios a usar son la comunicación oral, el lápiz y el papel.

La disponibilidad de programas en nuestro entorno, gracias a la copia de programas comerciales y, cada vez más, a los programas libres, no suele constituir un gran problema, pero sí que puede serlo cuando se quieren realizar tareas muy específicas. El tener algunos ordenadores conectados a Internet en un centro de varios cientos de alumnos/as no significa que las TIC puedan convertirse en herramienta integrada en el trabajo habitual, lo que disminuye drásticamente su potencialidad. Resultan necesarios ordenadores, con conexión a Internet, en todas las aulas (aunque no sea necesario que exista un equipo por persona).

Existen además barreras en cuanto a que resulta imprescindible algún conocimiento técnico (ciertamente, no elevado), para manejar las TIC. Todo el mundo puede aprender, pero no se puede dar por supuesto que ya se sabe. Y, cuando la especificidad de lo que queremos hacer aumenta, también lo hace la exigencia de manejo, especialmente para las personas que tienen la responsabilidad global del entorno de trabajo.

En todo caso, parece claro que podemos hablar de una “dependencia técnico-tecnológica” a cambio de las potencialidades que nos brindan las TIC. Sería un precio que podríamos pagar, siempre y cuando se alterara la desigualdad realmente existente y las finalidades últimas, tanto en lo educativo-personal como en lo social (una sociedad más libre, creativa y crítica), merecieran la pena, más allá de intereses comerciales y de dominio económico que se debe recalcar es el objetivo .

El potencial educativo de los medios y las tecnologías es, tal vez, una de las oportunidades que suscita un mayor interés. Buena prueba de ello son los múltiples grupos investigadores, internacionales y nacionales, que desarrollan su labor en este campo concreto. Aunque el aprendizaje a través de los medios puede entenderse de forma más clara en el caso de Internet, los videojuegos y la televisión, también encontramos visiones más novedosas. En palabras de Katz (2006: 90-91) el impacto social del teléfono móvil se ha producido en múltiples ámbitos, y el educativo es uno de ellos: puede servir para mantener el contacto entre alumnos y profesores, como

herramienta organizativa (horarios, reuniones, grupos de trabajo, etcétera) o como vía de contacto profesores-padres de alumnos con relación a diversos temas (calificaciones, asistencia, tareas, etcétera).

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

Como vemos, riesgos y oportunidades pueden tener un origen diverso, aunque pueden resumirse en tres tipologías: de contenido, de contacto y de conducta (Livingstone & Haddon, 2009: 10). A pesar de esta corriente favorable al uso de las tecnologías como material educativo, existen también visiones menos favorables que, cuando menos, han de llevarnos a ser cautos a la hora de hacer afirmaciones en este sentido, especialmente con relación a determinadas pantallas. En el caso concreto de Internet, por poner un ejemplo, Livingstone afirma: «está lejos de quedar demostrado que Internet traiga grandes beneficios pedagógicos que ellos (niños y adolescentes) no podrían obtener sin él». Una de las razones de ello es una «fundamental falta de claridad en torno a los fines, que mina las muchas y bienintencionadas iniciativas» existentes en este campo (Livingstone, 2009: 89).

Una gran parte de los servicios de conexión proporcionan recursos como enciclopedias, noticieros, acceso a bibliotecas y otros materiales educativos de valor, servicios de gran utilidad para la formación de nuestros hijos. Ésta es la cara más amable, útil y pedagógica de la red y la que convierte Internet en una herramienta de alto valor educativo.

Por otra parte el ordenador y en especial las telecomunicaciones ofrecen una enorme facilidad de acceso a todo tipo de sucesos, personas e información de cualquier rincón del mundo. Los usuarios pueden obtener información acerca del tema que deseen sin desplazamientos ni gestiones. Esto es doblemente atractivo ya que además de útil, Internet se aleja de la televisión o del videojuego, que ofrece al niño información que él absorbe de una manera pasivo.

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

Público infantil y adolescente requiera una atención especial: habitualmente nos referimos a menores de edad, personas que están bajo la tutela de sus padres, en proceso de desarrollo y que precisan de una especial protección y guía. En las vidas de estos jóvenes desempeñan un papel decisivo su entorno familiar y escolar, los dos principales ámbitos en los que se desenvuelven. Por tanto, padres y educadores son un elemento clave en múltiples facetas de la vida de niños y adolescentes, y una de estas facetas es su consumo de pantallas.

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

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

La regulación es un ámbito en el que se trabaja intensamente en la actualidad, y hacia el cual se orientan algunas de las investigaciones más relevantes del momento. Aunque medios más longevos como la televisión requieren y, de hecho, están legislados (mediante la Directiva de Televisión Sin Fronteras), son las nuevas tecnologías, y de modo especial Internet, las que presentan un contexto en el que caben múltiples usos antes nunca vistos y, en consecuencia, diferentes riesgos. Por este motivo, algunos de los estudios centrados en el consumo de tecnologías por parte del público infantil y adolescente tienen como objetivo último desarrollar un marco legislativo que proteja al menor. Sirva de ejemplo el programa Safer Internet Plus,

impulsado por la Comisión Europea, y que en los últimos años ha financiado el desarrollo de múltiples iniciativas, como por ejemplo Mediappro, SAFT y The Youth Protection Roundtable. De entre todas, cabe destacar el citado proyecto EU Kids Online, que ha hecho una revisión de la legislación existente en este campo en la Unión Europea.

A pesar de la importancia de desarrollar un marco legislativo en este ámbito, en los últimos años se oyen cada vez más voces que abogan por la necesidad de desarrollar un sistema regulador en el que no sólo tengan un papel decisivo los organismos gubernamentales, sino también otros agentes sociales. En palabras de Carlsson (2006), hace unas décadas la protección del menor ante los medios se discutía en términos de regulación gubernamental y prohibiciones. Hoy, por el contrario, nos encontramos ante un panorama distinto motivado por una serie de factores. En primer lugar, se ha producido una desregulación y dispersión de la autoridad de forma vertical (proliferan las instituciones supranacionales) y horizontal (aparecen diversos actores no estatales).

Dicha situación, junto con la globalización en la que nos vemos inmersos y el rápido desarrollo de las telecomunicaciones, ha llevado a que cada vez se considere más importante la responsabilidad de los padres y otros agentes. 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 (Carlsson, 2006: 13-14).

Respecto a la corregulación, puede resultar de especial interés la investigación realizada por el Hans-Bredow Institut. 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, 2006: 102). La segunda conclusión es que parece quedar demostrada la compatibilidad de los sistemas de corregulación con la legislación europea. Es más, 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 corregulación 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. Puede ser ilustrativo el esquema presentado por el Hans-Bredow Institut sobre los tipos de gobierno de los medios. El concepto de «medio» empleado en este modelo puede entenderse en un sentido amplio, incluyendo tecnologías como Internet y los videojuegos, que no se podrían definir exclusivamente como un medio de comunicación (aunque en ocasiones sí que cumplen sus funciones).

3.3.2. Iniciativas en el ámbito de la medición familiar

Los jóvenes con padres que se involucran en sus estudios disfrutan de una relación más estrecha con ellos y son menos propensos a presentar problemas de conducta o de otro tipo que pueda afectar su desempeño y experimentar conductas de riesgo y gozan de una mejor salud emocional. Además, tienden a lograr mejores calificaciones y mayores niveles de educación

La familia, y de un modo particular los padres, desempeña un papel decisivo de intermediación y protección del menor consumidor de pantallas. Como señalábamos, 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 teoría expuesta por Prensky en torno al «nativo» y el «inmigrante» digital al inicio de capítulo). 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 ir a dormir, de hacer los deberes, etcétera), mientras que su inquietud parecía ser menor respecto a otros asuntos como el contenido al que estaba expuesto el menor (Himmelweit & Oppenheim, 1958: 384). Unos años más tarde Schramm *et al* (1961: 148) 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, The Kaiser Family Foundation) y Latinoamérica (Bringué & Sádaba, 2006): todas ellas prestan atención a las estrategias de control que los padres ejercen sobre sus hijos cuando estos últimos utilizan diversas pantallas. Aunque los datos varían de un estudio a otro, podemos afirmar que hay dos cuestiones que preocupan especialmente a los padres y que son el eje fundamental de la mediación: el tiempo de uso y los contenidos.

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

En cuanto a los contenidos, también parece fundamental controlar que los menores no accedan a aquéllos que puedan ser nocivos, así como educarles y ayudarles a interpretarlos de forma adecuada. En este sentido, puede resultar de interés la triple clasificación sobre las tareas que implica la mediación parental expuesta por Messaris (1982) (Austin *et al*, 1999; Kundanis, 2003).

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

El primer grupo, de controladores-restrictivos, se basaría poco en la orientación y la covisión, mientras que acude con frecuencia al control. El grupo de permisivos no ejerce prácticamente ningún tipo de mediación del consumo televisivo, ni en lo que se refiere a la limitación y el control, ni en lo que atañe a la orientación y la covisión. Por último, los padres orientadores apenas recurren a la limitación, pero sí al control, la orientación y la covisión. Este sería, de hecho, el estilo más comúnmente empleado (Llopis, 2004:142-145).

Por último, pero no por ello menos importante, otras visiones están más enfocadas en la importancia de utilizar un medio o tecnología de forma conjunta en el ámbito familiar. Así lo defienden Castells & De Bofarull (2002: 183), para quienes este tipo de ocio compartido «sirve para pasarlo muy bien, pero también para poner en marcha una mediación parental (protagonizada por los padres), que tiene como objetivo educar». Para disfrutar de esta actividad antes hay que tener en consideración una serie de elementos: el momento y duración, el lugar, los miembros que van a participar y el papel que va a desempeñar cada uno de ellos (Castells&De Bofarull, 2002: 184-185).

El entorno familiar del menor, y de un modo muy especial a sus padres, a la hora de interceder en su uso de medios y tecnologías para asegurar su protección. No habrá que pensar en la mediación en un sentido restrictivo, sino más bien en una guía, en una actividad que muchas veces implicará la participación directa de los padres y el uso compartido de una determinada pantalla. Como afirman Castells y De Bofarull (2002: 178), «la familia, que ha asumido un coherente y organizado proyecto en la educación de los hijos, debe sacarle réditos formativos al uso de las nuevas tecnologías y el ocio digital».

3.3.3. Alfabetización en las TIC`s (Iniciativas media liberacy)

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

Incluimos en el concepto TIC no solamente la informática y sus tecnologías asociadas, telemática y multimedia, sino también los medios de comunicación de todo tipo: los medios de comunicación social ("mass media") y los medios de comunicación interpersonales tradicionales con soporte tecnológico como el teléfono, fax.

Los continuos avances científicos y en un marco de globalización económica y cultural, contribuyen a la rápida obsolescencia de los conocimientos y a la emergencia de nuevos valores, provocando continuas transformaciones en nuestras estructuras económicas, sociales y culturales, e incidiendo en casi todos los aspectos de nuestra vida: el acceso al mercado de trabajo, la sanidad, la gestión burocrática, la gestión económica, el diseño industrial y artístico, el ocio, la comunicación, la información, la manera de percibir la realidad y de pensar, la organización de las empresas e instituciones, sus métodos y actividades, la forma de comunicación interpersonal, la calidad de vida, la educación... Su gran impacto en todos los ámbitos de nuestra vida hace cada vez más difícil que podamos actuar eficientemente prescindiendo de ellos.

El fácil acceso a todo tipo de información, sobre cualquier tema y en cualquier formato (textual, icónico, sonoro), especialmente a través de la televisión e Internet pero también mediante el acceso a las numerosas colecciones de discos en soporte CD-ROM y DVD: sobre turismo, temas legales, datos económicos, enciclopedias generales y temáticas de todo tipo, películas y vídeos digitales (se están digitalizando en soporte DVD toda la producción audiovisual), bases de datos fotográficas que se han convertido en la principal fuente de consulta.

La información es la materia prima que necesitamos para crear conocimientos con los que afrontar las problemáticas que se nos van presentando cada día en el trabajo, en el ámbito doméstico, al reflexiona. Instrumentos para todo tipo de proceso de datos. Los sistemas informáticos, integrados por ordenadores, periféricos y programas, nos permiten realizar cualquier tipo de proceso de datos de manera rápida y fiable: escritura y copia de textos, cálculos, creación de bases de datos, tratamiento de imágenes... Para ello disponemos de programas especializados: procesadores de textos, editores gráficos, hojas de cálculo, gestores de bases de datos, editores de presentaciones multimedia y de páginas web, que nos ayudan especialmente a expresarnos y desarrollar nuestra creatividad, realizar cálculos y organizar la información.

Canales de comunicación inmediata, para difundir información y contactar con cualquier persona o institución del mundo mediante la edición y difusión de información en formato web, el correo electrónico, los servicios de mensajería inmediata, los foros telemáticos, las videoconferencias, los blogs, etcétera.

Almacenamiento de grandes cantidades de información en pequeños soportes de fácil transporte (pendrives, discos duros portátiles, tarjetas de memoria...). Un pendrive de 1 Gbyte puede almacenar alrededor de un mil millones de caracteres, un volumen equivalente a mil libros de cientos de páginas y a miles de fotografías de calidad media. Y un disco duro portátil de 200 Gbytes, puede almacenar muchos largometraje con buena calidad de imagen.

Automatización de tareas, mediante la programación de las actividades que queremos que realicen los ordenadores, que constituyen el cerebro y el corazón de todas las TIC. Ésta es una de las características esenciales de los ordenadores, que en definitiva son "máquinas que procesan automáticamente la información siguiendo las instrucciones de unos programas". Los ordenadores nos permiten "dialogar" con programas de gestión, videojuegos, materiales formativos multimedia, sistemas expertos específicos. Esta interacción es una consecuencia de que los ordenadores sean máquinas programables y sea posible definir su comportamiento determinando las respuestas que deben dar ante las distintas acciones que realicen ante ellos los usuarios.

Los códigos empleados para el registro de la información mediante la digitalización de todo tipo de información: textual, sonora, icónica y audiovisual. Con el uso de los equipos adecuados se puede captar cualquier información, procesarla y finalmente convertirla a cualquier formato para almacenarla o distribuirla. Así por ejemplo, hay programas de reconocimiento de caracteres que leen y convierten en voz los textos, programas de reconocimiento de voz que escriben al dictado, escáneres y cámaras digitales que digitalizan imágenes. Instrumento cognitivo que potencia nuestras capacidades mentales y permite el desarrollo de nuevas maneras de pensar.

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

Una 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), que como ya explicábamos en páginas anteriores juegan un papel vital en el desarrollo del menor.

El término más comúnmente empleado en el ámbito anglosajón para referirse a este concepto de educación es el de *media literacy*, para el que no encontramos una traducción precisa al castellano: educación para los medios, educación para la comunicación, alfabetización en los medios o «educación» son sólo algunos ejemplos de las distintas formas de acuñar esta práctica.

Dejando la cuestión terminológica de un lado, lo que realmente interesa es saber a qué nos estamos refiriendo al hablar de *media literacy*. 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», 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 que todos tenemos a recibir una información veraz que no se vea sesgada y manipulada 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: Educaunet y Mediappro. 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.

Tradicionalmente, el concepto de alfabetización digital se ha circunscrito básicamente en infraestructura y accesibilidad de las TIC's (tecnologías de la información y la comunicaciones) y el internet a las instituciones educativas de educación superior. Esta visión ha impedido tener una concepción más holística con respecto al papel que juegan la alfabetización digital tanto en los procesos de enseñanza y aprendizaje como en la sociedad.

Aunque la mayoría de los profesores son conscientes de la importancia que tienen las TIC's en la educación, éstos no parecen integrarlas a los procesos de enseñanza y aprendizaje. En otras palabras, parecería existir una brecha digital entre estudiantes y profesores en el sentido que los primeros la usan para participar en redes sociales, producir contenidos en diferentes formatos, investigar una gran variedad de conceptos y formar comunidades afines a sus intereses; mientras que los segundos generalmente las consideran como una herramienta de consulta y de comunicación asincrónica. Esta situación resulta preocupante debido a que un gran número de profesores no están incorporando las herramientas digitales en sus

actividades académicas, hecho que, por un lado, desfavorece una mayor interacción, compromiso, creatividad, pensamiento crítico y participación colaborativa en la web y, por el otro, impide que los egresados se integren eficientemente al mercado laboral en donde el uso de las TIC's son fundamentales para la apropiación y creación del conocimiento, la comunicación, la innovación, la comercialización.

CANNON, (2007), realizó una investigación cuyo propósito fue evaluar los conocimientos de alfabetización digital en los estudiantes de pregrado de educación general de la Universidad de San Francisco, (EEUU) encontró que las competencias de los estudiantes objeto de este estudio eran similares a las evidenciadas a través del test de Beile que se emplea para evaluar competencias digitales en educación. En otro trabajo KENNEDY *et al* (2008) con estudiantes de primer año de universidad para indagar acerca de sus preferencias con respecto a las tecnologías emergentes y uso de las herramientas tecnológicas básicas. Los resultados mostraron que muchos de estos estudiantes son competentes digitalmente con relación a las tecnologías que están más a su alcance tales como computadores y celulares. No obstante, mostraron variedad de competencias en el uso de otras tecnologías.

Otro estudio que apunta a identificar elementos que inciden en la brecha digital es el de (PÉREZ Y SALAS, 2009) quienes llevaron a cabo la investigación " Hallazgos en Investigación sobre el Profesorado Universitario y la Integración de las TIC's en la Enseñanza". En ésta las autoras recogieron experiencias de América Latina y en Costa Rica relacionada con la formación docente en nuevas tecnologías y resaltaron la necesidad de superar la formación instrumental y generar una formación que desarrolle competencias en trabajos colaborativos encaminada a generar la producción de conocimiento. El estudio concluyó que la integración de las TIC's es compleja y multidimensional, que debe tenerse en cuenta las particularidades para evitar situaciones que promuevan la tecnófoba.

4. METODOLOGÍA

4.1 Diseño de la investigación

Tipo de Estudio:

- El diseño que se utilizó para esta investigación fue no experimental ya que se realizó sin la manipulación de las variables y se midió la realidad de los niños y jóvenes encuestados.
- Descriptivo: se puede narrar, analizar las características de los resultados de la encuesta.

4.2 Participantes de la investigación

- Universo: instituciones educativas, docentes, niños y jóvenes de la parroquia de Pintag.
-
- Población: Participaron 75 entre niños y jóvenes:
 - 35 niños de la Escuela Fisco-Misional Glend Side del sexto año de Educación Básica.
 - 23 jóvenes de la Unidad Educativa Fisco-Misional San Jerónimo de octavo de Educación Básica.
 - 17 jóvenes del Colegio Nacional General Pintag de Tercero Sociales de Bachillerato.

4.3 Técnicas e instrumentos de investigación

4.3.1 Técnicas

La técnica que se utilizó en esta investigación fue la encuesta, la misma que se llevó a cabo en forma personal; permitiéndome interactuar con los alumnos encuestados.

4.3.2 Instrumentos

Los instrumentos utilizados para esta investigación fueron dos cuestionarios direccionados para tres grupos de niños (6-9 años) y jóvenes (10-18 años).

4.4 Recursos:

4.4.1 Humanos:

- 35 niños de sexto año de Educación Básica, 23 jóvenes de octavo de Educación Básica y 17 jóvenes de tercer año de Bachillerato.
- Dirigentes de cursos, directores, rectores, profesores de los centros educativos donde se realizó la encuesta.
- Investigador.

4.4.2 Institucionales

- Universidad Técnica Particular de Loja.
- Escuela Fisco-misional Glen Side.
- Unidad Educativa Fisco-misional San Jerónimo.
- Colegio Nacional General Pintag.

4.4.3 Materiales:

- Hojas de papel bond
- Computador
- Impresora
- Lápiz
- Carpeta
- Calculadora

4.4.4 Económicos:

- Corrieron por parte de la investigadora:

4.5 Procedimiento:

Los pasos que se siguieron para llevar con éxito este trabajo se detallan a continuación:

- Búsqueda de los centros educativos en los que se llevará a cabo la investigación.
- Solicitud de ingreso a las instituciones educativas. (carta oficial de la UTPL. Como respaldo).
- Dialogar con Sr/a Rectora, Director/a, los o las maestras de aula; sobre el tema de la investigación y los objetivos de la misma.
- Conocer el número de alumnos que van a ser encuestados, solicitar a la maestra designe: día y hora para la aplicación de la encuesta.
- Leer en forma minuciosa el contenido de las preguntas para poder responder o aclarar alguna inquietud de los encuestados.
- Fotocopiar los instrumentos para la aplicación.(cuestionario)
- Se aplicó personalmente la encuesta. (interactuar encuestados y encuestadora).

Procesamiento de Ingreso de Datos:

- Una vez aplicados los instrumentos en tres instituciones, se procede a verificar y depurar los datos.
- Ingreso de datos en la tabla proporcionada por la Universidad.
- Indicar el número total de sujetos aplicados y el número final depurado.
- Grabar información y respaldar información en dos archivos.
- Enviar la base de datos vía correo al tutor correspondiente.
- Entrega de instrumentos. (los tres anillados de la encuesta al CUA) de cada una de las instituciones en las que se realizó la encuesta.
- Respaldo el informe de tesis (copias de cada institución)

5. INTERPRETACIÓN, ANÁLISIS Y DISCUSIÓN DE LOS RESULTADOS

ESCUELA FISCO-MISIONAL GLEND SIDE (Sexto año de Educación Básica)

5.1. Caracterización Sociodemográfica

5.1.1. Contexto sociocultural y biológico del niño

En las tablas siguientes se pueden visualizar algunas características representativas de la muestra seleccionada:

Tabla 1. ¿Cuántos años tienes? (p. # 2)		
Opción	Frecuencia	%
9 años o más	35	100
TOTAL	35	100

Tabla 2.Sexo (p. # 3)		
Opción	Frecuencia	%
Masculino	15	43
Femenino	20	57
TOTAL	35	100

Fuente: Cuestionario 1 aplicado al grupo
(Sexto año de Educación Básica).

Autora: María del Carmen Gallegos Muñoz

1

En el caso de la escuela Fisco-misional Glend Side, la muestra en estudio incluye a un total de 35 niños, pertenecientes al sexto año de educación básica. Donde el 100% de la población en estudio tiene una edad correspondiente a 9 años o más. Mientras que por sexo la muestra se distribuye del siguiente modo:

Sexo masculino: 15 niños que corresponde al 43%.

Sexo femenino: 20 niñas correspondientes al 57%.

5.1.2. Contexto sociocultural, familiar y biológico del niño.

Tabla 3. ¿Qué personas viven contigo? (p. # 4)		
Opción	Fr	%
Padre	30	27
Madre	33	30
Un hermano o hermana	5	5
2 herm	10	9
3 herm	11	10
4 herm	3	3
5 herm	5	5
Mi abuelo/la	9	8
Otras personas	4	4

Fuente: Cuestionario 1 aplicado al grupo 1 (Sexto año de Educación Básica).

Autora: María del Carmen Gallegos Muñoz

La situación más habitual de los encuestados consiste en vivir conjuntamente con su padre y su madre, caso reconocido por el 27% de los escolares según se muestra en la Tabla 3; mientras que el 40% vive con otros familiares, lo que puede ser debido a la lejanía de sus hogares a zonas pobladas; así como, el desplazamiento de los padres para realizar actividades laborales. En cuanto al número de escolares que viven en familias monoparentales (3%), cabe destacar que lo más frecuente es la convivencia con la madre, probablemente debido a separación o abandono por parte de los padres. Estos datos contrastan con los proporcionados por el INEC (2006), donde se menciona que en la serranía ecuatoriana existe una ausencia de padres a hijos menor (2'328809.31), en relación a la ausencia de madres a hijos (2'982271.91).

El 32% de los niños en estudio afirman compartir su entorno familiar con hermanos o hermanas, siendo lo más usual (10%), vivir con tres hermanos; esto sugiere, que los escolares pertenecen a familias numerosas, por lo que se presume

sea debido la ubicación geográfica de la escuela; ya que al estar en una zona rural, puede influir en el desconocimiento de una planificación familiar adecuada. Datos que concuerdan con lo expuesto por Montalvo A. y Zurita G. (1999), donde se menciona que en el sector urbano el 75% de las madres tienen como máximo dos hijos, mientras que en el sector rural el 50% tiene entre 1 y 3 hijos.

Tabla 4. ¿Qué es lo que más te gustaría hacer hoy después de cenar? (p. # 5)		
Opción	Fr	%
No contesta	0	0
Irme a mi habitación	8	23
Navegar	5	14
Leer, estudiar	13	37
Hablar con mi familia	9	26
TOTAL	35	100

Fuente: Cuestionario 1 aplicado al grupo 1 (Sexto año de Educación Básica).

Autora: María del Carmen Gallegos Muñoz

El 37% de la población prefiere realizar actividades escolares como leer o estudiar; mientras que el 26% interactúa con su familia; esto puede deberse a las características propias del niño a esta edad; ya que de acuerdo Piaget J. (1976), los niños que se encuentran entre los nueve y doce años, tienen un desarrollo mental marcado por el principio de la escolaridad, la aparición de formas de organización nueva, el establecimiento de relaciones sociales y actividades individuales; además de ello durante esta etapa el pensamiento del niño es operacional concreto, donde sus procesos mentales se vuelven más estables e integrados de lo que eran antes.

Por otra parte el 23% de la muestra en estudio escoge ir a su habitación, de lo que se deduce que los niños prefieren otras formas de entretenimiento diferentes a las escolares o familiares. Además tan solo un 14% de encuestados le gusta navegar, lo

que puede ser debido a la ausencia de estas tecnologías o la falta de conocimiento sobre su manejo.

Los datos obtenidos, difieren a los proporcionados por el estudio socio-cultural del INEC realizado en la región sierra en el año 2005, donde se indica que el tiempo promedio para: realizar deberes y consultas es de 8.45, para lectura 2.5, actividades recreativas 1.55 y actividades sociales 0.42 (valores absolutos).

5.1.3. Contexto sociocultural, familiar (económico) y biológico del niño

Tabla 5. ¿Tienes ordenador en casa? (p. # 6)		
Opción	Fr	%
No contesta	0	0
No	21	60
Si	14	40
TOTAL	35	100

Tabla 6. ¿Dónde está el ordenador que más utilizas en tu casa? (p. # 7)		
Opción	Fr	%
No contesta	21	60
En mi habitación	6	17
Habitación de un hermano	4	11
Habitación de mis padres	1	3
En la sala de estar	1	3
En un cuarto de trabajo	1	3
Es portátil	1	3
TOTAL	35	100

Fuente: Cuestionario 1 aplicado al grupo 1 (Sexto año de Educación Básica).

Autora: María del Carmen Gallegos Muñoz

El 60% de los niños encuestados no posee un ordenador en casa; mientras que el 40% de la población en estudio cuenta con esta tecnología; por lo que se presume; que sea debido a la situación económica de la población, la ubicación geográfica de la escuela, así como el grado de educación de los habitantes. Lo que

concuera con la información extendida por el censo de población y vivienda realizado por el INEC en el año 2010, donde se menciona que el índice de pobreza de la parroquia de Píntag corresponde al 75.9%; además menciona que solo el 11% de la población, ha tenido una educación básica, 6% ha culminado el bachillerato y un 0,7% el post bachillerato.

Por otro lado las cifras obtenidas coinciden con los resultados proporcionados por el INEC (2010), donde se indica que a nivel nacional, el 76% de la población no cuenta con un ordenador en el hogar frente al 24% que si cuenta con esta tecnología, mientras que a nivel de la parroquia de Pintag, 909 hogares cuenta con un computador.

Adicionalmente se observa en la Tabla 6, que del 40% de los niños encuestados que poseen un ordenador en casa, el 17% afirma que el lugar frecuente para su ubicación es la habitación del niño, 11% en la habitación del hermano, 3% en la habitación de los padres, 3% en la sala de estar, 3% en un cuarto de trabajo y 3% dice que su ordenador es portátil. Datos que son similares a los obtenidos por Bringué X. y Sábada C. (2009), en el estudio sobre la Generación Interactiva en España, donde se indica que la opción más habitual para colocar el ordenador de la población encuestada, es la habitación de los niños; además menciona, que en el caso de las disposiciones compartidas, y que a priori pueden facilitar la mediación como la habitación de los padres, la sala de estar y cuarto de trabajo están en función de la edad del niño.

Tabla 7. Hay conexión a Internet en tu casa? (p. # 8)		
Opción	Fr	%
No contesta	21	60
No	7	20
Si	7	20
TOTAL	35	100

Tabla 8. ¿En qué lugar sueles usar Internet (para navegar, chat, e-mail)? (p. # 11)		
Opción	Fr	%
En casa	9	35
En el colegio	8	31
En un ciber café	2	8
En un lugar público	3	12
En casa de un amigo	0	0
En casa de un familiar	4	15

Fuente: Cuestionario 1 aplicado al grupo 1 (Sexto año de Educación Básica).

Autora: María del Carmen Gallegos Muñoz

Tabla 9. La mayoría de las veces que utilizas Internet sueles estar... (p. # 12)		
Opción	Fr	%
Solo	4	13
Con amigos/as	2	6
Con hermanos/as	10	32
Con mi padre	1	3
Con mi madre	7	23
Con otros familiares	1	3
Con un profesor/ra	6	19

Fuente: Cuestionario 1 aplicado al grupo 1 (Sexto año de Educación Básica).

Autora: María del Carmen Gallegos Muñoz

En la Tabla 7, se observa que el 20% de los niños encuestados tiene conexión a internet en los hogares; probablemente debido a que el 60% de niños no cuenta con ordenadores (Tabla 5). Otro factor a considerar es la ubicación geográfica; ya que de acuerdo a la información del censo de ciencia y tecnología 2010, realizado por el

INEC, tan solo el 1.3% de la población rural en el Ecuador tiene internet en los hogares, en comparación del 16.6% habitantes de las zonas urbanas que cuentan con esta tecnología.

El valor obtenido, es relativamente semejante al proporcionado por el censo de ciencia y tecnología 2010, realizado por el INEC, donde se señala que el 11.8% de habitantes a nivel nacional tiene acceso a internet. Sin embargo, en el informe presentado por el Ministerio de Telecomunicaciones sobre las generaciones interactivas en el Ecuador en el año 2011, se menciona que la Generación Interactiva en Ecuador vive en hogares tecnológicamente más equipados que la media nacional, e indica que el 57% de encuestados entre 10 y 18 años tiene conexión a internet en sus hogares; lo que difiere de los datos obtenidos.

Los datos de la Tabla 8 muestran que el grupo encuestado utiliza internet en diversos lugares, siendo el más usual luego de la casa, el colegio (31%). Lo que puede deberse a que en los últimos años se ha implementado el uso de esta tecnología en las aulas para facilitar el aprendizaje. Resultado que se ajusta, con lo expuesto por el Ministerio de Telecomunicaciones (2011); que dice, el porcentaje de niños/as y adolescentes que usan Internet en la escuela es de casi el 30%.

Desde otro punto de vista; el 27% de niños en estudio, utiliza el internet en lugares gratuitos, con relación al 12% que acude a lugares privados, lo que puede deberse al índice de pobreza existente en los hogares.

Si nos centramos en analizar la compañía con la que cuentan los niños a la hora de navegar por Internet, resulta que el 87% de encuestados afirma estar acompañados, en relación al 13% de escolares que usan el internet solos; lo cual puede ser debido a que tan solo el 31% del grupo en estudio (Tabla 14), usa internet por lo que se presume que poseen poco conocimiento sobre el manejo de esta tecnología; razón por la que se deduce que necesitan de la supervisión de alguien.

En cuanto a la compañía resulta lo más frecuente que el niño esté acompañado por hermanos (32%), en relación a los padres (26%), profesores (19%), amigos (6%) u otros familiares (3%), lo que puede deberse a que el niño prefiere compartir con alguien con quien pueden mantener relaciones sociales de corte horizontal y no jerárquicas, como puede ocurrir en el caso de navegar con sus padres o profesores.

Opción	Fr	%
No contesta	0	0
No	7	20
Si, el mío	15	43
Sí, el de otras personas	13	37
TOTAL	35	100

Opción	Fr	%
No contesta	9	26
Pedí que me lo compraran	1	3
Fue un regalo	9	26
Me lo dieron mis padres	16	45
TOTAL	35	100

Fuente: Cuestionario 1 aplicado al grupo 1 (Sexto año de Educación Básica).

Autora: María del Carmen Gallegos Muñoz

El 43% de la población en estudio afirma tener un teléfono móvil propio lo que se acerca a los datos proporcionados por el primer informe sobre las Generaciones Interactivas del Ecuador, donde se menciona que el 58% de niños entre los 10 y 18 años poseen esta tecnología.

En cuanto su uso el 80% de los niños encuestados utiliza un teléfono móvil, ya sea éste propio o de otras personas; mientras que tan solo el 20% de la población en estudio no utiliza esta tecnología. La razón por la cual se da esta situación, probablemente sea debido a la accesibilidad, costo, fácil manejo y otros atributos; así como la adaptación de los niños y jóvenes a las nuevas tecnologías que ofrece el sistema. Los datos obtenidos son similares a los del censo realizado por el INEC en el

año 2010, en la parroquia de Píntag, donde se menciona que el 19% de los habitantes utiliza teléfono móvil; versus el 9% que posee teléfono convencional.

En la Tabla 10, se observa que los niños encuestados frecuentemente consiguen el móvil mediante la cooperación de sus padres; lo que podría ser debido a que el segmento en estudio cuenta con los recursos necesarios para su desarrollo estudiantil como se observa en la Tabla 13 donde el 57% de los encuestados afirma que posee menos dinero del que necesita; mientras que el 43% dice tener el dinero suficiente para sus necesidades.

Tabla 12. ¿Cómo consigues tu propio dinero? (p. # 25)		
Opción	Fr	%
Paga semanal	4	6
Cuando necesito algo pido y me dan	20	29
En cumpleaños, fiestas, Navidad	13	19
Hago algún trabajo en casa	15	21
Hago algún trabajo fuera de casa	12	17
No me dan dinero	6	9

Tabla 13. ¿Con cuáles de estas frases estás de acuerdo? (p. # 26)		
Opción	Fr	%
No contesta	0	0
Tengo más dinero del que necesito	0	0
Tengo el dinero suficiente para mis necesidades	15	43
Tengo menos dinero del que necesito	20	57
TOTAL	35	100

Fuente: Cuestionario 1 aplicado al grupo 1

(Sexto año de Educación Básica).

Autora: María del Carmen Gallegos Muñoz

En la Tabla 12 se muestra que el 38% de los encuestados realiza algún trabajo para obtener dinero, el 29% los niños piden dinero de acuerdo a sus necesidades, 19% lo recibe a como un obsequio, mientras que el 9% afirma no manejar dinero;

valores que pueden ser resultado del alto índice de pobreza de la parroquia de Pintag. Lo que concuerda con las estadísticas proporcionadas por el INEC (2010), donde se menciona que el índice de pobreza de la parroquia de Pintag es de 75.9%. Consecuentemente, en la Tabla 13 se observa que el 57% de los niños piensan que tienen menos dinero del que necesitan.

5.2. Redes sociales y pantallas

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

Tabla 14. Tengas o no internet en casa, sueles utilizarlo? (p. # 9)		
Opción	Fr	%
No contesta	21	60
No	3	9
Si	11	31
TOTAL	35	100

Tabla 15. ¿Para qué sueles usar Internet? (p. # 10)		
Opción	Fr	%
Pag Web	18	58
Videos	2	6
E-mail	0	0
Descargas	6	19
Chatear	3	10
Red Social	2	6

Fuente: Cuestionario 1 aplicado al grupo 1 (Sexto año de Educación Básica).

Autora: María del Carmen Gallegos Muñoz

En las Tablas 14 y 15, se observa que del 31% de los niños que utilizan el Internet lo tengan o no en su casa, el 58% lo usa para visitar páginas web, 19% para descargas, 10% para chatear, 6% para participar en redes sociales, 6% para visualizar videos, mientras que ninguno de los encuestados usa el internet en enviar o recibir e-mail.

