

1. RESUMEN:

LAS GENERACIONES INTRACTIVAS DEL ECUADOR.

En resumen La Generación Interactiva en Ecuador, utiliza este conocimiento para desarrollar pautas y acciones educativas a todos los niveles familiar, escolar e institucional que ayuden a velar para que las Tecnologías de la Información y de la Comunicación sean una herramienta que favorezca el desarrollo personal de los niños y jóvenes, minimizando los riesgos que presentan y aprovechando al máximo las oportunidades, contribuyendo de esta forma la creación de una sociedad mejor. El presente estudio aborda las respuestas obtenidas de niños, adolescentes y jóvenes, organizadas en torno a las principales pantallas (televisión, internet, celular y videojuegos) atendiendo tanto a cuestiones de posesión como de valoración.

Esperamos que este conocimiento sirva para favorecer la reflexión sobre los rasgos que idéntica a la Generación Interactiva, y por tanto los retos a los que se enfrentan nuestra sociedad.

El universo de estudio de la presente investigación son alumnos matriculados en la Escuela Fiscal Mixta “El Quiteño Libre”, La Institución Educativa Particular “Santa María Goretti” y el Colegio “Francés de Quito”,

Podemos resumir además, que con la migración ha aumentado el uso de las redes sociales, ya que los niños y jóvenes para padecer a comunicar con sus familiares en el exterior, necesitan usar este tipo de tecnología, esto a su vez ha provocado una adicción y un deterioro en la educación, reflejándose con bajas notas y un aumento de agresividad.

Además como un factor positivo de las redes sociales podemos citar, el uso del internet para la realización de tareas escolares de los niños y jóvenes, contribuyendo al desarrollo intelectual e investigación de los estudiantes.

En fin tiene sus pros y sus contras, lo ideal es que los niños y jóvenes de nuestro país utilicen este servicio en forma ordenada y disciplinada.

Resumiendo la investigación realizada, también podemos decir e informar que, las redes sociales en el sector rural del Ecuador, se encuentra aún restringido y limitado a un pequeño número de usuarios, debo entender que este fenómeno es a causa de los bajos ingresos y la falta de educación, esto porque aún existen escuelitas un docentes y sin ningún tipo de tecnología.

Es preciso reconocer que las nuevas tecnologías otorgan beneficios, tanto económico, social, pedagógico como cultural a quienes las utilizan apropiadamente, convengamos además, que la verdadera revolución se produce con la aparición de la World Wide Web (Ww) puesto que ha permitido poner al alcance de todos el acceso a la información y a un sinfín de recursos de comunicación, cabe agregar pues que los alumnos hacen uso extensivo de las nuevas tecnologías fuera de las aulas , por esta razón es una buena idea utilizarla como dispositivo didáctico, que cambiará en gran medida la nueva concepción educativa.

Las Tics están produciendo importantes transformaciones en la sociedad. Estas marcan la característica fundamental que distingue el momento histórico actual. Ya se ha avanzado en la era de la información, los países que poseen tecnologías como la informática unida a las comunicaciones pueden tener acceso de manera inmediata a la información y a ejercer una gran influencia hacia el resto del mundo, al transmitir de manera inmediata sus propios avances.

2. INTRODUCCIÓN

LAS GENERACIONES INTRACTIVAS DEL ECUADOR.

Esta investigación se desarrolló a través de encuestas a niños, niñas, adolescentes y jóvenes de la ciudad de Quito, para determinar cómo estos utilizan las nuevas tecnologías y los medios de comunicación.

Se trata de un estudio para evaluar el uso por parte de los niños y jóvenes de las 4 pantallas: la computadora, el televisor, los celulares y los videojuegos

Se trata obtener una información exacta de la influencia de las TIC en la sociedad Ecuatoriana, en este caso particular en la educación para el fomento adecuado de las nuevas tecnologías

La tecnología forma parte de nuestras vidas, y capta la atención principalmente de niños y adolescentes, los cuales se constituyen en la primera Generación Interactiva capaz de comunicarse, formarse y entretenerse a través de la televisión, el computador, el celular y los videojuegos.

Para responder a las inquietudes que nos plantean las nuevas tecnologías se creó en el Ecuador el Foro Generaciones Interactivas, del cual Telefónica es miembro fundador.

El proyecto investiga el uso que niños, niñas y jóvenes -entre 6 y 18 años- dan a las cuatro pantallas con las cuales tienen contacto cotidiano.

Este uso intensivo de las tecnologías trae numerosas incógnitas sobre cómo influirá en la información que reciben y el uso que hacen de ella los niños y jóvenes. Cómo se relacionan con otros y a quién conocen en el espacio virtual, su forma de expresarse y su conocimiento de la realidad.

Esta vinculación tecnológica, que sin duda aporta mucho al conocimiento global de las nuevas generaciones, sin embargo también puede conllevar riesgos, como son el acceso a contenidos no aptos para su edad, la bullanga o acoso virtual, el establecer contactos con desconocidos o concertar citas por la Red.

Las encuestas que realice cada uno de los colegios servirán para contar también con información detallada a fin de aplicar planes educativos concretos para guiar a sus estudiantes en el manejo de las nuevas tecnologías.

El desarrollo de la vida digital de las personas es un hecho evidente, basta con ver cómo el desarrollo y la generalización de las tecnologías de la información y de la comunicación en nuestra sociedad han sido notables en los últimos años.

Además, y al igual que en el resto de los países, hay un grado de penetración mucho más alto entre los jóvenes y va disminuyendo según se incrementa la edad de la población.

Estos elevados niveles de uso y posesión de las nuevas tecnologías por parte de los menores plantean un escenario en el que confluyen luces y sombras: las compañías del sector de las telecomunicaciones no pueden dar la espalda a esta realidad.

Educar a los más jóvenes en el uso responsable de estas pantallas asegurará que puedan aprovechar todas las oportunidades que les ofrecen minimizando los riesgos que plantean.

El diagnóstico de la realidad tecnológica de las aulas es el primer paso en un proyecto más amplio y ambicioso que pretende acompañar y apoyar a familias y profesores en la ardua tarea de educar y formar a un público exigente, al tiempo que necesitado de soluciones educativas creativas.

3. MARCO TEORICO:

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

El presente trabajo busca realizar un análisis estadístico de las características socio-demográficas del Ecuador empleando los datos recolectados del censo del 25 de Noviembre de 1990 realizado por el INEC. Estudiar la demografía de un país es importante ya que nos proporciona los datos necesarios para poder planificar en los diferentes sectores, formular políticas gubernamentales de población, para modificar tendencias demográficas, y para conseguir objetivos económicos y sociales.

El Instituto Ecuatoriano de Estadísticas y Censos (INEC) realizada el 28 de noviembre del 2010, revela que el Ecuador tiene 14'306.876 habitantes, que se divide de la siguiente manera:

Hombres: 3 800 000

Mujeres: 9 200 000 y

Según Edad:

0-14 años: 34.9% (hombres 2'430 303; mujeres 2'351 166)

15-64 años: 60.6% (hombres 4'116 289; mujeres 4'198 667)

65 años y más: 4.5% (hombres 284 082; mujeres 329 727)

Edad Media:

Total: 22.5 años

Hombres: 22 años

Mujeres: 23 años (2002)

Índice de Crecimiento Poblacional: 1.91% (2003 esta.)

Índice de Nacimientos: 24.94 nacimientos/1,000 población (2003 esta.)

Índice de Defunciones: 5.29 defunciones/1,000 población (2003 esta.)

Índice Neto de Inmigración: -0.52 inmigrante (s)/1,000 población (2003 esta.)

Durante la presentación de los resultados, el INEC informó que la provincia más habitada es Guayas, con 3,5 millones de habitantes, seguida de Pichincha, con 2,5 millones.

Las cifras registran un aumento del 14,6 % más de lo reportado en las últimas estadísticas. En 2001 la población llegó a los 12,5 millones de personas, por lo que la tasa de crecimiento anual es de 1,52%. La densidad demográfica, según los resultados preliminares, se ubica en 55,8 habitantes por kilómetro cuadrado.

- En el Ámbito Escolar.

De los 776 millones de adultos que no saben leer ni escribir en el mundo, más 25 millones se encuentran en América Latina. El Ecuador se ha convertido, en la sexta nación de América Latina en ser declarada oficialmente “patria alfabetizada”. Este logro se ha alcanzado gracias a un programa impulsado por el Gobierno Nacional. Se ha conseguido reducir el analfabetismo de un 9,3% a un 2,7% de la población. En agosto de 2007 se calculaba que el 9% de la población ecuatoriana, cerca de 750 000 personas, eran analfabetas y 1,7 millones no habían terminado la educación básica, se ha alfabetizado a unos 420 000 ecuatorianos. Las provincias de Bolívar, Chimborazo, Cotopaxi o Manabí, son las que presentan la tasa más alta de personas analfabetas, siendo la población femenina la más perjudicada.

La realidad de la educación en el Ecuador, cada año está en peores condiciones debido a que los gobiernos de turno no le dan la importancia que se merece, le reducen su presupuesto y, con ello, los principios constitucionales de educación gratuita y de calidad son una falacia y la educación está lejos de ser un objetivo de desarrollo del milenio.

Las autoridades del Ecuador y de los 188 países firmaron un acuerdo de cooperación a favor de la educación en el año 2000, en Nueva York, pretendiendo hacer realidad la erradicación del analfabetismo en los países en vías de desarrollo, si se continúa bajo la dictadura de un modelo económico, social y político, que se sustenta bajo principios como

el autoritarismo, la explotación, la injusticia, la inequidad, la discriminación, el individualismo, la alienación, entre otros, en el Ecuador no se plasmarían tales proyectos. Habrá que preguntarles a quienes dirigen las naciones del mundo, si estos objetivos no son más que una máscara que pretende sonreír hacia el futuro, mientras oculta una realidad petrificada de ilusiones, una realidad amasada de hambre, enfermedad, ignorancia y otras dolorosas necesidades.

En el área específica de la educación, el informe de la ODM, capítulo Ecuador, señala que respecto al gasto por habitante en educación, las cifras confirman que este se redujo de 60 a 25 dólares entre inicios de los años 80 y finales de los 90. En el año 2000, se advierte una ligera recuperación que se mantiene hasta la actualidad explicada básicamente por incrementos salariales a los docentes.

Sin embargo, el informe ODM trata de atenuar esta irresponsabilidad estatal hacia la educación y en un alarde de desfachatez indica: “Paradójicamente, la reducción del gasto por habitante en educación se produce en un contexto de mejora cuantitativa de los insumos escolares. Específicamente, el ritmo de crecimiento de las partidas de docentes y de las aulas construidas, superó al incremento de la matrícula”

Los datos maquillados, la prostitución de la verdad, el engaño, la falacia son otros mecanismos utilizados por quienes usurpan el poder, para ocultar la realidad de un sistema que se cae a pedazos, llevándose millones de vidas y de sueños con él.

Con gobiernos que no conciben a la educación como una política de Estado, que cada vez le entregan menos recursos; que no capacitan a los docentes, que no realizan obras de infraestructuras en las escuelas, que cada vez pasan la factura económica de esta crisis a los padres de familia, que no se inmutan al saber que casi la mitad de los niños en edad escolar no acceden a la educación por falta de recursos, es muy difícil que se consigan los objetivos de desarrollo del milenio.

Cada año, el gobierno reprueba el ingreso a clase, En época de ingreso a clases, los más connotados escritores o los más distinguidos directores de teatro tendrían que venir al Ecuador para que miles de dramas les alboroten su creatividad: desde conseguir el establecimiento educativo donde se formen los hijos, hasta obtener el dinero para la matrícula, la lista de útiles, los libros, los uniformes (el de parada, el de diario y el deportivo), es todo en vía crucis.

Muchas escuelas y colegios cobran un dinero extra por gastos que no siempre están muy claros. (Vásquez, 2009), Y es que aquello de educación gratuita en los establecimientos fiscales es pura fantasía la matrícula, a pesar de que el Ministerio de Educación manifiesta que la educación es gratuita, no es verdad y se fijan valores entre comillas voluntarios y que esos fondos (deben ser manejados por el Comité de Padres de Familia), esta es cobrada arbitrariamente, y con la amenaza, si no cancelan esos rubros no les dan cupo en dicha institución.