Estos resultados podrían deberse a que el 68% (Tabla 9) de los niños utilizan el internet supervisados por algún familiar cercano; por lo que su uso está restringido específicamente a actividades o tareas escolares. Además se presume que debido a que el 60% de los niños encuestados no tiene un ordenador, mientras que el 80% no posee internet en sus hogares (Tablas 5 y 7); no tienen conocimientos sobre el manejo de las mismas, por lo que su uso es restringido a servicios básicos como, visitar páginas web.

Adicionalmente; la situación económica de la población en estudio, podría ser uno de los limitantes para que los niños usen redes sociales, chat, e-mails; ya que, como vimos en la tabla 8; el 65% de los encuestados, utilizan el internet en otros lugares que no sea su casa; lo que podría influir para que el internet sea utilizado exclusivamente en consultas o actividades curriculares.

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

Opción	Fr	%
No contesta	0	0
Ninguno	0	0
Uno	14	40
Dos	9	26
Tres	6	17
Cuatro o más	6	17
TOTAL	35	100

Opción	Fr	%
Mi habitación	15	27
La habitación de un hermano	7	13
El salón o cuarto de estar	6	11
La habitación de mis padres	20	36
En la cocina	1	2
En un cuarto de juegos	2	4
Otros sitios	5	9

Fuente: Cuestionario 1 aplicado al grupo 1 (Sexto año de Educación Básica).

Autora: María del Carmen Gallegos Muñoz

En la Tabla 16 se observa que el 100% de los niños encuestados tienen al menos un televisor en sus casas. Datos que discrepan de la media nacional realizado en zonas rurales; ya que según el censo de Ciencia y Tecnología 2010, el 65.9% de la población rural tiene esta tecnología en sus hogares versus el 34.1% que no lo tiene.

Con respecto a la ubicación del televisor, se puede observar en la Tabla 17 que la ubicación habitual de los televisores en el hogar es en la habitación de los padres y en la habitación de los niños, lo que podría ser debido a la penetración del televisor en los hogares (Tabla16), por lo que todos los miembros de la familia tienen acceso a esta tecnología desde distintos puntos del hogar.

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

Tabla 18. Si tuvieras que elegir ¿con que te quedarías? (p. # 27)		
Opción	Fr	%
No contesta	0	0
Internet	8	23
Televisión	12	34
No lo sé	15	43
TOTAL	35	100

Tabla 19. Si tuvieras que elegir ¿con que te quedarías? (p. # 28)		
Opción	Fr	%
No contesta	0	0
Internet	6	17
Teléfono móvil	11	31
No lo sé	18	51
TOTAL	35	100

Fuente:
Cuestionario 1 aplicado al grupo 1 (Sexto año de Educación Básica).

Autora:

María del Carmen Gallegos Muñoz

En las Tablas 18, 19, 20, 21 y 22, se observa el mayor porcentaje de los encuestados tienen dificultad en el momento de elegir qué tecnología es la que prefieren; lo que sugiere que no tienen bien definida su preferencia; es probable que esto se deba a la transición de edad por la que están cursando; en la edad de 9 a 12 años los niños están dejando los juguetes o juegos para empezar a incursionar en

otras formas de entretenimiento, lo cual está influenciado por el medio en el que se desarrollan (Piaget, J., 1976). Además de ello es probable que no sepan cuál elegir debido a que no conocen sobre estas tecnologías presentes en entorno familia o educativo.

En las tablas 17 y 10 se analizó que la mayor parte de niños tienen acceso a un teléfono móvil mientras que el 100% tienen al menos un televisor en su entorno familiar; se presume que este hecho influye en que los niños hayan preferido estas tecnologías en un 31% y 34% respectivamente como se ve en las tablas 19 y 18.

La razón por la que los niños escojan estas actividades probablemente se deba a que el 80% de los niños no tiene acceso a internet (Tabla 7), por ende no tienen mucho conocimiento sobre el manejo del mismo, y como se reflejó en los anteriores resultados, los niños de esta edad usan el internet generalmente para realizar sus deberes o consultas en lugar de utilizarlos como medio de entretenimiento; a diferencia del uso que le dan al televisor o móvil.

Tabla 20. Si tuvieras que elegir ¿con que te quedarías? (p. # 29)		
Opción	Fr	%
No contesta	0	0
Videojuegos	11	31
Televisión	10	29
No lo sé	14	40
TOTAL	35	100

Fuente: Cuestionario 1 aplicado al grupo 1 (Sexto año de Educación Básica).

Autora: María del Carmen Gallegos Muñoz

Según García F. (2005), los videojuegos poseen tres características especiales. En primer lugar el niño no es solo un espectador, si no que interactúa y se

transforma en el actor principal del juego. Por otro lado consigue la atención absoluta del jugador y tiene un refuerzo positivo a la acción ejecutada en forma inmediata. Se cree que esta es una de las principales razones por las cuales el 31% de los niños prefiere usar un televisor ante el 29% que eligieron los videojuegos.

Por otra parte; la diferencia entre los niños que usan videojuegos y televisión no es significativa; lo que puede deberse a que estas dos tecnologías se ven como la mejor opción para ocupar el espacio de ocio, debido a su fácil acceso, así como a la aceptación de las mismas en la sociedad.

Tabla 21. Si tuvieras que elegir ¿con que te quedarías? (p. # 30)		
Opción	Fr	%
No contesta	0	0
Teléfono móvil	6	17
Televisión	13	37
No lo sé	16	46
TOTAL	35	100

Fuente: Cuestionario 1 aplicado al grupo 1 (Sexto año de Educación Básica).

Autora: María del Carmen Gallegos Muñoz

En las Tablas 18 y 19 pudimos ver que la mayor parte de niños encuestados decidieron quedarse con un televisor o un teléfono móvil en lugar del internet; sin embargo, al elegir entre estas dos tecnologías; el 37% de los niños prefieren la televisión. Lo que pueda ser debido a que el 100% de encuestados posee televisión; mientras que tan solo el 43% tiene un teléfono móvil.

Tabla 22. Si tuvieras que elegir ¿con que te quedarías?
--

(p. # 31)		
Opción	Fr	%
No contesta	0	0
Teléfono móvil	10	29
Videojuegos	6	17
No lo sé	19	54
TOTAL	35	100

Fuente: Cuestionario 1 aplicado al grupo 1 (Sexto año de Educación Básica).

Autora: María del Carmen Gallegos Muñoz

Según García M. (2008), la edad promedio en la que los niños empiezan a utilizar un teléfono móvil, está entre los 10 y 12 debido a que no quieren experimentar la sensación de sentirse apartados de la mayor parte de la población que usa estas tecnologías. Esto sugiere que, esta puede ser una de las causas por la que los niños prefieran quedarse con el teléfono móvil en lugar de los videojuegos.

Más que un medio de comunicación el móvil se ha convertido en parte de nuestra cultura; el uso del mismo no distingue clase social, nivel económico, situación geográfica, género ni edad. Una de las razones de este fenómeno podría ser el amplio uso que se le puede dar; el teléfono móvil es una herramienta tecnológica que la mayoría de las veces conjuga en una sola herramienta tecnologías como la televisión, videojuegos o internet. Lo que puede ser otro de los motivos para que el 29% de los niños seleccione un teléfono móvil.

5.3. Redes sociales y mediación familiar

5.3.1. Relación de las tecnologías con el entorno familiar

Tabla 23. ¿Juegas con videojuegos o juegos de ordenador? (p. # 17)		
Opción	Fr	%
No contesta	0	0
No	16	46
Si	19	54
TOTAL	35	100

Tabla 24. ¿Con qué aparatos juegas? (p. # 18)		
Opción	Fr	%
PlayStation2	6	27
PlayStation 3	4	18
Xbox 360	1	5
Wii	2	9
PSP	1	5
Nintendo DS	1	5
Game Boy	1	5
Ordenador	6	27

Fuente: Cuestionario 1 aplicado al grupo 1 (Sexto año de Educación Básica).

Autora: María del Carmen Gallegos Muñoz

En las tablas 23 y 24 observamos que el 100% de los niños utiliza aparatos para jugar; de los cuales el 54% usa específicamente videojuegos o un ordenador. Según García (2005), las razones por las que la mayor parte de niños actuales utilizan aparatos para jugar, se deba a que éstos despiertan mayor interés por estar vinculados a las últimas tecnologías; lo cual resulta del agrado de las nuevas generaciones. Además menciona, que es una de las primeras y pocas actividades en las que el niño puede manifestar superioridad evidente ante sus padres, debido a la ignorancia y poca destreza que muestran los adultos en estos artilugios.

Por otro lado, si los mayores no se involucran, los más jóvenes se encontrarán en un espacio vacío, libre, no sometido a las normas que deben cumplir en otros muchos aspectos de su vida diaria. Otra causa, probablemente se deba a que las nuevas generaciones desean controlar en lugar de ser controlados; no les gusta recibir pasivamente lo que les pongan en la pantalla. La primera consecuencia es que, estos nuevos medios han generado una mayor sensación de poder, en contraposición

a la que tenían generaciones anteriores, cuyos medios de entretenimiento más tradicionales fueron la televisión o el libro.

Tabla 25. ¿Y cuál de ellas tienes? (p. # 19)		
Opción	Frecuencia	%
PlayStation2	6	24
PlayStation 3	3	12
Xbox 360	2	8
Wii	2	8
PSP	2	8
Nintendo DS	2	8
Game Boy	4	16
Ninguna de las anteriores	4	16

Fuente: Cuestionario 1 aplicado al grupo 1 (Sexto año de Educación Básica).

Autora: María del Carmen Gallegos Muñoz

Desde el año 2000, se ha logrado vender más de 160 millones aproximadamente de unidades de PlayStation 2, convirtiéndose en la consola más vendida de la historia. Se estima que en la actualidad es la consola más usada y que ha tenido más años de servicio; por lo que ha logrado competir con avanzadas consolas como Wii, NDS, PS3 y Xbox 360 (Fernández, 2004). En la población de niños estudiados; se obtienen datos relacionados a estos antecedentes; ya que existe un mayor porcentaje de encuestados que tiene PlayStation 2 en sus hogares. Una de las causas por la que los niños prefieran esta tecnología pueda ser debido a que es la más conocida en el medio donde se desarrolla.

En el análisis realizado de la tabla 24, mencionamos que todas estas tecnologías satisfacen las necesidades del niño actual; sin embargo, se cree que la adquisición de las mismas está relacionada directamente con la situación económica

de la población. Lo cual; resulta un tanto contradictorio; si tomamos en cuenta que, la parroquia de Pintag posee un alta índice de pobreza. En el mercado ecuatoriano se puede encontrar los aparatos interactivos a precios que varían entre 100 y 700 dólares; siendo el de mayor costo el PlayStation 3 y el más barato el GameBoy. En los resultados; se observa que a pesar de su elevado costo el 12% de los encuestados posee PS3. Se presume que esto se deba debido a la falta de conocimiento por parte de sus padres; resultando en la compra de estos equipos sin ningún tipo de conciencia social, educativa, ni económica; priorizando estas adquisiciones en lugar de otras tecnologías más educativas.

Tabla 26. Cuando ves la tele, sueles estar con...		
(p. # 23)		
Opción	Fr	%
Solo	12	12
Mi padre	21	21
Mi madre	23	23
Algún hermano/a	26	25
Otro familiar	8	8
Un amigo/a	4	4
Otras personas	8	8

Fuente: Cuestionario 1 aplicado al grupo 1 (Sexto año de Educación Básica).

Autora: María del Carmen Gallegos Muñoz

En la Tabla 26 se observa que el 69% de los niños miran televisión con un familiar ya sea padre, madre o hermano, solamente el 12% de estos niños ven el televisor solos. Al hacer una comparación entre la compañía que tienen los niños cuando usan un ordenador y un televisor; se obtienen resultados similares en ambos casos los niños están acompañados por sus hermanos, madre, padre, otro familiar, amigos y otras personas, en ese orden respectivamente; lo que puede deberse a la forma de vida de los encuestados.

En la actualidad la madre y el padre; se ven obligados a salir a trabajar por lo que los hermanos se han convertido en compañía y autoridad para los hermanos pequeños y en el caso que sean hijos únicos se quedan solos o con otros familiares. Valores que coinciden con los proporcionados por el INEC (2006), donde se menciona que en las zonas rurales existe una ausencia de padres a hijos del 40%.

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

En este punto, se analizarán las pautas del consumo de la población en estudio; tomando en cuenta que cuando se utiliza el término «consumo», este se refiere a temas relacionados con el acceso y el uso de las tecnologías de información y comunicación.

En cuanto al equipamiento tecnológico en los hogares de los encuestados, se observó en los resultados; que el 100% de los niños poseen al menos un televisor, 84% juegos interactivos, 43% teléfono móvil, 40% un ordenador, 20% cuenta con internet, 17% tiene DVD, 15% equipo de música, 10% poseen cámara de foto, digital, 10% cámara de video digital, 10% teléfono fijo, 7% televisión de pago, 7% impresora, 7% ordenador portátil, 6% MP3/MP4/iPod, 5% Disco duro multimedia, 4% scanner, 3% otras tecnologías, 1% web cam. Anteriormente se analizó que el equipamiento tecnológico en los hogares podría estar relacionado con la situación económica, el nivel educativo, ubicación geográfica así como la cultura y tradiciones de la población en estudio.

Según Bringué X. y Sábada C. (2009), en un estudio realizado en México se demuestra que los niños y adolescentes que habitan en zonas rurales poseen menor acceso a tecnologías, en comparación a la población juvenil de las zonas urbanas; lo que puede ser debido a lo expuesto en el párrafo superior. Píntag al ubicarse en una zona rural, y tener una población con altos niveles de analfabetismo así como de

pobreza, puede ser una de las causas para que priorice la compra de tecnologías tradicionales, de bajo costo y de fácil manipulación como se observa en los datos estadísticos proporcionados.

Además se puede analizar que el lugar donde usan estas tecnologías los niños la mayoría de las veces es en un espacio ubicado dentro de su casa, principalmente en su dormitorio, seguido de la escuela y finalmente en otros lugares públicos o privados. Lo que puede estar en función de la edad y dependencia del niño con sus familiares; así como la falta de equipamiento o asesoría dentro de su hogar. En el informe de las Generaciones Interactivas en el Ecuador (2011); se menciona que estamos viviendo una “cultura de dormitorio”; puesto que, un 26% de los adolescentes tiene la computadora en su cuarto y un 52% una televisión. El 29% de los adolescentes recibió el teléfono celular de sus padres sin solicitarlo, lo que podría fomentar una creciente autonomía en el uso de las pantallas.

Si nos centramos en analizar la compañía con la que cuentan los niños a la hora de navegar por Internet, resulta evidente que, una parte importante de los niños en estudio, el 61%, asegura hacerlo en compañía de algún miembro de su familia, siendo el 32% que dice que su hermano o hermana lo acompaña mientras usa esta tecnología; lo que puede darse porque prefieren la compañía de sus iguales, con quienes pueden mantener relaciones sociales de corte horizontal y no jerárquicas, como puede ocurrir en el caso de navegar con sus padres o profesores. Algo similar sucede cuando los niños usan la televisión o los juegos; los acompañantes en la mayoría de los casos son miembros de su familia, lo que puede deberse a las características propias de su edad como se menciona en el análisis de la Tabla 1. De acuerdo a Bringué X. (2009), los niños de esta edad prefieren utilizar solos las nuevas tecnologías, debido a que se convierte para ellos en una experiencia que viven y entienden de manera autónoma; sin embargo nuestros resultados indican un promedio de 13% de niños encuestados que utilizan internet, ordenador o televisión solos, lo que sugiere todo lo contrario; el segmento en estudio está acompañado en un mayor porcentaje por sus familiares lo que muestra mayor dependencia.

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

En este caso no se puede cuantificar el tiempo que los niños dedican a las tecnologías en relación al tiempo compartido con sus familiares; sin embargo los resultados de la investigación realizada permiten definir a una generación con potencial para mantenerse interconectada por el uso cotidiano de estas tecnologías.

Se cree que el tiempo dedicado a las mismas está en función del equipamiento; el lugar de uso o la compañía que prefieren. Los datos obtenidos en la encuesta nacional de empleo, subempleo y desempleo realizada por el INEC (2011); el tiempo promedio que la población de 0 a 17 años comparte con sus familiares de lunes a viernes es de 2.95 (valor absoluto); mientras que el tiempo que le dedica esta población a tecnologías como internet o televisión es de 2.62 y 6.61 respectivamente; lo que concuerda con la posesión de internet y televisión en los hogares ecuatorianos; según el censo de Tecnología y Ciencia realizado por el INEC (2010); en la zona rural a nivel nacional el 66% de los pobladores tiene al menos un televisor; mientras que tan solo el 12% usa internet.

Por lo mencionado se estima que una de las tecnologías que ha desplazado el tiempo dedicado a la familia es la televisión; lo que se puede ver reflejado en el número de televisores que posee la población en estudio así como la ubicación del mismo en la habitación de los niños.

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

Considerando que, el sueldo básico de la población ecuatoriana es de \$264.00 y la canasta familiar básica en el mes de octubre del 2011, que está evaluada según el

INEC en \$571.08; así como el alto índice de pobreza de la parroquia de Píntag (75.9%). Podemos deducir que la situación económica de nuestro segmento en estudio, permite cubrir con dificultad las necesidades básicas. Sin embargo en la Tabla 5.3.4. se observa que a pesar de la economía de las familias en estudio, la tenencia de algunas tecnologías es elevada; mientras que los precios indican que la adquisición de celulares, televisores así como algunos videojuegos es más accesible que tecnologías como ordenadores e internet.

De manera general se observa que cualquiera de las tecnologías mostradas en la tabla 5.3.4.; resultan un tanto inalcanzables con el sueldo básico percibido por los ecuatorianos; sin embargo, cabe mencionar que uno de los factores para que a pesar del alto índice de pobreza, la población se equipe de las TIC podría ser las facilidades de pago que incluyen créditos, financiamiento así como promociones que ofertan en los mercados.

Tabla 5.3.4. Análisis comparativo del precio y la tenencia de las tecnologías

Tenencia	Tecnología	Precios
100%	Televisión	\$ 120.00-900.00
84%	Videojuegos	\$ 100.00 -700.00
43%	Teléfono móvil	\$80.00-400.00
40%	Ordenador	\$400.00-950.00
20%	Internet	\$30.00-80.00 (mensual)

Fuente: Cuestionario 1 aplicado al grupo 1 (Sexto año de Educación Básica).

Autora: María del Carmen Gallegos Muñoz

5.4. Redes sociales, riesgos y oportunidades

5.4.1. Regulación y uso de las tecnologías

Tabla 27. ¿Con el móvil sueles? (p. # 15)		
Opción	Fr	%
Hablar	17	27
Enviar mensajes	12	19
Jugar	25	40
Navegar	2	3
Otras cosas	7	11
TOTAL	63	100

Tabla 28. ¿Con quién sueles comunicarte? (p. # 16)		
Opción	Fr	%
Con mi madre	20	27
Con mi padre	20	27
Con mis hermanos	9	12
Con otros familiares	16	22
Con los amigos/as	8	11
TOTAL	73	100

Fuente: Cuestionario 1 aplicado al grupo 1 (Sexto año de Educación Básica).

Autora: María del Carmen Gallegos Muñoz

En la tabla 27 se observa que los niños habitualmente utilizan el teléfono para: jugar (40%), hablar (27%), enviar mensajes (19%), navegar (3%) y otras cosas (11%); resultados que difieren a los expuestos en el primer informe de Generaciones Interactivas del Ecuador, donde se menciona que el 87% de los encuestados utilizan el móvil para hacer o recibir llamadas, 74% para enviar mensajes de texto, 59% lo usa para escuchar música, 55% lo usa para jugar mientras que el 44% para hacer fotos o videos.

La Tabla 28 indica que el 87% de los niños se comunican con personas de su familia y un porcentaje menor 11% suelen comunicarse con sus amigos. Estos resultados podrían deberse a que los niños debido a su edad y dependencia; sienten la necesidad de comunicarse con sus familiares. Otra de las causas podría el ausentismo de sus padres en el hogar expuesto anteriormente por lo que el teléfono móvil resulta el medio de comunicación más práctico.

5.4.2. Mediación familiar en relación a la tecnología

Tabla 29. ¿Con quién sueles jugar? (p. # 20)		
Opción	Fr	%
Solo	7	19
Con mi madre	5	14
Con mi padre	2	5
Con mis hermanos	10	27
Con los amigos	5	14
Con otras personas distintas	8	22
TOTAL	37	100

Fuente: Cuestionario 1 aplicado al grupo 1 (Sexto año de Educación Básica).

Autora: María del Carmen Gallegos Muñoz

En la Tabla 29 se observa que la mayoría de los niños encuestados (27%), suele estar acompañado de sus hermanos en el momento de jugar; en contraste, el 5% de niños juegan en compañía de su padre. Este fenómeno puede ser resultado de la ausencia del padre en varios hogares por factores como: trabajo, separación, o muerte; o debido a que en su ausencia delegan las responsabilidades del hogar a sus hijos mayores; convirtiéndolos en modelos a seguir.

Otra de las causas para que los hermanos se conviertan en los mediadores para que los niños usen juegos interactivos, sea debido a que también son parte de esta generación tecnológica; por lo que influyen directamente en el uso de los mismos. Como se señaló anteriormente, los padres además de no compartir mucho tiempo de calidad con sus hijos por su estilo de vida, tienen poco conocimiento sobre esta tecnología; y como consecuencia de ello son desplazados, en este caso por amigos, hermanos, u otras personas ajenas a la familia.

Un aspecto interesante que cabe resaltar es que el 46% de niños juega con algún miembro de la familia, 22% con personas distintas a familiares o amigos; 19% solos y 14% juega en compañía de amigos. Lo cual resulta un tanto preocupante considerando que hay un porcentaje significativo de niños que suelen estar acompañados de personas desconocidas; lo que podría deberse a que frecuentan sitios donde alquilan juegos mecánicos, o centros de cómputos; a lo que se suma la falta de control por parte de los padres.

Como se señaló anteriormente, los niños actuales han reemplazado los juegos tradicionales en los que se relacionaban con otros compañeros para desarrollar sus destrezas por videojuegos donde la única interacción es con la pantalla; lo que podría ser causa de que estén acompañados de personas extrañas en lugar de amigos. Lo que podría ser un efecto negativo, ya que, el niño se está aislando de su entorno social.

5.4.3. Acceso a las tecnologías en función del uso-utilidad

Tabla 30. De la siguiente lista de cosas selecciona todas aquellas que tengas en casa: (p. # 24)		
Opción	Fr	%
Ordenador portátil	9	7
Impresora	9	7
Scáner	5	4
Web cam	1	1
MP3/MP4/iPod	8	6
Cámara de fotos digital	13	10
Cámara de video digital	13	10
Televisión de pago	10	7
Equipo de música	20	15
Teléfono fijo	14	10
DVD	23	17

Disco duro multimedia	7	5
Ninguna de estas,tengo otras	4	3
TOTAL	136	100

Fuente: Cuestionario 1 aplicado al grupo 1 (Sexto año de Educación Básica).

Autora: María del Carmen Gallegos Muñoz

En la Tabla 30 se observa que en los hogares de los niños encuestados de la escuela Fisco-Misional Glend Side, tienen equipos tecnológicos básicos de uso familiar como son el equipo de música y el DVD en un 15 y 17% respectivamente. Lo que puede deberse a que son tecnologías tradicionales que se han difundido en todo el mundo en los últimos años. Con relación a los costos, resultan ser más accesibles que tecnologías como el ordenador o internet.

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

Para este estudio se utilizó como herramienta la encuesta; donde la población en estudio fueron 10 individuos seleccionados al azar en la parroquia de Píntag. Los resultados reflejaron que el 80% de los encuestados mantienen un diálogo con sus padres y muestran tener valores como la amistad y lealtad.

UNIDAD EDUCATIVA FISCO-MISIONAL SAN JERÓNIMO (Octavo de Educación Básica)

5.1. Caracterización sociodemográfica

5.1.1. Contexto sociocultural y biológico del adolescente

En las tablas siguientes se pueden visualizar los datos obtenidos del cuestionario aplicado a los jóvenes octavo de Educación Básica del Unidad Educativa Fisco-misional San Jerónimo.

Tabla 31. ¿Cuántos años tienes? (p. # 2)		
Opción	Fr	%
No contesta	3	13
11 años	0	0
12 años	1	4
13 años	6	26
14 años	5	22
15 años	5	22
16 años	1	4
17 años	2	9
18 años o más	0	0
TOTAL	23	100

Tabla 32. Sexo (p.# 3)		
Opción	Fr	%
Masculino	13	57
Femenino	10	43
TOTAL	23	100

Fuente: Cuestionario 2 aplicado al grupo 2 (Octavo de Educación Básica)

Autora: María del Carmen Gallegos Muñoz

En Unidad Educativa Fisco-misional San Jerónimo se encuestaron a 23 jóvenes de los cuales el 26% tienen 13 años de edad lo que coincide con el inicio normal si comenzaron su vida estudiantil a los 5 años, mientras que el 44% pasan los trece están entre los 14 y 15 años de edad, probablemente ingresaron a estudiar pasado los 5 años o su vez repitieron o se retiraron de los centros educativos por la migración de sus padres para luego continuar sus estudios.

En la tabla que se relaciona al sexo del alumnado se observa que el 57% es masculino, y el 43% son mujeres; como podemos observar la prioridad de continuar los estudios secundarios en la Unidad educativa San Jerónimo se da al sexo masculino.

Este resultado se podría deber a la cultura que tienen los habitantes de sector Rural en la que los hombres deben adquirir una profesión. En Píntag la población de sexo femenino es el 51% de acuerdo al (INEC del 2010).

5.1.2. Contexto sociocultural, familiar y biológico del adolescente.

Tabla 33. ¿Qué personas viven contigo? (p. # 4)		
Opción	Fr	%
Mi padre	17	28
Mi madre	18	30
Un hermano/a	6	10
2 Hermanos/as	7	11
3 Hermanos/as	4	7
4 Hermanos/as	1	2
5 Hermanos/as o más	3	5
Mi abuelo/a	3	5
Otras personas	2	3

Fuente: Cuestionario 2 aplicado al grupo 2 (Octavo de Educación Básica)

Autora: María del Carmen Gallegos Muñoz

En la Tabla 33 Se observa que los jóvenes viven en hogares constituidos, estos resultados son similares a los obtenidos con los niños de sexto año de Educación Básica, se debería a que la encuesta se lo realizó en las instituciones del mismo sector. De acuerdo a Muñoz A. (2006), la familia es el contexto más deseable de crianza y educación, siendo quien mejor promueve el desarrollo personal, social e intelectual, además, de que puede protegerlos mejor de diversas situaciones de riesgo.

5.1.3. Contexto sociocultural, familiar (económico) y biológico del joven

Tabla 34. ¿Cuál es la profesión de tu padre? (p. # 5)		
Opción	Fr	%
No contesta	4	17
Está desempleado	1	4
Es jubilado	1	4
Trabaja en el hogar	0	0
Desempeña un oficio	13	57
Realiza un trabajo técnico	2	9
Realiza un trabajo de grado universitario	0	0
No lo sé/otro	2	9
TOTAL	23	100

Fuente: Cuestionario 2 aplicado al grupo 2 (Octavo de Educación Básica)

Autora: María del Carmen Gallegos Muñoz

Tabla 35. ¿Cuál es la profesión de tu madre? (p. # 6)		
Opción	Fr	%
No contesta	1	4
Está desempleada	1	4
Es jubilada	0	0
Trabaja en el hogar	15	65
Desempeña un oficio	3	13
Realiza un trabajo técnico	2	9
Realiza un trabajo de nivel universitario	0	0
No lo sé/otro	1	4
TOTAL	23	100

Fuente: Cuestionario 2 aplicado al grupo 2 (Octavo de Educación Básica)

Autora: María del Carmen Gallegos Muñoz

En la Tablas 34 y 35 referente a la profesión de los padres podemos observar que: el 57% de los padres desempeñan algún tipo de oficio, mientras que apenas el 9% de las madres tienen un oficio. En lo que tienen que ver al trabajo en el hogar el 65% de las madres trabajan en el hogar frente al 0% de padres que no lo hacen. Este resultado refleja la cultura machista que predomina en la población.

Como se mencionó en la Tabla 33 la prioridad que se da a los hombres para que estudien hacen que éstos adquieran un oficio, en cuanto a las madres que en su mayoría no tienen ningún oficio el 65% trabajan en el hogar.

De acuerdo al CENSO del 2010 sólo el 6% de las mujeres de Píntag han culminado la educación media. Las razones para que no salgan a trabajar fuera del hogar podrían ser el no tener una profesión.

Tabla 36. ¿Tienes móvil propio?		
(p. # 54)		
Opción	Fr	%
No contesta	2	9
No	6	26
Sí	13	57
No, pero uso el de otras personas.	2	9
TOTAL	23	100

Fuente: Cuestionario 2 aplicado al grupo 2 (Octavo de Educación Básica)

Autora: María del Carmen Gallegos Muñoz

Tabla 37. ¿A qué edad tuviste tu primer teléfono móvil?		
(p. # 55)		
Opción	Fr	%
No contesta	5	22
A los 8 años o menos	2	9

A los 9 años	0	0
A los 10 años	1	4
A los 11 años	3	13
A los 12 años	4	17
A los 13 años	4	17
A los 14 años	2	9
A los 15 años	2	9
Con más de 15 años	0	0
TOTAL	23	100

Fuente: Cuestionario 2 aplicado al grupo 2 (Octavo de Educación Básica)

Autora: María del Carmen Gallegos Muñoz

Tabla 38. ¿Cómo conseguiste tu primer teléfono móvil?		
(p. # 56)		
Opción	Fr	%
No contesta	5	22
Me lo compraron mis padres sin pedirlo	5	22
Me lo compraron mis padres porque se lo pedí	3	13
Me los compraron otros familiares	1	4
Me lo compré yo mismo	3	13
Fue un regalo de cumpleaños, Navidad, comunión...	3	13
Lo heredé de otra persona	3	13

TOTAL	23	100
-------	----	-----

Fuente: Cuestionario 2 aplicado al grupo 2 (Octavo de Educación Básica)

Autora: María del Carmen Gallegos Muñoz

Tabla 39. ¿Qué tipo de teléfono tienes actualmente? (p. # 57)		
Opción	Fr	%
No contesta	6	26
Comprado nuevo	12	52
De segunda mano	5	22
TOTAL	23	100

Fuente: Cuestionario 2 aplicado al grupo 2 (Octavo de Educación Básica)

Autora: María del Carmen Gallegos Muñoz

El la Tabla 36 el 57% de los jóvenes tienen celular propio frente al 26% que no lo tienen pero sin embargo lo usan, en los resultados de la Tabla 37 se observa que los jóvenes empiezan a usar a los 8 años celular. Este alto índice de jóvenes que usan celular probablemente sea producto de las necesidades propias de la edad por la cual están pasando. Datos que concuerdan con los proporcionados por el primer informe de Generaciones Interactivas del Ecuador, donde se menciona que el 28% de los niños y niñas de 6 a 9 años, afirma tener un celular propio; mientras que entre los de 10 a 18 el porcentaje es casi el doble: 58%.

La Tabla 38 indica que el 87% de los jóvenes adquirieron su celular mediante un obsequio de sus padres o familiares frente al 13% que lo compró con fondos propios. El consumo de esta tecnología probablemente sea por la edad de los chicos a más que es una tecnología bastante accesible; además según el Ministerio de Telecomunicaciones (2011); el 29% de los adolescentes ecuatorianos recibió el teléfono celular de sus padres, datos similares a los obtenidos en los tres grupos de estudio.

La Tabla 39 indica que el 52% tiene teléfono nuevo y el 22% de segunda mano; lo que podría ser causa de la situación económica de la población en estudio ya que la mayoría de encuestados afirman tener menos dinero del que necesitan. Datos que coinciden con el censo de población y vivienda realizado por el INEC donde se indica que en la parroquia de Píntag el índice de pobreza es de 75.9%.

Este alto índice de jóvenes que usan celular podría ser producto de las necesidades propias de la edad por la cual están pasando, esta información ratifica los resultados del INEC 2010, en donde dice que el teléfono móvil es la tecnología que más es utilizada en el sector de Píntag (19%). En contraste a lo que sucedía hace 13 años, en 1998 debido a la situación económica baja por la que estaba atravesando el Ecuador, la adquisición de los celulares se encontraba en el octavo lugar de 12 países latinoamericanos que usaban esta tecnología (ITU, Marzo 2002).

Tabla 40. ¿Quién paga habitualmente el gasto del móvil? (p. # 58)		
Opción	Fr	%
No contesta	5	22

Yo mismo	7	30
Mis padres	9	39
Otros	2	9
TOTAL	23	100

Tabla 41. ¿Qué tipo de medio de pago tienes para el teléfono? (p. # 59)		
Opción	Fr	%
No contesta	4	17
Es de tarjeta	6	26
Es de contrato	3	13
No lo sé	10	43
TOTAL	23	100

Fuente: Cuestionario 2 aplicado al grupo 2 (Octavo de Educación Básica)

Autora: María del Carmen Gallegos Muñoz

Tabla 42. ¿Sabes cuánto gastas mensualmente en el teléfono móvil? (p. # 60)		
Opción	Fr	%
No contesta	5	22
No lo sé	4	17
5 dólares o menos	4	17
Entre 5 a 10 dólares	3	13
Entre 10 y 20 dólares	3	13
Entre 20 y 30 dólares	3	13
Más de 30 dólares	1	4
TOTAL	23	100

Fuente: Cuestionario 2 aplicado al grupo 2 (Octavo de Educación Básica)

Autora: María del Carmen Gallegos Muñoz

Los resultados que se observan en las Tablas 40, 41, 42 referentes al gasto económico y la forma de pago por consumo de teléfono es el siguiente: El 39%

declaran que pagan los padres, el 43% no saben qué tipo de pago realizan los padres por el servicio de celular que los jóvenes ocupan y el gasto económico mensual del 17% de los jóvenes es de 1 a 5 dólares en el caso de los jóvenes que subsidian sus gastos. Estos datos son similares a los expuestos por la Superintendencia de Telecomunicaciones, en su informe de abril de 2010, donde se menciona los datos desglosados del tipo de plataforma celular y de la clase de contrato del usuario, así, Otecel (Movistar), en el servicio GSM, tiene 3`041.567 de abonados en prepago y 476.259 en pospago. Conecel (Claro): 8`269.870 en prepago y 615.115 en pospago. Y Telecsa (Alegro), 146.383 en prepago y 15.333 en pospago; de esta manera prevalece que la clase de contrato es por prepago a nivel nacional.

Al vivir los hijos bajo la tutela de los padres, éstos son quienes están al cuidado y protección de sus hijos, por lo tanto los padres son quienes deciden la forma de pago y el consumo de la cuenta de teléfono, en promedio diario de consumo es de 3 centavos de dólar lo cual es relativamente bajo.

Opción	Fr	%
No contesta	18	78
No, Ninguno (pasa a la pregunta 92)	4	17
Sí, tengo alguno	1	4
Si, casi todos los que tengo	0	0
TOTAL	23	100

Opción	Fr	%
Descargándolos de internet	2	20
Los grabo de un amigo	2	20
Los compro en una tienda o en la calle	6	60

Fuente: Cuestionario 2 aplicado al grupo 2 (Octavo de Educación Básica)

Autora: María del Carmen Gallegos Muñoz

La Tabla 43 indica que el 4% de estudiantes tienen un juego pirateado; de los cuales el 60% lo consigue en una tienda o calle y el 20% lo ha descargado del

Internet, mientras que el 20% lo ha grabado de un amigo, estos resultados podrían deberse a la situación económica de los encuestados; ya que un programa original oscila entre \$10.00 - 80.00; mientras que un programa pirateado tiene valores que varían entre \$1.00 y 2.00.

El 17% tienen juegos originales probablemente subsidiados el valor del juego por el padre de familia. Del 4% que poseen juegos pirateados, probablemente sea que los jóvenes que no tienen acceso a dinero de sus padres y les resulta más cómodo bajar el juego por Internet.