El funcionamiento de laboratorios, de centros informáticos, pago a profesores de asignaturas especiales, mantenimiento del plantel (luz, agua potable, pintura, etc.), entre otros. Sin embargo, es en la compra de la lista de útiles y de los uniformes, donde parece que la plata nunca se agota cálculos aproximados indican que entre 30 y 80 dólares se necesitan para cubrir estas necesidades.

En nuestro país se crearon la Unidades educativas del Milenio: las tipo 1 que la conforman una Unidad Educativa del Milenio y sus escuelas anexas. Cada comunidad educativa del Milenio debe ser un referente de excelencia educativa y beneficiar a poblaciones históricamente abandonadas. Se crearon además las Unidades Educativas del Milenio tipo 2 que cumplen con las mismas características de calidad de las Unidades Educativas del Milenio, sirven a comunidades con población estudiantil de 870 o menos, se ubican preferentemente en zonas de atención prioritaria y/o donde se desarrollan Programas de Intervención Territorial Integral, Intervención Nutricional Territorial Integral y Proyectos Estratégicos Nacionales. Los dos tipos dotadas con tecnología de punta como aulas virtuales, acceso a internet entre otras (Ministerio de Educación del Ecuador, 2011).

Estas Unidades del Milenio cumplen con los estándares de gestión escolar, lideran proyectos educativos institucionales, realizan capacitaciones a directivos y docentes, aplican experiencias educativas innovadoras en las aulas, consejerías estudiantiles a través del DOBE.

La escolarización obligatoria, un derecho que no se cumple, Durante los últimos tres años, el Ecuador obtuvo una nota de apenas 4 sobre 10 en el cumplimiento de las garantías de los/as adolescentes. El derecho a una educación secundaria completa, a terminar saludablemente su crecimiento físico y emocional, el de vivir libre de peligros y amenazas, no se cumple en lo más mínimo. El país tiene aún un largo camino para asegurar que todos los jóvenes terminen los 13 años de educación preescolar, primaria y secundaria. El problema se agrava en provincias como Imbabura, Cotopaxi, Bolívar, Sucumbíos y Zamora Chinchipe, en donde la falta de oportunidades educativas afecta al 40% de los adolescentes.

El 30% del Presupuesto Nacional que establece la Constitución no se asigna para la educación, Se viola este precepto constitucional con la mayor desfachatez, hasta se ha llegado a decir que hay rubros más importantes que no cuentan con un solo centavo. Se sobre-entiende que la educación rural es la más afectada como consecuencia de este ilegal manejo del presupuesto para la educación.

Se encuentran en ruina 3.445 planteles educativos, En la Sierra y en la Amazonía, la reparación de los planteles del Estado, prontos a caerse, requiere de 300 millones de dólares, aproximadamente. La ausencia de recursos y apoyo gubernamental ya no sorprenden a los rectores y directores de escuelas y colegios del país. La crisis les ha obligado a ingeniarse alternativas de financiamiento para que las edificaciones no se caigan de viejas. Junto a las reparaciones estructurales se necesitan nuevas aulas, más servicios sanitarios, patios y jardines, dignos de los niños y jóvenes.

La pobreza de la gran mayoría de los ecuatorianos se mantiene intacta y tiende a su expansión, sobre todo en las áreas rurales y marginales urbanas. Los índices de

desempleo y subempleo constituyen un lacerante problema para un desarrollo equitativo. A esto habrá que agregar los índices de corrupción y la inseguridad jurídica, la legislación obsoleta y los elementos que hacen de nuestra economía un factor altamente ineficiente, hasta encontramos con que más de 60% de la población ecuatoriana vive en la pobreza en tanto que cerca de 20% de esta misma población vive bajo la línea de la indigencia. Estos índices son aún más dramáticos en los sectores rurales, especialmente en las comunidades indígenas. La población indígena cuenta con un menor número de años de educación o simplemente nunca alcanzó a tenerlos ni en su más mínima expresión; lo que quiere decir, aproximadamente, que en el Ecuador el promedio de la escolaridad es de 6,9 años, mientras que el promedio de la indígena apenas llega a 4 años.

El 68% de los niños ecuatorianos es pobre y 30% trabaja en duras condiciones, sin salario fijo y sin ninguna clase de amparo y seguridad social. Además, sostiene que 7 de cada 10 bebés nacidos son pobres; dos de cada tres niños son desnutridos (principalmente indígenas); 100 mil niños menores de 5 años no acceden al primer año de básica y más de un millón de chicos entre cinco y 18 años no cuentan con educación. (Unicef, 2010).

- En el Ámbito Familiar

“Pensar en la familia es ubicarla como primera red de relaciones en la vida del individuo y primer espacio de encuentro con otros que son diferentes en género, en edad, en experiencia y habilidades, pero ante todo como el espacio cotidiano donde confluye la vida, el amor y el desamor el encuentro, el desencuentro y la muerte, en donde diariamente entretajemos historias, diálogos, sueños, logros y contradicciones, en los cuales transcurre el devenir de todos nosotros”. (Galán, 2000).

La familia fuente de información y transmisión de valores. La presencia constante de los miembros padre y madre, las conversaciones y las conductas permiten a los hijos adquirir informaciones básicas.

En el contorno familiar, el amor, la buena voluntad, la ilusión no bastan para aportar elementos de maduración y crecimiento de los hijos. Un exceso de autoridad puede anular la capacidad de adquirir la capacidad de tomar decisiones y un exceso de permisividad puede incapacitar a un joven para enfrentarse a la normatividad del mundo que le rodea o de las personas con las que debe convivir. Claro está, ningún padre es perfecto. Por ello se trata de hablar del camino que hay que recorrer con los hijos, de ser sensibles a los muchos momentos en que debemos y podemos elegir ser de una forma o de actuar de otra y, sin culpabilizarse hacer una elección en el actuar como padres. Y no sólo como padres frente al hijo, sino como padres que se relacionan con el centro escolar de sus hijos y con el barrio y la comunidad en que se desarrolla la vida. De esta forma la familia ayuda y enseña cómo se debe reaccionar y actuar en las situaciones preocupantes, cuando un miembro de la familia tiene una dificultad, toda la familia la comparte con él, le ayuda a buscar respuestas adecuadas, comparte sus emociones.