Tabla 45. ¿Dónde está el televisor o televisores en tu casa? (p. # 101)		
Opción	Fr	%
En mi habitación	8	18
En la habitación de un hermano/a.	16	36
En la habitación de mis padres	11	24
En la sala de estar	5	11
En la cocina	0	0
En un cuarto de juegos	5	11

Fuente: Cuestionario 2 aplicado al grupo 2 (Octavo de Educación Básica)

Autora: María del Carmen Gallegos Muñoz

En la Tabla 45 se observa que el 36% de los jóvenes tienen el televisor en la habitación del hermano o hermana, el 24% en la habitación de los padres, el 18% en su habitación; en contraste con los datos obtenidos en la Tabla 17; de la encuesta realizada a los niños de 9 años o más; donde afirman que el televisor está habitualmente en la habitación de los padres (36%), en su habitación (27%), en la habitación de un hermano (13%).

Lo que resulta interesante, considerando que el 27% de niños tiene un televisor en su habitación, versus el 18% de adolescentes que cuenta con esta tecnología en su

habitación. Lo que sugiere que a medida que se incrementa la edad la televisión está siendo desplazada por el uso de otras tecnologías como el ordenador, celular e internet. Datos que se corroboran con lo mencionado en el primer informe de las Generaciones Interactivas en el Ecuador donde se dice que la computadora compite en Ecuador con la televisión en nivel de penetración: el 49% de los niños y niñas, entre 6 y 9 años, y el 54% de los de 10 a 18 afirman que en su casa hay una computadora. Mientras que la conexión a Internet desde el hogar es del 57% entre el grupo de 10 a 18 años.

Tabla 46. ¿De la siguiente lista de cosas selecciona todas aquellas que tengas en casa? (p. # 115)		
Opción	Fr	%
Ordenador portátil	7	7
Impresora	9	9
Scanner	5	5
WebCam	3	3
USB o disco duro externo	4	4
Mp3/ Mp4/iPod	5	5
Cámara de fotos digital	14	14
Cámara de video digital	6	6
Televisión de pago (Digital o por cable Digital Plus, ONO, Imagenio, etc.)	4	4
Equipo de música	16	16
Teléfono fijo	10	10
DVD	15	15
Disco duro multimedia (para bajar películas y verlas en la televisión)	1	1
Ninguna de estas tengo otras.	2	2

Fuente: Cuestionario 2 aplicado al grupo 2 (Octavo de Educación Básica)

Autora: María del Carmen Gallegos Muñoz

En la Tabla 46 se observa que en los hogares de los jóvenes encuestados tienen tecnología variada, con mayor porcentaje se ubica el equipo de música (16%), seguido del DVD con un 15%. Estos resultados indican que en sus hogares no han adquirido las nuevas tecnologías, se presume se deba a la situación económica precaria que atraviesan los hogares ecuatorianos.

Al realizar un análisis comparativo con los resultados obtenidos en los niños, se observa que las nuevas generaciones tienen mayor equipamiento en relación a las tradicionales, lo que sugiere que la tenencia y acceso a estas tecnologías se ha dado de forma paulatina en los últimos años. Un ejemplo de ello, es la tenencia de computadores en las zonas rurales a nivel nacional; donde según los datos obtenidos por el INEC en el censo de Ciencia y Tecnología, en los años 2006 el 3.8% de los hogares tiene computador, en el 2008 el 5.32%; mientras que en el 2010; el porcentaje se incrementa a 6.74%.

Tabla 47. ¿Cómo consigues tu propio dinero? (p. # 116)		
Opción	Fr	%
Paga semanal	0	0
Cuando necesito algo pido y me dan	8	28
En tu cumpleaños, fiestas, Navidad o días especiales.	4	14
Hago algún trabajo en casa.	5	17
Hago algún trabajo fuera de casa	10	34
No me dan dinero	2	7

Fuente: Cuestionario 2 aplicado al grupo 2 (Octavo de Educación Básica)

Autora: María del Carmen Gallegos Muñoz

Tabla 48. ¿Con cuál de estas frases estás de acuerdo? (p. # 117)		
Opción	Fr	%
No contesta	0	0
Tengo más dinero del que necesito	1	4
Tengo el dinero suficiente para mis necesidades	11	48
Tengo menos dinero del que necesito	11	48
TOTAL	23	100

Fuente: Cuestionario 2 aplicado al grupo 2 (Octavo de Educación Básica)

Autora: María del Carmen Gallegos Muñoz

Los resultados que se observan en las Tablas 47 y 48 de cómo consigue el dinero y si éste le alcanza para sus gastos los encuestados respondieron de la siguiente forma: El 51% lo consiguen por realizar alguna actividad laboral fuera de casa o en casa, el 28% piden y se los dan. En la Tabla 48 se observa que el 48% de jóvenes tienen el dinero suficiente para sus necesidades, y el 48% manifiesta que tiene menos dinero del que necesita.

El resultado de las dos tablas mencionadas, indican que los alumnos tienen que trabajar dentro de su casa o fuera de ella para conseguir dinero ya que no cuentan con lo suficiente para cubrir sus necesidades.

La cultura del pueblo donde sólo el hombre sale a trabajar fuera del hogar mientras que la mujer queda al cuidado de sus hijos, sin generar ingresos económicos como se muestra en la Tabla 35 probablemente sea una de las causas que los alumnos no cuentan con una economía estable en sus hogares por lo que se ven obligados a trabajar para obtener recursos económicos.

5.2. Redes sociales y pantallas

5.2.1. Uso de redes sociales relacionadas con la Internet (faceboock, twiter, hi5, skype, e-mail, etc.) y pautas de consumo.

Opción	Fr	%
No contesta	1	4
Irme a mi habitación a leer, navegar	6	26
Navegar, jugar, ver la tele con mi familia	9	39
Leer, estudiar, irme a dormir	3	13
Hablar con mi familia	4	17
TOTAL	23	100

Fuente: Cuestionario 2 aplicado al grupo 2 (Octavo de Educación Básica)

Autora: María del Carmen Gallegos Muñoz

La Tabla 49 indica que el 39% de jóvenes prefieren jugar, ver televisión con la familia, este resultado podría ser debido a que no disponen de ordenador y televisión para cada miembro familiar y tienen que compartir con todos los integrantes, un 26% prefieren leer o navegar, probablemente poseen ordenador en su habitación, un 17% prefieren hablar con su familia, posiblemente no tiene las tecnologías antes mencionadas por lo que interactúan con la familia es mayor, un 13% ocupa su tiempo: leyendo estudiando, o durmiendo, puede ser porque no tiene Internet, televisión en su domicilio.

Tabla 50. ¿Qué lees? (p. # 8)		
Opción	Fr	%
No contesta	0	0
Nada	1	4
Sólo las lecturas obligatorias del colegio	9	39
Otras lecturas: libros, revistas o comics	13	57
TOTAL	23	100

Fuente: Cuestionario 2 aplicado al grupo 2 (Octavo de Educación Básica)

Autora: María del Carmen Gallegos Muñoz

La Tabla 50 indica que el 57% de los jóvenes de octavo de Educación Básica leen libros, revistas o comics que no son parte de sus actividades estudiantiles, el 39% leen por obligación textos educativos, este resultado indica el poco interés que tienen los alumnos en auto educarse mediante textos que les permita adquirir conocimientos educativos.

Tabla 51. ¿Cuántas horas al día estudias o haces la tarea entre semana? (p. # 9)		
Opción	Fr	%
No contesta	1	4
Nada	0	0
30 minutos	4	17
Entre 30 minutos y una hora	4	17
Entre una y dos horas	7	30
Entre dos y tres horas	5	22
Más de tres horas	2	9
TOTAL	23	100

Fuente: Cuestionario 2 aplicado al grupo 2 (Octavo de Educación Básica)

Autora: María del Carmen Gallegos Muñoz

Tabla 52. Cuántas horas al día estudias o haces la tarea los fines de semana? (p. # 10)		
Opción	Fr	%
No contesta	0	0
Nada	4	17
30 minutos	5	22
Entre 30 minutos y una hora	5	22
Entre una y dos horas	5	22
Entre dos y tres horas	4	17
Más de tres horas	0	0
TOTAL	23	100

Fuente: Cuestionario 2 aplicado al grupo 2 (Octavo de Educación Básica)

Autora: María del Carmen Gallegos Muñoz

Las Tablas 51 se observa que el 30% de los jóvenes encuestados dedican entre una a dos horas diarias para realizar tareas educativas; mientras el 22% dedica de 30 min a una hora diaria en el transcurso de la semana. Valores similares a los obtenidos en el censo de Cultura realizado por el INEC en el 2005, donde se muestra que el tiempo promedio que los ecuatorianos dedican para realizar consultas o deberes de lunes a viernes es de 7.

Por otro lado, el tiempo que utiliza el 22% de la población en estudio para realizar deberes y consultas los fines de semana varía desde treinta minutos hasta tres horas; mientras que el 17% de los encuestados afirma no realizar ninguna tipo de tarea escolar; lo que podría ser debido a que los fines de semana generalmente la población dedica su tiempo a actividades familiares; ya que en muchos de los casos es el único tiempo que los hijos pasan tiempo de calidad con sus padres. Valores que coinciden con los proporcionados en el censo de empleo, subempleo y desempleo realizado por el INEC (2010), donde se menciona que, el tiempo promedio que utilizan los individuos de 30 - 40 años para ir a trabajo de lunes a viernes es de 4.95 (valor

absoluto); mientras que el tiempo que emplean para compartir con su familia es de 3.96%.

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

Opción	Fr	%
No contesta	3	13
No	6	26
Si	14	61
TOTAL	23	100

Opción	Fr	%
Internet: Buscadores y páginas web	11	52
CD interactivo	0	0
Enciclopedias digitales	1	5
Word, Power Point, Excel, etcétera.	9	43

Fuente: Cuestionario 2 aplicado al grupo 2 (Octavo de Educación Básica)

Autora: María del Carmen Gallegos Muñoz

La Tabla 52 indica que el 61% de los jóvenes encuestados ocupan el ordenador para realizar sus tareas, siendo el Internet mediante buscadores y páginas web, la herramienta que más ocupan con el 52%, como indica en la Tabla 53. Valores que se encuentran bajo la media nacional; ya que según la información proporcionada por el Ministerio de Telecomunicaciones (2011); el 80% de niños y adolescentes ecuatorianos usa el Internet para educación y el aprendizaje.

De la misma manera, en la tabla 53 se muestra que el 43% de los encuestados utiliza herramientas como Word, Power Point, Excel, etc.; que hacen referencia de forma general, al uso de un ordenador para realizar tareas escolares.

Tabla 54. El móvil te sirve principalmente para... (p. # 61)		
Opción	Fr	%
Hablar	17	17
Enviar mensajes	10	10
Chatear	5	5
Navegar por Internet	2	2
Jugar	11	11
Como reloj o como despertador	8	8
Ver fotos y /o vídeos	8	8
Hacer fotos	7	7
Grabar vídeos	6	6
Como agenda	5	5
Como calculadora	6	6
Escuchar música o la radio	8	8
Ver la televisión	3	3
Descargar (fotos, juegos, fondos, tonos, etc.)	4	4

Tabla 55. ¿Con qué personas sueles comunicarte más con el móvil? (p. # 62)		
Opción	Fr	%
Con mi padre	11	19
Con mi madre	10	18
Con mis hermanos/as	10	18
Con mis familiares	10	18
Con mis amigos/as	8	14
Con mi novio/a	8	14

Fuente: Cuestionario 2 aplicado al grupo 2 (Octavo de Educación Básica)

Autora: María del Carmen Gallegos Muñoz

Las Tablas 54 y 55 se refieren al teléfono móvil, para qué lo utilizan y con quién suelen comunicarse. De donde se obtienen los siguientes valores: el 17% de la población en estudio lo utiliza para hablar, 11% para jugar, el 10% envían mensajes, 10% para ver la hora, escuchar música el 8%, como calculadora el 6%, el 4% descargar (fotos, juegos, fondos, tonos, etc.)

Resultados que difieren con los expuestos en el primer informe sobre las Generaciones Interactivas en el Ecuador (2011); donde se menciona que los niños y adolescentes ecuatorianos utiliza el móvil para: hacer y recibir llamadas (87%), enviar mensajes de texto (74%); escuchar música (59%), ver fotos o vídeos (44%), jugar (55%), hacer fotos (34%) o vídeos (43%), otras funciones: reloj (53%), despertador (60%), agenda electrónica (39%) o calculadora (44%).

La Tabla 55 indica que con las personas que más se comunican los jóvenes es con sus padres y familiares, esta etapa de vida de los adolescentes necesitan tutores, provocando que éstos sean dependientes de su familia y que necesiten estar en contacto con ellos.

En palabras de Katz (2006: 90-91) el impacto social del teléfono móvil se ha producido en múltiples ámbitos, y el educativo es uno de ellos: puede servir para mantener el contacto entre alumnos y profesores, como herramienta organizativa (horarios, reuniones, grupos de trabajo, etcétera) o como vía de contacto profesores-padres de alumnos con relación a diversos temas (calificaciones, asistencia, tareas, etcétera).

Tabla 56. ¿Sueles jugar con videojuegos o juegos de ordenador?		
(p. # 70)		
Opción	Fr	%
No contesta	0	0
No	13	57
Si	10	43
TOTAL	23	100

Fuente: Cuestionario 2 aplicado al grupo 2 (Octavo de Educación Básica)

Autora: María del Carmen Gallegos Muñoz

La Tabla 56 indica que el 57% de los alumnos no juegan con los videojuegos y el 43% utiliza para su entretenimiento este tipo de tecnología. Algunos investigadores destacan que los videojuegos ayudan al desarrollo cognitivo del niño. Valkenburg (2004) asegura, por ejemplo, que el videojuego ayuda a desarrollar la inteligencia espacial, la coordinación ojo – mano, la capacidad de atención visual y la creatividad, aunque, como explica, no se puede hablar de resultados concluyentes por el momento pero siempre hay que tener un control de los juegos y el tiempo de su uso.

Por otra parte; se observa que los jóvenes suelen jugar con videojuegos o juegos de ordenador en menor frecuencia que los niños; ya que el 56% de los niños encuestados afirma utilizar esta tecnología, versus el 43% de jóvenes que suele utilizar juegos interactivos; lo que podría ser causa de la penetración de esta tecnología en los hogares ecuatorianos.

Tabla 57. De la siguiente lista, selecciona la consola que tengas (p. # 71)		
Opción	Fr	%
PlayStation 2	4	22
PlayStation 3	0	0
XBox 360	1	6
Wii	2	11
PSP	3	17
Nintendo DS	3	17
Game Boy	4	22
No tengo ninguna	1	6

Tabla 58. ¿Juegas con la Playstation 2? (p. # 72)		
Opción	Fr	%
No contesta	13	57
No	3	13
Si	7	30
TOTAL	23	100

Fuente: Cuestionario 2 aplicado al grupo 2 (Octavo de Educación Básica)

Autora: María del Carmen Gallegos Muñoz

Tabla 59. PlayStation 2 ¿Tienes alguno de estos juegos? (p. # 73)		
Opción	Fr	%
Pro Evolution Soccer 2008	3	11
Fifa 08	4	14
Need of speed: Pro Street	4	14
Pro Evolution Soccer 2009	4	14
Fifa 09	3	11
Grand Theft Auto: San Andreas Platinum	2	7
God of War II Platinum	6	21
Los Simpson: el videojuego	2	7
Singstar: canciones Disney	0	0
Ninguno	0	0

Fuente: Cuestionario 2 aplicado al grupo 2 (Octavo de Educación Básica)

Autora: María del Carmen Gallegos Muñoz

En las Tablas 57 y 24 se observa que la consola preferida por los niños y adolescentes encuestados es el PlayStation 2; lo que podría ser debido a que las funciones de este videojuego, satisfacen a niños como adolescentes por lo que puede competir con otras consolas avanzadas como son: Wii, NDS, PS3 y Xbox 360.

En el mercado ecuatoriano se puede encontrar los aparatos interactivos a precios que varían entre 100 y 700 dólares; siendo el de mayor costo el PlayStation 3 y el más barato el GameBoy; lo que podría ser una causa para que el 22% de los adolescentes encuestados tengan en sus hogares un GameBoy. Lo que coincide con los resultados mostrados en las Tablas 47 y 48; donde el 48% de la población asegura tener menos dinero del que necesita; mientras que el 51% de jóvenes en estudio, indica que realiza trabajos ya sea dentro o fuera de su casa para adquirir dinero.

En cuanto a los juegos que poseen los adolescentes, se puede ver en la Tabla 59 que el 21% posee God of War II Platinum, el 14% Pro Evolution Soccer 2009, el 14% Need of speed: Pro Street, el 14% Fifa 08, el 11% Pro Evolution Soccer 2008, el 11% de los alumnos tiene Fifa 09, el 7% Grand Theft Auto: San Andreas Platinum mientras que el 7% Los Simpson.

Opción	Fr	%
No contesta	14	61
No	8	35
Si	1	4
TOTAL	23	100

Opción	Fr	%
Pro Evolution Soccer 2009	0	0
Call of Duty: Modern Warfare	1	14
Beijing 2008: juegos olímpicos	0	0
FIFA 09	0	0
Assasins Creed	1	14
Grand turismo 5 prologue	0	0
Prince of Persia	1	14
Metal gear solid 4: guns of the patriots	0	0
Pro Evolution Soccer 2008	0	0
Grand Theft Auto IV	1	14
Fifa 08	0	0
Ninguno	3	43

Fuente: Cuestionario 2 aplicado al grupo 2 (Octavo de Educación Básica)

Autora: María del Carmen Gallegos Muñoz

En la Tabla 60 tan sólo el 4% juega con la Playstation 3; el bajo uso de este juego probablemente se deba a su alto costo en el mercado (\$ 700.00). Además en la Tabla 57, se observa que ningún adolescente encuestado cuenta con esta tecnología.

En la Tabla 61 declaran que los juegos que poseen son: el 14% Call of Duty: Modern Warfare, el 14% Assasins Creed, el 14% Prince of Persia, el 14% Grand Theft Auto IV; este resultado muestra que habitualmente utilizan juegos interactivos con contenido violento como es el caso de Assasins Creed y Prince of Persia.

Tabla 62. ¿Juegas con la XBox 3600?		
(p. # 76)		
Opción	Fr	%
No contesta	20	87
No	2	9
Si	1	4
TOTAL	23	100

Fuente: Cuestionario 2 aplicado al grupo 2 (Octavo de Educación Básica)

Autora: María del Carmen Gallegos Muñoz

En la Tabla 62, se confirma lo que manifiesta en la Tabla 57 que tan sólo el 4% juega con la XBox 3600, el 87% posiblemente no tenga o desconozca, mientras que el 9% no juega. Recordemos que estos juegos son poco difundidos en el medio donde viven los estudiantes, (sector rural) probablemente esta sea la razón que el porcentaje de usuarios de esta tecnología sea mínimo.

Como se puede observar las pautas de consumo son altas; tomando en cuenta que las instituciones encuestadas se encuentran en la zona rural donde no hay mayor difusión de las tecnologías, la situación económica escasa, los estudiantes, sí disponen de equipos tecnológicos, televisión es un medio de comunicación que tiene gran aceptación con un 100%, el teléfono móvil es la tecnología que ha tenido acogida en los últimos tiempos con un 80%, de acuerdo al INEC 2010 el 43% de la población tiene consola y juegan videojuegos.

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

Tabla 63. XBox 360: ¿Tienes alguno de estos juegos? (p. # 77)		
Opción	Fr	%
Grand Theft Auto IV	1	11
Gears of war classics	1	11
Halo 3	2	22
Pro Evolution Soccer 2009	0	0
FIFA 08	0	0
Call of duty: modern warfare	0	0
Assasin's creed	0	0
Lost Odyssey	0	0
Soul Calibur IV	0	0
Ninja Gaiden II	0	0
Ninguno	5	56

Fuente: Cuestionario 2 aplicado al grupo 2 (Octavo de Educación Básica)

Autora: María del Carmen Gallegos Muñoz

La Tabla 63 indica que el 56% de los encuestados no dispone de ningún juego de XBox 360, el 44% tiene alguno de estos videojuegos, concuerda con los resultados observados en las Tablas 57, 62, 63; Las razones posiblemente sean las mismas.

Tabla 64. ¿Juegas con Nintendo Wii? (p. # 78)		
Opción	Fr	%
No contesta	18	78
No	5	22
Si	0	0
TOTAL	23	100

Fuente: Cuestionario 2 aplicado al grupo 2 (Octavo de Educación Básica)

Autora: María del Carmen Gallegos Muñoz

Tabla 65. Nintendo Wii: ¿Tienes algunos de estos juegos? (p. # 79)		
Opción	Fr	%
Wii Paly	3	15
Mario Kart	1	5
Wii Fit	2	10
Super Mario galaxy	3	15
Super smash bros brawl	1	5
Mario y Snic en los juegos Olímpicos.	2	10
Big Brain Academy	0	0
Triiviial	0	0
Link's crossbow training + Wii Zapper	3	15
Mario Party 8	0	0
Ninguno	5	25

Fuente: Cuestionario 2 aplicado al grupo 2 (Octavo de Educación Básica)

Autora: María del Carmen Gallegos Muñoz

En la Tabla 64 los encuestados en un 78% no contesta, el 22% no juega y ningún estudiante juega este tipo de videojuego. Se puede decir que los estudiantes que en su mayoría no contesta desconocen este equipo tecnológico y no juega posiblemente porque no dispone del equipo.

La Tabla 65 muestra que el 25% no cuenta con ningún videojuego para Nintendo Wii, el 15% tiene Wii Paly, 15% tiene Super Mario galaxy, 15% tiene Link's crossbow training + Wii Zapper, el 10% tiene Wii Fit, el 10 tiene Mario y Snic en los juegos Olímpicos, el 5% tiene Mario Kart, otro 5% posee Super smash bros brawl.

En la Tabla 57 apenas el 11% posee Nintendo Wii es decir un pequeño porcentaje de los encuestados, pero en la Tabla 65 se observa que 75% tienen videojuegos para Nintendo Wii lo que podría ser que cuentan con los videos pero no con la consola por su alto costo.

Tabla 66. ¿Juegas con la PSP? (p. # 80)		
Opción	Fr	%
No contesta	18	78
No	3	13
Si	2	9
TOTAL	23	100

Fuente: Cuestionario 2 aplicado al grupo 2 (Octavo de Educación Básica)

Autora: María del Carmen Gallegos Muñoz

Tabla 67. PSP: ¿Tienes algunos de estos juegos? (p. # 81)		
Opción	Fr	%
Pro evolution Soccer 2008	2	13
FIFA 08	1	6
Grand Theft Auto: Vice City Stories Platinum	2	13
Tekken: Dark Resurrection Platinum	0	0
WWE Smackdown! vs Raw 2008	2	13
Final Fantasy VII: Crisis Core	1	6
FIFA 09	1	6

Los Simpsons – el videojuego	3	19
God of war: Chains of Olympus	0	0
Buzz! Concurso de bolsillo	0	0
Ninguno	4	25

Fuente: Cuestionario 2 aplicado al grupo 2 (Octavo de Educación Básica)

Autora: María del Carmen Gallegos Muñoz

En la Tabla 66 el 9% sí juega con el PSP, el 13% no juega, como se observa este videojuego no es usado por los jóvenes.

En la Tabla 67 los alumnos tienen los siguientes juegos: Los Simpsons – el videojuego un 19%, Pro evolution Soccer 2008 el 13%, Grand Theft Auto: Vice City Stories Platinum el 13%, WWE Smackdown! vs Raw 2008 el 13%, FIFA 08 el 6%, Final Fantasy VII: Crisis Core el 6%, FIFA 09 el 6%.

Los encuestados que tienen videojuegos, podría ser que compran los videojuegos para jugar en sitios donde tengan PSP.

Tabla 68. ¿Juegas con la Nintendo DS? (p. # 82)		
Opción	Fr	%
No contesta	19	83
No	4	17
Si	0	0
TOTAL	23	100

Tabla 69. Nintendo DS: ¿Tienes alguno de estos Juegos? (p. # 83)		
Opción	Fr	%
New Super Mario Bross	0	0
Cocina conmigo	1	11
Magia en acción	0	0
42 juegos de siempre	0	0
Brain Training del Dr. Kawashima	0	0
Mario y Sónico en los juegos Olímpicos	2	22

Mario Kart DS	0	0
Más Brain Training	1	11
Guitar Hero: On Tour	0	0
Imagina ser mamá	1	11
Ninguno	4	44

Fuente: Cuestionario 2 aplicado al grupo 2 (Octavo de Educación Básica)

Autora: María del Carmen Gallegos Muñoz

La Tabla 68 indica que el 83% de los encuestados no contesta, el 17% no juega con Nintendo DS, por lo que se puede decir que el 100% no usa este juego tecnológico, podría ser por el alto costo para adquirirlo o que no hay oferta del mercado para adquirir este juego.

En la Tabla 69 se observa que el 44% de adolescentes no tienen ninguno de los juegos para la consola Nintendo DS, el 22% tiene el videojuego de Mario y Sónico en los juegos Olímpicos, un 11% Cocina conmigo, el 11% Más Brain Training, otro 11% Imagina ser mamá.

Los jóvenes tienen los videojuegos pero ningún alumno cuenta con el juego Nintendo DS como se observa en la Tabla 68. Posiblemente adquieren los videos mediante obsequios porque nadie juega este videojuego.

Tabla 70. ¿Juegas con los Gameboy?		
(p.# 84)		
Opción	Fr	%
No contesta	19	83
No	2	9
Si	2	9

TOTAL	23	100
-------	----	-----

Fuente: Cuestionario 2 aplicado al grupo 2 (Octavo de Educación Básica)

Autora: María del Carmen Gallegos Muñoz

Tabla 71. Game Boy: ¿Tienes alguno de estos Juegos? (p.# 85)		
Opción	Fr	%
Super Mario Bros	1	5
Boktai: The Sun Is Your Hand	3	16
PoKémon Yellow	2	11
Final Fantasy Tactics Advance	1	5
Legend of Zelda: DX	1	5
Mario Tennis	2	11
Dragon Ball Z	0	0
Asterix y Obelix	0	0
Los Sims toman la calle	3	16
Pokémon Esmeralda	0	0
Ninguno	6	32

Fuente: Cuestionario 2 aplicado al grupo 2 (Octavo de Educación Básica)

Autora: María del Carmen Gallegos Muñoz

La encuesta de la Tabla 70 muestra que un 83% no contesta, el 9% no juega con los Gameboy y el 9% juega con los Gameboy. Se podría decir que los jóvenes desconocen esta tecnología, probablemente por no encontrarse en el mercado.

La Tabla 71 presenta el siguiente resultado: el 32% no tiene ningún juego de Game Boy, el 16% tiene Boktai: The Sun Is Your Hand, otro 16% cuentan con Los Sims toman la calle, el 11% PoKémon Yellow, otro 11% Mario Tennis, un 5% Super Mario Bros, el 5% Final Fantasy Tactics Advance, el 5% Legend of Zelda: DX.

Probablemente los encuestados compran los videojuegos y acuden a sitios donde alquilan equipos tecnológicos para jugar.

Tabla 72. ¿Juegas con el ordenador? (p.# 86)		
Opción	Fr	%
No contesta	17	74
No	3	13
Si	3	13
TOTAL	23	100

Fuente: Cuestionario 2 aplicado al grupo 2 (Octavo de Educación Básica)

Autora: María del Carmen Gallegos Muñoz

Tabla 73. Ordenador: ¿Tienes alguno de estos Juegos? (p.# 87)		
Opción	Fr	%
Los Sims 2 y sus hobbies	0	0
Los Sims megaluxe	2	18
World of Warcraft	2	18
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	2	18
Sacred 2: Fallen Angel	0	0
Brain Trainer 2	2	18
World of Warcraft- Battle Chest	2	18
Ninguno	1	9

Autora: María del Carmen Gallegos Muñoz

Fuente: Cuestionario 2 aplicado al grupo 2 (Octavo de Educación Básica)

En la Tabla 72 se observa que el 13% de la población en estudio, juega con el ordenador, el 13% no juega y el 74% no contesta. Se presume que la mayor parte de encuestados no tienen ordenador por lo que se presume no saben manipular.

En cuanto a los juegos que utilizan se observa que el 55% del segmento en estudio posee alguno de los juegos mencionados, el 45% no tiene ningún juego. En la parroquia donde se realizó la encuesta; pertenece al sector rural y de acuerdo a los resultados del INEC del 2010 en cuanto a las TIC tan solo el 6% de la población cuentan con ordenadores; datos que coinciden con los obtenidos.

Tabla 74. De lunes a viernes ¿Cuánto tiempo utilizas diariamente los videojuegos? (p.# 88)		
Opción	Fr	%
No contesta	13	57
Menos de una hora	1	4
Entre una hora y dos	3	13
Más de dos horas	3	13
No lo se	2	9
Nada	1	4
TOTAL	23	100

Fuente: Cuestionario 2 aplicado al grupo 2 (Octavo de Educación Básica)

Autora: María del Carmen Gallegos Muñoz

Tabla 75. El sábado o el domingo ¿Cuánto tiempo utilizas diariamente los videojuegos? (p.# 89)		
Opción	Fr	%
No contesta	13	57
Menos de una hora	5	22
Entre una hora y dos	4	17
Más de dos horas	1	4

No lo se	0	0
Nada	0	0
TOTAL	23	100

Fuente: Cuestionario 2 aplicado al grupo 2 (Octavo de Educación Básica)

Autora: María del Carmen Gallegos Muñoz

Las Tablas 74 y 75, se observa que el tiempo de uso e los videojuegos se incrementa entre semana; ya que los resultados indican que de lunes a viernes el 4% de jóvenes usan videojuegos un tiempo inferior a una hora versus el 13% que sobrepasa las dos horas de juego; mientras que el 22% utiliza videojuegos los fines de semana menos de una hora versus el 4% que usa más de dos horas.

Adicionalmente se observa que el 43% de los jóvenes encuestados usa videojuegos los fines de semana; mientras el 39% lo hace de lunes a viernes; lo que puede ser debido a otras actividades como asistir a clases, realizar tareas escolares o actividades laborales que realizan los encuestados en el transcurso de la semana.

Tabla 76. ¿Tienes juegos pirateados? (p.# 90)		
Opción	Fr	%
No contesta	18	78
No, Ninguno (pasa a la pregunta 92)	4	17
Sí, tengo alguno	1	4
Si, casi todos los que tengo	0	0
TOTAL	23	100

Fuente: Cuestionario 2 aplicado al grupo 2 (Octavo de Educación Básica)

Autora: María del Carmen Gallegos Muñoz

La Tabla 76 indica que el 4% tiene algún juego pirateado, ninguno el 17% y el 78% no contesta. La tecnología ofrece una infinidad de servicios, los mismos que son aprovechados por los usuarios por ejemplo: descarga de videos, fotos, música, etc. y la amplia relación social que la comunicación tecnológica ofrece, da lugar a que los usuarios accedan con facilidad a juegos pirateados.

Tabla 77. ¿Cuántos televisores que funciones hay en tu casa? (p.# 100)		
Opción	Fr	%
No contesta	0	0
Ninguno (pasa a la pregunta 115)	12	52
1	11	48
2	0	0
3	0	0
Más de tres 3	0	0
TOTAL	23	100

Fuente: Cuestionario 2 aplicado al grupo 2 (Octavo de Educación Básica)

Autora: María del Carmen Gallegos Muñoz

En la Tabla 77 el 48% de los jóvenes tienen un televisor, el 52% no cuentan con esta tecnología. Estos datos difieren con la tenencia de televisión de niños; puesto que, según los resultados obtenidos en la Tabla 16 el 100% de niños cuentan con al menos un televisor. Adicional a ello los valores obtenidos se encuentran bajo la media nacional, que según el INEC (2010), el 85% de ecuatorianos en las zonas rurales, tiene esta tecnología en sus hogares. Una de estas causas podría ser que las nuevas tecnologías han desplazado a la T.V.; como se observa en la tabla 78 donde los jóvenes prefieren el internet ante un televisor.

Tabla 78. De cada pareja de cosas que te presentamos a continuación ¿qué te gusta más? (p.# 118)		
Opción	Fr	%

No contesta	0	0
Internet	12	52
Televisión	6	26
No lo se	5	22
TOTAL	23	100

Fuente: Cuestionario 2 aplicado al grupo 2 (Octavo de Educación Básica)

Autora: María del Carmen Gallegos Muñoz

Tabla 79. De cada pareja de cosas que te presentamos a continuación ¿qué te gusta más? (p.# 119)		
Opción	Fr	%
No contesta	0	0
Internet	9	39
Teléfono móvil	9	39
No lo se	5	22
TOTAL	23	100

Fuente: Cuestionario 2 aplicado al grupo 2 (Octavo de Educación Básica)

Autora: María del Carmen Gallegos Muñoz

Tabla 80. De cada pareja de cosas que te presentamos a continuación ¿qué te gusta más? (p.# 120)		
Opción	Fr	%
No contesta	0	0
Internet	9	39
Video juegos	8	35
No lo se	6	26
TOTAL	23	100

Fuente: Cuestionario 2 aplicado al grupo 2 (Octavo de Educación Básica)

Autora: María del Carmen Gallegos Muñoz

En las Tablas 78,79 y 80, se observa que el Internet es la tecnología preferida por el 52% y 39% de los adolescentes encuestados ante otras tecnologías como el televisor (26%) y videojuegos (35%); mientras que existe un equilibrio (39%) entre el internet y teléfono móvil. Lo que sugiere que la tecnología que compite más con el internet en este caso es el celular, seguida de los videojuegos y el televisor en la última instancia.

Por otra parte, en los resultados obtenidos en las Tablas 18-22; se muestra que la población infantil en estudio prefiere el uso de televisión, celulares y videojuegos ante el internet. Por lo que se deduce que el uso de internet está en función de la edad del usuario; a mayor edad existe mayor frecuencia de su preferencia en la población.

Tabla 81. De cada pareja de cosas que te presentamos a continuación ¿qué te gusta más? (p.# 121)		
Opción	Fr	%
No contesta	0	0
Video juegos	13	57
Televisión	7	30
No lo se	3	13
TOTAL	23	100

Fuente: Cuestionario 2 aplicado al grupo 2 (Octavo de Educación Básica)

Autora: María del Carmen Gallegos Muñoz

En la Tabla 81 de la pareja de cosas que se pone a elegir el 57% prefiere videojuegos, el 30% tiene preferencia por la T.V. un 13% no tiene preferencia por ninguna de las dos opciones. Datos similares a los obtenidos en la Tabla 20, donde el 31% de los niños prefiere los videojuegos versus el 29% que elige la televisión.

Tabla 82. De cada pareja de cosas que te presentamos a continuación ¿qué te gusta más? (p.# 122)		
Opción	Fr	%
No contesta	0	0
1. Teléfono móvil	11	48
2. Televisión	6	26
No lo se	6	26
TOTAL	23	100

Fuente: Cuestionario 2 aplicado al grupo 2 (Octavo de Educación Básica)

Autora: María del Carmen Gallegos Muñoz

En la Tabla 82 se observa que un 48% de los adolescentes prefieren el teléfono móvil, seguido con un 26% por la T.V. En comparación con los datos obtenidos de la población infantil donde el 37% de los niños elige el televisor ante el 17% que escogió el teléfono móvil; se podría decir que la preferencia del teléfono móvil se incrementa con la población de mayor edad.

Adicionalmente, en las Tablas 81, 82 la preferencia por los videojuegos y el teléfono móvil es superior a la preferencia por la televisión, por lo que se podría decir, que las nuevas tecnologías van reemplazando a la televisión como muestra los resultados de la Tabla 77.

Tabla 83. De cada pareja de cosas que te presentamos a continuación ¿qué te gusta más? (p.# 123)		
Opción	Fr	%
No contesta	0	0
Teléfono móvil	7	30
Mp3/ Mp4/ iPod	8	35
No lo se	8	35
TOTAL	23	100

Fuente: Cuestionario 2 aplicado al grupo 2 (Octavo de Educación Básica)

Autora: María del Carmen Gallegos Muñoz

En la Tabla 83 se observa que los estudiantes prefieren en un 35% tecnologías como Mp3/ Mp4/ iPod; mientras que el 30% elige el Teléfono móvil y el otro 35% no tiene preferencia.