La migración en el Ecuador ha influenciado en forma directa en la destrucción de hogares y el deterioro de la educación en nuestros niños y jóvenes, y con esta investigación demuestra que el dinero no lo es todo. La separación de uno de los miembros del hogar influye de manera decisiva en el bienestar integral de los demás miembros; más aún cuando la persona que se separa corresponde al jefe de la familia.

Las estadísticas del INEC 2010 señalan que, en la última década ha disminuido el porcentaje en el que los jóvenes asumen la jefatura de un hogar en el país. Asimismo, cada día más hogares se encuentran bajo la dirección de un adulto mayor; una de las causas de esta transición de responsabilidades es la migración.

La forma en la que un hogar se encuentra organizado determina la interrelación de sus miembros; los roles que cada uno asume se establecen en relación al parentesco, la edad, entre otros factores. Generalmente, las personas que componen una familia reconocen de forma implícita a una de ellas como “jefe”, ya sea por la naturaleza de las

decisiones que toma, la autoridad que ejerce, por tradiciones sociales y culturales o por ser la persona que sostiene económicamente el hogar.

Cuando un hogar se conforma crea su propia dinámica y acuerdos de convivencia según los valores que practican; cuando se produce la separación de uno de los miembros por migración, la familia atraviesa diversas situaciones que afectan su estabilidad. Si el miembro ausente era el jefe de la familia, entonces el hogar podría enfrentar más acentuadamente entornos de inestabilidad económica, incertidumbre, vulnerabilidad, dificultades escolares, entre otros.

En Ecuador, las estadísticas del VI Censo de Población y V de Vivienda señalan que en el año 2001 existían 2.879.935 hogares, de los cuales el 74,6% contaban con jefatura de hogar masculina y el 25,4% restante, con jefatura de hogar femenina. Para el año 2010, estas proporciones no han variado en mayor medida ya que, de un total de 3.618.770 familias, el 73,3% corresponden a hogares dirigidos por un hombre y el 26,7% son liderados por una mujer.

Sin embargo, al analizar estas cifras por grupos de edad, se puede apreciar un cambio en la composición. Las jefaturas de hogar a cargo de jóvenes (de 18 a 29 años) han disminuido de 17,7% en el año 2001 a 7,1% en el 2010. Otra importante variación se presenta en el caso de los adultos mayores (de 65 años o más), quienes en el año 2001 asumían únicamente el 13,3% de las jefaturas de hogar y actualmente son responsables del 23,6% de las familias del país. En el caso de los adolescentes (de 13 a 17 años) y adultos (de 30 a 64 años) los datos no muestran mayores modificaciones en este sentido. En relación a lo anterior, una de las razones a las que se podría atribuir el cambio descrito en la estructura de las familias, es la migración. Hogares nucleares (padre, madre e hijos) pueden pasar a ser hogares mono parentales (un solo progenitor e hijos), o convertirse en hogares extendidos sin núcleo (parientes e hijos, sin presencia de padre y madre), ya que al migrar uno o ambos padres, los hijos suelen quedar al cuidado de abuelos, tíos u otros familiares.

Una cultura familiar mediada por estilos de relaciones de sobreprotección excesiva daña el equilibrio y la formación de una personalidad fuerte. Asimismo, la falta de atención o el abandono crearán disfunciones en el crecimiento y desarrollo de los hijos.

En este sentido, una cultura familiar efectiva supone la existencia de la tolerancia que implica aceptar y también saber renunciar. En las familias que los valores, los patrones y las normas no promueven una cultura desarrolladora pudiera manifestarse lo que han acuñado como el complejo de Peter Pan, que se manifiesta como el miedo de algunos niños y niñas, a crecer y a convertirse en adultos, lo que les hace refugiarse en sus actitudes infantiles que no estimulan la aparición de la necesidad de independencia, ni la búsqueda de identidad característico de la adolescencia. Por otra parte, en los padres en ocasiones se observa el miedo a ver crecer a sus hijos, a afrontar el momento de la ruptura de los vínculos de dependencia y la construcción de su proyectos futuros y la toma de decisiones de los hijos que genera mucha angustia y temor en los adultos. Es comprensible entender ese miedo en los padres que por demás, ha existido siempre, no en todos pero si en muchos.

Los padres responsables propician espacios para que sus hijos e hijas vayan adquiriendo una libertad y autonomía gradual, para que puedan defenderse en la vida sin depender ni económica, ni emocionalmente de otras personas. Los aprendizajes que se logren en la vida cotidiana en familia resultan ser fundamentales para el desarrollo de la Personalidad.¹

3.1.1. Entorno educativo, la comunidad educativa.

Uno de los conceptos de entorno educativo que mejor lo define es el que “los medios son elementos curriculares que por sus sistemas simbólicos y estrategias de utilización,

¹ “La personalidad es un constructo psicológico, con el que nos referimos a un conjunto dinámico de características de una persona. Pero nunca al conjunto de características físicas o genéticas que determinan a un individuo, es su organización interior la que nos hace actuar de manera diferente ante una o varias circunstancias”.(Wikipedia,2011)

propician el desarrollo de habilidades cognitivas en los sujetos, en un contexto determinado, facilitando y estimulando la intervención mediada sobre la realidad, la captación y comprensión de la información por el alumno y la creación de entornos diferenciados que propician aprendizajes”. (Cabero, 1999, pág. 59).

El segundo gran ámbito en donde el niño pasa gran parte de su vida y en donde se dan Toda una serie de procesos de maduración y desarrollo, insustituibles por la familia, es la Escuela. De la misma manera que en la familia, en la escuela aparecen factores de una gran trascendencia en la experiencia interna de los escolares como son el estilo educativo y las relaciones interpersonales. Esta aportación generadora de un buen o mal crecimiento del niño, va a presentar manifestaciones muy características como el fracaso escolar o comportamientos disfuncionales que, a su vez, van a crear una respuesta en el propio estilo educativo y las relaciones interpersonales.

Carbón y Catalá (1991) identifican los espacios para la formación como ecosistemas Humanos donde se generan y desarrollan las distintas interacciones que dan forma a los Procesos educativos.