Estos resultados podría se causa de la curiosidad de los aparatos tecnológicos nuevos, considerando la edad que tienen los encuestados en los videojuegos, el 35% de los jóvenes no tiene preferencia probablemente los dos equipos les entretienen y divierten, etc.

Tabla 84. De cada pareja de cosas que te presentamos a continuación ¿qué te gusta más? (p.# 124)		
Opción	Fr	%
No contesta	0	0
Teléfono móvil	13	57
Video juegos	5	22
No lo se	5	22
TOTAL	23	100

Fuente: Cuestionario 2 aplicado al grupo 2 (Octavo de Educación Básica)

Autora: María del Carmen Gallegos Muñoz

En las Tablas 84 y 22, se observa que entre el teléfono móvil y videojuegos los adolescentes y niños en estudio, prefieren el teléfono móvil en un 57% y 29% respectivamente, versus el 22% y 17% que elige los videojuegos. Lo que podría ser debido a que esta tecnología es multifuncional por lo que se adapta tanto a las necesidades de niños como jóvenes. Además; cabe mencionar que los niños y adolescentes en estudio afirman que uno de los usos frecuentes que le dan a los móviles es jugar por lo que, visto de este modo el teléfono móvil, es un accesorio que junta dos tecnologías que permiten comunicarse y entretenerse.

Tabla 85. De cada pareja de cosas que te presentamos a continuación ¿qué te gusta más? (p.# 125)		
Opción	Fr	%
No contesta	0	0
Wii	2	9
PlayStation 3	11	48
No lo se	10	43
TOTAL	23	100

Fuente: Cuestionario 2 aplicado al grupo 2 (Octavo de Educación Básica)

Autora: María del Carmen Gallegos Muñoz

Tabla 86. De cada pareja de cosas que te presentamos a continuación ¿qué te gusta más? (p.# 126)		
Opción	Fr	%
No contesta	1	4
PSP	5	22
Nintendo DS	7	30
No lo se	10	43
TOTAL	23	100

Fuente: Cuestionario 2 aplicado al grupo 2 (Octavo de Educación Básica)

Autora: María del Carmen Gallegos Muñoz

De las tecnologías propuestas en las Tablas 85 y 86, los jóvenes afirman que les gustaría quedarse con un PlayStation 3 (48%); Nintendo DS (30%); PSP (22%), Wii (9%), estos videojuegos tienen mayor preferencia por los adolescentes (de 13 y 14 años de edad).

5.3. Redes sociales y mediación familiar

Tabla 87. Tienes algún tipo de ayuda a la hora de hacer la tarea? (p.# 11)		
Opción	Fr	%
No contesta	1	4
No	12	52
Si	10	43
TOTAL	23	100

Autora: María del Carmen Gallegos Muñoz

Fuente: Cuestionario 2 aplicado al grupo 2 (Octavo de Educación Básica)

En la Tabla 87 el 57% no tiene ayuda a la hora de hacer la tarea, probablemente el pobre grado de preparación de los padres no les permiten ayudar sus hijos el momento de realizar las tareas, los estudiantes pasan solos, sus padres trabajan, no tienen hermanos mayores, etc.

El 43% si tienen algún tipo de ayuda, posiblemente: la madre pasa en la casa, es hermano menor, la persona que le ayuda tiene algún grado de preparación, etc. El 4% no contesta, posiblemente vive con personas ajenas.

Tabla 88. ¿Qué ayudas recibes a la hora de hacer la tarea? (p.# 12)		
Opción	Fr	%
Voy a una academia	0	0
Tengo un profesor particular	0	0
Me ayudan mis hermanos/as	8	73
Me ayuda mi padre	2	18
Me ayuda mi madre	1	9

Fuente: Cuestionario 2 aplicado al grupo 2 (Octavo de Educación Básica)

Autora: María del Carmen Gallegos Muñoz

En la tabla 88 se observa que el 73% de los jóvenes reciben la ayuda de los hermanos/as, al 18% le ayuda el padre, el 9% ayuda la madre. Los resultados indican que la familia está ayudando en la formación académica de su hijo, el bajo porcentaje (9%) de ayuda de la madre se deba a la falta de conocimientos educativos.

Tabla 89. Cuando haces la tarea en casa ¿en qué lugar la haces habitualmente? (p.# 13)		
Opción	Fr	%
No contesta	0	0
En mi habitación	7	30
En la habitación de un hermano/a	3	13
En una sala de estudio	8	35
En la sala de estar	5	22
En la cocina	0	0
TOTAL	23	100

Fuente: Cuestionario 2 aplicado al grupo 2 (Octavo de Educación Básica)

Autora: María del Carmen Gallegos Muñoz

En la Tabla 89 se observa que el 35% de los alumnos realizan los deberes en la sala de estudio que es el mejor sitio para realizar las tareas escolares es la sala de estudio porque está adecuada para esa actividad; en la habitación un 30%, esto no es aconsejable porque no está adecuado para este menester; el 22% en la sala de estar este lugar no es el más apropiado porque es para recibir visitas o interactuar en familia, el 13% en la habitación de la hermana/o sería para pedir ayuda en las tareas en caso de así requerirlo.

Tabla 90. ¿Tienes ordenador en casa? (p.# 18)		
Opción	Fr	%
No contesta	4	17
No	7	31

Si	12	52
TOTAL	23	100

Fuente: Cuestionario 2 aplicado al grupo 2 (Octavo de Educación Básica)

Autora: María del Carmen Gallegos Muñoz

La Tabla 90 indica que el 52% tiene ordenador en casa, esta herramienta tecnológica es de gran utilidad cada vez es más común que las personas, instituciones, empresas, gobiernos, etc. estén conectados por esta red; podríamos considerar el crecimiento sustancial de las llamadas redes computarizadas de comunicación. el 31% no dispone de ordenador y el 17% no contesta probablemente no lo tengan.

Tabla 91. ¿Dónde está el ordenador que más utilizas en tu casa? (p.# 19)		
Opción	Fr	%
No contesta	10	43
En mi habitación	3	13
En la habitación de un hermano/a	1	4
En la habitación de mis padres	1	4
En la sala de estar	5	22
En un cuarto de trabajo, estudio o similar	1	4
Es portátil	2	9
TOTAL	23	100

Fuente: Cuestionario 2 aplicado al grupo 2 (Octavo de Educación Básica)

Autora: María del Carmen Gallegos Muñoz

La Tabla 9 indica que el 22% de los jóvenes que tienen ordenado, éste suele estar en la sala, probablemente allí comparten el ordenador con toda la familia, en su habitación el 13% recordemos que en el lugar que se realizó la encuesta apenas el 6% de la población tienen ordenador (INEC 2010), el joven sería el único en la familia que sabe manipular el ordenador. El 9% es portátil, el 4% en el cuarto de el hermano/o, como es mayor sabe de tecnología, el 4% en el cuarto de los padres esto puede ser para controlar el uso que los hijos dan al ordenador y el 4% en un cuarto de trabajo.

Tabla 92. ¿Tienes Internet en tu casa? (p.# 20)		
Opción	Fr	%
No contesta	0	0
No	19	83
Si	4	17
TOTAL	23	100

Fuente: Cuestionario 2 aplicado al grupo 2 (Octavo de Educación Básica)

Autora: María del Carmen Gallegos Muñoz

En la Tabla 92 se observa que los alumnos que disponen de Internet en casa es el 17% frente al 83% que no tienen, este resultado concuerda con las estadísticas del INEC del 2010 en la que presenta tan sólo el 1.2% de la población de Pintag tiene Internet.

Este bajo porcentaje probablemente sea por la situación geográfica donde se encuentra asentada la población. Las tecnologías avanzadas se encuentran en mayor número en las grandes ciudades, mientras que las áreas rurales quedan relegadas como indican las estadísticas del INEC 2010.

Tabla 93. ¿Tienes instalado algún sistema de protección cuando navegas por internet en casa (antivirus, filtro de contenidos)? (p.# 21)		
Opción	Fr	%
No	1	20
No lo sé	0	0
Sí, tengo un filtro	1	20
Sí, tengo un antivirus	3	60
Sí, pero no sé lo que es	0	0

Fuente: Cuestionario 2 aplicado al grupo 2 (Octavo de Educación Básica)

Autora: María del Carmen Gallegos Muñoz

En la Tabla 93 se observa que el 60% de los que poseen Internet tienen el sistema de protección antivirus, esto significa que tienen conocimiento sobre el daño que ocasionan los virus en la computadora, un 20% le protegen con un filtro igual saben el peligro que está expuesta la computadora sin un antivirus y el 20% no tienen ningún sistema de protección cuando utiliza Internet probablemente por desconocer las ventajas que el antivirus ofrece en la protección del ordenador o no saben como instalarlo.

Tabla 94. Tengas o no Internet en casa ¿sueles utilizarlo? (p.# 22)		
Opción	Fr	%
No contesta	0	0
No	6	26
Si	17	74
TOTAL	23	100

Fuente: Cuestionario 2 aplicado al grupo 2 (Octavo de Educación Básica)

Autora: María del Carmen Gallegos Muñoz

En la Tabla 94 se observa que: un 74% utiliza Internet, cabe anotar que la generación actual nació con esta tecnología para ellos no es nuevo, los chicos están familiarizados aunque no tengan en sus hogares y un 26% no utiliza, posiblemente el factor económico no les permita utilizar estas tecnologías. Recordemos que la mayoría de los jóvenes vienen de hogares de escasos recursos económicos según el INEC 2010 donde menciona que el índice de pobreza en Pintag es del 75.9%.

Tabla 95. ¿A qué le has quitado tiempo desde que utilizas internet? (p.# 28)		
Opción	Fr	%
Familia	4	15
Amigos/as	5	19
Estudios	3	12
Deporte	1	4
Lectura	1	4
Televisión	2	8
Videojuegos	2	8
Hablar por teléfono	3	12
A nada	5	19

Fuente: Cuestionario 2 aplicado al grupo 2 (Octavo de Educación Básica)

Autora: María del Carmen Gallegos Muñoz

La Tabla 95 indica que al utilizar el Internet los jóvenes les quitan tiempo a los amigos el 19%, a la familia el 15%, el 12% a los estudios, el 12% ha dejado de hablar por teléfono, un 8% ha reemplazado a la televisión, el 8% se ha restringido de jugar videojuegos, el 4% ha dejado el deporte, el 4% ha dejado de leer.

Este resultado indica que el Internet es una herramienta importante en la vida de los encuestados, como se observa a logrado desplazar al resto de actividades que solían hacer y muchas de la veces suelen copar todo su tiempo.

Tabla 96. ¿Estás de acuerdo con alguna de las siguientes situaciones? (p.# 44)		
Opción	Fr	%
Me pongo nervioso o me enfado cuando no puedo o no me dejan navegar	5	23
Creo que puedo poner cualquier foto/video mía en internet	5	23
Creo que puedo poner cualquier foto/video de mis amigos o familiares en Internet	1	5
No hay ningún problema porque desconocidos sepan sobre mis aficiones o vida personal	1	5
No me importaría agregar a desconocidos a mi Messenger	1	5
Es divertido hablar con desconocidos a través de internet	2	9
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	7	32

Fuente: Cuestionario 2 aplicado al grupo 2 (Octavo de Educación Básica)

Autora: María del Carmen Gallegos Muñoz

En la Tabla 96 se observa que el 23% de los encuestados se ponen nerviosos o sienten enfado cuando no puede o no le dejan navegar, el Internet es una herramienta que tiene sus ventajas y peligros. En esta ocasión, éste es uno de los peligros que los adolescentes están expuestos; a adicción a los programas.

El 23% quieren darse a conocer o hacerse popular por este medio, el 9% se divierte hablando con desconocidos por Internet, este problema es frecuente en los adolescentes porque no asimilan los peligros que conllevan relacionarse con personas ajenas.

El 5% no tienen problema porque desconocidos sepan sobre sus aficiones o vida personal, los jóvenes a esa edad confían en cualquier persona, probablemente no tienen malicia y son ingenuos, el 5% creen que pueden poner cualquier foto/video de mis amigos o familiares en Internet, al actuar así podría estar afectando negativamente a sus amigos y familiares.

Como podemos observar los encuestados no tienen conciencia sobre el peligro al que están expuestos, las respuestas son alarmantes, probablemente no tienen una orientación sobre los peligros que ocasionan las tecnologías mal utilizadas.

Tabla 97. ¿Discutes con tus padres por el uso de internet? (p.# 45)		
Opción	Fr	%
No contesta	7	30
No	12	52
Si	4	17
TOTAL	23	100

Fuente: Cuestionario 2 aplicado al grupo 2 (Octavo de Educación Básica)

Autora: María del Carmen Gallegos Muñoz

En la Tabla 97 se observa que el 52% no discute con sus padres por el uso del Internet, la mayor parte de padres desconocen esta tecnología entonces los jóvenes utilizan el Internet sin control; el 17% sí discute con sus padres por el uso del Internet, probablemente los padres saben de los peligros que pueden ocasionar si ésta es utilizada para otros fines que no sean educativos, otro motivo sea por el tiempo que los hijos lo dedican al Internet desplazando otras actividades como compartir con la familia, el 30% no contesta probablemente sean los que no tienen Internet.

Tabla 98. ¿Porqué motivos? (p.# 46)		
Opción	Fr	%
Por el tiempo que paso conectado/a	3	60
Por el momento del día en que me conecto	1	20
Por lo que hago mientras estoy conectado/a	1	20

Fuente: Cuestionario 2 aplicado al grupo 2 (Octavo de Educación Básica)

Autora: María del Carmen Gallegos Muñoz

La Tabla 98 indica que el 60 % de los estudiantes discuten con sus padres por el tiempo que pasan conectados; las posibles causas se verían reflejadas en la Tabla 97, el 20% discute porque el momento en que se conecta no es oportuno, es decir deja de lado otras tareas, el 20% discute por lo que hace mientras está conectado probablemente las páginas que visita en joven encuestado no sean apropiadas o no le sirve para el aprendizaje educativo y puede ser el inicio de cualquier adicción.

Tabla 99. ¿Te premian o te castigan con el uso de internet? (p.# 47)		
Opción	Fr	%
No contesta	6	26
No	16	70
Si	1	4
TOTAL	23	100

Fuente: Cuestionario 2 aplicado al grupo 2 (Octavo de Educación Básica)

Autora: María del Carmen Gallegos Muñoz

En la Tabla 99 se observa que el 70% de los jóvenes responden que no reciben premios ni castigos con el uso del Internet, probablemente sea que los padres no vean al Internet como algo importante para sus hijos. El 4% contesta afirmativo, es decir que sus padres conocen que si les premian o castigan con el uso del Internet podrían influir en su conducta. El Internet se convierte en algo deseado por los

adolescentes por los que los padres condicionan su comportamiento para premiar o castigar con su uso.

Tabla 100. ¿Qué hacen tus padres mientras estás conectado/a a internet? (p. #48)		
Opción	Fr	%
Me preguntan qué hago	11	39
Echan un vistazo	3	11
Me ayudan, se sientan conmigo	4	14
Están en la misma habitación	3	11
Comprueban después por dónde he navegado	0	0
Miran mi correo electrónico	1	4
Hacemos algo juntos: compras, organizar viajes, escribir a la familia, etc.	1	4
Me recomienda sitios para navegar o cómo acceder a Internet	1	4
No hace nada	4	14

Fuente: Cuestionario 2 aplicado al grupo 2 (Octavo de Educación Básica)

Autora: María del Carmen Gallegos Muñoz

En la Tabla 100 el 39% de los padres les preocupa la actividad que están realizando sus hijos, el 14% de los encuestados declaran que sus padres los ayudan y se sientan con ellos, los padres están involucrados en las tareas que realiza sus hijos; el 11% dice que sus padres están en la misma habitación mientras ellos están conectados en Internet, la presencia de los padres en cualquier momento es importante ya que los jóvenes necesitan protección; el 11% echan un vistazo, no les dejan solos están pendientes de sus actividades, el 4% mira el correo electrónico de su hijo presumiblemente para supervisar sus mensajes, se asegura de las amistades con las que se relaciona su hijo sean buenas, el 4% chatea, se puede decir que utiliza el Internet para comunicarse, el 4% organiza viajes, posiblemente busca lugares turísticos, otro 4% busca sitios para navegar, el Internet se convierte en un lugar de aprendizaje sobre las tecnologías.

Tabla 101. ¿Cuándo navegas por Internet, según tus padres, ¿qué cosa no puedes hacer? (p. #49)		
Opción	Fr	%
Comprar algo	4	16
Chatear o usar el Messenger	0	0
Dar información personal	9	36
Suscribirme en algún boletín o lista de correo	1	4
Acceder a una red social (tipo Facebook) o a una comunidad virtual (tipo Habbo)	2	8
Descargar archivos (programas, música, películas, etc.)	0	0
Ver vídeos o fotos	2	8
Colgar videos o fotos	1	4
Enviar mensajes a teléfonos móviles	0	0
Enviar correos electrónicos	1	4
Jugar	2	8
No me prohíben nada	3	12

Fuente: Cuestionario 2 aplicado al grupo 2 (Octavo de Educación Básica)

Autora: María del Carmen Gallegos Muñoz

En la Tabla 101 se observa que un 36% declara que sus padres les prohíben dar información personal, comprar algo el 16%, el 12% no les prohíben nada, un 8% acceder a una red social (tipo Facebook), un 8% les prohíben ver vídeos o fotos, un 8% jugar, un 4% suscribirme en algún boletín o lista de correo, otro 4% colgar videos o fotos, el 4% enviar correos electrónicos. Posiblemente es una forma de proteger a sus hijos de personas inescrupulosas quienes pueden utilizar sus datos personales para fines delictivos.

El 12% de los encuestados dice que sus padres no le prohíben nada en el momento de estar en el Internet, se puede decir que estos padres no se preocupan de advertir a los hijos sobre los peligros que conllevan cuando navegan por Internet para fines sociales y no educativos.

Tabla 102. ¿A que le has quitado tiempo por usar los videos juegos? (p. #98)		
Opción	Fr	%
Familia	3	18
Amigos/as	4	24
Estudios	2	12
Deporte	1	6
Lectura	2	12
Televisión	0	0
Hablar por teléfono	2	12
A nada	3	18

Fuente: Cuestionario 2 aplicado al grupo 2 (Octavo de Educación Básica)

Autora: María del Carmen Gallegos Muñoz

En la Tabla 102 se observa que el 24% dice que el uso de video juegos les ha quitado el tiempo a sus amigas/os, el 18% a la familia, el 18% no le ha alterado su vida, el 12% a los estudios, 12% a hablar por teléfono, el 6% han dejado de hacer deporte. Sin lugar a duda los adolescentes tienen mucho interés en estos juegos, desplazando otras actividades que usualmente lo hacían.

Tabla 103. Tabla 103 ¿Cuándo ves la tele sueles hacerlo?... (p. #104)		
Opción	Fr	%
En mi habitación	3	9
En la habitación de un hermano/a.	8	25
En la habitación de mis padres	10	31
En la sala de estar	2	6
En la cocina	0	0
En un cuarto de juegos	9	28

Fuente: Cuestionario 2 aplicado al grupo 2 (Octavo de Educación Básica)

Autora: María del Carmen Gallegos Muñoz

En la Tabla 103 se observa que el 31% suele ver la televisión en la habitación de los padres, la edad influye en la preferencia del acompañamiento por lo general los jóvenes prefieren estar acompañados de alguna persona y que mejor que sean de sus padres; el 28% de los encuestados ve la televisión en un cuarto de juegos, posiblemente están realizando otras actividades; el 25% en la habitación de un hermano/a probablemente comparten la programación; el 9% en su habitación son ellos quienes escogen la programación y el 6% en la sala de juegos. La unión familiar es predominante en la población de estudio.

Tabla 104. ¿Cuándo ves la tele sueles hacerlo? (p. #105)		
Opción	Fr	%
Solo	9	22
Con mi padre	11	27
Con mi madre	10	24
Con algún hermano/a	3	7
Con otro familiar	3	7
Con un amigo/a	5	12

Fuente: Cuestionario 2 aplicado al grupo 2 (Octavo de Educación Básica)

Autora: María del Carmen Gallegos Muñoz

La tabla 104 indica que el 27% de los encuestados mira la televisión en compañía de su padre, seguido del 24% que están con su madre, el 22% está solo al momento de ver la televisión, el 12% con algún amigo, el 7% con algún hermano/a, el 7% con otro familiar.

En los resultados expuestos en la Tabla 104 se observa que el 65% de los jóvenes encuestados suelen ver la televisión con algún familiar, se puede decir que esta tecnología en los hogares de los de los jóvenes que corresponden al 65% de alguna manera es una forma es un nexo familiar. Estos resultados coinciden con los datos que muestra la Tabla 103 donde se observa que el 53% de los encuestados mira televisión en la habitación de sus padres o hermanos.

Tabla 105. ¿Realizas alguna de estas actividades mientras ves la tele? (p. #106)		
Opción	Fr	%
Estudiar o hacer la tarea del colegio	13	32
Comer	2	5
Navegar por internet	4	10
Hablar por teléfono	3	7
Leer	5	12
Dormir	3	7
Charlar con mi familia	4	10
Jugar	7	17

Fuente: Cuestionario 2 aplicado al grupo 2 (Octavo de Educación Básica)

Autora: María del Carmen Gallegos Muñoz

En la Tabla 105 se observa que el 32% de los estudiantes mientras ven la televisión estudian y hacen deberes, el 17% juega mientras ve televisión, el 12% lee, el 10% navega por Internet, otro 10% charla con la familia, el 7% habla por teléfono, otro 7% duerme y un 5% come. Podemos decir que los jóvenes encuestados tienden a una conducta hiperactiva que no pueden hacer una sola actividad, tal vez se distraen fácilmente buscando actividades que llenen sus expectativas.

Tabla 106. ¿Discutes con tus padres por el uso que haces de la TV? (p. #107)		
Opción	Fr	%
No contesta	16	70
No	5	22
Si	2	9
TOTAL	23	100

Fuente: Cuestionario 2 aplicado al grupo 2 (Octavo de Educación Básica)

Autora: María del Carmen Gallegos Muñoz

La Tabla 106 indica que el 22% de encuestados no discute con sus padres por ver televisión, probablemente sea porque los padres ven en la televisión un medio de entretenimiento sano para sus hijos sin analizar el daño que puede ocasionar al joven el mirar programación sin censura, películas donde incitan a la violencia, etc., el 9% discute con sus padres por el uso de la televisión, posiblemente sus padres no están de acuerdo con la programación que miran sus hijos o el tiempo que le dedican a esta tecnología.

Tabla 107. ¿Por qué motivos? (p. #108)		
Opción	Fr	%
Por el tiempo que paso viendo la tele	5	50
Por el momento del día en el veo la tele.	0	0
Por los programas que veo	5	50

Fuente: Cuestionario 2 aplicado al grupo 2 (Octavo de Educación Básica)

Autora: María del Carmen Gallegos Muñoz

En la Tabla 107 se observa que con una frecuencia de 5 el 50% de los estudiantes discuten con sus padres por el tiempo que pasan viendo la televisión, probablemente dejan de cumplir sus tareas escolares y familiares, el otro 50% discuten con sus padres por los programas que ven, los padres son los mediadores en el uso de la televisión en su familia.

Tabla 108. ¿Te castigan o premian con la tele? (p. #109)		
Opción	Fr	%
No contesta	0	0
No	2	50
Si	2	50

Fuente: Cuestionario 2 aplicado al grupo 2 (Octavo de Educación Básica)

Autora: María del Carmen Gallegos Muñoz

En la Tabla 108, el 50% de los jóvenes encuestados dice que no le castigan o premian con la tele, y el otro 50% responde afirmativo, se puede decir que el 50% de los padres de familia de los jóvenes encuestados sí tiene control en el uso del televisores sobre sus hijos premiándolos o castigándolos con el uso de la televisión dependiendo su comportamiento. Probablemente el 50% de padres de familia castigan o premian a sus hijos con otros métodos.

El entorno familiar es quien interceder en el uso de medios y tecnologías para asegurar la protección de los jóvenes. No se aconseja pensar en la mediación en un sentido restrictivo, sino más bien en una guía, en una actividad que muchas veces implicará la participación directa de los padres y el uso compartido de una determinada pantalla. Como afirman Castells y De Bofarull (2002: 178) "la familia, que ha asumido un coherente y organizado proyecto en la educación de los hijos, debe sacarle réditos formativos al uso de las nuevas tecnologías y el ocio digital".

Tabla 109. Cuando ves la televisión en familia ¿quién decide qué programa mirar? (p. #110)		
Opción	Fr	%
No contesta	0	0
Yo mismo	9	39
Mis hermanos/as	14	61
Mi padre	0	0
Mi madre	0	0
Entre todos, lo negociamos	0	0
TOTAL	23	100

Fuente: Cuestionario 2 aplicado al grupo 2 (Octavo de Educación Básica)

Autora: María del Carmen Gallegos Muñoz

En la Tabla 109 se observa que el 61% de los jóvenes encuestados declara que son sus hermanos los que deciden que programación ver, probablemente el televisor se encuentre en la habitación del hermano o éste es mayor que el encuestado teniendo ciertos privilegios. El 39% de los encuestados dice que son ellos

mismos quienes deciden que programación ver. Se puede decir que los hermanos mayores son quienes controlan la programación que deben ver los hermanos menores, posiblemente los padres delegan a sus hijos mayores esta responsabilidad.

Tabla 110. ¿Hay algún programa que tus padres no te dejen ver? (p. #112)		
Opción	Fr	%
No contesta	14	61
Me dejan ver todos los programas (Pasar a la pregunta 114)	6	26
Si hay programas que no me dejan ver	3	13
TOTAL	23	100

Fuente: Cuestionario 2 aplicado al grupo 2 (Octavo de Educación Básica)

Autora: María del Carmen Gallegos Muñoz

En la Tabla 110 se observa que el 13% de los alumnos están controlados en la programación que ven, sin duda los padres o hermanos pasan en casa y seleccionan los programas que deben mirar, un 26% le dejan ver todos los programas, se presume que los padres pasan fuera de casa por motivos de trabajo y no saben que programas ven los hijos en su ausencia.

Tabla 111. ¿De qué tipo? (p. #113)		
Opción	Fr	%
Películas	3	25
Dibujos animados	1	8
Deportes	1	8
Series	0	0
Concursos	0	0
Documentales	0	0
Noticias	1	8
Programas del corazón	3	25
Reality Shows	3	25

Fuente: Cuestionario 2 aplicado al grupo 2 (Octavo de Educación Básica)

Autora: María del Carmen Gallegos Muñoz

En la Tabla 111 se observa los tipos de programas que les prohíben ver los padres a los jóvenes encuestados y están en el siguiente orden: el 25% películas, en su mayoría estas probablemente presentan escenas violentas lo que puede influir en la formación del adolescente; al 25% les prohíben ver programas del corazón, las novelas que presentan escenas en donde la mujer es vista como un objeto, predomina el machismo, la traición creando en los adolescentes un patrón de comportamiento negativo, al 25% les prohíben ver reality shows, en su mayoría los contenidos son pobres y nada educativos, al 8% le prohíben ver dibujos animados, esta programación es peligrosa porque la mayor parte de las series son de acción, violencia. Como se puede observar los padres controlan a sus hijos el momento de escoger una programación ya que posiblemente no está apta para menores de edad sin criterio formado y pasan en horario estelar.

5.3.1. Relación de las tecnologías con el entorno familiar

Desde el punto de vista de la trayectoria de las familias se observa que el acceso a las nuevas tecnologías aumenta en familias con niños y jóvenes en edad escolar lo que contribuye a su desempeño en la educación de su hijo.

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

Las pautas de consumo de los adolescentes en estudio; se reflejan en los siguientes datos estadísticos.

En cuanto al equipamiento tecnológico en los hogares de los encuestados, se observó en los resultados; que el 48% de los niños poseen al menos un televisor, 94% juegos interactivos, 57% teléfono móvil, 52% un ordenador mientras que el 17% cuenta con internet. Datos que difieren de los obtenidos en la población infantil; en la misma que se mostró, que el 100% de los niños encuestados posee al menos un televisor; mientras que el 40% indica que cuenta con un ordenador en sus hogares; lo

que concuerda con el primer informe de Generaciones interactivas del Ecuador; donde se menciona que el uso de computadoras se incrementa en función de la edad.

Además; el lugar donde usan estas tecnologías los niños la mayoría de las veces es en un espacio ubicado en su dormitorio, seguido de la escuela y finalmente en otros lugares públicos o privados; mientras que los jóvenes aseveran que estas tecnologías se encuentran en lugares como: sala de estar (22%), en su habitación (13%). Datos que difieren en el caso de adolescentes de los mostrados en el informe de las Generaciones Interactivas en el Ecuador (2011); donde se dice que el 26% de los adolescentes tiene la computadora en su cuarto y un 52% una televisión.

Si nos centramos en analizar la compañía con la que cuentan los adolescentes a la hora de utilizar las tecnologías mencionadas, no difiere con los datos obtenidos en el estudio realizado en los niños; ya que, en los dos grupos resulta evidente la preferencia de hermanos como compañía; lo que puede ser debido a que la población en estudio prefiere mantener relaciones sociales de corte horizontal y no jerárquicas

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

Se cree que el tiempo dedicado a tecnologías está en función del equipamiento; el lugar de uso o la compañía que prefieren. Los datos obtenidos en la encuesta nacional de empleo, subempleo y desempleo realizada por el INEC (2011); el tiempo promedio que la población de 0 a 17 años comparte con sus familiares de lunes a viernes es de 2.95 (valor absoluto); mientras que el tiempo que le dedica esta población a tecnologías como internet o televisión es de 2.62 y 6.61 respectivamente; lo que concuerda con la posesión de internet y televisión en los hogares ecuatorianos; según el censo de Tecnología y Ciencia realizado por el INEC (2010); en la zona rural a nivel nacional el 66% de los pobladores tiene al menos un televisor; mientras que tan solo el 12% usa internet.

Para el caso de los jóvenes en estudio se observa que el tiempo que le dedican a tecnologías como: los videojuegos entre semana es de más de dos horas (13%); mientras que los fines de semana lo utilizan menos de una hora (22%). Por otra parte la mayoría de los encuestados afirman haber quitado el tiempo a actividades con la familia (15%); amigos (18%) estudios (12%) por usar internet (Tabla 95), además reconocen que el tiempo que pasan conectados es motivo de discusión con los padres (Tabla 98); por lo que se deduce que el tiempo dedicado a estas tecnologías es superior al tiempo de calidad empleado para la familia lo que difiere con los resultados del INEC citados anteriormente.

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

En las Tablas 35 y 36 se observa que el 57% de los padres se desempeña en un oficio, 4% está desempleado; mientras que ninguno de ellos realiza trabajos de grado universitario. De la misma forma el 65% de las madres trabaja en el hogar, 13% desempeña un oficio, 4% está desempleada, y ninguna de ellas realiza un trabajo de grado universitario. Lo que nos sugiere que el salario que perciben los padres de los encuestados se aproxima al salario básico de los ecuatorianos (\$264.00); además se observa que el único ingreso económico es el que aporta el padre de familia ya que la madre realiza trabajos en casa donde la mayoría de las veces, éste no es remunerado.

Por otra parte en la tabla 33, se muestra que el 25% de los jóvenes encuestados afirman tener dos o más hermanos; lo que insinúa que provienen de familias numerosas; lo que podría influir también en la adquisición de nuevas tecnologías.

Como se puede ver que tanto para la población infantil como para los adolescentes la situación económica de su entorno familiar; no les permite adquirir las tecnologías modernas; ya que, con dificultad se ven cubiertas las necesidades básicas.

5.4. Redes sociales y ámbito escolar

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

Tabla 112. La última vez que te dieron las notas, ¿cuáles de estas asignaturas aprobaste? (p. #16)		
Opción	Fr	%
No contesta	1	4
Todas	7	30
Matemáticas	2	9
Lengua y Literatura	2	9
Historia/ Geografía	1	4
Idiomas	2	9
Conocimiento del Medio		
Ciencias	0	0
Otra	8	35
TOTAL	23	100

Fuente: Cuestionario 2 aplicado al grupo 2 (Octavo de Educación Básica)

Autora: María del Carmen Gallegos Muñoz

La Tabla 112 indica que el 30% de los estudiantes de la Unidad Educativa Fisco-Misional San Jerónimo han aprobado hasta el momento todas las materias, los estudiantes tienen un bajo rendimiento académico ya que menos de la mitad tienen aprobado todas las materias, el 35% no aprueba las materias de conocimiento, el 9% aprobado Lengua y Literatura, el 9% Matemáticas, 4% Historia y Geografía.

Las probables causas para el bajo rendimiento académico sería el tiempo que emplean jugando en Internet, viendo televisión, jugando videojuegos, como se observa en la Tabla 98.

Tabla 113. ¿Tienes algún profesor que usa internet para explicar su materia? (p. #17)		
Opción	Fr	%
No contesta	0	0
No, ninguno	8	35
Si, algunos (menos de la mitad)	14	61
Si, casi todos (más de la mitad)	0	0
Sí, todos	1	4
TOTAL	23	100

Fuente: Cuestionario 2 aplicado al grupo 2 (Octavo de Educación Básica)

Autora: María del Carmen Gallegos Muñoz

En la Tabla 113 se observa que el 61% de los encuestados manifiesta menos de la mitad de sus profesores utilizan el Internet para explicar su materia, un 35% no utiliza Internet para explicar sus clases, y apenas un 4% sí usa Internet como herramienta de enseñanza.

Este resultado pueden deberse a que las instituciones educativas estudiadas no disponen de infraestructura o de equipos adecuados a más del analfabetismo tecnológico del maestro. Recordemos que las instituciones donde se realizó la encuesta está ubicada en una zona rural donde carecen de infraestructura para las nuevas y viejas tecnologías.

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

Tabla 114. De lunes a viernes ¿cuánto tiempo utilizas diariamente internet? (p. #23)		
Opción	Fr	%
No contesta	6	26

Menos de una hora	4	17
Entre una y dos horas	5	22
Más de dos horas	5	22
Nada	1	4
No lo sé	2	9
TOTAL	23	100

Fuente: Cuestionario 2 aplicado al grupo 2 (Octavo de Educación Básica)

Autora: María del Carmen Gallegos Muñoz

En la Tabla 114 se observa que el 22% de los estudiantes utilizan Internet entre una y dos horas de lunes a viernes, el 22% más de dos horas, el 17% menos de una hora, el 9% no toma el tiempo, y apenas el 4% no utiliza el Internet. El tiempo de consumo del Internet es bajo, se puede decir que el factor económico de la población no permite acceder a esta tecnología como se indica en el Censo del INEC, 2010.

Tabla 115. El sábado o el domingo ¿cuánto tiempo utilizas diariamente internet? (p. #24)		
Opción	Fr	%
No contesta	6	26
Entre una y dos horas	5	22
Más de dos horas	2	9
Nada	8	35
No lo sé	2	9
TOTAL	23	100

Fuente: Cuestionario 2 aplicado al grupo 2 (Octavo de Educación Básica)

Autora: María del Carmen Gallegos Muñoz

La Tabla 115 indica que el 22% de los estudiantes encuestados ocupan el Internet los fines de semana entre una y dos horas, este tiempo es el mismo que utilizan entre semana para navegar en el Internet. El 35% declaran que en ningún tiempo de sus fines de semana utilizan el Internet, siendo diferente el panorama entre semana ya que solamente el 4% declara no utilizar el Internet como se observa en la

Tabla 114. Probablemente estos resultados sea porque los estudiantes encuestados los fines de semana dedican tiempo a otras actividades disminuyendo el uso de Internet en esos días.

Tabla 116. ¿En qué lugar sueles usar internet (para navegar, chat, e-mail)? (p. #25)		
Opción	Fr	%
En mi casa	3	13
En el colegio	3	13
En un ciber	8	33
En un lugar público	3	13
En casa de un amigo	2	8
En casa de un familiar	5	21

Fuente: Cuestionario 2 aplicado al grupo 2 (Octavo de Educación Básica)

Autora: María del Carmen Gallegos Muñoz

En la Tabla 116 se observa que los estudiantes encuestado declaran que el lugar donde suele usar el Internet en un 33% en un ciber, esto coincide con lo expuesto en el Censo realizado por el INEC 2010 donde se dice que solamente el 1,25% de la población de Pintag dispone de Internet en sus casas lo que probablemente ha obligado a los jóvenes a alquilar este servicio en los cibernets. O tal vez quieren estar lejos de casa al momento de usar el Internet para evitar un control de sus padres

El 21% ocupa el Internet en la casa de un familiar, el 13% en la casa, otro 13% en el colegio, el 8% en casa de un amigo.

Tabla 117. La mayoría de las veces que utilizas internet sueles estar... (p. #26)		
Opción	Fr	%
Sólo	8	30
Con amigos	6	22
Con hermanos	6	22
Con mi padre	1	4
Con mi madre	2	7
Con mi novio/a	2	7
Con un profesor/a	2	7

Fuente: Cuestionario 2 aplicado al grupo 2 (Octavo de Educación Básica)

Autora: María del Carmen Gallegos Muñoz

En la Tabla 117 se observa que la mayoría de las veces que utilizan Internet suele estar con: 30% solos, 22% con amigos, otro 22% con hermanos, el 7% con la madre, El 7% con el o la Novia, el 7% con una profesora, con el padre el 4%.

Como se observa en la Tabla 117 el 30% pasan solos en el Internet, probablemente no cuentan los encuestados con Internet en casa viendo la necesidad de ir a un ciber para alquilar Internet, el porcentaje bajo de acompañamiento de los padres sería porque la mayor parte del uso de Internet lo hacen fuera del hogar, en el colegio, o en horas que los padres se encuentran laborando.

Tabla 118. ¿Quién te ha enseñado a manejar internet? (p. #27)		
Opción	Fr	%
Nadie, he aprendido yo solo	5	29
Algún hermano/a	3	18
Mi novio/a	0	0
Algún amigo	3	18
Mi padre	1	6
Mi madre	0	0
Algún profesor/a del colegio	5	29

Fuente: Cuestionario 2 aplicado al grupo 2 (Octavo de Educación Básica)

Autora: María del Carmen Gallegos Muñoz

En la Tabla 118 se observa que el 29% de los encuestados declaran que han aprendido solos a usar el Internet y otro 29% que sus maestros han sido quienes les enseñaron a manejar el Internet, el 18% menciona que fue algún amigo y solamente el 6% dice que su padre le enseñó. El bajo porcentaje (29%) de alumnos que declaran que aprendieron de un profesor propone que la ecuación en la Unidad Educativa Fisco-Misional San Jerónimo es deficiente y no tienen acceso a las tecnologías que facilitan la educación como es el Internet.

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

Tabla 119. ¿Para qué sueles usar internet? (p. #29)		
Opción	Fr	%
Para visitar páginas web	8	17
Envío de SMS	5	11
Compartir videos, fotos. Presentaciones, etcétera	5	11
Para usar el correo electrónica (e-mail)	9	20
Televisión digital	1	2

Radio digital	0	0
Para usar programas	7	15
Para descargar música, películas o programas	7	15
Comprar o vender	0	0
Foros o listas de correo	0	0
Blogs	2	4
Fotologs	1	2
Hablar por teléfono	1	2

Fuente: Cuestionario 2 aplicado al grupo 2 (Octavo de Educación Básica)

Autora: María del Carmen Gallegos Muñoz

En la Tabla 119 los resultados obtenidos muestran lo siguiente: el 20% de los jóvenes encuestados usan el Internet para el correo electrónico (e-mail), siendo este el medio que utilizan los jóvenes para comunicarse, enviar y recibir trabajos, mensajes, etc., el 11% de jóvenes encuestados usa el Internet para compartir videos, fotos como se muestra en la Tabla 76, otro 11% de alumnos encuestados para envío de SMS, el 15% para usar programas, un 17% de encuestados para visitar páginas web en los que los contenidos que usan probablemente no son educativos en su mayoría como se observa en la Tabla 120.

Los resultados obtenidos para la Unidad Educativa Fisco-Misional San Jerónimo son diferentes a los obtenidos en el Colegio Nacional General Pintag, ya que en éste el 61% de los encuestados utilizan el Internet como redes sociales frente al 42% obtenido en los resultados de la encuesta de la Unidad Educativa Fisco-Misional San Jerónimo, probablemente la edad de los chicos del General Pintag sea un atenuante para estos resultados.

Como se puede ver, los resultados no son nada alentadores, el uso que los alumnos están dando al Internet no es el adecuado para el campo educativo ya que los encuestados hacen uso de esta tecnología para otras actividades menos para investigación.

Tabla 120. Cuando visitas páginas web, ¿cuáles de los siguientes contenidos acostumbras a consultar? (p. #30)		
Opción	Fr	%
Deportes	5	12
Software e informática	2	5
Programación de televisión	1	2
Noticias	1	2
Educativos	5	12
Culturales	6	14
Juegos	4	10
Música	14	33
Humor	3	7
Concursos	1	2
Adultos	0	0

Fuente: Cuestionario 2 aplicado al grupo 2 (Octavo de Educación Básica)

Autora: María del Carmen Gallegos Muñoz

La Tabla 120 indica que el 33% de encuestados acostumbra a descargar música cuando navega por Internet, 14% de éstos visita páginas culturales, el 12% deportivas, otro 12% educativos, el 10% juegos, el 7% humor, el 2% noticias, el 2% programación de televisión. El uso que se está dando a las nuevas tecnologías para potenciar el proceso cognitivo de los alumnos no está bien direccionado, como se observa los resultados de la encuesta. Probablemente los jóvenes ven en el Internet un instrumento de diversión y entretenimiento más no educativo.

Tabla 121. ¿Te sueles comunicar por alguno de estos medios a través de internet? (p. #31)		
Opción	Fr	%
No contesta	6	26
Con chat	9	39
Con Messenger	2	9
Con las dos anteriores	2	9
Con ninguna de las anteriores	4	17
TOTAL	23	100

Fuente: Cuestionario 2 aplicado al grupo 2 (Octavo de Educación Básica)

Autora: María del Carmen Gallegos Muñoz

En tabla 121 los resultados de la encuesta nos indican que el 39% de los jóvenes encuestados se comunican con chat, el 17% de los jóvenes no usa ninguno de los medios de comunicación, un 9% utiliza el Messenger para comunicarse, otro 9% utiliza el messenger y chat. Como se observa, los jóvenes encuestados no utilizan el Internet para fines educativos. Livingstone afirma “está lejos de estar demostrado que Internet traiga grandes beneficios pedagógicos que niños y adolescentes no podrían obtener sin él”

Tabla 122. Mientras chateas o estás en el Messenger... (p. #32)		
Opción	Fr	%
No contesta	10	43
Siempre me muestro como soy	9	39
A veces finjo ser otra persona	4	17
Siempre finjo ser otra persona	0	0
TOTAL	23	100

Fuente: Cuestionario 2 aplicado al grupo 2 (Octavo de Educación Básica)

Autora: María del Carmen Gallegos Muñoz

En la Tabla 122 se observa que los jóvenes encuestados el 39% mientras chatean o están en el Messenger se muestran como son, un 17% de los jóvenes

encuestados fingen ser otra persona. Probablemente para conseguir amigas o amigos que mostrándose como son nunca serían aceptados, esto demuestra un bajo autoestima de parte del 17% de los jóvenes. Como se observa en las respuestas de la Tabla 122 los jóvenes encuestados utilizan estas tecnologías para cambiar su personalidad.

Tabla 123. Mientras chateas o estás en el Messenger ¿usas webcam? (p. #33)		
Opción	Fr	%
No contesta	10	43
Nunca	10	43
A veces	3	13
Siempre	0	0
TOTAL	23	100

Fuente: Cuestionario 2 aplicado al grupo 2 (Octavo de Educación Básica)

Autora: María del Carmen Gallegos Muñoz

En la Tabla 123 se observa que los estudiantes de la Unidad Educativa Fisco-misional San Jerónimo del octavo año de Educación Básica el 43% manifiestan que nunca usan Webcams cuando se comunican con sus amigos, el 13% de los estudiantes que participaron en la encuesta si utilizan a veces. Probablemente los jóvenes que no utilizan Webcams no están interesados en mostrar su rostro y están incluidos en el 17% de los jóvenes que cambian su identidad en las redes sociales como indica la Tabla 122.

La red social (Messenger) es una herramienta de comunicación que se presta para cubrir la identidad de quien lo utiliza, no hace falta poner sus nombres y apellidos para comunicarse simplemente un seudónimo será suficiente. Probablemente esta sea una de las causas para que los jóvenes finjan la personalidad.

Tabla 124. Mientras chateas o estás en el Messenger ¿con quién sueles hablar? (p. #34)		
Opción	Fr	%
Con mis amigos	12	60
Con mi familia	5	25
Con amigos virtuales	3	15

Fuente: Cuestionario 2 aplicado al grupo 2 (Octavo de Educación Básica)

Autora: María del Carmen Gallegos Muñoz

En Tabla 124 como se observa los jóvenes encuestados un 60% dicen que mientras chatean o están en el Messenger suelen hablar con los amigos, un 25% de los jóvenes encuestados hablan con la familia. Este resultado puede deberse a que los jóvenes tienden a relacionarse mediante las tecnologías en un 100% con otras personas.

Tabla 125 ¿Has conocido en persona a alguno de tus amigos virtuales? (p# 35)		
Opción	Fr	%
No contesta	10	43
No tengo ninguno	7	30
Tengo, pero no los conozco	2	9
Tengo y he conocido alguno	4	17
TOTAL	23	100

Fuente: Cuestionario 2 aplicado al grupo 2 (Octavo de Educación Básica)

Autora: María del Carmen Gallegos Muñoz

En la Tabla 125 se observa que los estudiantes de la Unidad Educativa Fisco-misional San Jerónimo del Octavo año de Educación Básica el 30% no ha conocido a ningún amigo virtual en persona, el 17% de los jóvenes encuestados tiene amigos que conocen personalmente y sí han conocido amigos virtuales personalmente, el 9% de los jóvenes encuestados tiene amigos pero no conocen personalmente. Los resultados de la encuesta probablemente se deban a que los estudiantes no les interese

relacionarse con personas desconocidas personalmente y utilizan las redes sociales para hacerlo.

Tabla 126. ¿Sueles usar internet para jugar en red? (p. #36)		
Opción	Fr	%
No contesta	6	26
No	9	39
Si	8	35
TOTAL	23	100

Fuente: Cuestionario 2 aplicado al grupo 2 (Octavo de Educación Básica)

Autora: María del Carmen Gallegos Muñoz

En la Tabla 126 se observa que los jóvenes que participaron en la encuesta un 39% dicen que no usan Internet para jugar en red, el 35% de los jóvenes encuestados dice que sí utiliza el Internet para jugar en red. De los resultados que se observa los jóvenes encuestados que no juegan en red probablemente les guste utilizar el Internet para realizar otras actividades.

Tabla 127. ¿A qué tipo de juegos en red has jugado últimamente? (p. #37)		
Opción	Fr	%
Juegos de comunidad virtual (The Sims, etcétera)	1	6
Juegos de carreras (Need for Speed, Death Race, Shangay Street Racer, etcétera)	5	28
Juegos de estrategias y batalla (Teeken, Counter Strike, etcétera)	1	6
Juegos de Deporte (FIFA 2008, etcétera)	5	28
Juegos de mesa y cartas (póquer, parchís, Trivial, Pictionary, etcétera)	1	6
Casinos (Casino Mónaco, Casino Tropez)	2	11
Juegos de rol (Virtual Galaxy, Guild Wars, Solaris, etcétera)	2	11
A ninguno	1	6

Fuente: Cuestionario 2 aplicado al grupo 2 (Octavo de Educación Básica)

Autora: María del Carmen Gallegos Muñoz

En la Tabla 127 se observa que los estudiantes encuestados han jugado últimamente un 28% juegos de carreras, otro 28% de jóvenes encuestados han jugado últimamente juegos deportivos, el 11% de estudiantes encuestados juegan Virtual Galaxy, Guild Wars, Solaris, etc. un 11% de los chicos encuestados han jugado últimamente juegos de casino, el 6% de los jóvenes encuestados últimamente han jugado en el Internet juegos de mesa y cartas el 6% de chicos encuestados han jugado últimamente juegos de estrategia y de batallas. Estos resultados probablemente se deban a que los chicos encuestados vean en el Internet una herramienta de ocio, diversión o distracción.

Tabla 128. Si utilizas los juegos en red donde puedes jugar con otras personas a través del Internet ¿Estás de acuerdo con algunas de la siguientes frases? (p. #38)		
Opción	Fr	%
Juego en red con mi grupo de amigos	7	78
Jugar en red te permite hacer amigos	1	11
No estoy de acuerdo con ninguna	1	11

Fuente: Cuestionario 2 aplicado al grupo 2 (Octavo de Educación Básica)

Autora: María del Carmen Gallegos Muñoz

En la Tabla 128 se observa que el 78% de los jóvenes encuestados juegan con amigos en la red, un 11% manifiestan que cuando juegan en la red hacen amigos, otro 11% de los estudiantes encuestados dice que no está de acuerdo con ninguna de las opciones. Los jóvenes que no están de acuerdo con ninguna de las opciones probablemente sea porque no le hace falta conectarse en la red para jugar con amigos o para hacer amigos.

Tabla 129. ¿Sueles utilizar redes sociales, (Tuenti, Facebook, etcétera)? (p. #39)		
Opción	Fr	%
No contesta	6	26
No	5	22
Si	12	52

TOTAL	23	100
-------	----	-----

Fuente: Cuestionario 2 aplicado al grupo 2 (Octavo de Educación Básica)

Autora: María del Carmen Gallegos Muñoz

En la Tabla 129 como se puede observar los resultados obtenidos de la encuesta realizada a los jóvenes de Octavo de Educación Básica de la Unidad Educativa Fisco-misional San Jerónimo el 52% de los encuestados dicen que utilizan las redes sociales para comunicarse, el 22% de los Jóvenes encuestados no suelen utilizar redes sociales. Probablemente los jóvenes encuestados utilizan otros medios de comunicación para relacionarse con la sociedad o no disponen de los medios adecuados para hacerlo.

Tabla 130 ¿Puedes indicarnos qué redes sociales sueles utilizar? (p. #40)		
Opción	Fr	%
Facebook	12	63
Orkut	0	0
Hi5	3	16
Tuenti	1	5
MySpace	1	5
WindowsLiveSpace	0	0
LinkedIn	0	0
Sonico	0	0
Otras redes sociales	2	11

Fuente: Cuestionario 2 aplicado al grupo 2 (Octavo de Educación Básica)

Autora: María del Carmen Gallegos Muñoz

En la Tabla 130 se observa que de los jóvenes encuestados el 63% dicen que utilizan Facebook, un 16% de los encuestados utilizan la red social Hi5, el 11% de jóvenes dicen que utilizan otras redes sociales, un 5% de los chicos encuestados utilizan la red social Tuenti y otro 5% de encuestados utilizan Myspace. Como se observan los resultados de la tabla 130 los estudiantes utilizan las redes sociales que el Internet ofrece siendo la de mayor consumo el Facebook probablemente sea porque

los jóvenes interactúan en forma simultánea con las personas que se conectan a la red a más de que el Facebook es una red muy popular en todo el mundo.

Tabla 131. ¿Has hecho alguna página web o algún blog? (p. #41)		
Opción	Fr	%
No contesta	6	26
No	10	43
Si	7	30
TOTAL	23	100

Fuente: Cuestionario 2 aplicado al grupo 2 (Octavo de Educación Básica)

Autora: María del Carmen Gallegos Muñoz

En la Tabla 131 observamos que de los alumnos encuestados el 43% no ha creado ninguna página web o algún blog, mientras que el 30% de los alumnos encuestados han creado páginas Web o algún blog. Este bajo índice de creación en los jóvenes probablemente se deba a su bajo interés en saber o crear blogs o páginas web y están dedicados al uso de las ya existentes.

Tabla 132. ¿Con qué contenido? (p. #42)		
Opción	Fr	%
Deportes	4	15
Software e informática	1	4
Programación de televisión	1	4
Noticias	1	4
Educativos	4	15
Culturales	3	12
Juegos	2	8
Música	5	19
Humor	3	12
Concursos	1	4
Adultos	0	0
Historia personal	1	4

Fuente: Cuestionario 2 aplicado al grupo 2 (Octavo de Educación Básica)

Autora: María del Carmen Gallegos Muñoz

La Tabla 132 según las respuestas se puede observar que: han creado alguna página con los siguientes contenidos: Música el 19%, Educativos el 15%, Deportes 15%, 12% Culturales, 12% Humor, 8% Juegos, 4% Concursos, 4% historia personal, 4% Noticias, Programación de T.V. 4%. El contenido de sus creaciones tienen mucho que ver sus preferencias el momento de usar el Internet.

Como se observa en la Tabla 120 los contenidos más visitados son la música y obviamente crean su página con el contenido que tiene preferencia, en este caso la música.

Tabla 133. ¿Qué es lo que te parece más útil de tener una web o blog propia? (p. #43)		
Opción	Fr	%
Expresar mi opinión	4	19
Compartir información con conocidos	6	29
Darme a conocer y hacer amigos	3	14
Escribir sobre lo que me gusta	3	14
Me sirve de desahogo	1	5
Ser útil para otros interesados en el tema	3	14
Poder contar a todo el mundo lo que no puedes contar en persona	1	5

Fuente: Cuestionario 2 aplicado al grupo 2 (Octavo de Educación Básica)

Autora: María del Carmen Gallegos Muñoz

Como se observa en la Tabla 133 el 39% de los adolescentes les parece más útil: compartir información con conocidos, los chicos prefieren interactuar con personas conocidas probablemente para compartir fotos, actividades, preferencias, el 19% utiliza la web o blog propia para expresar su opinión como se indica en la Tabla 131. El Internet ofrece la oportunidad de presentar al mundo tu propia opinión, lo cual es muy

interesante ya que los alumnos tienen una ventana de opiniones que pueden compartir con un sin número de personas. Un 14% lo utilizan para darse a conocer y hacer amigos, escribir sobre lo que le gusta el 14%, a un 5% le sirve de desahogo, probablemente es la única manera que ha encontrado para expresar sus sentimientos. Podemos decir que la web es el medio del que se valen los adolescentes para expresar sus deseos, ideas, etc .mostrarse como son y que todos lo conozcan.

Tabla 134. Cuando utilizas Internet ¿cómo te consideras respecto a la gente que está a tu alrededor (familia, amigos profesores?) (p. #50)		
Opción	Fr	%
No contesta	6	26
Un principiante	5	22
Tengo un nivel medio	7	30
Mi nivel es avanzado	4	17
Soy todo un experto	1	4
TOTAL	23	100

Fuente: Cuestionario 2 aplicado al grupo 2 (Octavo de Educación Básica)

Autora: María del Carmen Gallegos Muñoz

La Tabla 134 indica que un 30% de los jóvenes piensa que los demás lo ven con un nivel medio de conocimiento al utilizar el Internet. El 22% se ve como un principiante, el 17% que tiene un nivel avanzado y tan solo el 4% dice que lo ven como todo un experto. Estos resultados son bajos en el nivel de conocimiento de Internet que los chicos creen les consideran ya que los adolescentes están viviendo la era de la computación, son nativos digitales es decir nacieron con la tecnología y sin embargo no todos son expertos en el uso del Internet.

Tabla 135. ¿De lunes a viernes ¿cuánto tiempo ves diariamente la televisión en casa? (p. #102)		
Opción	Fr	%
No contesta	0	0
Menos de una hora	9	39
Entre una hora y dos	3	13
Más de dos horas	6	26
No lo se	2	9
Nada	3	13
TOTAL	23	100

Fuente: Cuestionario 2 aplicado al grupo 2 (Octavo de Educación Básica)

Autora: María del Carmen Gallegos Muñoz

En la Tabla 135 se observa que el 39% de los encuestados ven televisión en casa menos de una hora, 13% más de una hora y el 26% miran televisión más de dos horas. Podemos decir que a pesar de que la televisión ha sido desplazada por las otras tecnologías es el Internet, aún observamos que en un alto porcentaje de jóvenes declaran ver la televisión en sus hogares. La T.V. para captar usuarios, ha tenido que implementar nuevas programaciones de allí que ofrece la televisión por cable. El 13% no utiliza esta tecnología.

Tabla 136. ¿El sábado o el domingo ¿cuánto tiempo ves diariamente la televisión en casa? (p. #103)		
Opción	Fr	%
No contesta	1	4
Menos de una hora	13	57
Entre una hora y dos	9	39
Más de dos horas	0	0
No lo sé	0	0
Nada	0	0
TOTAL	23	100

Fuente: Cuestionario 2 aplicado al grupo 2 (Octavo de Educación Básica)

Autora: María del Carmen Gallegos Muñoz

La Tabla 136 indica que el 57% de los jóvenes encuestados miran televisión menos de una hora, el 39% entre una hora y dos. Posiblemente las actividades como el uso de Internet, deporte o trabajos disminuyen el uso de la televisión los fines de semana a comparación del número de horas que se ve entre semana. El Internet ha desplazado el tiempo de consumo de la T.V. en los adolescentes tal vez porque en la televisión los usuarios son entes receptores y en el Internet los jóvenes son receptores y también transmisores de sus criterios es decir interactúan, el Internet ofrece muchas opciones de comunicación más llamativas para los jóvenes.

5.5. Redes sociales, riesgos y oportunidades

5.5.1. Regulación y uso de las tecnologías

Tabla 137. Señala cuándo estás de acuerdo con la siguiente frase: “Internet es útil, ahorra tiempo y facilita la comunicación” (p. #51)		
Opción	Fr	%
No contesta	1	4
Nada	0	0
Poco	4	17
Bastante	10	43
Mucho	8	35
TOTAL	23	100

Fuente: Cuestionario 2 aplicado al grupo 2 (Octavo de Educación Básica)

Autora: María del Carmen Gallegos Muñoz

En la Tabla 137 se observa que el 43% de los encuestados opina que el Internet es bastante útil, ahorra tiempo y facilita la comunicación, el 35% que ayuda mucho, el 17% poco, el 78% de los chicos coinciden con los beneficios que el Internet ofrece.

El Internet es la herramienta tecnológica que nos permite informarnos lo que pasa en cualquier parte del mundo, contactarnos con amigos, familiares, realizar gestiones bancarias, de negocios, trámites con instituciones públicas y privadas, etc. sin movernos del lugar, nos evita hacer grandes colas en los bancos, instituciones, etc. lo que nos ahorra tiempo y dinero.

Tabla 138. Señala cuánto estás de acuerdo con la siguiente frase: “Internet puede hacer que alguien se enganche” (p. #52)

Opción	Fr	%
No contesta	0	0
Nada	6	26
Poco	8	35
Bastante	9	39
Mucho	0	0
TOTAL	23	100

Fuente: Cuestionario 2 aplicado al grupo 2 (Octavo de Educación Básica)

Autora: María del Carmen Gallegos Muñoz

La Tabla 138 indica que el 39% de los jóvenes encuestados piensa que el Internet ayuda bastante para lograr que alguien se enganche, el 35% piensa que poco, el 26% nada. Los estudiantes creen que si es posible que alguien se enganche como se observa en el cuadro, la mayor parte opina que el Internet es un mecanismo para logra que alguien se enganche.

Tabla 139. Señala cuánto de acuerdo estás con la siguiente frase: “Internet puede hacer que me aisle de mis amigos y familiares”. (p. #53)

Opción	Fr	%
No contesta	0	0
Nada	8	35
Poco	9	39
Bastante	1	4

Mucho	5	22
TOTAL	23	100

Fuente: Cuestionario 2 aplicado al grupo 2 (Octavo de Educación Básica)

Autora: María del Carmen Gallegos Muñoz

La Tabla 139 indica que 74% de los jóvenes encuestados indica que el Internet no puede hacer que se aislen de sus familiares y amigos frente al 22% que opina que el Internet puede distanciarlos mucho de amigos y familiares. Como se observa los resultados los jóvenes expresan en su mayoría que el Internet no les hace que se aislen de la familia y amigos, esto quiere decir que el tiempo que utilizan en el Internet es disminuido por otras actividades.

Tabla 140. Si me quedara dos semanas sin móvil... (p. #63)		
Opción	Fr	%
No contesta	5	22
Mi vida cambiaría a mejor	3	13
Mi vida cambiaría a peor	2	9
No pasaría nada	13	57
TOTAL	23	100

Fuente: Cuestionario 2 aplicado al grupo 2 (Octavo de Educación Básica)

Autora: María del Carmen Gallegos Muñoz

En la Tabla 140 se observa que el 57% responde que al no contar con móvil no pasaría nada, el 13% dice que su vida cambiaría a mejor, el 9% cambiaría a peor. Tomando en cuenta que el móvil es multifuncional los chicos de acuerdo a las respuestas no son dependientes de esta tecnología por el contrario sin el móvil dicen que su vida cambiaría para mejor lo que significa que no es indispensable. Apenas el 9% es dependiente del móvil.

Tabla 141. Discutes con tus padres por el uso que haces del móvil? (p. #64)		
Opción	Fr	%
No contesta	5	22
No	12	52
Si	6	26
TOTAL	23	100

Fuente: Cuestionario 2 aplicado al grupo 2 (Octavo de Educación Básica)

Autora: María del Carmen Gallegos Muñoz

En la Tabla 141 se observa que el 52% no discute con su padres por el uso que le da al móvil, mientras que el 26% dice que si tiene discusiones. Los jóvenes utilizan el móvil para comunicarse, enviar mensajes, tomar fotos, escuchar música, jugar, ver T.V. es una herramienta que los jóvenes lo usan más para jugar y causan distracción siendo esta una de las probables causa de las discusiones.

Tabla 142. ¿Por qué motivos? (p. #65)		
Opción	Fr	%
Por el tiempo que lo uso	2	33
Por el momento del día en que lo uso	1	17
Por el gasto que hago	3	50

Fuente: Cuestionario 2 aplicado al grupo 2 (Octavo de Educación Básica)

Autora: María del Carmen Gallegos Muñoz

En la Tabla 142 se indica los motivos por los que discuten con los padres que son: por el gasto que hacen el 50%, en segundo lugar por el tiempo que lo usan el 33% y por el momento del día en que lo usan el 17%.

El mayor porcentaje por el que discuten los padres es por el costo económico que conlleva el uso del celular, en segundo lugar está el tiempo que pasa en el celular descuidando probablemente tareas escolares, trabajos, etc., y por último el momento

del día es muy molesto que usen móvil cuando están realizando otras actividades porque se distraen.

Tabla 143. ¿Te castigan o premian con el uso del móvil? (p. #66)		
Opción	Fr	%
No contesta	6	26
No	13	57
Si	4	17
TOTAL	23	100

Fuente: Cuestionario 2 aplicado al grupo 2 (Octavo de Educación Básica)

Autora: María del Carmen Gallegos Muñoz

En la Tabla 143 se observa que al 57% de los encuestados no reciben castigo o premio con el uso del móvil y el 17% si. En este caso el móvil viene ha ser como algo anhelado por el chico para lo cual debe portarse bien, cumplir su tareas, para premiarle con el uso del móvil caso contrario le castiga restringiendo el uso o no pagando su tiempo aire.

Tabla 144. ¿En cuál de estas situaciones apagas el móvil? (p. #67)		
Opción	Fr	%
Cuando estoy en clase	14	61
Cuando estoy estudiando	3	13
Cuando estoy con la familia, comiendo, viendo la Tele, etcétera.	1	4
Cuando estoy durmiendo	2	9
No lo apago nunca	3	13

Fuente: Cuestionario 2 aplicado al grupo 2 (Octavo de Educación Básica)

Autora: María del Carmen Gallegos Muñoz

En la Tabla 144 se observa que el 13% apaga el móvil mientras estudia, el 61% mientras está en clases, cuando está durmiendo el 9% y la última con el 4% cuando

está con la familia, comiendo, viendo la Tele, etcétera. Cuando una persona está hablando en este caso el profesor los alumnos deben prestar atención sin distraerse, cuando se estudia no realizar otras actividades porque interrumpe el aprendizaje. Podemos decir con los resultados obtenidos que los jóvenes encuestados aunque en un bajo porcentaje (9%) ni dormidos apagan su móvil.

Tabla 145. ¿Sueles recibir mensajes o llamadas de noche cuando ya estás en la cama? (p. #68)		
Opción	Fr	%
No contesta	5	22
Nunca	6	26
Algunos días	7	30
Casi todos los días	1	4
Todos los días	4	17
TOTAL	23	100

Fuente: Cuestionario 2 aplicado al grupo 2 (Octavo de Educación Básica)

Autora: María del Carmen Gallegos Muñoz

En la Tabla 145 las respuestas se presentan en el siguiente orden: el 30% recibe llamadas por la noche algunos días el 26% nunca, el 17% todos los días y el 4% casi todos los días. Los alumnos el 51% reciben llamadas por la noche, este resultado indica que el móvil lo tienen prendido siempre, y no tiene horario su uso.

Tabla 146. ¿Estás de acuerdo con alguna de las siguientes frases? (p. #69)		
Opción	Fr	%
He utilizado el móvil para enviar mensajes, fotos o vídeos ofensivos contra alguien	4	20
Alguna vez me han perjudicado con un mensaje, foto o vídeo a través del teléfono móvil.	1	5
Conozco a alguna persona que está enganchando al móvil.	2	10
He recibido mensajes obscenos o de personas	4	20

desconocidas.		
No estoy de acuerdo con ninguna	9	45

Fuente: Cuestionario 2 aplicado al grupo 2 (Octavo de Educación Básica)

Autora: María del Carmen Gallegos Muñoz

En la Tabla 145 las respuestas se presentan en el siguiente orden: el 45% no esta de acuerdo con ninguna de las frases de la Tabla 145, el 20% dice que ha recibido mensajes obscenos o de personas desconocidas, un 20% ha utilizado el móvil para enviar mensajes, fotos o vídeos ofensivos contra alguien, el 10% Conozco a alguna persona que está enganchando al móvil. El 10% dice conocer a alguna persona que está enganchando al móvil y un 5% confirma que alguna vez me le han perjudicado con un mensaje, foto o vídeo a través del teléfono móvil.

Como podemos observar los resultados de la encuesta confirman los peligros que hay en el uso de las tecnologías a las cuales están expuestas los usuarios, de allí que se debe poner mayor énfasis en la mediación del uso tanto por parte de padres como de maestros.

Tabla 147. ¿Con quién sueles jugar? (p. #92)		
Opción	Fr	%
Juego solo	0	0
Con mi madre	3	17
Con mi padre	5	28
Con mis hermanos/as	3	17
Con los amigos/as	7	39

Fuente: Cuestionario 2 aplicado al grupo 2 (Octavo de Educación Básica)

Autora: María del Carmen Gallegos Muñoz

En la Tabla 147 se observa las respuestas de los jóvenes e la siguiente manera: El 39% suele jugar con los amigos, el 28% con su padre, el17% con la madre, un 17% con los hermanos, nunca juega solo.

Los adolescentes prefieren estar acompañados cuando juegan, como observamos en los resultados de la Tabla 147. Un dato que hay que destacar es que los chicos juegan con familiares, en todas las respuestas relacionadas a compartir trabajo, juegos, predomina la presencia de familiares seguido de amigos/as.

Tabla 148. ¿Discutes con tus padres por el uso que haces de los videojuegos? (p. #93)		
Opción	Fr	%
No contesta	16	70
No	3	13
Si	4	17
TOTAL	23	100

Fuente: Cuestionario 2 aplicado al grupo 2 (Octavo de Educación Básica)

Autora: María del Carmen Gallegos Muñoz

Los resultados de la Tabla 148 indican que el 17% si discute con los padres por el uso que hace de los videojuegos, el 13% no tiene ningún problema.

Los videojuegos se convierten en una herramienta muy peligrosa en los adolescentes cuando no hay ningún control de su uso ya que en muchos casos los chicos se vuelven adictos al juego descuidando las tareas escolares.

Tabla 149. ¿Por qué motivos? (p. #94)		
Opción	Fr	%
Por el tiempo que paso jugando	1	20
Por el momento en el que juego	2	40
Por el tipo de juegos	2	40

Fuente: Cuestionario 2 aplicado al grupo 2 (Octavo de Educación Básica)

Autora: María del Carmen Gallegos Muñoz

En la Tabla 149 las respuestas se presentan en el siguiente orden: un 40% discuten con sus padres por el tipo de juegos, el 40% por el momento en que juegan y por el tiempo en el que pasan jugando.

Como se observa, los problemas que causan son los contenidos de los juegos que en su mayoría son violentos, lo que influye notablemente en la conducta de una persona más aún cuando son adolescentes como en este caso. Dan prioridad a los videojuegos dejando de lado los estudios, la familia, amigos/as, restan tiempo a las actividades antes mencionadas para aumentar en el uso de videojuegos lo que se torna en problema.

Tabla 150. ¿Te premian o te castigan con los videos juegos? (p. #95)		
Opción	Fr	%
No contesta	13	59
No	4	18
Si	5	23

Fuente: Cuestionario 2 aplicado al grupo 2 (Octavo de Educación Básica)

Autora: María del Carmen Gallegos Muñoz

En la Tabla 150 los alumnos indican lo siguiente: el 18% contesta no, es decir que los videojuegos para estos jóvenes no son una condición, en cambio el 23% responde afirmativo, los padres les permiten jugar como premio a su comportamiento y les niegan el uso como castigo.

Tabla 151. ¿Sabes tus papas de qué van los video juegos con los que juegas? (p. #96)		
Opción	Fr	%
No contesta	13	57
No	5	22
Si	3	13
No lo sé	2	9

TOTAL	23	100
-------	----	-----

Fuente: Cuestionario 2 aplicado al grupo 2 (Octavo de Educación Básica)

Autora: María del Carmen Gallegos Muñoz

En la Tabla 135 el tiempo que los jóvenes ven televisión diariamente es: el 39% ve la T.V. menos de una hora; La T.V ha sido desplazada por los nuevos medios tecnológicos como Teléfono móvil, Internet. Seguido del 26% más de dos horas, entre una hora y dos el 13%. La T.V. para captar usuarios, ha tenido que implementar nuevas programaciones de allí que ofrece la televisión por cable. El 13% no utiliza esta tecnología.

Tabla 152. Si tus padres supieran de qué van los videojuegos con los que juegas ¿Te dejarían jugar con ellos? (p. #97)		
Opción	Fr	%
No contesta	13	57
Si con todos	9	39
Con algunos sí, con otros no	1	4
No me dejarían jugar con casi ninguno	0	0
TOTAL	23	100

Fuente: Cuestionario 2 aplicado al grupo 2 (Octavo de Educación Básica)

Autora: María del Carmen Gallegos Muñoz

En la Tabla 152, los resultados de la encuesta dice lo siguiente: si los padres supieran los contenidos de los juegos les dejarían jugar?. El 39% afirma que sí, mientras el 4% dice con algunos sí, con otros no.

Los videojuegos emiten en su mayoría escenas de violencia, los chicos asumen la respuesta porque ellos no asimilan el peligro que les puede ocasionar la utilización permanente de este juego de entretenimiento. Apenas uno de los 23 encuestados advierte el peligro que representan algunos videojuegos.

Tabla 153. ¿Estás de acuerdo con algunas de las siguientes frases? (p. #99)		
Opción	Fr	%
Estoy enganchado/a algún juego, o conozco a alguna persona que, en cuanto llega a casa, no para de jugar.	3	18
Los videos juegos pueden volverme violento. Es mucho más divertido jugar acompañado/a que solo/a	6	35
Los videos juegos me permiten hacer cosas que no puedo hacer en la vida real	2	12
No estoy de acuerdo con ninguna.	6	35

Fuente: Cuestionario 2 aplicado al grupo 2 (Octavo de Educación Básica)

Autora: María del Carmen Gallegos Muñoz

La Tabla 153 se observa que los adolescentes responden en el siguiente orden. El 35% Los videos juegos pueden volverme violento. Es mucho más divertido jugar acompañado/a que solo/a, el 35% manifiesta no estar de acuerdo con ninguna, un 18% estar enganchado/a algún juego, o conocer a alguna persona que, en cuanto llega a casa, no para de jugar, el 12% Los videos juegos le permiten hacer cosas que no pueden hacer en la vida real.