Además el papel de la escuela es aportar una serie de técnicas, proyectos educativos, Sistemas de comunicación e intercambio capaces de crear el conocido proceso de información, actitudes y por último hábitos. Elementos determinantes del carácter de un niño o un joven, como son la autoestima, el comportamiento asertivo, el saber pedir ayuda, el enfrentarse a riesgos, son metas que la escuela, si lo hace bien, puede alcanzar y que además constituyen uno de los derechos del alumno y una de las obligaciones de la escuela.

La comunidad educativa son instituciones formadas por los educadores, padres y/o representantes, y los alumnos de cada plantel; además pueden formar parte de ella, los organismos, entes y personas que tengan vinculación con el desarrollo de la comunidad en general. El impulso a todas las actividades que relacionen e integren al ámbito educativo, es primordial, los padres y representantes tienen el deber de colaborar con el

plantel en todo lo relacionado con el Cronograma y a participaren todas las actividades que se ejecuten en el mismo.

La Comunidad Educativa del Ecuador apunta a formar un círculo de apoyo para maestros y estudiantes en el que puedan compartir recursos, metodologías, experiencias, proyectos, preguntas, respuestas e información sobre eventos, noticias y propuestas.

La construcción de una Comunidad Educativa no depende de una plataforma tecnológica armada con ciertas herramientas o servicios. Nuestra concepción de comunidad se basa en personas reales que aportan en la construcción de un espacio de encuentro e intercambio. (Chasqui Net 2011). Ha logrado construir un portal con insumos importantes para el conocimiento de sus miembros y sobre todo se consigue producir las condiciones para que los protagonistas de Escuelas Interactivas sean los maestros y los estudiantes.

En seis meses de ejecución el programa llega a 2 394 maestros de 995 instituciones educativas en ocho cantones. Paralelamente 433 estudiantes secundarios capacitados a través de las Brigadas Estudiantiles. Actualmente la Comunidad Educativa del Ecuador cuenta con más de 700 miembros, entre maestros y estudiantes.

Las actividades que han causado mayor impacto en el trabajo con maestros han sido:

1. Más de 700 maestros han abierto su dirección electrónica y se han integrado a la Comunidad Educativa Virtual del Ecuador.
2. Más de 400 maestros han aportado con diferentes trabajos pedagógicos y guías de auto aprendizaje, y han compartido con otros maestros sus experiencias y propuestas docentes a través de la Comunidad Educativa.
3. El desarrollo humano, el mejoramiento de la autoestima del maestro, la comprensión de los problemas profesionales y humanos, el apoyo a sus propuestas y proyectos y la búsqueda de un diálogo abierto y fluido son el marco referencial del trabajo de capacitación.

4. En lo fundamental, se ha elevado el compromiso de los maestros con el mejoramiento de la calidad de la educación en virtud de su formación permanente, la investigación pedagógica y la aplicación y uso de las TIC en su labor educativa.
5. Se han identificado más de 250 maestros y maestras líderes con quienes se mantiene una comunicación constante para fases futuras y quienes están ya liderando importantes procesos de cambio en sus instituciones educativas.

Los jóvenes se forman como ayudantes, e incluso guías de sus propios maestros, en el uso de las TIC. Esta capacitación ha permitido el uso total de la infraestructura existente en los centros educativos y ha generado un modelo sostenible. Más de 400 estudiantes han sido capacitados y entrenados y han formado, conforme a sus instituciones educativas, grupos de brigadistas que se apoyan de manera mutua en el trabajo que realizan en los distintos colegios. Esta estrategia, además, ha implicado el fortalecimiento de una comunidad educativa que trascienda los límites de cada institución porque favorece un intercambio real de acciones. Este aporte educativo se ha realizado como un programa extracurricular, encaminado además a complementar la formación personal del estudiante, desarrollando habilidades y valores y orientando vocacional y laboralmente al participante.

Otro logro del Programa en estos seis meses fue la realización del Primer Encuentro Nacional sobre el uso de las Tecnologías de Información y Comunicación (TIC) en la Educación, en el Salón de la Ciudad del Palacio Municipal del Municipio del Distrito Metropolitano de Quito. Tuvo la participación de todos los aliados estratégicos del Programa y más de 700 participantes entre directores de centros educativos, maestros, estudiantes y público en general.

Las Unidades Educativas del Milenio incorporan elementos modernos de tecnología de la información en el proceso de enseñanza y aprendizaje, utilizando a la tecnología como un medio para potenciar la educación desde las etapas más tempranas de desarrollo.

El Programa Nacional de Educación para la Democracia es un programa emblemático del Ministerio de Educación que fue instituido para desarrollar iniciativas internas y externas del país en el tema de valores y prácticas democráticas creando espacios de participación y razonamiento lógico en la trilogía educativa (maestros, padres de familia y estudiantes (Ministerio de Educación Cultura, 2011).

El crecimiento de Internet, el avance de las tecnologías digitales y el surgimiento de un nuevo paradigma tecno-económico están modificando profundamente la arquitectura de los sistemas educativos nacionales. La relación de estos sistemas con Internet comienza a ser una pieza central para la planificación del desarrollo político, social, cultural y económico de cualquier sociedad a nivel mundial.

El tipo de relación específica que las tecnologías digitales e Internet comienzan a tener con los sistemas educativos. Mucho se ha escrito al respecto a nivel mundial. Sin embargo, no está claro qué tipo de relación tendrán estas dos instancias, sus líneas centrales, o bien, cuáles serán las mejores formas de gobernar este proceso. La analogía planteada entre Internet y los sistemas educativos. Esta vez utiliza el diseño de entorno como una ingeniería reversa para des-componer analíticamente ambos entornos. Los divide en capas, bienes, regulaciones y modos de producción.

El diseño del entorno educativo como nuevo horizonte, analiza la relación de convergencia y mutua conveniencia que viene estableciéndose entre las tecnologías digitales e Internet y la planificación de los sistemas educativos. Analiza el nuevo paradigma de producción, distribución y acumulación de valor y las consecuencias que éste puede tener para la educación del nuevo siglo. Describe la técnica que estructura el diseño de los entornos y analiza cómo la arquitectura distribuida y abierta de Internet colabora con el diseño proactivo, abierto y experimental del sistema educativo.