Entre los jóvenes hay una contraposición el cuanto a la influencia de los videojuegos en el comportamiento y la preferencia de estar acompañados. Muchas de las veces el proceder violento de los chicos es atribuido a la edad por la que están pasando sin analizar los patrones de comportamiento que influyen directamente en su conducta. Al jugar con los videojuegos se trasladan a un mundo imaginario por lo que son capaces de hacer lo que en la realidad es imposible.

Tabla 154. ¿De lunes a viernes ¿cuánto tiempo ves diariamente la televisión en casa? (p. #102)		
Opción	Fr	%
No contesta	0	0
Menos de una hora	9	39
Entre una hora y dos	3	13
Más de dos horas	6	26
No lo se	2	9
Nada	3	13
TOTAL	23	100

Fuente: Cuestionario 2 aplicado al grupo 2 (Octavo de Educación Básica)

Autora: María del Carmen Gallegos Muñoz

En la Tabla 154 se observa los resultados y el tiempo que ve el encuestado T.V diariamente es: El 39% ve la T.V. menos de una hora; la T.V ha sido desplazada por los nuevos medios tecnológicos como Teléfono móvil, Internet. Seguido del 26% más de dos horas, entre una hora y dos el 13%. La T.V. para captar usuarios, ha tenido que implementar nuevas programaciones de allí que ofrece la televisión por cable. El 13% no utiliza esta tecnología

Tabla 155. ¿Qué tipo de contenidos de televisión prefieres? (p. #111)		
Opción	Fr	%
Películas	9	17
Dibujos animados	8	15
Deportes	4	8
Series	2	4
Concursos	5	10
Documentales	8	15
Noticias	5	10
Programas del corazón	2	4
Reality shows (Gran hermano, Supervivientes,	9	17

Operación Triunfo, etcétera.)		
-------------------------------	--	--

Fuente: Cuestionario 2 aplicado al grupo 2 (Octavo de Educación Básica)

Autora: María del Carmen Gallegos Muñoz

La Tabla 155 donde se observa la pregunta que se formula los encuestados responde: un 17% prefieren películas, el 17% Programas de Reality shows (Gran hermano, Supervivientes, Operación Triunfo, etcétera.), Un 15 % Documentales, un 15% Dibujos animados, el 10% Concursos, Un 10% Noticias, el 8% Deportes, un 4% Series, un 4% programas del corazón.

Como se observa los resultados de la pregunta muestran preferencias variadas, no se manifiesta una que predomine. Podría deberse a que los programas que transmiten los medios televisivos no tienen acogida en el medio juvenil, como se manifestó en las preguntas de las Tablas anteriores la presencia de la nueva tecnología (Internet) ha desplazado a la televisión en su uso.

Tabla 156. ¿Estás de acuerdo con alguna de las siguientes frases? (p. #114)		
Opción	Fr	%
Veo más tele de la que debería	3	11
Me gusta ver la tele acompañado/a que solo/a	0	0
Alguna vez he visto programas que mis padres no me dejan ver	2	7
Me aburre la televisión	3	11
Elijo el programa antes de encender la televisión	9	32
Me encanta hacer zapping	0	0
Suelo enviar SMS para votar en concursos	1	4
Suelo enviar SMS a la TV para que aparezcan en pantalla.	1	4
Lo primero que hago al llegar a la casa es encender la televisión	3	11
No estoy de acuerdo con ninguna.	6	21

Fuente: Cuestionario 2 aplicado al grupo 2 (Octavo de Educación Básica)

Autora: María del Carmen Gallegos Muñoz

En la Tabla 156, la pregunta recoge la siguiente información: el 32% Elige el programa antes de encender la televisión, lo que se puede decir es que: no todos los programas tienen acogida. Un 21% se muestra en desacuerdo con las opciones dadas. Un 11% dice que le aburre la programación; al tener otras opciones de ocio los jóvenes comparan las programaciones y les resulta aburrida como en este caso. Un 11% en cuanto llega a la casa enciende la televisión probablemente pasa solo y desea sentirse acompañado. El 4% utiliza para mandar mensajes para participar en concursos, los adolescentes prefieren interactuar con los demás. Un 4% le gusta que su opinión sea difundida en la pantalla.

COLEGIO NACIONAL GENERAL PINTAG (Tercero de Bachillerato)

5.1. Caracterización sociodemográfica

5.1.1. Contexto sociocultural y biológico del adolescente

En las tablas siguientes se pueden visualizar los datos obtenidos del cuestionario aplicado a los jóvenes tercero año de bachillerato del Colegio Nacional General Pintag.

Tabla 157. ¿Cuántos años tienes? (p. # 2)		
Opción	Fr	%
17 años	10	59
18 años o más	7	41
TOTAL	17	100

Tabla 158.Sexo (p.# 3)		
Opción	Fr	%
Masculino	5	29
Femenino	12	71
TOTAL	17	100

Fuente: Cuestionario 2 aplicado al grupo 3 (Tercero de Bachillerato).

Autora: María del Carmen Gallegos Muñoz

En Colegio Nacional General Pintag se encuestaron a 17 jóvenes de los cuales el 59% tienen 17 años de edad lo que coincide con el inicio normal si comenzaron su vida estudiantil a los 5 años como lo sugiere el Ministerio de Educación y Cultura. El 71% pertenecen al género Femenino como se observa en la Tabla 158 dando cumplimiento a lo que manifiesta el último censo Nacional efectuado por el INEC 2010 en el cual se ve reflejado la mayoritaria presencia de personas del género femenino en el sector de Pintag.

5.1.2. Contexto sociocultural, familiar y biológico del adolescente.

Tabla 159. ¿Qué personas viven contigo? (p. # 4)		
Opción	Fr	%

Mi padre	13	25
Mi madre	17	33
Un hermano/a	7	13
2 Hermanos/as	5	10
3 Hermanos/as	3	6
4 Hermanos/as	1	2
5 Hermanos/as o más	1	2
Mi abuelo/a	3	6
Otras personas	2	4

Fuente: Cuestionario 2 aplicado al grupo 3 (Tercero de Bachillerato).

Autora: María del Carmen Gallegos Muñoz

El 96% de los jóvenes viven con algún familiar, estos resultados son similares a los obtenidos con los niños de sexto año de educación básica Tabla 159. Las encuestas realizadas en las instituciones educativas de la parroquia de Pintag, refleja que el núcleo familiar todavía se mantiene como lo describe Goldrick 1982, las familias rurales se caracterizan, por el sentido de pertenencia del grupo y mantienen un núcleo familiar.

5.1.3. Contexto sociocultural, familiar (económico) y biológico del adolescente

Tabla 160. ¿Cuál es la profesión de tu padre? (p. # 5)		
Opción	Fr	%
No contesta	0	0
Está desempleado	0	0
Es jubilado	0	0
Trabaja en el hogar	3	18
Desempeña un oficio	11	65
Realiza un trabajo técnico	1	6
Realiza un trabajo de grado universitario	0	0

No lo sé/otro	2	12
TOTAL	17	100

Fuente: Cuestionario 2 aplicado al grupo 3 (Tercero de Bachillerato).

Autora: María del Carmen Gallegos Muñoz

Se observa en la Tabla 160 que el ámbito laboral de los padres de familia de los jóvenes está concentrado en el padre con un índice de trabajo fuera del hogar a manera de oficio del 65%. Podemos decir que el sustento de los hogares de las familias de los jóvenes encuestados es el padre, probablemente el machismo sea una de las causas de esta concentración de trabajo en los hombres, según Martínez, 2010, el machismo en el ámbito laboral es una realidad en el Ecuador y los hombres son priorizados en los empleos.

Tabla 161. ¿Cuál es la profesión de tu madre?		
(p. # 6)		
Opción	Fr	%
No contesta	0	0
Está desempleada	0	0
Es jubilada	0	0
Trabaja en el hogar	12	71
Desempeña un oficio	4	24
Realiza un trabajo técnico	1	6
Realiza un trabajo de nivel universitario	0	0
No lo sé/otro	0	0
TOTAL	17	100

Fuente: Cuestionario 2 aplicado al grupo 3 (Tercero de Bachillerato).

Autora: María del Carmen Gallegos Muñoz

Por otro lado las mujeres como se observa en la Tabla 161, el 71% se encuentran en el hogar frente al 24% que realizan algún oficio fuera de casa. El grado de educación en la población de Pintag es desalentadora ya que solamente el 20%

han culminado la educación media (INEC, 2010), esta puede ser la causa que gran parte de las mujeres no tengan un trabajo fuera del hogar a más de un machismo marcado. Las mujeres, pese a ser más de la mitad de la población (INEC, 2010), poseen tasas de desempleo del doble o triple en relación a los hombres (PNUD, 2007).

La poca oportunidad de los padres de conseguir un empleo que sea bien remunerado por la falta de preparación, probablemente sea una causa para que el uso de las tecnologías apropiadas para el aprendizaje en los hogares se vea afectado de una manera negativa.

Tabla 162. ¿Tienes móvil propio?		
(p. # 54)		
Opción	Fr	%
No contesta	0	0
No	3	18
Sí	12	70
No, pero uso el de otras personas.	2	12
TOTAL	17	100

Fuente: Cuestionario 2 aplicado al grupo 3 (Tercero de Bachillerato).

Autora: María del Carmen Gallegos Muñoz

El 70% de los jóvenes tienen celular propio frente al 30% que no lo tienen pero sin embargo lo usan, resultados que se observan en la Tabla 162. Este alto índice de jóvenes que poseen celular propio es producto de las necesidades generadas por la edad, posiblemente tienen prioridad en la adquisición de celulares frente a los niños de la escuela, tomando en cuenta que las familias pinteñas son numerosas y generalmente priorizan al mayor de los hijos.

Tabla 163. ¿A qué edad tuviste tu primer teléfono móvil? (p. # 55)		
Opción	Fr	%
No contesta	3	18
A los 8 años o menos	0	0
A los 9 años	0	0
A los 10 años	0	0
A los 11 años	0	0
A los 12 años	2	12
A los 13 años	2	12
A los 14 años	2	12
A los 15 años	3	18
Con más de 15 años	5	29
TOTAL	17	100

Fuente: Cuestionario 2 aplicado al grupo 3 (Tercero de Bachillerato).

Autora: María del Carmen Gallegos Muñoz

El 12% de los jóvenes han usado el celular a los 12 años de edad siendo esta la edad de inicio de su interacción con esta tecnología como se observa en la Tabla 163. Analizando los resultados, se puede decir que la tardía interacción con los celulares se deba a un problema socioeconómico a nivel de país, ya que hace 6 años atrás el Ecuador se encontraba en el octavo lugar de 12 países latinoamericanos que usaban en un menor porcentaje esta tecnología con (ITU, 2002). Por otro lado como indica la Tabla 163, el 29% de los jóvenes han usado el celular con más de 15 años.

Tabla 164. ¿Cómo conseguiste tu primer teléfono móvil? (p. # 56)		
Opción	Fr	%
No contesta	3	18
Me lo compraron mis padres sin pedirlo	4	24
Me lo compraron mis padres porque se lo pedí	2	12
Me los compraron otros familiares	0	0

Me lo compré yo mismo	2	12
Fue un regalo de cumpleaños, Navidad, comunión...	3	17
Lo heredé de otra persona	3	17
TOTAL	17	100

Fuente: Cuestionario 2 aplicado al grupo 3 (Tercero de Bachillerato).

Autora: María del Carmen Gallegos Muñoz

La Tabla 164, indica que el 70% de los jóvenes han recibido su teléfono móvil por medio de regalos ya sean de sus padres o de familiares frente al 12% que dice que se han comprado el móvil. La compra de celulares ha aumentado en estos últimos años, según estadísticas de la Superintendencia de Telecomunicaciones, a marzo del 2011 el número de líneas celulares fue de 15,3 millones, que ya superan al número de habitantes, pues el último censo reveló que la población nacional es de 14,3 millones.

Tabla 165. ¿Qué tipo de teléfono tienes actualmente? (p. # 57)		
Opción	Fr	%
No contesta	3	18
Comprado nuevo	5	29
De segunda mano	9	53
TOTAL	17	100

Fuente: Cuestionario 2 aplicado al grupo 3 (Tercero de Bachillerato).

Autora: María del Carmen Gallegos Muñoz

Por otro lado, resultados expuestos en la Tabla 165, indican que los teléfonos móviles que tienen los jóvenes al momento de la adquisición no son nuevos sino de segunda mano. Este tipo de adquisiciones es normal por la situación económica del estudiante y de sus familias buscando las adquisiciones más económicas.

**Tabla 166. ¿Quién paga habitualmente el gasto del móvil?
(p. # 58)**

Opción	Fr	%
No contesta	3	18
Yo mismo	9	53
Mis padres	2	12
Otros	3	18
TOTAL	17	100

**Tabla 167. ¿Qué tipo de medio de pago tienes para el teléfono?
(p. # 59)**

Opción	Fr	%
No contesta	3	18
Es de tarjeta	4	24
Es de contrato	5	29
No lo sé	5	29
TOTAL	17	100

Fuente: Cuestionario 2 aplicado al grupo 3 (Tercero de Bachillerato).

Autora: María del Carmen Gallegos Muñoz

La Tabla 166 indica que el 53% de los jóvenes que tienen celular, pagan ellos mismo su cuenta de teléfono móvil, de estos jóvenes el 29% tiene contrato y el 24% compran tiempo aire con tarjeta como se observa en la Tabla 167. Estos pagos se presume sea obtenido del dinero que es destinado a la mesada del estudiante.

**Tabla 168. ¿Sabes cuánto gastas mensualmente en el teléfono móvil?
(p. # 60)**

Opción	Fr	%
No contesta	3	18
No lo sé	2	12
5 dólares o menos	4	24
Entre 5 a 10 dólares	6	35
Entre 10 y 20 dólares	2	12
Entre 20 y 30 dólares	0	0
Más de 30 dólares	0	0
TOTAL	17	100

Fuente: Cuestionario 2 aplicado al grupo 3 (Tercero de Bachillerato).

Autora: María del Carmen Gallegos Muñoz

El promedio del gasto mensual del teléfono móvil va en un rango de 1 a 20 dólares siendo el promedio de 5 a 10 dólares mensuales el que tiene el mayor porcentaje 35% dentro de los jóvenes encuestados como indica la Tabla 168. El gasto mensual de los alumnos en teléfono móvil es bajo con un promedio de 0,3 centavos diario reflejando su condición de estudiantes.

Opción	Fr	%
No contesta	15	88
No, Ninguno (pasa a la pregunta 92)	1	6
Sí, tengo alguno	1	6
Si, casi todos los que tengo	0	0
TOTAL	17	100

Opción	Fr	%
Descargándolos de internet	1	25
Los grabo de un amigo	1	25
Los compro en una tienda o en la calle	2	50

Fuente: Cuestionario 2 aplicado al grupo 3 (Tercero de Bachillerato).

Autora: María del Carmen Gallegos Muñoz

La Tabla 169 indica que el 6% de estudiantes tienen un juego pirateado consiguiendo el 50% en una tienda o calle y el 25% lo ha descargado en el internet como se observa en la Tabla 170. Podemos decir que la adquisición de juegos pirateados es baja en los estudiantes del Colegio Nacional General Pintag, esto puede ser debido al poco acceso a ordenador en casa de los estudiantes como lo menciona el INEC, 2008 solamente el 5% de las familias en áreas rurales tiene ordenador en casa.

Tabla 171. ¿Dónde está el televisor o televisores en tu casa? (p. # 101)		
Opción	Fr	%
En mi habitación	8	22
En la habitación de un hermano/a.	13	35
En la habitación de mis padres	5	14
En la sala de estar	3	8
En la cocina	0	0
En un cuarto de juegos	8	22

Fuente: Cuestionario 2 aplicado al grupo 3 (Tercero de Bachillerato).

Autora: María del Carmen Gallegos Muñoz

En la Tabla 171 se observa que el 22% de los jóvenes tienen el televisor en su habitación y un 35% en el cuarto de los hermanos. Se observa que los jóvenes del Colegio Nacional General Pintag tienen un alto porcentaje de acceso al televisor ya sea en su habitación o en la de los hermanos caso contrario se refleja en las encuestas realizadas a los niños de la Escuela Fisco-Misional Glend Side.

Tabla 172. ¿De la siguiente lista de cosas selecciona todas aquellas que tengas en casa? (p. # 115)		
Opción	Fr	%
Ordenador portátil	3	4
Impresora	8	10
Scanner	4	5
Webcam	3	4
USB o disco duro externo	8	10
Mp3/ Mp4/iPod	1	1
Cámara de fotos digital	8	10
Cámara de video digital	2	3
Televisión de pago (Digital o por cable Digital Plus, ONO, Imagenio, etc.)	2	3
Equipo de música	14	18

Teléfono fijo	10	13
DVD	13	17
Disco duro multimedia (para bajar películas y verlas en la televisión)	1	1
Ninguna de estas tengo otras.	0	0

Fuente: Cuestionario 2 aplicado al grupo 3 (Tercero de Bachillerato).

Autora: María del Carmen Gallegos Muñoz

En la Tabla 172 se observa que en los hogares de los jóvenes encuestados tienen tecnología variada, en el primer puesto se ubica con un 18% el equipo de música seguido del DVD con un 17%. Los resultados que indica la Tabla 172 con respecto a la existencia de ordenador portátil en su casa, es desalentador ya que solamente el 4% lo tienen. El INEC, 2008 dice que la proporción de ordenadores a nivel nacional es de solamente del 22,8% de los cuales el 5% de la población rural tiene ordenador en sus hogares.

Tabla 173. ¿Cómo consigues tu propio dinero? (p. # 116)		
Opción	Fr	%
Paga semanal	0	0
Cuando necesito algo pido y me dan	10	48
En tu cumpleaños, fiestas, Navidad o días especiales.	1	5
Hago algún trabajo en casa.	1	5
Hago algún trabajo fuera de casa	9	43
No me dan dinero	0	0

Fuente: Cuestionario 2 aplicado al grupo 3 (Tercero de Bachillerato).

Autora: María del Carmen Gallegos Muñoz

Los jóvenes para conseguir dinero tienen dos respuestas predominantes, la primera es que el 48% piden y se lo dan y el 43% lo consiguen por realizar alguna actividad laboral. Se evidencia que los jóvenes de Tercero de Bachillerato en un alto porcentaje gozan de cierta independencia económica como se observa en la Tabla

173. Se puede decir que por la edad que tienen los jóvenes tienen posibilidades de realizar algún tipo de actividad remunerada creando su propia independencia económica.

Tabla 174. ¿Con cuál de estas frases estás de acuerdo? (p. # 117)		
Opción	Fr	%
No contesta	0	0
Tengo más dinero del que necesito	2	12
Tengo el dinero suficiente para mis necesidades	8	47
Tengo menos dinero del que necesito	7	41
TOTAL	17	100

Fuente: Cuestionario 2 aplicado al grupo 3 (Tercero de Bachillerato).

Autora: María del Carmen Gallegos Muñoz

Como indica la Tabla 174, el 41% de los jóvenes piensan que tienen menos dinero del que necesitan frente al 47% que piensa que tienen suficiente dinero para cubrir con sus necesidades. Se sugiere que al estar bajo la tutela de los padres los jóvenes no requieren de mayores ingresos y posiblemente es por eso que el 47% piensan que tienen lo que necesitan.

5.2. Redes sociales y pantallas

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

Opción	Fr	%
No contesta	0	0
Irme a mi habitación a leer, navegar	6	35
Navegar, jugar, ver la tele con mi familia	4	24
Leer, estudiar, irme a dormir	4	24
Hablar con mi familia	3	18
TOTAL	17	100

Fuente: Cuestionario 2 aplicado al grupo 3 (Tercero de Bachillerato).

Autora: María del Carmen Gallegos Muñoz

La Tabla 175 indica que el 59% de jóvenes prefieren estar solos en sus actividades de los cuales el 35% prefieren ir a su habitación a leer o navegar en internet y el 24% prefieren leer, estudiar o irse a dormir. Por otro lado el 42% de los jóvenes comparten actividades con su familia después de cenar. Podemos decir al analizar los resultados que el alto porcentaje de jóvenes gustan de estar solos. El uso de la tecnología a nivel mundial ha sido causa de que un alto porcentaje de jóvenes no interactúen con otras personas ya sean familiares o amigos, en el grupo encuestado solamente el 35% de los jóvenes dedican actividades relacionadas con las tecnologías, esto puede ser el bajo porcentaje de personas que tienen acceso o utilizan el internet (INEC, 2008).

Opción	Fr	%
No contesta	0	0
Nada	0	0
Sólo las lecturas obligatorias del	5	29

colegio		
Otras lecturas: libros, revistas o comics	12	71
TOTAL	17	100

Fuente: Cuestionario 2 aplicado al grupo 3 (Tercero de Bachillerato).

Autora: María del Carmen Gallegos Muñoz

Tabla 177. ¿Cuántas horas al día estudias o haces la tarea entre semana? (p. # 9)		
Opción	Fr	%
No contesta	0	0
Nada	0	0
30 minutos	0	0
Entre 30 minutos y una hora	4	24
Entre una y dos horas	7	41
Entre dos y tres horas	2	12
Más de tres horas	4	24
TOTAL	17	100

Fuente: Cuestionario 2 aplicado al grupo 3 (Tercero de Bachillerato).

Autora: María del Carmen Gallegos Muñoz

La Tabla 176 indica que el 71% de los jóvenes de tercero de bachillerato leen libros o revistas que no son parte de sus actividades estudiantiles, a más de eso un 41% de los encuestados dedican de una a dos horas de estudio y el 24% más de tres horas como se observa en la Tabla 177. Podemos decir que los alumnos encuestados del Colegio Nacional General Pintag dedican pocas horas al día el estudio, estos resultados no son alentadores puesto que no hay una tendencia de auto superación, posiblemente los resultados tengan relación con otras actividades que realizan los

jóvenes como empleos que disminuyen el tiempo para las tareas escolares como indica la Tabla 173.

Tabla 178. Cuántas horas al día estudias o haces la tarea los fines de semana? (p. # 10)		
Opción	Fr	%
No contesta	0	0
Nada	1	6
30 minutos	1	6
Entre 30 minutos y una hora	7	41
Entre una y dos horas	3	18
Entre dos y tres horas	3	18
Más de tres horas	2	12
TOTAL	17	100

Fuente: Cuestionario 2 aplicado al grupo 3 (Tercero de Bachillerato).

Autora: María del Carmen Gallegos Muñoz

La Tabla 178 muestra que los fines de semana el 41% de los jóvenes realizan tareas entre 30 min a una hora, notamos que el porcentaje de horas de estudio disminuye cuando se refiere a los fines de semana, podemos decir que los jóvenes dedican su tiempo a otras actividades descuidando sus tareas educativas.

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

Tabla 179. ¿Te ayudas del ordenador o internet para realizar los deberes o estudiar? (p. # 14)

Opción	Fr	%
No contesta	0	0
No contesta	3	18
Si	14	82
TOTAL	17	100

Tabla 180. ¿Qué tipo de herramientas utilizas para ello? (p. # 15)

Opción	Fr	%
Internet: Buscadores y páginas web	11	42
CD interactivo	1	4
Enciclopedias digitales	3	12
Word, Power Point, Excel, etcétera.	11	42

Fuente: Cuestionario 2 aplicado al grupo 3 (Tercero de Bachillerato).

Autora: María del Carmen Gallegos Muñoz

La Tabla 179 indica que el 82% de los jóvenes encuestados ocupan el ordenador para realizar sus tareas ocupando el 42% el internet como herramienta de consulta y el las herramientas como Word, Power Point, Excel, etc. como se observa en la Tabla 180. Se presume que el uso de internet de los estudiantes encuestados es en ordenadores alquilados ya existe un bajo porcentaje (4%) de individuos que tienen ordenador en casa (Tabla 172).

Tabla 181. El móvil te sirve principalmente para... (p. # 61)

Opción	Fr	%
Hablar	14	14
Enviar mensajes	12	12
Chatear	4	4
Navegar por Internet	0	0
Jugar	10	10

Como reloj o como despertador	10	10
Ver fotos y /o vídeos	9	9
Hacer fotos	5	5
Grabar vídeos	8	8
Como agenda	6	6
Como calculadora	11	11
Escuchar música o la radio	10	10
Ver la televisión	0	0
Descargar (fotos, juegos, fondos, tonos, etc.)	0	0

Fuente: Cuestionario 2 aplicado al grupo 3 (Tercero de Bachillerato).

Autora: María del Carmen Gallegos Muñoz

Los porcentajes más altos para determinar el uso del celular fue para la respuesta hablar y mandar mensajes con 14 y 12% respectivamente seguido de utilizar el celular como calculadora con un 11% como indica la Tabla 181.

Tabla 182. ¿Con qué personas sueles comunicarte más con el móvil?		
(p. # 62)		
Opción	Fr	%
Con mi padre	5	11
Con mi madre	6	13
Con mis hermanos/as	6	13
Con mis familiares	6	13
Con mis amigos/as	11	24
Con mi novio/a	11	24

Fuente: Cuestionario 2 aplicado al grupo 3 (Tercero de Bachillerato).

Autora: María del Carmen Gallegos Muñoz

La Tabla 182 indica que el 50% de los encuestados utilizan el celular para hablar con algún familiar y el 24% de los encuestados utilizan para comunicarse con la novia/o. Podemos decir que los estudiantes mantienen comunicación con sus familiares.

Tabla 183. ¿Sueles jugar con videojuegos o juegos de ordenador? (p. # 70)		
Opción	Fr	%
No contesta	0	0
No	13	76
Si	4	24
TOTAL	17	100

Tabla 185. ¿Juegas con la Playstation 2? (p. # 72)		
Opción	Fr	%
No contesta	13	76
No	1	6
Si	3	18
TOTAL	17	100

Tabla 184. De la siguiente lista, selecciona la consola que tengas (p. # 71)		
Opción	Fr	%
PlayStation 2	3	50
PlayStation 3	0	0
XBox 360	0	0
Wii	1	17
PSP	0	0
Nintendo DS	0	0
Game Boy	1	17
No tengo ninguna	1	17
TOTAL	6	100

Fuente: Cuestionario 2 aplicado al grupo 3 (Tercero de Bachillerato).

Autora: María del Carmen Gallegos Muñoz

La Tabla 183 indica que el 76% de los estudiantes no suelen jugar con videojuegos o juegos de ordenador y el 24% si lo hacen de los cuales el 50% juegan con PlayStation 2 como se indica en la Tabla 184. Existe un alto número de estudiantes (76%) que no contestan sobre si juegan con PlayStation 2 lo que coincide con la respuesta de la Tabla 183 donde el mismo porcentaje responde que no suelen

jugar con videojuegos o juegos de ordenador. Estos resultados pueden ser reflejo del bajo porcentaje de alumnos que tienen acceso a ordenador en casa (4%).

Tabla 186. PlayStation 2 ¿Tienes alguno de estos juegos? (p. # 73)

Opción	Fr	%
Pro Evolution Soccer 2008	2	22
Fifa 08	0	0
Need of speed: Pro Street	2	22
Pro Evolution Soccer 2009	0	0
Fifa 09	1	11
Grand Theft Auto: San Andreas Platinum	1	11
God of War II Platinum	2	22
Los Simpson: el videojuego	1	11
Singstar: canciones Disney	0	0
Ninguno	0	0
TOTAL	9	100

Fuente: Cuestionario 2 aplicado al grupo 3 (Tercero de Bachillerato).

Autora: María del Carmen Gallegos Muñoz

La Tabla 186 indica que el 22% de los adolescentes encuestados tiene el juego Pro Evolution Soccer 2008 o PES 2008 (conocido como Winning Eleven 11 en su versión japonesa) que es un videojuego de fútbol para PlayStation 2, PlayStation 3, PC, Xbox 360, PlayStation Portable, Nintendo DS y Wii, estos resultados son el reflejo de que los estudiantes encuestados no posean PlayStation 2 y que este juego sea para PlayStation 2.

Opción	Fr	%
No contesta	14	82
No	2	12
Si	1	6
TOTAL	17	100

Fuente: Cuestionario 2 aplicado al grupo 3 (Tercero de Bachillerato).

Autora: María del Carmen Gallegos Muñoz

Opción	Fr	%
Pro Evolution Soccer 2009	1	50
Call of Duty: Modern Warfare	0	0
Beijing 2008: juegos olímpicos	0	0
FIFA 09	0	0
Assasins Creed	0	0
Grand turismo 5 prologue	0	0
Prince of Persia	0	0
Metal gear solid 4: guns of the patriots	0	0
Pro Evolution Soccer 2008	0	0
Grand Theft Auto IV	0	0
Fifa 08	0	0
Ninguno	1	50

Fuente: Cuestionario 2 aplicado al grupo 3 (Tercero de Bachillerato).

Autora: María del Carmen Gallegos Muñoz

Como se indica en la Tabla 187 únicamente el 6% de los jóvenes encuestados tienen PlayStation 3 de los cuales el 50% tienen el juego Pro Evolution Soccer 2009 como se observa en la Tabla 188. Podemos decir al analizar los resultados de las Tablas 187 y 188 que los alumnos del Colegio Nacional General Pintag no posee

juegos que se utilicen en PlayStation 2 y 3; probablemente sea por el alto costo de estas consolas limitando su compra y como lo expone el INEC 2010, la parroquia de Pintag presenta un índice alto de pobreza probablemente la causante de este fenómeno en el grupo encuestado.

Tabla 189. ¿Juegas con la XBox 3600?		
(p. # 76)		
Opción	Fr	%
No contesta	16	94
No	1	6
Si	0	0
TOTAL	17	100

Fuente: Cuestionario 2 aplicado al grupo 3 (Tercero de Bachillerato).

Autora: María del Carmen Gallegos Muñoz

Tabla 190. XBox 360: ¿Tienes alguno de estos juegos?		
(p. # 77)		
Opción	Fr	%
Grand Theft Auto IV	0	0
Gears of war classics	1	20
Halo 3	1	20
Pro Evolution Soccer 2009	0	0
FIFA 08	1	20
Call of duty: modern warfare	1	20
Assasin's creed	0	0
Lost Odyssey	0	0
Soul Calibur IV	0	0
Ninja Gaiden II	0	0
Ninguno	1	20

Fuente: Cuestionario 2 aplicado al grupo 3 (Tercero de Bachillerato).

Autora: María del Carmen Gallegos Muñoz

La Tabla 189 indica que el 0% de los alumnos encuestados juega con Xbox 3600 estos resultados pueden ser debido al alto costo del juego o que los alumnos no tengan conocimiento de la existencia del mismo. En la Tabla 190 los resultados no tienen sentido comparándolos con los de la Tabla 189 ya que si ningún alumno juega con Xbox 3600, no pueden tener los juegos de la Tabla 190. Se puede decir que las personas que contestaron en la pregunta de la Tabla 190 tienen conocimiento de los juegos más no lo juegan con ellos.

Opción	Fr	%
No contesta	16	94
No	1	6
Si	0	0
TOTAL	17	100

Fuente: Cuestionario 2 aplicado al grupo 3 (Tercero de Bachillerato).

Autora: María del Carmen Gallegos Muñoz

Opción	Fr	%
Wii Paly	1	25
Mario Kart	0	0
Wii Fit	0	0
Super Mario galaxy	0	0
Super smash bros brawl	1	25
Mario y Snic en los juegos Olímpicos.	0	0
Big Brain Academy	0	0
Triiviial	0	0
Link's crossbow training + Wii Zapper	1	25
Mario Party 8	0	0
Ninguno	1	25

Fuente: Cuestionario 2 aplicado al grupo 3 (Tercero de Bachillerato).

Autora: María del Carmen Gallegos Muñoz

En la Tabla 191 se puede observar que ninguno de los alumnos encuestados juega con el Nintendo Wii y por ende, los encuestados no poseen ningún juego del Nintendo Wii aunque en la Tabla 192 se observa que un bajo porcentaje ha contestado, presumimos que las personas que contestaron conocen de esos juegos pero no lo tienen.

Tabla 193. ¿Juegas con la PSP? (p. # 80)		
Opción	Fr	%
No contesta	16	94
No	1	6
Si	0	0
TOTAL	17	100

Fuente: Cuestionario 2 aplicado al grupo 3 (Tercero de Bachillerato).

Autora: María del Carmen Gallegos Muñoz

Tabla 194. PSP: ¿Tienes algunos de estos juegos? (p. # 81)		
Opción	Fr	%
Pro evolution Soccer 2008	0	0
FIFA 08	0	0
Grand Theft Auto: Vice City Stories Platinum	0	0
Tekken: Dark Resurrection Platinum	0	0
WWE Smackdown! vs Raw 2008	1	50
Final Fantasy VII: Crisis Core	0	0
FIFA 09	0	0
Los Simpsons – el videojuego	1	50
God of war: Chains of Olympus	0	0
Buzz! Concurso de bolsillo	0	0
Ninguno	0	0

Fuente: Cuestionario 2 aplicado al grupo 3 (Tercero de Bachillerato).

Autora: María del Carmen Gallegos Muñoz

Opción	Fr	%
No contesta	17	100
No	0	0
Si	0	0
TOTAL	17	100

Fuente: Cuestionario 2 aplicado al grupo 3 (Tercero de Bachillerato).

Autora: María del Carmen Gallegos Muñoz

Opción	Fr	%
New Super Mario Bross	0	0
Cocina conmigo	0	0
Magia en acción	0	0
42 juegos de siempre	0	0
Brain Training del Dr. Kawashima	0	0
Mario y Sónico en los juegos Olímpicos	0	0
Mario Kart DS	0	0
Más Brain Training	0	0
Guitar Hero: On Tour	0	0
Imagina ser mamá	0	0
Ninguno	2	100

Fuente: Cuestionario 2 aplicado al grupo 3 (Tercero de Bachillerato).

Autora: María del Carmen Gallegos Muñoz

En la Tabla 193 se puede observar que ninguno de los alumnos encuestados juega con PSP y por ende, los encuestados no poseen ningún juego de PSP, aunque en la Tabla 194 se observa que un bajo porcentaje ha contestado, presumimos que las personas que contestaron conocen de esos juegos pero no lo los tienen. Los mismos resultados se indica en las Tablas 195 y 196 con el Nintendo DS.

Tabla 197. ¿Juegas con los Gameboy? (p.# 84)		
Opción	Fr	%
No contesta	15	88
No	0	0
Si	2	12
TOTAL	17	100

Fuente: Cuestionario 2 aplicado al grupo 3 (Tercero de Bachillerato).

Autora: María del Carmen Gallegos Muñoz

Tabla 198. Game Boy: ¿Tienes alguno de estos Juegos? (p.# 85)		
Opción	Fr	%
Super Mario Bros	0	0
Boktai: The Sun Is Your Hand	1	13
PoKémon Yellow	0	0
Final Fantasy Tactics Advance	0	0
Legend of Zelda: DX	2	25
Mario Tennis	2	25
Dragon Ball Z	0	0
Asterix y Olbelix	0	0
Los Sims toman la calle	1	13
Pokémon Esmeralda	0	0
Ninguno	2	25

Fuente: Cuestionario 2 aplicado al grupo 3 (Tercero de Bachillerato).

Autora: María del Carmen Gallegos Muñoz

La Tabla 197 indica que 88% de los estudiantes no contesta frente al 12% que si ha jugado con Gameboy de los cuales el 63% tiene algún juego de GameBoy como indica la Tabla 198; se presume que al ser este un juego un poco más económico que el Playstation 2 y 3 encontramos que el 12% de los encuestados han jugado con el GameBoy.

Opción	Fr	%
No contesta	15	88
No	1	6
Si	1	6
TOTAL	17	100

Fuente: Cuestionario 2 aplicado al grupo 3 (Tercero de Bachillerato).

Autora: María del Carmen Gallegos Muñoz

Opción	Fr	%
Los Sims 2 y sus hobbies	0	0
Los Sims megaluxe	1	20
World of Warcraft	0	0
World of Warcraft - the Burning Crusade	1	20
Los Sims: cocina baña-accesorios	1	20
Call of Duty: Modern Warfare	0	0
Activa tu mente	0	0
Sacred 2: Fallen Angel	1	20
Brain Trainer 2	0	0
World of Warcraft- Battle Chest	0	0
Ninguno	1	20

Fuente: Cuestionario 2 aplicado al grupo 3 (Tercero de Bachillerato).