Desde finales de la década del ochenta, la digitalización y el desarrollo de Internet fueron conquistando muchos de los campos que se suponían gobernados por formas autónomas

e independientes. Las formas de producir, comerciar, comunicar, regular o gestionar la cosa pública, fueron invadidas por las tecnologías digitales y hoy se desarrollan principalmente dentro del espacio Internet.

El sistema educativo no ha sido la excepción a esta regla. Si bien la relación entre el sistema educativo e Internet viene produciéndose a gran velocidad, aún no está del todo claro cuál será su alcance.

Entre el sistema educativo e Internet viene estableciéndose una relación caracterizada por ser estratégica, necesaria estar orientada por la mutua conveniencia y la búsqueda de objetivos comunes, estar atravesada por una técnica específica y ser respetuosa de ciertos principios éticos y operativos. La expansión de las tecnologías digitales, el crecimiento de Internet y el surgimiento de un nuevo paradigma productivo han provocado que los pesados sistemas educativos de la modernidad pasen a ser una pieza estratégica para las políticas de desarrollo.

La relación entre Internet y los sistemas educativos se ha transformado en un punto vital para la planificación orientada al desarrollo político, social, cultural, económico y a la defensa de los intereses nacionales-regionales de cualquier sociedad a nivel mundial. Indudablemente, el mayor capital que tiene una sociedad se halla en sus generaciones futuras y de allí el rol estratégico de cualquier sistema educativo. No existe desarrollo posible sin un sistema educativo que haya diseñado las estrategias convenientes, sin un sistema que pueda justificar ese desarrollo en el presente y, sobre todo, que pueda sostenerlo y optimizarlo en el tiempo.

Enfocada desde su potencialidad, la relación entre Internet y los sistemas educativos puede también caracterizarse como necesaria. El Internet ofrece un espacio común de producción y distribución de valor único en la historia de la humanidad. La riqueza del espacio Internet no está siendo despreciada por los sistemas educativos.

El potencial que el Internet ofrece al sistema educativo es claro y directo. Sin embargo, un análisis simétrico sobre esta relación permite observar que el sistema educativo también puede hacer una gran contribución al Internet. En este punto la relación se caracteriza por la concordancia que los dos sistemas van a producir. El Internet proviene del ámbito académico y, tal vez, ningún otro sistema social puede aportarle mayor creatividad, innovación e inteligencia como el sistema educativo.

La inacción, la inhabilidad, el oportunismo y la corrupción pueden acrecentar seriamente las deficiencias, incapacidades, asimetrías e injusticias que tienen los sistemas educativos. Las malas estrategias en esta relación pueden volver el sistema educativo un sistema más excluyente, inequitativo, estratificado, un bien transable y deficiente.

A pesar de las tensiones, peligros y profundos cambios, los resultados de este relacionamiento entre ambos sistemas aún no está modificando las bases arquitectónicas, las lógicas abiertas, libres y distribuidas que caracterizan a Internet.

En igual sentido, el desafío que esta relación implica no está cambiando las bases, obligaciones y objetivos centrales del sistema educativo clásico. Más allá de computadoras, conectividad o contenidos, los objetivos centrales del sistema educativo se mantienen intactos. Incluso puede afirmarse que, en muchos casos, estos objetivos educativos universales se ven potenciados y reafirmados.

Afortunadamente, la resultante de este relacionamiento será libre, permanecerá abierta en el tiempo y dependerá de las prácticas cotidianas y distribuidas de sus usuarios-productores.

El bien educativo es un derecho humano fundamental e inalienable. Este núcleo central de todo sistema educativo no se verá perjudicado, sino potenciado por el buen uso de las nuevas tecnologías digitales e Internet. A través de Internet el sistema educativo puede generar las condiciones para que los aprendices puedan desarrollarse como ciudadanos libres, para que se socialicen en el respeto mutuo, la paridad y la diversidad.

Con mayor o menor injerencia de las tecnologías digitales, los sistemas educativos tuvieron, tienen y tendrán como principal objetivo atender a la formación integral de los ciudadanos, tanto en su aspecto individual de seres iguales y únicos, como en su aspecto político, social, cultural, económico y, fundamentalmente, intelectual. El Internet ofrece el medio ideal para que esto ocurra y los aprendices puedan lograr una inserción en el mundo. Sin embargo, para que esta potenciación ocurra, la convergencia estratégica entre los dos sistemas debe basarse en la mutua conveniencia fundada en la búsqueda de objetivos comunes. Sólo la búsqueda de la mutua conveniencia puede potenciar y contribuir a los objetivos centrales del sistema educativo. Este punto es claro y fundamental. Buscar, encontrar y desarrollar las mejores estrategias y tácticas que conducen hacia este relacionamiento puede ayudar. El mayor desafío para la planificación del sistema educativo es producir un conjunto de formas coherentes, sistemáticas, efectivas y optimizables para codificar las prácticas educativas en un entorno nuevo, dinámico, en constante cambio. Este es el desafío que espera a la educación en tiempos de Internet, un desafío que invita y obliga a traducir, potenciar y cumplir los viejos objetivos de la educación clásica dentro de un entorno nuevo.

El sentido común indica que para desarrollar las mejores soluciones se requiere de una planificación de alto nivel, del trabajo colaborativo a largo plazo y del alineamiento bajo intereses comunes de todos los actores que componen el sistema educativo.

Las tecnologías digitales e Internet han permitido el surgimiento de un nuevo paradigma productivo basado en la generación y acumulación de valor a través bienes intelectuales. El nuevo modelo productivo se asienta en laboratorios, vale decir, en espacios de producción intelectual con capacidad suficiente de proyectar y constituir entornos.

El diseño de entorno puede definirse como una táctica de intervención que permite la gestión de la complejidad. Como tal, es tributario del nuevo paradigma tecno-económico. Esto ha convertido al diseño y re-ingeniería de los sistemas educativos en uno de los principales retos para el siglo XXI. A diferencia de la rígida planificación educativa que

caracterizó al siglo XX, hoy los sistemas educativos a nivel mundial, unidos íntimamente a sus sistemas de ciencia y tecnología, comienzan a estar en constante re-diseño.

Será entonces la apertura y capacidad de re-definición del sistema educativo lo que permitirá que la educación pueda generar las condiciones para que los aprendices puedan desarrollarse, producir y progresar en sociedades caracterizadas por la complejidad en constante aumento.

Desde su parte ética una actitud respetuosa implica que el diseño del entorno educativo no puede ni debe violentar las bases constitutivas de Internet. Desde su parte operativa, esta misma actitud, implica que el diseño del entorno educativo que se mantenga fuera del respeto de los principios que guían el Internet está condenado al fracaso. Una táctica de diseño de entorno que no entienda cómo y porqué funciona Internet está fuera de las posibilidades de éxito a corto, mediano y largo plazo. Si la relación de mutua conveniencia va a permitir que el sistema educativo aproveche la potencialidad de Internet para sus objetivos centrales, entonces la comprensión de los principios, reglas y condiciones del espacio Internet es vital para este diseño.

El Internet tiene una historia corta, pero intensa. Más que un medio de comunicación, Internet es un medio de producción (Vercelli, 2004). Más que la suma de ciertas tecnologías separadas, Internet es la resultante de un desarrollo cultural fascinante. Muchas de las lecciones de su historia, su funcionamiento tecnológico y, especialmente, su diseño arquitectónico muestran el camino e invitan a pensar la relación de mutua conveniencia y bajo intereses comunes con el sistema educativo. Su arquitectura conforma uno de los elementos centrales para comprender el entorno Internet. Describir los principios que la guían, constituyen y permiten su funcionamiento es parte de los elementos necesario para el análisis.

Sintéticamente, el Internet es una red construida sobre una arquitectura distribuida, abierta y simétrica. La arquitectura de Internet es, en primer lugar, distribuida. No es ni concentrada ni des-concentrada. La digitalización permitió que el Internet desarrollara un tipo de comunicación que interconecta nodos que no admiten concentración o el control

centralizado del tráfico de información. En segundo lugar, el Internet posee una arquitectura abierta gracias a haber desarrollado un protocolo de comunicaciones estandarizado, abierto y transparente. A pesar de las tensiones que esto produce, el Internet permite el acceso público, anónimo, sin discriminación. En tercer lugar, la arquitectura de Internet es simétrica, vale decir, una arquitectura que permitió que el procesamiento de la información se distribuyera hacia cada uno de los extremos de la red y que estos extremos se comuniquen en una relación de pares o paridad. Esto es lo que define a las redes de producción de pares (Leasing; 2001; Vercelli; 2004; Bunker 2000; 2005).

Esta arquitectura distribuida permitió captar y aprovechar la producción de valor desde los extremos, desde todos y cada uno de sus usuarios (también productores) y no sólo desde un centro neurálgico de la red. Esto transformó a Internet en una red de pares donde, sin importar su ubicación o importancia, cualquiera de sus usuarios se encuentra en un plano de igualdad. De esta manera se produjo valor de forma colaborativa y continua, aprovechando y compartiendo, a través del tiempo aquello que fue producido por otros. El diseño del entorno Internet permitió redes simples-efectivas en sus nodos y distribuyó la inteligencia hacia sus márgenes.

Cualquier otra solución impide que las mejores soluciones puedan emerger en algún momento. Los principios descritos poseen uno de los mayores aportes que el diseño de Internet ofrece al sistema educativo. Planificar un sistema educativo en tiempos de Internet es comprender que el actor más importante del proceso educativo es el aprendiz. Este es el único y más importante actor que da razón a todo el sistema.

El valor del sistema educativo se ubica en los extremos, en la relación concreta, situada, donde los aprendices son guiados por los maestros-tutores. El valor dentro del sistema educativo tiene que poder distribuirse y aprovechar la relación de pares donde los aprendices entre sí, los tutores/as entre sí, y el sistema todo, puede entrar en relación de mutua conveniencia con Internet.

El diseño de los entornos en tiempos de Internet requiere del análisis preciso y detallado de las partes constitutivas de cualquier entorno. Puntualmente, en este momento, es necesario avanzar sobre la configuración y composición elemental de cada entorno. El tipo de relacionamiento buscado a través del diseño de un entorno debe encontrar los puntos de estructuración y conveniencia que cada sistema puede aportar al proceso. Este tipo de análisis puede definirse como una ingeniería reversa, una especie de genealogía, que permite analizar en detalle las capas que componen un medio de producción como Internet, pero también permite identificar los bienes que los componen, las regulaciones que los afectan, el modo de producción y las redes de actores involucradas. Esta presentación inicial sirve para encontrar los puntos de contacto al momento de diseñar, desarrollar e implementar soluciones para un entorno concreto.

Siguiendo a Bunker (2000) y Leasing (2001), Internet puede descomponerse en una capa de infraestructuras, una capa lógica y una capa de contenidos. La capa de las infraestructuras de Internet es una capa integrada por cosas materiales e incluye computadoras, cables y, en general, todos los elementos físicos que componen la red. Sin embargo, las otras dos capas de Internet dejan de estar compuestas por elementos materiales. La segunda capa de Internet es lógica y está conformada por códigos digitales, protocolos y todo el software necesario para hacer funcionar la infraestructura de la red (o, en otras palabras, es el software que hace funcionar el hardware). La capa lógica se la considera la capa política por excelencia de Internet, la capa donde se diseña proactivamente el entorno digital. Finalmente, la tercera capa de Internet recibe el nombre de capa de contenidos y está compuesto por todo aquello que es escrito, dicho, publicado, distribuido, transmitido en la misma red. Esta capa contiene las obras del intelecto humano que pueden transmitirse gracias a las otras dos capas.

En el mismo sentido, las otras dos capas de los sistemas educativos, son capas que dejan de ser materiales en su conformación básica. En ellas se pueden encontrar elementos intelectuales que, a su vez, también se dividen en una capa de logística u operativa y una capa de contenidos u obras culturales propiamente dichas.

Para representar la analogía con Internet de una forma concreta y gráfica, la capa material o de infraestructuras de un sistema nacional de educación se compone de los establecimientos educativos, los pizarrones, las computadoras, los libros, las redes que se ofrecen para garantizar la conectividad a Internet o los establecimientos donde funcionan los Ministerios en cada una de las jurisdicciones. Estos elementos materiales del sistema educativo son heterogéneos e imprescindibles para el normal funcionamiento de cualquier sistema educativo. El diseño del entorno educativo en su parte de infraestructuras tiene por objeto entonces la planificación de todos aquellos elementos materiales para sostener el normal desarrollo de la educación.