Autora: María del Carmen Gallegos Muñoz

Con una frecuencia de 5 en la Tabla 200 se observa que el 20% de los jóvenes encuestados tienen el juego Los Sims megaluxe en su ordenador, el 20% tiene World of Warcraft - the Burning Crusade. Estos resultados pueden ser por la falta de ordenadores en casa de los estudiantes y probablemente los que tienen ordenador no tienen juegos incorporados por control de sus padres.

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

Tabla 201. De lunes a viernes ¿Cuánto tiempo utilizas diariamente los videojuegos? (p.# 88)

Opción	Fr	%
No contesta	14	82
Menos de una hora	2	12
Entre una hora y dos	0	0
Más de dos horas	1	6
No lo se	0	0
Nada	0	0
TOTAL	17	100

Fuente: Cuestionario 2 aplicado al grupo 3 (Tercero de Bachillerato).

Autora: María del Carmen Gallegos Muñoz

La Tabla 201 indica que el 12% de los jóvenes encuestados dedican menos de una hora diariamente a los videojuegos. El 82% no contesta a la pregunta. Los resultados tienen sentido ya que en las Tablas 185,187, 189, 191, 193 los encuestados declaran que ninguno ha jugado con los videojuegos respectivos de cada Tabla. Podemos decir que las condiciones económicas entre otras la causa de la poca adquisición de videojuegos en los jóvenes encuestados.

Tabla 202. El sábado o el domingo ¿Cuánto tiempo utilizas diariamente los videojuegos? (p.# 89)

Opción	Fr	%
No contesta	14	82
Menos de una hora	1	6
Entre una hora y dos	2	12
Más de dos horas	0	0
No lo se	0	0
Nada	0	0

TOTAL	17	100
-------	----	-----

Fuente: Cuestionario 2 aplicado al grupo 3 (Tercero de Bachillerato).

Autora: María del Carmen Gallegos Muñoz

En la Tabla 202 se observa que el tiempo que los encuestados dedican a los videojuegos incrementa de menos de una hora a una hora y dos los fines de semana; siendo el 12% de la población en estudio que dedica ese tiempo a los videojuegos. Se puede decir que los jóvenes entre semana dedican su tiempo a otras actividades.

Tabla 203. ¿Tienes juegos pirateados? (p.# 90)		
Opción	Fr	%
No contesta	15	88
No, Ninguno (pasa a la pregunta 92)	1	6
Sí, tengo alguno	1	6
Si, casi todos los que tengo	0	0
TOTAL	17	100

Fuente: Cuestionario 2 aplicado al grupo 3 (Tercero de Bachillerato).

Autora: María del Carmen Gallegos Muñoz

Los resultados expuestos en la Tabla 203 indican que el 6% de los encuestados tiene juegos pirateados y un 6% no lo tiene, a más de eso se observa que el 88% de los jóvenes no contesta. Se puede decir que el poco uso del Internet de los estudiantes de las instituciones educativas en la parroquia de Pintag, ha sido uno de los motivos para que los estudiantes no accedan a programas pirateados. Probablemente el 88% de los chicos no contestaron por miedo de admitir que si piratean programas.

Tabla 204. ¿Cuántos televisores que funciones hay en tu casa? (p.# 100)		
Opción	Fr	%
No contesta	0	0
Ninguno (pasa a la pregunta 115)	6	35
1	11	65
2	0	0
3	0	0
Más de tres 3	0	0
TOTAL	17	100

Fuente: Cuestionario 2 aplicado al grupo 3 (Tercero de Bachillerato).

Autora: María del Carmen Gallegos Muñoz

Se observa en la Tabla 204 que el 65% de los jóvenes encuestados tienen un televisor que funcione en su casa y un 35% no contesta. Una vez más, se puede decir que el número de televisores que tienen en sus hogares puede ser reflejo de la pobreza que reporta el INEC, 2010 para la parroquia de Pintag.

Tabla 205. De cada pareja de cosas que te presentamos a continuación ¿qué te gusta más? (p.# 118)		
Opción	Fr	%
No contesta	0	0
Internet	13	76
Televisión	1	6
No lo se	3	18
TOTAL	17	100

Fuente: Cuestionario 2 aplicado al grupo 3 (Tercero de Bachillerato).

Autora: María del Carmen Gallegos Muñoz

La Tabla 205 indica que el 76% de los jóvenes encuestados prefieren el Internet sobre a la televisión, probablemente la tecnología actual al llamar la atención de los estudiantes sea la priorizada frente a la tecnología antigua.

Tabla 206. De cada pareja de cosas que te presentamos a continuación ¿qué te gusta más? (p.# 119)		
Opción	Fr	%
No contesta	0	0
Internet	9	53
Teléfono móvil	6	35
No lo se	2	12
TOTAL	17	100

Fuente: Cuestionario 2 aplicado al grupo 3 (Tercero de Bachillerato).

Autora: María del Carmen Gallegos Muñoz

En la Tabla 206 se observa nuevamente que el Internet es prioridad pero en esta ocasión sobre el teléfono móvil. Al analizar los resultados de las Tablas 205 y 206 podemos decir que al ser el Internet un servicio poco común en el sector de Pintag, sea lo más deseado frente a otras tecnologías que si están a su alcance. INEC, 2010 reporta que solamente el 1,25% de la población de Pintag tiene acceso a Internet.

Tabla 207. De cada pareja de cosas que te presentamos a continuación ¿qué te gusta más? (p.# 120)		
Opción	Fr	%
No contesta	0	0
Internet	14	82
Video juegos	1	6
No lo se	2	12
TOTAL	17	100

Fuente: Cuestionario 2 aplicado al grupo 3 (Tercero de Bachillerato).

Autora: María del Carmen Gallegos Muñoz

Tabla 208. De cada pareja de cosas que te presentamos a continuación ¿qué te gusta más? (p.# 121)		
Opción	Fr	%
No contesta	0	0
Video juegos	1	6

Televisión	14	82
No lo se	2	12
TOTAL	17	100

Fuente: Cuestionario 2 aplicado al grupo 3 (Tercero de Bachillerato).

Autora: María del Carmen Gallegos Muñoz

Tabla 209. De cada pareja de cosas que te presentamos a continuación ¿qué te gusta más? (p.# 122)		
Opción	Fr	%
No contesta	0	0
1. Teléfono móvil	8	47
2. Televisión	7	41
No lo se	2	12
TOTAL	17	100

Fuente: Cuestionario 2 aplicado al grupo 3 (Tercero de Bachillerato).

Autora: María del Carmen Gallegos Muñoz

Tabla 210. De cada pareja de cosas que te presentamos a continuación ¿qué te gusta más? (p.# 123)		
Opción	Fr	%
No contesta	0	0
Teléfono móvil	8	47
Mp3/ Mp4/ iPod	8	47
No lo se	1	6
TOTAL	17	100

Fuente: Cuestionario 2 aplicado al grupo 3 (Tercero de Bachillerato).

Autora: María del Carmen Gallegos Muñoz

Tabla 211. De cada pareja de cosas que te presentamos a continuación ¿qué te gusta más? (p.# 124)		
Opción	Fr	%
No contesta	0	0
Teléfono móvil	15	88

Video juegos	1	6
No lo se	1	6
TOTAL	17	100

Fuente: Cuestionario 2 aplicado al grupo 3 (Tercero de Bachillerato).

Autora: María del Carmen Gallegos Muñoz

Al analizar las Tablas 205, 206, 207, 208, 209, 210 y 211 podemos decir que los jóvenes encuestados prefieren Internet antes que cualquier otra tecnología a pesar que solamente el 1,25% de los habitantes de Pintag tienen acceso a Internet en sus hogares (INEC, 2010), caso similar con el Teléfono móvil ya que solamente el 18,84% de la población posee este servicio (INEC, 2010). La televisión, Ipod y video juegos en ese orden son las menos preferidas por los jóvenes. Probablemente estos resultados sean un reflejo de las necesidades tecnológicas que enfrenta la parroquia de Pintag.

Tabla 212. De cada pareja de cosas que te presentamos a continuación ¿qué te gusta más? (p.# 125)		
Opción	Fr	%
No contesta	0	0
Wii	3	18
PlayStation 3	5	29
No lo se	9	53
TOTAL	17	100

Fuente: Cuestionario 2 aplicado al grupo 3 (Tercero de Bachillerato).

Autora: María del Carmen Gallegos Muñoz

En la Tablas 212 se observa que el 29% prefieren PlayStation 3 y el 18% prefieren Wii pero un grupo mayoritario (53%) no saben que prefieren, probablemente por la falta de conocimiento de los juegos como el PlayStation 3 y Wii como indican las Tablas 187 y 191, los jóvenes encuestados no utilizan ninguno de los dos juegos.

Tabla 213. De cada pareja de cosas que te presentamos a continuación ¿qué te gusta más? (p.# 126)		
Opción	Fr	%
No contesta	0	0
PSP	0	0
Nintendo DS	4	24
No lo se	13	76
TOTAL	17	100

Fuente: Cuestionario 2 aplicado al grupo 3 (Tercero de Bachillerato).

Autora: María del Carmen Gallegos Muñoz

La Tabla 213 indica que el 24% de la población en estudio prefieren el Nintendo DS y el 76% no saben que prefieren. Probablemente la falta de conocimiento de los jóvenes de estos juegos sea la causa de estos resultados.

5.3. Redes sociales y mediación familiar

5.3.1. Relación de las tecnologías con el entorno familiar

Tabla 214. Tienes algún tipo de ayuda a la hora de hacer la tarea? (p.# 11)		
Opción	Fr	%
No contesta	0	0
No	15	88
Si	2	12
TOTAL	17	100

Fuente: Cuestionario 2 aplicado al grupo 3 (Tercero de Bachillerato).

Autora: María del Carmen Gallegos Muñoz

En la Tabla 214 se observa que un alto porcentaje de jóvenes (88%) declaran que no reciben ningún tipo de ayuda para hacer la tarea frente al 12% que si lo hacen. Estos resultados pueden ser un reflejo de la educación de sus padres ya que de acuerdo al Censo 2010 realizado por el INEC en la parroquia de Pintag, solamente un

20,24 % de personas que han culminado la educación secundaria, probablemente esta puede ser la limitante que tienen los padres para ayudar en sus tareas a sus hijos.

Tabla 215. ¿Qué ayudas recibes a la hora de hacer la tarea? (p.# 12)		
Opción	Fr	%
Voy a una academia	0	0
Tengo un profesor particular	0	0
Me ayudan mis hermanos/as	1	50
Me ayuda mi padre	1	50
Me ayuda mi madre	0	0

Fuente: Cuestionario 2 aplicado al grupo 3 (Tercero de Bachillerato).

Autora: María del Carmen Gallegos Muñoz

La Tabla 215 muestra que con una frecuencia de 1 el 50% de los jóvenes declaran que son ayudados por sus hermanos y el 50% por su padre. Estos resultados indican que un número muy reducido de estudiantes responde a esta pregunta, probablemente sea que la falta de educación de sus padres contribuyan a que los jóvenes no reciban ayuda de los mismos.

Tabla 216. Cuando haces la tarea en casa ¿en qué lugar la haces habitualmente? (p.# 13)		
Opción	Fr	%
No contesta	0	0
En mi habitación	16	94
En la habitación de un hermano/a	0	0
En una sala de estudio	1	6

En la sala de estar	0	0
En la cocina	0	0
TOTAL	17	100

Fuente: Cuestionario 2 aplicado al grupo 3 (Tercero de Bachillerato).

Autora: María del Carmen Gallegos Muñoz

Como se observa en la Tabla 216, el 94% de los estudiantes encuestados declaran realizar sus tareas en sus habitaciones, resultados que reflejan lo expuesto en el análisis de las Tablas 214 y 215. Si los padres o algún familiar no ejerce ningún control ni ayuda al momento de que el joven realiza su tarea, no hay ningún inconveniente que estos lo hagan en un lugar privado como es su habitación.

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

Tabla 217. ¿Tienes ordenador en casa? (p.# 18)		
Opción	Fr	%
No contesta	1	6
No	6	35
Si	10	59
TOTAL	17	100

Fuente: Cuestionario 2 aplicado al grupo 3 (Tercero de Bachillerato).

Autora: María del Carmen Gallegos Muñoz

Se observa en la Tabla 217 que el 59% de los jóvenes encuestados tienen ordenador en casa frente al 35% que no lo tienen. Según el Censo 2010 realizado por el INEC solamente el 5% de las personas que viven en Pintag tienen computador en casa, porcentaje que probablemente esté concentrado en los hogares que tienen a sus hijos en colegios, resultados que se ven reflejados en la Tabla 217.

Tabla 218. ¿Dónde está el ordenador que más utilizas en tu casa? (p.# 19)		
Opción	Fr	%
No contesta	6	35
En mi habitación	6	35
En la habitación de un hermano/a	0	0
En la habitación de mis padres	2	12
En la sala de estar	0	0
En un cuarto de trabajo, estudio o similar	3	18
Es portátil	0	0
TOTAL	17	100

Fuente: Cuestionario 2 aplicado al grupo 3 (Tercero de Bachillerato).

Autora: María del Carmen Gallegos Muñoz

La Tabla 218 muestra que el 35% de los estudiantes encuestados que tienen ordenador en casa, lo tienen en su habitación frente al 12% de los mismos que los tiene en otro lugar como cuarto de estudios o similares. Si los padres no tienen la educación adecuada para manipular un ordenador probablemente prefieran que esté en la habitación de sus hijos que si lo saben usar.

Tabla 219. ¿Tienes Internet en tu casa? (p.# 20)		
Opción	Fr	%
No contesta	6	35
No	9	53
Si	2	12
TOTAL	17	100

Fuente: Cuestionario 2 aplicado al grupo 3 (Tercero de Bachillerato).

Autora: María del Carmen Gallegos Muñoz

Según estadísticas de la Superintendencia de Telecomunicaciones, a diciembre del 2010 existía un estimado de 3 097 315 usuarios de Internet y de acuerdo con cifras del Instituto Nacional de Estadísticas Censos (INEC) el 29% de los

ecuatorianos usaron Internet en el 2010. Para la parroquia de Pintag el 1,25% tienen acceso a esta tecnología datos que se ven reflejados en los resultados que nos indica la Tabla 219, el 53% de los jóvenes encuestados no tienen Internet en casa, probablemente la falta de ordenadores en casa también sea una causal de esto.

Tabla 220. ¿Tienes instalado algún sistema de protección cuando navegas por internet en casa (antivirus, filtro de contenidos)? (p.# 21)		
Opción	Fr	%
No	0	0
No lo sé	0	0
Sí, tengo un filtro	2	50
Sí, tengo un antivirus	2	50
Sí, pero no sé lo que es	0	0

Fuente: Cuestionario 2 aplicado al grupo 3 (Tercero de Bachillerato).

Autora: María del Carmen Gallegos Muñoz

En la Tabla 220 se observa que con una frecuencia de 4 el 100% de los jóvenes encuestados tienen algún tipo de protección en sus ordenadores contra virus.

Tabla 221. Tengas o no Internet en casa ¿sueles utilizarlo? (p.# 22)		
Opción	Fr	%
No contesta	0	0
No	2	12
Si	15	88
TOTAL	17	100

Fuente: Cuestionario 2 aplicado al grupo 3 (Tercero de Bachillerato).

Autora: María del Carmen Gallegos Muñoz

La Tabla 221 indica que el 88% de los estudiantes encuestados suelen utilizar el Internet lo tenga o no en casa. Analizando las Tablas 219 y 221 se puede decir que

los estudiantes en ocupa Internet en algún centro de computo ya que solamente el 12% de ellos disponen de este servicio en casa.

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

Tabla 222. ¿A qué le has quitado tiempo desde que utilizas internet? (p.# 28)		
Opción	Fr	%
Familia	5	14
Amigos/as	2	6
Estudios	2	6
Deporte	6	17
Lectura	4	11
Televisión	4	11
Videojuegos	4	11
Hablar por teléfono	3	9
A nada	5	14

Fuente: Cuestionario 2 aplicado al grupo 3 (Tercero de Bachillerato).

Autora: María del Carmen Gallegos Muñoz

El uso de la tecnología según Solano *et al*, 2005 disminuye notablemente la interacción física con otras personas y en especial disminuye el tiempo dedicado a sus familias. En la Tabla 222 se observa que el 14% del grupo encuestado declaran que el uso del Internet les quita tiempo con sus familias y al 17% le quita tiempo que dedicaban a el deporte, el 33% declara que el Internet ha ocupado el tiempo que dedicaban a actividades como la lectura, ver televisión, a los videojuegos

Tabla 223. ¿Estás de acuerdo con alguna de las siguientes situaciones? (p.# 44)		
Opción	Fr	%
Me pongo nervioso o me enfado cuando no puedo o no me dejan navegar	4	12
Creo que puedo poner cualquier foto/video mía en Internet	6	18

Creo que puedo poner cualquier foto/video de mis amigos o familiares en Internet	5	15
No hay ningún problema porque desconocidos sepan sobre mis aficiones o vida personal	2	6
No me importa agregar a desconocidos a mi Messenger	7	21
Es divertido hablar con desconocidos a través de Internet	5	15
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.)	2	6
No estoy de acuerdo con ninguna	3	9

Fuente: Cuestionario 2 aplicado al grupo 3 (Tercero de Bachillerato).

Autora: María del Carmen Gallegos Muñoz

En la Tabla 223 se observa que el 12% del grupo estudiado se pone nervioso o se enfada cuando no puede o no le dejan navegar, el 15% piensa que es divertido hablar con desconocidos a través de Internet, el 21% no le importa agregar a desconocidos en sus redes sociales, el 18% piensa que puede poner cualquier foto suya en la red y el 15% cree que puede poner cualquier foto de algún familiar o amigo en la red. Al analizar los resultados de la Tabla 223 se puede decir que el 87% del grupo encuestado piensa que navegar por Internet y subir información personal, fotografías y poner a descubierto sus actividades y vida es normal y no conlleva ningún tipo de peligro para su integridad.

Tabla 224. ¿Discutes con tus padres por el uso de internet? (p.# 45)		
Opción	Fr	%
No contesta	0	0
No	14	82
Si	3	18
TOTAL	17	100

Fuente: Cuestionario 2 aplicado al grupo 3 (Tercero de Bachillerato).

Autora: María del Carmen Gallegos Muñoz

Tabla 225. ¿Porqué motivos? (p.# 46)		
Opción	Fr	%
Por el tiempo que paso conectado/a	2	67
Por el momento del día en que me conecto	0	0
Por lo que hago mientras estoy conectado/a	1	33

Fuente: Cuestionario 2 aplicado al grupo 3 (Tercero de Bachillerato).

Autora: María del Carmen Gallegos Muñoz

La Tabla 224 indica que el 82% de los estudiantes encuestados no discute con sus padres por el uso de Internet y el 18% si lo hace. Por consiguiente no se puede hablar de tensiones y problemas derivados del uso de Internet por contenidos y prohibiciones quebrantadas, pero probablemente sí en cuanto al tiempo de uso como se observa en la Tabla 225, el 67% de los jóvenes encuestados discuten con sus padres por el tiempo que pasan conectados a Internet.

Tabla 226. ¿Te premian o te castigan con el uso de internet? (p.# 47)		
Opción	Fr	%
No contesta	0	0
No	9	53
Si	8	47
TOTAL	17	100

Fuente: Cuestionario 2 aplicado al grupo 3 (Tercero de Bachillerato).

Autora: María del Carmen Gallegos Muñoz

La Tabla 226 indica que el 53% de los jóvenes encuestados no reciben ni premios ni castigos por el uso del Internet pero el 47% si les premian o castigan con el uso de Internet. Se puede decir que si los padres del 47% de los estudiantes saben que el uso de Internet es importante para sus hijos por eso les castigan o premian con este uso.

Tabla 227. ¿Qué hacen tus padres mientras estás conectado/a a internet? (p. #48)		
Opción	Fr	%
Me preguntan qué hago	8	35
Echan un vistazo	2	9
Me ayudan, se sientan conmigo	2	9
Están en la misma habitación	1	4
Comprueban después por dónde he navegado	0	0
Miran mi correo electrónico	1	4
Hacemos algo juntos: compras, organizar viajes, escribir a la familia, etc.	1	4
Me recomienda sitios para navegar o cómo acceder a Internet	0	0
No hace nada	8	35

Fuente: Cuestionario 2 aplicado al grupo 3 (Tercero de Bachillerato).

Autora: María del Carmen Gallegos Muñoz

La Tabla 227 indica que el 35% de los padres de los jóvenes no hacen nada mientras estos están ocupando el Internet, el 35% les preguntan que hacen, el 9% les ayudan o se sientan con ellos, el 4% revisan su correo electrónico, el 9% echan un vistazo de las actividades que los jóvenes hacen en el Internet.

Al analizar los resultados de la Tabla 227, se puede decir que el 65% de los padres de familia de los jóvenes encuestados, mantienen vigilancia de las actividades que realizan sus hijos en el Internet.

Tabla 228. ¿Cuándo navegas por Internet, según tus padres, ¿qué cosa no puedes hacer? (p. #49)		
Opción	Fr	%
Comprar algo	8	22
Chatear o usar el Messenger	1	3

Dar información personal	13	35
Suscribirme en algún boletín o lista de correo	5	14
Acceder a una red social (tipo Facebook) o a una comunidad virtual (tipo Habbo)	1	3
Descargar archivos (programas, música, películas, etc.)	0	0
Ver vídeos o fotos	0	0
Colgar videos o fotos	0	0
Enviar mensajes a teléfonos móviles	3	8
Enviar correos electrónicos	1	3
Jugar	3	8
No me prohíben nada	2	5

Fuente: Cuestionario 2 aplicado al grupo 3 (Tercero de Bachillerato).

Autora: María del Carmen Gallegos Muñoz

La Tabla 228 indica que el 22% de los padres de familia prohíben que sus hijos compren por Internet, el 35% prohíben que den información personal, el 8% que jueguen y el 5% no prohíben ninguna actividad.

Podemos decir que 95% de los padres tienen algún tipo de prohibición sobre el uso de Internet sobre sus hijos. Analizando los resultados de las Tablas 223 y 228 se indica que a pesar que los padres de familia prohíben ciertas actividades, los jóvenes no tienen conciencia de los peligros de las redes sociales y de acuerdo a lo obtenido en la Tabla 223 se puede decir que los jóvenes encuestados no les hacen caso a sus padres a pesar de que ellos ejercen algún tipo de control como se indica en los resultados de la Tabla 227.

Tabla 229. ¿A que le has quitado tiempo por usar los videos juegos?		
(p. #98)		
Opción	Fr	%
Familia	2	25
Amigos/as	2	25
Estudios	2	25

Deporte	1	13
Lectura	1	13
Televisión	0	0
Hablar por teléfono	0	0
A nada	0	0

Fuente: Cuestionario 2 aplicado al grupo 3 (Tercero de Bachillerato).

Autora: María del Carmen Gallegos Muñoz

El 25% de los jóvenes declaran que al jugar con lo video juegos le quitan tiempo a sus familias, de la misma manera el 25% dicen que les quitan tiempo a sus amigos y el 25% a sus estudios con una frecuencia de 8.

Tabla 230. ¿Cuando ves la tele sueles hacerlo? (p. #104)		
Opción	Fr	%
En mi habitación	5	17
En la habitación de un hermano/a.	8	27
En la habitación de mis padres	4	13
En la sala de estar	3	10
En la cocina	0	0
En un cuarto de juegos	10	33

Fuente: Cuestionario 2 aplicado al grupo 3 (Tercero de Bachillerato).

Autora: María del Carmen Gallegos Muñoz

La Tabla 230 indica que el 17% de los estudiantes ven la televisión en su habitación, el 27% en la habitación de un hermano, el 13% en la habitación de sus padres y un 33% en el cuarto de juegos. Podemos decir que el 100% de los jóvenes encuestados ven televisión si no es en su habitación en algún sitio de su casa.

Tabla 231. ¿Cuándo ves la tele sueles hacerlo? (p. #105)		
Opción	Fr	%
Solo	5	12
Con mi padre	8	20
Con mi madre	13	32
Con algún hermano/a	0	0
Con otro familiar	2	5
Con un amigo/a	13	32

Fuente: Cuestionario 2 aplicado al grupo 3 (Tercero de Bachillerato).

Autora: María del Carmen Gallegos Muñoz

En la Tabla 231 se observa que el 12% de los jóvenes encuestados ven la televisión solos, el 52% con sus padres, el 5% con otro familiar y el 32% con un amigo. Podemos decir que el 88% de los jóvenes ven televisión con alguien.

Tabla 232. ¿Realizas alguna de estas actividades mientras ves la tele? (p. #106)		
Opción	Fr	%
Estudiar o hacer la tarea del colegio	12	38
Comer	1	3
Navegar por Internet	4	13
Hablar por teléfono	3	9
Leer	3	9
Dormir	2	6
Charlar con mi familia	1	3
Jugar	6	19

Fuente: Cuestionario 2 aplicado al grupo 3 (Tercero de Bachillerato).

Autora: María del Carmen Gallegos Muñoz

La Tabla 232 indica que el 38% de los jóvenes realizan tareas mientras en la televisión, el 13% navegan por Internet, el 19% juegan mientras ven televisión, estos

resultados indican que el uso de la televisión está constantemente en las actividades de los jóvenes encuestados.

Tabla 233. ¿Discutes con tus padres por el uso que haces de la TV? (p. #107)		
Opción	Fr	%
No contesta	11	65
No	3	18
Si	3	18
TOTAL	17	100

Fuente: Cuestionario 2 aplicado al grupo 3 (Tercero de Bachillerato).

Autora: María del Carmen Gallegos Muñoz

Tabla 234. ¿Por qué motivos? (p. #108)		
Opción	Fr	%
Por el tiempo que paso viendo la tele	0	0
Por el momento del día en el ve la tele.	2	29
Por los programas que veo	5	71

Fuente: Cuestionario 2 aplicado al grupo 3 (Tercero de Bachillerato).

Autora: María del Carmen Gallegos Muñoz

Como indica la Tabla 233 el 18% no discuten con sus padres por el uso de la televisión, el 18% de los jóvenes encuestados discuten con sus padres por el uso de la televisión de los cuales el 71% es por los programas que ve y el 29% por el momento en que ve la televisión como se observa en la Tabla 234.

Tabla 235. ¿Te castigan o premian con la tele? (p. #109)		
Opción	Fr	%
No contesta	0	0
No	6	86
Si	1	14

Fuente: Cuestionario 2 aplicado al grupo 3 (Tercero de Bachillerato).

Autora: María del Carmen Gallegos Muñoz

La Tabla 235 indica que el 86% de los jóvenes encuestados no son castigados o premiados con el uso de la televisión, solamente el 14% de los jóvenes son castigados o premiados con el uso de la televisión.

Al analizar la Tabla 235 se puede decir que los padres de familia no suelen castigar en su mayoría con la prohibición o uso de la televisión, probablemente sea que el uso de la televisión sea más libre y no sea un llamativo medio para los chicos y por eso no es usado para castigos o premios.

Tabla 236. Cuando ves la televisión en familia ¿quién decide qué programa mirar? (p. #110)		
Opción	Fr	%
No contesta	0	0
Yo mismo	6	35
Mis hermanos/as	11	65
Mi padre	0	0
Mi madre	0	0
Entre todos, lo negociamos	0	0
TOTAL	17	100

Fuente: Cuestionario 2 aplicado al grupo 3 (Tercero de Bachillerato).

Autora: María del Carmen Gallegos Muñoz

La Tabla 236 indica que el 65% de los jóvenes encuestados declaran que son sus hermanos quienes deciden que programa mirar, el 35% dicen que ellos son los

que eligen los programas. Esto indica que los jóvenes son los que deciden sobre la programación vista en sus hogares dejando a un lado la opinión de sus padres quizá por su ausencia o por falta de control de parte de los mismos.

Tabla 237. ¿Hay algún programa que tus padres no te dejen ver? (p. #112)		
Opción	Fr	%
No contesta	11	65
Me dejan ver todos los programas (Pasar a la pregunta 114)	4	24
Si hay programas que no me dejan ver	2	12
TOTAL	17	100

Fuente: Cuestionario 2 aplicado al grupo 3 (Tercero de Bachillerato).

Autora: María del Carmen Gallegos Muñoz

En la Tabla 237 se observa que al 24% de los estudiantes encuestados sus padres les dejan ver todos los programas de televisión, a un 12% sus padres si les restringen cierto tipo de programas. Estos resultados probablemente sean reflejo de la conciencia de la responsabilidad que tienen los padres de familia hacia sus hijos.

Tabla 238. ¿De qué tipo? (p. #113)		
Opción	Fr	%
Películas	1	6
Dibujos animados	0	0
Deportes	1	6
Series	1	6
Concursos	1	6
Documentales	1	6
Noticias	2	12
Programas del corazón	2	12

Reality Shows	8	47
TOTAL	17	100

Fuente: Cuestionario 2 aplicado al grupo 3 (Tercero de Bachillerato).

Autora: María del Carmen Gallegos Muñoz

La Tabla 238 indica que al 47% de los padres de familia prohíben a sus hijos ver los Reality Shows, el 12% programas de corazón, el 6% series de televisión. Se puede decir que los programas que pasan en la televisión son poco recomendables para la juventud y los padres de familias se ven en la obligación de prohibir ciertos programas.

5.4. Redes sociales y ámbito escolar

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

Tabla 239. La última vez que te dieron las notas, ¿cuáles de estas asignaturas aprobaste? (p. #16)		
Opción	Fr	%
No contesta	0	0
Todas	7	41
Matemáticas	0	0
Lengua y Literatura	0	0
Historia/ Geografía	0	0
Idiomas	0	0
Conocimiento del Medio		
Ciencias	0	0
Otra	10	59
TOTAL	17	100

Fuente: Cuestionario 2 aplicado al grupo 3 (Tercero de Bachillerato).

Autora: María del Carmen Gallegos Muñoz

Los estudiantes encuestados declaran que han aprobado el 100% de las materias que cogieron en su año de educación. Si bien es cierto, los estudiantes encuestados pierden tiempo en otras actividades que no son las educativas, los resultados observados en la Tabla 239 reflejan que son aplicados y que las actividades educativas realizadas por ellos, son suficientes para poder pasar todas las materias.

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

Tabla 240. ¿Tienes algún profesor que usa Internet para explicar su materia? (p. #17)		
Opción	Fr	%
No contesta	1	6
No, ninguno	11	65
Si, algunos (menos de la mitad)	4	24
Si, casi todos (más de la mitad)	1	6
Sí, todos	0	0
TOTAL	17	100

Fuente: Cuestionario 2 aplicado al grupo 3 (Tercero de Bachillerato).

Autora: María del Carmen Gallegos Muñoz

La Tabla 240 muestra un panorama desalentador en la metodología de enseñanza a los jóvenes encuestados ya que el 65% de los profesores no utilizan Internet para explicar su materia, probablemente sea por la falta de ordenadores disponibles para cada curso o de la infraestructura adecuada.

Tabla 241. De lunes a viernes ¿cuánto tiempo utilizas diariamente internet? (p. #23)		
Opción	Fr	%
No contesta	2	12
Menos de una hora	3	18

Entre una y dos horas	6	35
Más de dos horas	6	35
Nada	0	0
No lo sé	0	0
TOTAL	17	100

Fuente: Cuestionario 2 aplicado al grupo 3 (Tercero de Bachillerato).

Autora: María del Carmen Gallegos Muñoz

La Tabla 241 indica que el 18% de los estudiantes encuestados de lunes a viernes utilizan Internet menos de una hora, 35% entre una y dos horas y más de dos horas el 35%.

Tabla 242. El sábado o el domingo ¿cuánto tiempo utilizas diariamente internet? (p. #24)		
Opción	Fr	%
No contesta	0	0
Entre una y dos horas	6	35
Más de dos horas	5	29
Nada	4	24
No lo sé	2	12
TOTAL	17	100

Fuente: Cuestionario 2 aplicado al grupo 3 (Tercero de Bachillerato).

Autora: María del Carmen Gallegos Muñoz

En la Tabla 242 se observa que el uso de Internet los fines de semana disminuye como lo indican los resultados, el 24% de los jóvenes encuestados no ocupan el Internet los fines de semana a diferencia del uso de esta tecnología entre semana como se observa en la Tabla 241.

Tabla 243. ¿En qué lugar sueles usar internet (para navegar, chat, e-mail)? (p. #25)		
Opción	Fr	%
En mi casa	4	13
En el colegio	9	30
En un ciber	8	27
En un lugar público	7	23
En casa de un amigo	1	3
En casa de un familiar	1	3

Fuente: Cuestionario 2 aplicado al grupo 3 (Tercero de Bachillerato).

Autora: María del Carmen Gallegos Muñoz

La Tabla 243 muestra que el 30% de los jóvenes usan el Internet en su colegio, el 27% en un ciber, el 23% en un lugar público, el 13% en su casa, el 3% en la casa de un amigo. Podemos decir que en un lugar público es donde la mayoría de jóvenes tienen acceso a Internet con un 50% de aceptación. Estos resultados son probablemente causa de la falta de ordenadores en casa y el poco acceso de Internet.

Tabla 244. La mayoría de las veces que utilizas Internet sueles estar.(p. #26)		
Opción	Fr	%
Sólo	11	33
Con amigos	11	33
Con hermanos	4	12
Con mi padre	0	0
Con mi madre	0	0
Con mi novio/a	5	15
Con un profesor/a	2	6

Fuente: Cuestionario 2 aplicado al grupo 3 (Tercero de Bachillerato).

Autora: María del Carmen Gallegos Muñoz

El 33% de los jóvenes encuestados suelen utilizar el Internet solos, el mismo porcentaje es el que utiliza el Internet con sus amigos, el 12% lo usa con sus

hermanos, el 15% lo usa con su novia o novio. Ningún estudiante suele usar el Internet con sus padres. Estos resultados reflejados en la Tabla 244 concuerdan con los obtenidos en la Tabla 243 donde se observa que el 50% de los jóvenes utilizan el Internet fuera de casa y por lo tanto fuera de la supervisión de sus padres.

Opción	Fr	%
Nadie, he aprendido yo solo	9	33
Algún hermano/a	2	7
Mi novio/a	1	4
Algún amigo	6	22
Mi padre	0	0
Mi madre	0	0
Algún profesor/a del colegio	9	33

Fuente: Cuestionario 2 aplicado al grupo 3 (Tercero de Bachillerato).

Autora: María del Carmen Gallegos Muñoz

El 33% del grupo en estudio ha aprendido solo a manejar el Internet, el 22% declara que le ha enseñado un amigo, el 7% de los jóvenes aprendieron de un hermano y el 33% declara que aprendió con la ayuda de algún profesor, estos resultados se observan en la Tabla 245.

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

Opción	Fr	%
Para visitar páginas web	11	16
Envío de SMS	7	10
Compartir videos, fotos. Presentaciones, etcétera	11	16
Para usar el correo electrónica (e-mail)	13	19
Televisión digital	0	0
Radio digital	0	0

Para usar programas	9	13
Para descargar música, películas o programas	13	19
Comprar o vender	0	0
Foros o listas de correo	2	3
Blogs	0	0
Fotologs	0	0
Hablar por teléfono	1	1

Fuente: Cuestionario 2 aplicado al grupo 3 (Tercero de Bachillerato).

Autora: María del Carmen Gallegos Muñoz

En la Tabla 246 se observa que el 61% de los encuestados que usan Internet, lo usan como redes sociales como son el envío de SMS, publicación de fotos, correo electrónico. El uso del Internet como conexión con las redes sociales se ha convertido en una moda en jóvenes y adultos pero hay que ser precavidos antes de dar cualquier tipo de información personal, los jóvenes encuestados reflejan que no tienen conocimiento en los peligros de las redes sociales.

Tabla 247. Cuando visitas páginas web, ¿cuáles de los siguientes contenidos acostumbras a consultar? (p. #30)		
Opción	Fr	%
Deportes	6	13
Software e informática	0	0
Programación de televisión	1	2
Noticias	2	4
Educativos	10	22
Culturales	7	16
Juegos	3	7
Música	14	31
Humor	2	4
Concursos	0	0
Adultos	0	0

Fuente: Cuestionario 2 aplicado al grupo 3 (Tercero de Bachillerato).

Autora: María del Carmen Gallegos Muñoz

En la Tabla 247 se observa que el 31% de los jóvenes encuestados bajan música cuando están conectados en Internet, el 22% visita páginas educativas y el 16% culturales, un 4% declara que visita páginas sobre noticias y un 13% páginas deportivas. Se puede decir que un porcentaje aceptable 38% usa el Internet para visitar páginas que les permiten auto educarse.

Tabla 248. ¿Te sueles comunicar por alguno de estos medios a través de internet? (p. #31)

Opción	Fr	%
No contesta	0	0
Con chat	8	47
Con Messenger	2	12
Con las dos anteriores	6	35
Con ninguna de las anteriores	1	6
TOTAL	17	100

Fuente: Cuestionario 2 aplicado al grupo 3 (Tercero de Bachillerato).

Autora: María del Carmen Gallegos Muñoz

La Tabla 248 indica que el 47% de los jóvenes encuestados utilizan el chat como medio de comunicación, 12% el Messenger y el 35% de estos jóvenes utilizan los dos medios mencionados para comunicarse. Se puede decir que el 96% de los encuestados suelen utilizar la tecnología como el Messenger y el Chat para comunicarse a pesar que no todos tienen ordenador ni conexión de Internet en casa, por lo que presumimos que acceden a estas redes en sitios alquilados.

Tabla 249. Mientras chateas o estás en el Messenger (p. #32)

Opción	Fr	%
Siempre me muestro como soy	16	94
A veces finjo ser otra persona	0	0
Siempre finjo ser otra persona	0	0
TOTAL	17	100

Fuente: Cuestionario 2 aplicado al grupo 3 (Tercero de Bachillerato).

Autora: María del Carmen Gallegos Muñoz

En la Tabla 249 se observa que el 96% de los encuestados declaran que al estar chateando o en Messenger se muestran como son sin fingir, probablemente los jóvenes se comuniquen por estos medios con sus amigos por lo tanto no tienen necesidades de fingir ser otras personas.

Tabla 250. Mientras chateas o estás en el Messenger ¿usas webcam? (p. #33)		
Opción	Fr	%
No contesta	1	6
Nunca	12	71
A veces	4	24
Siempre	0	0
TOTAL	17	100

Fuente: Cuestionario 2 aplicado al grupo 3 (Tercero de Bachillerato).

Autora: María del Carmen Gallegos Muñoz

Los jóvenes encuestados declaran que mientras están chateando o conectados en el Messenger el 71% nunca utiliza Webcams frente al 24% que si lo hace, probablemente al 71% no les gusta usar Webcams o como la mayoría de los jóvenes utilizan ordenadores en sitios de alquiler, no disponen de este servicio.

Tabla 251. Mientras chateas o estás en el Messenger ¿con quién sueles hablar? (p. #34)		
Opción	Fr	%
Con mis amigos	16	57
Con mi familia	6	21
Con amigos virtuales	6	21

Fuente: Cuestionario 2 aplicado al grupo 3 (Tercero de Bachillerato).

Autora: María del Carmen Gallegos Muñoz

La Tabla 251 indica que el 57% de los jóvenes encuestados suelen comunicarse con sus amigos a través del Messenger o el Chat, el 21% con su familia y un 21% hablar con amigos virtuales. Estos resultados demuestran que las redes

sociales a los jóvenes les sirven como medio de comunicación entre sus conocidos y amplían sus horizontes conociendo nuevas personas, esto hay que manejarlo con cuidado por los peligros que conlleva.

Tabla 252. ¿Has conocido en persona a alguno de tus amigos virtuales? (p. #35)		
Opción	Fr	%
No contesta	1	6
No tengo ninguno	4	24
Tengo, pero no los conozco	8	47
Tengo y he conocido alguno	4	24
TOTAL	17	100

Fuente: Cuestionario 2 aplicado al grupo 3 (Tercero de Bachillerato).

Autora: María del Carmen Gallegos Muñoz

La Tabla 252 indica que de los jóvenes que tienen amigos virtuales, el 47% no los conocen personalmente frente al 24% que declaran, estos resultados coinciden con los publicados por el el Ministerio de Telecomunicaciones y de la Sociedad de la Información donde dicen que el 30% de los individuos que tienen amigos virtuales no los conocen personalmente.

Tabla 253. ¿Sueles usar internet para jugar en red? (p. #36)		
Opción	Fr	%
No contesta	0	0
No	14	82
Si	3	18
TOTAL	17	100

Fuente: Cuestionario 2 aplicado al grupo 3 (Tercero de Bachillerato).

Autora: María del Carmen Gallegos Muñoz

En la Tabla 253 se observa que el 82% de los estudiantes encuestados no usan el Internet para jugar en red a diferencia del 39% reportado por la Unidad

Educativa San Jerónimo del octavo de Educación Básica, Se puede decir que al 82% de los jóvenes no les llama la atención jugar en red, probablemente les llame la atención otras actividades como el chat o el Messenger que son más comunes en jóvenes de la edad de los encuestados, los de octavo año de Educación Básica les llaman la atención los juegos en red que a los de Tercero de Bachillerato.

Tabla 254. ¿A qué tipo de juegos en red has jugado últimamente? (p. #37)		
Opción	Fr	%
Juegos de comunidad virtual (The Sims, etcétera)	1	11
Juegos de carreras (Need for Speed, Death Race, Shangay Street Racer, etcétera)	2	22
Juegos de estrategias y batalla (Teeken, Counter Strike, etcétera)	1	11
Juegos de Deporte (FIFA 2008, etcétera)	2	22
Juegos de mesa y cartas (póquer, parchís, Trivial, Pictionary, etcétera)	2	22
Casinos (Casino Mónaco, Casino Tropez)	0	0
Juegos de rol (Virtual Galaxy, Guild Wars, Solaris, etcétera)	0	0
A ninguno	1	11

Fuente: Cuestionario 2 aplicado al grupo 3 (Tercero de Bachillerato).

Autora: María del Carmen Gallegos Muñoz

Del 18% que declara que juega en red resultado reportado en la Tabla 253 el 22% prefieren juegos como Need for Speed, Death Race, otros prefieren juegos deportivos (22%), y el otro 22% prefiere los juegos de mesa como se reporta en la Tabla 254. Notamos que un 11% prefieren juegos de estrategias y batallas siendo un porcentaje bajo.

Tabla 255. Si utilizas los juegos en red donde puedes jugar con otras personas a través del Internet ¿Estás de acuerdo con algunas de la siguientes frases? (p. #38)		
Opción	Fr	%
Juego en red con mi grupo de amigos	3	60
Jugar en red te permite hacer amigos	1	20
No estoy de acuerdo con ninguna	1	20

Fuente: Cuestionario 2 aplicado al grupo 3 (Tercero de Bachillerato).

Autora: María del Carmen Gallegos Muñoz

El 60% de los encuestados declaran que juegan con su grupo de amigos por la red y el 20% está de acuerdo con que se puede hacer amigos en los juegos por red y el resto de jóvenes (20%) no está de acuerdo con estas frases como se puede observar en la Tabla 255. El 80% de lo jóvenes encuestados piensan que los juegos por red son una herramienta más de comunicación que les permite mantener amistades o crear nuevas.

Tabla 256. ¿Sueles utilizar redes sociales, (Tuenti, Facebook, etcétera)? (p. #39)		
Opción	Fr	%
No contesta	0	0
No	1	6
Si	16	94
TOTAL	17	100

Fuente: Cuestionario 2 aplicado al grupo 3 (Tercero de Bachillerato).

Autora: María del Carmen Gallegos Muñoz

La Tabla 256 indica que el 94% de los jóvenes encuestados suelen utilizar redes sociales como el facebook frente a un reducido número (6%) que no utiliza redes sociales. El elevado número de alumnos que utilizan redes sociales no permite pensar que se conectan en ordenadores fuera de casa ya que un elevado porcentaje no tienen ordenadores ni conexión de Internet en casa.

Tabla 257. ¿Puedes indicarnos qué redes sociales sueles utilizar? (p. #40)		
Opción	Fr	%
Facebook	16	31
Orkut	0	0
Hi5	12	24
Tuenti	3	6
MySpace	4	8
WindowsLiveSpace	3	6
LinkedIn	0	0
Sonico	9	18
Otras redes sociales	4	8

Fuente: Cuestionario 2 aplicado al grupo 3 (Tercero de Bachillerato).

Autora: María del Carmen Gallegos Muñoz

La Tabla 257 indica que 55% de los jóvenes encuestados declaran usar redes sociales como el facebook y Hi5, probablemente estas dos opciones son las más comunes en los jóvenes encuestados.

Tabla 258. ¿Has hecho alguna página web o algún blog? (p. #41)		
Opción	Fr	%
No contesta	0	0
No	12	71
Si	5	29
TOTAL	17	100

Fuente: Cuestionario 2 aplicado al grupo 3 (Tercero de Bachillerato).

Autora: María del Carmen Gallegos Muñoz

El 71% de los encuestados (Tabla 258) dicen que no han creado ningún tipo de páginas web o algún blog, el uso de Internet en los estudiantes encuestados es poco frecuente y el mayor uso les da a las páginas sociales como se indica en la Tabla 257.

Tabla 259. ¿Con qué contenido? (p. #42)		
Opción	Fr	%
Deportes	0	0
Software e informática	0	0
Programación de televisión	0	0
Noticias	0	0
Educativos	1	13
Culturales	1	13
Juegos	0	0
Música	3	38
Humor	0	0
Concursos	0	0
Adultos	1	13
Historia personal	2	25

Fuente: Cuestionario 2 aplicado al grupo 3 (Tercero de Bachillerato).

Autora: María del Carmen Gallegos Muñoz

En la Tabla 259 se observa que de los jóvenes que declararon haber creado páginas web el 25% la ha creado con un tema personal , el 13% tema cultural. El poco interés de los temas educativos demostrados por los encuestados probablemente es un reflejo educativo de los jóvenes encuestados.

Tabla 260. ¿Qué es lo que te parece más útil de tener una web o blog propia? (p. #43)		
Opción	Fr	%
Expresar mi opinión	4	36
Compartir información con conocidos	2	18
Darme a conocer y hacer amigos	1	9
Escribir sobre lo que me gusta	2	18
Me sirve de desahogo	0	0
Ser útil para otros interesados en el tema	1	9
Poder contar a todo el mundo lo que no puedes contar en persona	1	9

Fuente: Cuestionario 2 aplicado al grupo 3 (Tercero de Bachillerato).

Autora: María del Carmen Gallegos Muñoz

En la Tabla 260 el 36% de los encuestados le parece que expresar su opinión a través de los blocs es lo que le parece más útil, el 18% dice que es útil para ellos compartir información.

Tabla 261. Cuando utilizas Internet ¿cómo te consideras respecto a la gente que está a tu alrededor (familia, amigos profesores? (p. #50)		
Opción	Fr	%
No contesta	0	0
Un principiante	3	18
Tengo un nivel medio	11	65
Mi nivel es avanzado	3	18
Soy todo un experto	0	0
TOTAL	17	100

Fuente: Cuestionario 2 aplicado al grupo 3 (Tercero de Bachillerato).

Autora: María del Carmen Gallegos Muñoz

El 65% de los jóvenes se consideran respecto a la gente de un nivel superior en el uso de Internet.

Tabla 262. ¿De lunes a viernes ¿cuánto tiempo ves diariamente la televisión en casa? (p. #102)		
Opción	Fr	%
No contesta	0	0
Menos de una hora	6	35
Entre una hora y dos	2	12
Más de dos horas	8	47
No lo se	1	6
Nada	0	0
TOTAL	17	100

Fuente: Cuestionario 2 aplicado al grupo 3 (Tercero de Bachillerato).

Autora: María del Carmen Gallegos Muñoz

En la Tabla 262 se observa que el 47% de los jóvenes encuestados declaran que miran la televisión más de dos horas frente al 35% que dice que miran televisión menos de una hora.

Tabla 263. ¿El sábado o el domingo ¿cuánto tiempo ves diariamente la televisión en casa? (p. #103)		
Opción	Fr	%
No contesta	0	0
Menos de una hora	7	41
Entre una hora y dos	10	59
Más de dos horas	0	0
No lo sé	0	0
Nada	0	0
TOTAL	17	100

Fuente: Cuestionario 2 aplicado al grupo 3 (Tercero de Bachillerato).

Autora: María del Carmen Gallegos Muñoz

En los Resultados de la encuesta de la Tabla 263 los jóvenes manifiestan: El 59% miran la televisión entre una hora y dos, el 41% menos de una hora; la televisión ha sido una de las tecnologías de mayor entretenimiento en la sociedad, con la aparición de nuevas tecnologías, la televisión ha ido perdiendo espacio de preferencia en los usuarios de este medio probablemente el resultado de la encuesta sea debido a lo antes expuesto.

5.5. Redes sociales, riesgos y oportunidades

5.5.1. Regulación y uso de las tecnologías

Tabla 264. Señala cuándo estás de acuerdo con la siguiente frase: “Internet es útil, ahorra tiempo y facilita la comunicación” (p. #51)		
Opción	Fr	%
No contesta	0	0
Nada	0	0
Poco	4	24
Bastante	9	53
Mucho	4	24
TOTAL	17	100

Fuente: Cuestionario 2 aplicado al grupo 3 (Tercero de Bachillerato).

Autora: María del Carmen Gallegos Muñoz

En la Tabla 264 se observar que los encuestados se inclinan por la opción bastante útil con un porcentaje del 53%, seguido del 24% de la opción mucho y un 24% considera poco útil al Internet. El 100% de estudiantes reconocen que la tecnología del Internet es útil y ahorra tiempo.

El Internet es la herramienta que permite conectarse al mundo en el menor tiempo y sin moverse del lugar. Realizar investigaciones, transacciones, negocios, etc. Este medio de comunicación es multifuncional.

Tabla 265. Señala cuándo estás de acuerdo con la siguiente frase: “Internet puede hacer que alguien se enganche” (p. #52)		
Opción	Fr	%
No contesta	0	0
Nada	4	24
Poco	10	59
Bastante	3	18
Mucho	0	0
TOTAL	17	100

Fuente: Cuestionario 2 aplicado al grupo 3 (Tercero de Bachillerato).

Autora: María del Carmen Gallegos Muñoz

En la Tabla 265 se observa que los encuestados manifiestan que el 59% escogen la opción poco, el 24% Nada el 18% Bastante. Más del 50% de los jóvenes piensan que el Internet no es una alternativa para engancharse, probablemente piensan que personalmente es mejor.

Tabla 266. Señala cuánto de acuerdo estás con la siguiente frase: “Internet puede hacer que me aisle de mis amigos y familiares”. (p. #53)		
Opción	Fr	%
No contesta	0	0
Nada	8	47
Poco	5	29
Bastante	4	24
Mucho	0	0
TOTAL	17	100

Fuente: Cuestionario 2 aplicado al grupo 3 (Tercero de Bachillerato).

Autora: María del Carmen Gallegos Muñoz

La Tabla 266 indica que los jóvenes responden a la pregunta de la siguiente manera: El 49% de los encuestados escogen la opción Nada, Poco el 29% y Bastante el 24%.

Como se observa 5 de 17 alumnos consideran que no se han aislado de los que están en su entorno. El Internet es un canal de comunicación y expresión que contribuyen notablemente a las relaciones sociales.

Tabla 267. Si me quedara dos semanas sin móvil (p. #63)		
Opción	Fr	%
No contesta	3	18
Mi vida cambiaría a mejor	0	0
Mi vida cambiaría a peor	1	6
No pasaría nada	13	76
TOTAL	17	100

Fuente: Cuestionario 2 aplicado al grupo 3 (Tercero de Bachillerato).

Autora: María del Carmen Gallegos Muñoz

La pregunta que se presenta en la Tabla 267 los jóvenes encuestados responden en el siguiente orden: el 76% escoge la opción no pasaría nada, este resultado se debería a que los jóvenes optarían por otros medios de comunicación que cumplen las expectativas más que el móvil Ejemplo Internet. El 6% indica que cambiaría para peor lo que se cree que es dependiente del móvil

Tabla 268. Discutes con tus padres por el uso que haces del móvil? (p. #64)		
Opción	Fr	%
No contesta	3	18
No	12	71
Si	2	12

TOTAL	17	100
-------	----	-----

Fuente: Cuestionario 2 aplicado al grupo 3 (Tercero de Bachillerato).

Autora: María del Carmen Gallegos Muñoz

En la Tabla 268 los encuestados manifiestan que: El 71% no tienen problema con sus padres por el uso del móvil. El 12% si discuten con los padres por el uso del celular.

La edad es un factor que se debe tomar en cuenta, en este caso los jóvenes hacen uso del móvil con fines productivos (comunicación, Mensajes, calculadora, etc.) lo que no sucede con los jóvenes que lo usan para divertirse y para el ocio. También podría ser por el tiempo y el momento que pasan usando.

Tabla 269. ¿Por qué motivos? (p. #65)		
Opción	Fr	%
Por el tiempo que lo uso	2	50
Por el momento del día en que lo uso	1	25
Por el gasto que hago	1	25

Fuente: Cuestionario 2 aplicado al grupo 3 (Tercero de Bachillerato).

Autora: María del Carmen Gallegos Muñoz

En la Tabla 169 se observa los motivos por los cuales suelen discutir con sus padres: el 50% manifiesta por el tiempo que usa el móvil, el 25% por el momento del día en que lo usa y el 25% por el gasto que hace.

El tiempo es valioso, si no lo controlamos nos veremos seriamente afectados en nuestra rutina diaria porque dejaremos de cumplir con el cronograma de actividades propuestas.

El costo es un factor que causa problemas si no controla el consumo perjudica su economía y por último el momento que lo usa, como en todo hay que saber determinar los momentos para no incomodar a las personas, es una falta de respeto utilizar el móvil mientras se está en sitios cerrados.

Opción	Fr	%
No contesta	3	18
No	10	59
Si	4	24
TOTAL	17	100

Fuente: Cuestionario 2 aplicado al grupo 3 (Tercero de Bachillerato).

Autora: María del Carmen Gallegos Muñoz

En la Tabla 270 indica que los encuestados se pronuncian de la siguiente manera: el 59% dicen que no y el 24% contestan que sí. Los padres consideran al móvil como un objeto apetecido por los jóvenes por esta razón les condiciona su uso.

Opción	Fr	%
Cuando estoy en clase	6	32
Cuando estoy estudiando	2	11
Cuando estoy con la familia, comiendo, viendo la Tele, etcétera.	3	16
Cuando estoy durmiendo	1	5
No lo apago nunca	7	37

Fuente: Cuestionario 2 aplicado al grupo 3 (Tercero de Bachillerato).

Autora: María del Carmen Gallegos Muñoz

De la pregunta que se expone en la Tabla 271 se puede observar las respuestas en el siguiente orden: No le apago nunca el 37% el 32% cuando está en clase, el 16% cuando está con la familia, comiendo, viendo la Tele, etcétera, cuando está estudiando el 11% y el 5% cuando está durmiendo.

Los jóvenes en su mayoría eligen el lugar y el momento para usar el móvil, mientras que la minoría de encuestados están con el móvil todo el tiempo lo que podría conllevar a una dependencia.

Tabla 272. ¿Sueles recibir mensajes o llamadas de noche cuando ya estás en la cama? (p. #68)		
Opción	Fr	%
No contesta	3	18
Nunca	0	0
Algunos días	9	53
Casi todos los días	3	18
Todos los días	2	12
TOTAL	17	100

Fuente: Cuestionario 2 aplicado al grupo 3 (Tercero de Bachillerato).

Autora: María del Carmen Gallegos Muñoz

En la Tabla 272 de acuerdo a las respuestas realizadas a los jóvenes, se observa lo siguiente: el 53% recibe las llamadas de noche cuando ya están en la cama, el 18% casi todos los días y el 12% todos los días. El móvil es una de las herramientas preferidas en los jóvenes, posiblemente los chicos que no apagan el móvil sin darse cuenta están cayendo en la dependencia de esta red.

Tabla 273. ¿Estás de acuerdo con alguna de las siguientes frases? (p. #69)		
Opción	Fr	%
He utilizado el móvil para enviar mensajes, fotos o vídeos ofensivos contra alguien	1	7
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.	2	14
He recibido mensajes obscenos o de personas desconocidas.	1	7

No estoy de acuerdo con ninguna	10	71
---------------------------------	----	----

Fuente: Cuestionario 2 aplicado al grupo 3 (Tercero de Bachillerato).

Autora: María del Carmen Gallegos Muñoz

En la Tabla 273 las respuestas son las siguientes: el 71% no está de acuerdo con ninguna, el 14% conoce a alguna persona que está enganchada al móvil, el 7% ha recibido mensajes obscenos o de personas desconocidas y el 7% restante ha utilizado el móvil para enviar mensajes, fotos o vídeos ofensivos contra alguien.

El mayor porcentaje de encuestados no está de acuerdo con las frases antes mencionadas posiblemente no han tenido ninguna experiencia desagradable ni han ofendido con sus mensajes. Hay jóvenes que pasan por mucho tiempo usando el móvil lo que es muy peligroso. El 7% han sido víctimas de mensajes nada agradables y el 7% que utilizan el móvil para ofender no respetan a sus semejantes y se escudan en un móvil para descargar su odio.

Opción	Fr	%
Juego solo	0	0
Con mi madre	0	0
Con mi padre	0	0
Con mis hermanos/as	2	100
Con los amigos/as	0	0

Fuente: Cuestionario 2 aplicado al grupo 3 (Tercero de Bachillerato).

Autora: María del Carmen Gallegos Muñoz

En general los jóvenes encuestados utilizan los videojuegos en compañía de sus hermanos, de manera que amigos o familiares quedan relegados para esta actividad; haciendo una comparación con los datos obtenidos con la población de 9 años o más no se encuentra mucha diferencia, ya que en los dos casos prefieren la compañía de hermanos. Lo que podría ser debido a que comparten el uso de videojuegos con individuos con características similares. Datos que difieren con los estudios de las generaciones interactivas en países como México y en España donde

se menciona que el tipo de compañía en el juego está en función de la edad; donde los jóvenes tienden a jugar solos mientras que los niños prefieren estar acompañados por sus hermanos.

Tabla 275. ¿Discutes con tus padres por el uso que haces de los videojuegos? (p. #93)		
Opción	Fr	%
No contesta	17	100
No	0	0
Si	0	0
TOTAL	17	100

Tabla 276. ¿Por qué motivos? (p. #94)		
Opción	Fr	%
Por el tiempo que paso jugando	0	0
Por el momento en el que juego	0	0
Por el tipo de juegos	0	0

Fuente: Cuestionario 2 aplicado al grupo 3 (Tercero de Bachillerato).

Autora: María del Carmen Gallegos Muñoz

Tabla 277. ¿Te premian o te castigan con los videos juegos? (p. #95)		
Opción	Fr	%
No contesta	14	93
No	0	0
Si	1	7

Fuente: Cuestionario 2 aplicado al grupo 3 (Tercero de Bachillerato).

Autora: María del Carmen Gallegos Muñoz

Tabla 278. Si tus padres supieran de qué van los videojuegos con los que juegas ¿Te dejarían jugar con ellos? (p. #97)		
Opción	Fr	%
No contesta	14	82
Si con todos	3	18
Con algunos sí, con otros no	0	0
No me dejarían jugar con casi ninguno	0	0
TOTAL	17	100

Fuente: Cuestionario 2 aplicado al grupo 3 (Tercero de Bachillerato).

Autora: María del Carmen Gallegos Muñoz

En las tablas 275, 276, 277 y 278; el mayor número de los encuestados prefiere no contestar ante las preguntas planteadas; sin embargo existe una frecuencia baja de los jóvenes que afirman que los padres los premian o castigan con videojuegos; así como los que dicen que los dejarían jugar con ellos si supieran de qué se tratan los mismos. Estos resultados podrían ser consecuencia de la falta de control de los padres; por su ausentismo en los hogares; ya que según el INEC (2006); el 40% de los padres de las zonas rurales del Ecuador se ausentan de los hogares.

Tabla 280. ¿Estás de acuerdo con algunas de las siguientes frases? (p. #99)		
Opción	Fr	%
Estoy enganchado/a algún juego, o conozco a alguna persona que, en cuanto llega a casa, no para de jugar.	2	33
Los videos juegos pueden volverme violento. Es mucho más divertido jugar acompañado/a que solo/a	2	33
Los videos juegos me permiten hacer cosas que no	0	0

puedo hacer en la vida real		
No estoy de acuerdo con ninguna.	2	33

Fuente: Cuestionario 2 aplicado al grupo 3 (Tercero de Bachillerato).

Autora: María del Carmen Gallegos Muñoz

En la Tabla 280 se observa que el 33% de los encuestados reconocen estar enganchados o conocer a alguien que abusa del uso de videojuegos; así como el 33% está consciente que los videojuegos pueden volverlos violentos.

Tabla 281. ¿De lunes a viernes ¿cuánto tiempo ves diariamente la televisión en casa? (p. #102)		
Opción	Fr	%
No contesta	0	0
Menos de una hora	6	35
Entre una hora y dos	2	12
Más de dos horas	8	47
No lo se	1	6
Nada	0	0
TOTAL	17	100

Tabla 282. ¿Qué tipo de contenidos de televisión prefieres? (p. #111)		
Opción	Fr	%
Películas	8	16
Dibujos animados	4	8
Deportes	4	8
Series	4	8
Concursos	6	12
Documentales	6	12
Noticias	10	20
Programas del	2	4

corazón		
Reality shows (Gran hermano, Supervivientes, Operación Triunfo, etcétera.)	6	12

Fuente: Cuestionario 2 aplicado al grupo 3 (Tercero de Bachillerato).

Autora: María del Carmen Gallegos Muñoz

El 47% de los jóvenes en estudio afirma que ve la televisión más de dos horas diarias entre semana; 35% menos de una hora, 12% entre una hora o dos, 6% no lo sabe; mientras que ninguno dice que no ve televisión en el transcurso de la semana. La posible razón sea debido al acceso que tienen los jóvenes a esta tecnología en el hogar; según el primer informe de Generaciones Interactivas en el Ecuador el 52% de los jóvenes cuentan con un televisor en sus habitaciones.

Los programas que habitualmente ven la población en estudio son: noticias (20%); películas (16%), documentales, concursos, realitys (12%), series, deportes, dibujos animados, (8%), mientras que el 4% prefiere programas del corazón.

Tabla 283. ¿Estás de acuerdo con alguna de las siguientes frases? (p. #114)		
Opción	Fr	%
Veo más tele de la que debería	5	20
Me gusta ver la tele acompañado/a que solo/a	0	0
Alguna vez he visto programas que mis padres no me dejan ver	2	8
Me aburre la televisión	1	4
Elijo el programa antes de encender la televisión	5	20
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.	3	12
Lo primero que hago al llegar a la casa es encender la televisión	5	20
No estoy de acuerdo con ninguna.	4	16

Fuente: Cuestionario 2 aplicado al grupo 3 (Tercero de Bachillerato).

Autora: María del Carmen Gallegos Muñoz

Con la misma frecuencia los jóvenes reconocen que: ven más tele de la que deben, que eligen el programa antes de encender el televisor, o que lo primero que hacen al llegar a casa es encender el televisor; mientras que el 8% del segmento estudiado afirma que alguna vez ha visto programas prohibidos por sus padres, y el 12% suele enviar SMS para que aparezcan en la pantalla.

7. CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

7.1 Conclusiones

6.1.1. Redes sociales y pantallas

- El estudio demuestra que los adolescentes interactúan más a través de las redes sociales que los niños.
- Los niños invierten más tiempo en el uso de las pantallas que los adolescentes.

6.1.2. Redes sociales y mediación familiar

- Los adolescentes prefieren interactuar por medio de las redes sociales sin la supervisión de sus padres o adultos.
- Los padres de familia ejercen un mejor control sobre los niños durante el tiempo que éstos usan las redes sociales.

6.1.3. Redes sociales y ámbito escolar

- Los adolescentes utilizan las redes sociales para interactuar en temas no relacionados al ámbito escolar.
- Los niños al igual que los adolescentes utilizan las redes sociales en temas no relacionados al ámbito escolar.

6.1.4. Redes sociales, riesgos y oportunidades

- Los adolescentes que utilizan las redes sociales están enfrentados a un nivel más alto de riesgo debido a que desconocen los verdaderos alcances y peligros que las mismas engloban.
- Los niños frente a las redes sociales están expuestos a los mismos riesgos que los adolescentes con la diferencia que los adultos ejercen mayor control sobre ellos, lo que abre un abanico de oportunidades que deberían ser utilizadas en el ámbito educativo.

7.2 Recomendaciones

6.2.1. Redes sociales y pantallas

- Se recomienda realizar un estudio que involucre el seguimiento del uso de las redes sociales por adolescentes y establecer para que le sirven (comunicación con sus amigos, hacer nuevos amigos, relaciones sentimentales, etc).
- Se recomienda realizar un estudio del tiempo que los niños dedican a las diferentes pantallas y versus el tiempo a la interacción en persona con sus congéneres.

6.2.2. Redes sociales y mediación familiar

- Realizar un estudio de el por qué los jóvenes prefieren estar solos cuando interactúan en las redes sociales.
- Se recomienda hacer un estudio del por qué los padres controlan más a los niños que a los adolescentes en el uso de las redes sociales.

6.2.3. Redes sociales y ámbito escolar

- Se recomienda realizar un estudio para conocer si los adolescentes utilizan las facilidades tecnológicas de las instituciones educativas para temas que no sean escolares.
- Realizar un estudio a los niños para conocer si utilizan las redes sociales para temas relacionados con las tareas escolares.

6.2.4. Redes sociales, riesgos y oportunidades

- Realizar un estudio para conocer las oportunidades reales que las redes sociales ofrecen a los estudiantes ecuatorianos en temas educativos.
- Recomendamos a las autoridades competentes controlen las redes sociales, con el afán de evitar que niños y adolescentes tengan acceso a páginas que provocarían riesgos para su integridad.

7 REFERENCIAS BIBLIOGRAFICAS

- Bautista, A. y Alba, C. (1997) "¿Qué es Tecnología Educativa?: Autores y significados", Revista Píxel-bit, nº 9, 4. Disponible en: <http://www.us.es/pixelbit/art94.htm>. Consultado: 06-07-2011. 20:45
- Bringué X. y Sábada C. (2009); *LA GENERACIÓN INTERACTIVA en ESPAÑA: Niños y adolescentes ante las pantallas*. Disponible en: www.fundacion.telefonica.com/es/.../media/.../GGII_completo.pdf. Consultado: 12-10-2011. 19:35.
- Caballero, M. (2003). *Relaciones del entorno educativo con la familia*. Revista educativa.
- Cabero, J. (1998) Impacto de las nuevas tecnologías de la información y la comunicación en las organizaciones educativas. En Lorenzo, M. y otros (coords): *Enfoques en la organización y dirección de instituciones educativas formales y no formales* (pp. 197-206). Granada: Grupo Editorial Universitario.
- Chisaguano, S. (2005). *La Educación Intercultural Bilingüe: Una propuesta Educativa de los Pueblos Indígenas del Ecuador; Avances, Limitaciones y Desafíos*. (1ra. Ed). Industrias Graficas MADAGRAF.
- Fernández A. *et al.* (2004). Cluster de PlayStation 2; Facultad de Informática; Universidad Complutense de Madrid Disponible en: <http://eprints.ucm.es/12742/1/memoriaProyecto01.pdf>. Consultado: 23-08-2011. 20:20.
- Fernández, C. Galguerra, L. (2008). *La comunicación humana en el mundo contemporáneo*. (3ra Ed.). Mac. Graw Hill. México. Disponible en: <http://www.revistaeducativa.es/temas/documentos/educacion-relaciones-entorno-educativo-familia-91.asp>. Consultado: 22-09-2011. 13:02.
- García, F. (2005). *Videojuegos: un análisis desde el punto de vista educativo*. Disponible en: http://www.irabia.org/departamentos/nntt/proyectos/futura/futura06/Analisis_educativo.pdf. Consultado: 15-11-2011. 12:45.
- García, M. *et al.* (2008). "La telefonía móvil en la infancia y adolescencia: Usos, influencia y responsabilidades", Oficina del defensor del menor; Madrid-España. Disponible en:

http://www.defensordelmenor.org/upload/documentacion/interes/Telefonia_Movili_en_la_Infancia_y_Adolescencia.pdf. Consultado: 15-09-2011. 18:34.

- Goldrick, M., Carter, E. (1982). *The family life cycle*.
- Hernández, A. (2007). *El impacto familiar de los hogares en red*. Temática nº 5. Universidad de Murcia. Disponible en: <http://www.ciedhumano.org/edutecNo13.pdf>. Consultado: 28-09-2011. 15:23
- Hopenhayn, Martin (2003) “Educación, comunicación y cultura en la sociedad de la información: una perspectiva latinoamericana”, Serie Informes y Estudios Especiales, Nº 12, CEPAL. Disponible en: <http://www.eclac.cl/publicaciones/xml/7/19407/lcg2216e-Hopenhayn.pdf> Consultado: 23-07-2011. 16:00
- Instituto Nacional de Estadística y Censos (INEC). (2008). *Las mujeres indígenas del Ecuador: Condiciones de educación y uso de la lengua en el acceso al empleo. Análisis de estadísticas sociodemográficas*.
- López, M. (2008). *Informe Nacional de los Objetivos de Desarrollo del Milenio-Ecuador*. Disponible en: http://www.undp.org.ec/odm/II_INFORME_NACIONAL.pdf. Consultado: 15-09-2011. 21:09.
- Martínez, J. (2007). *La Trabajadora Mujer Ecuatoriana*. Disponible en: <http://www.realidadecuador.com/2010/11/la-trabajadora-mujer-ecuatoriana.html>
- Ministerio de Telecomunicaciones del Ecuador, Fundación Telefónica y el Foro Generaciones Interactivas. (2011). “*Primer informe sobre las Generaciones Interactivas en Ecuador*”. Disponible en: <http://www.generacionesinteractivas.org/es/noticias/presentado-el-primer-estudio-de-la-generacion-interactiva-en-ecuador-76-es>. Consultado: 15-09-2011. 17:23.
- Montalvo y Zurita. (2008). “*Variables relacionadas con la natalidad en los sectores urbano y rural de la provincia del Guayas*”, Proyecto de Tesis, ESPOL, Guayaquil-Ecuador. Consultado en línea el 20 noviembre del 2011. Disponible en: www.dspace.espol.edu.ec/bitstream/123456789/2134/1/4192.pdf. Consultado: 23-08-2011. 20:23.
- Piaget, J. (1976). *El lenguaje y el pensamiento del niño*. (4ta. ed.). Buenos Aires: Edit. Guadalupe.

- Roca, M. (2001). *Las tecnologías de información y comunicación para el desarrollo humano, Informe sobre el Desarrollo Humano*. Ecuador-Quito, Programa de las Naciones Unidas para el Desarrollo.
- Sistema Integrado de Indicadores Sociales (INEC). (1999). *Indicadores elaborados a partir de Encuesta de condiciones de vida del Ecuador - SIISE* (Versión 2.0, 2000).
- Sunkel, G. (2008). *Las tecnologías de la información y la comunicación (TIC) en la educación en América Latina una exploración de indicadores*. División de Desarrollo Social. CEPAL. Disponible en: http://www.red-ler.org/tic_educacion_america_latina.pdf. Consultado: 18-08-2011. 12:22
- UNESCO. (2004). *La pluralidad de la alfabetización y sus implicaciones en políticas y programas*. Documento de orientación, París.
- Vallejo, G. (2005). *Prevalece la discriminación sobre las mujeres rurales*. No.10371. Disponible en: http://www.imacmexico.org/ev_es.php?ID=22799_208&ID2=DO_TOPIC. Consultado: 12-07-2011. 18:35

8. Anexos