Siguiendo la analogía, dentro de los elementos intelectuales (o inmateriales, intangibles) la primera capa que aparece en un sistema educativo es la capa lógica (o de logística del mismo sistema). Esta es la capa que hace funcionar toda la infraestructura del sistema. Al igual que en Internet, también la capa lógica en el sistema educativo es la capa política por excelencia y, en ella, descansa una parte importante del diseño de entornos analizado.

En sus partes formalmente reguladas, esta capa está compuesta de aquello que prescriben las leyes, las reglamentaciones o las formas de organización administrativa de los establecimientos educativos. En este mismo sentido, contiene los currículos y planes de estudio, los núcleos de aprendizaje prioritarios y las instrucciones y criterios que indican de qué forma deben aprenderse los contenidos educativos. En esta capa se encuentran también los planes para comprar y prestar libros a las escuelas-bibliotecas o los planes para compras de computadoras.

En suma, el diseño del entorno educativo en su capa lógica intelectual se orienta a definir, con mayor o menor precisión, las instrucciones, la logística o la inteligencia que permite que las infraestructuras puedan ser utilizadas para los objetivos del sistema educativo. Esta es la capa que debe poder pensar, diseñar e implementar las tácticas y estrategias para traducir los objetivos del sistema educativo clásico dentro de un entorno como Internet.

Una parte importante del diseño del entorno educativo se asienta sobre esta capa. Finalmente, la analogía ubica el análisis en la capa superior del sistema educativo. La última de las capas intelectuales es la capa de contenidos. Esta capa contiene todo lo que es dicho, dialogado, escrito, registrado, producido por los diferentes actores que componen el sistema educativo. Los contenidos pueden ser textuales, plásticos o audiovisuales, entre muchos otros. Estos bienes del intelecto pueden ser producidos, expresados y distribuidos como obras en diferentes soportes materiales (documentos impresos, libros, cuadernillos de enseñanza o documentos expresados y distribuidos digitalmente).

Esta capa incluye las obras culturales que describen, instrumentan, conforman y permiten el proceso educativo. A modo de ejemplo, las obras que contienen las leyes y demás instrucciones de la capa lógica, o bien, las obras del intelecto expresadas en libros y manuales que son producidas por editoriales comerciales para las actividades de aprendices y tutores en el aula.

Esta actividad diaria, continua, distribuida, que se da entre aprendices y maestros-tutores es la actividad que reviste mayor valor para el sistema educativo. Los bienes intelectuales que se expresan en obras del intelecto y se ubican en esta capa son la resultante y el valor por antonomasia del sistema educativo en tiempos de Internet. Por su riqueza, diversidad y creatividad, este emergente diario de obras culturales es un componente fundamental para el diseño de las estrategias de cualquier sistema educativo. Saber captar dónde se encuentra el valor en cualquier sistema es un requisito previo y necesario para el diseño eficaz del entorno.

Sin duda, el valor en el sistema educativo se localiza en sus extremos. Lamentablemente, la cotidiana producción de valor en el aula no es registrada aun por el sistema educativo. Esta ha sido históricamente subestimada por la planificación de la capa lógica. Dentro del nuevo paradigma productivo tanto la actividad y producción de los aprendices y los maestros-tutores reviste el mayor valor para la retroalimentación y optimización del

sistema educativo. Expresado de forma directa, son su parte más importante, su parte vital. El diseño del entorno educativo debe, necesariamente, enfocar la producción común de estos emergentes cotidianos y experimentar creativamente las mejores soluciones abiertas, optimizables y a largo plazo.

3.1.2. La demanda de la educación en las TIC.

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

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

El segundo aspecto, aunque también muy estrechamente relacionado con el primero, es más técnico. Se deben usar las TIC para aprender y para enseñar. Es decir el aprendizaje de cualquier materia o habilidad se puede facilitar mediante las TIC y, en particular, mediante Internet, aplicando las técnicas adecuadas. Este segundo aspecto tiene que ver muy ajustadamente con la informática Educativa. No es fácil practicar una enseñanza de las TIC que resuelva todos los problemas que se presentan, pero hay que tratar de desarrollar sistemas de enseñanza que relacionen los distintos aspectos de la Informática y de la transmisión de información, siendo al mismo tiempo lo más constructivos que sea posible desde el punto de vista metodológico. Llegar a hacer bien este cometido es muy difícil. Requiere un gran esfuerzo de cada profesor implicado y un trabajo importante de planificación y coordinación del equipo de profesores. Aunque es un trabajo muy

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

Las discusiones que se han venido manteniendo por los distintos grupos de trabajo interesados en el tema se enfocaron en dos posiciones. Una consiste en incluir asignaturas de Informática en los planes de estudio y la segunda en modificar las materias convencionales teniendo en cuenta la presencia de las TIC. Actualmente se piensa que ambas posturas han de ser tomadas en consideración y no se contraponen. De cualquier forma, es fundamental para introducir la informática en la escuela, la sensibilización e iniciación de los profesores a la informática, sobre todo cuando se quiere introducir por áreas (como contenido curricular y como medio didáctico). Por lo tanto, los programas dirigidos a la formación de los profesores en el uso educativo de las Nuevas Tecnologías de la Información y Comunicación deben proponerse a contribuir a la actualización del Sistema Educativo que una sociedad fuertemente influida por las nuevas tecnologías demanda. Facilitar a los profesores la adquisición de bases teóricas y destrezas operativas que les permitan integrar, en su práctica docente, los medios didácticos en general y los basados en nuevas tecnologías en particular. Adquirir una visión global sobre la integración de las nuevas tecnologías en el currículum, analizando las modificaciones que sufren sus diferentes elementos: contenidos, metodología, evaluación, etc. Capacitar a los profesores para reflexionar sobre su propia práctica, evaluando el papel y la contribución de estos medios al proceso de enseñanza-aprendizaje.

Los lineamientos curriculares para el nuevo bachillerato ecuatoriano incluye la Informática aplicada a la Educación ya que la sociedad de la información en la que vivimos nos lleva a utilizar cada vez más instrumentos digitales, por tanto considera importante comprender, a través de esta asignatura, que las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC) son mediadoras del proceso de aprendizaje y deben ser trabajadas.

El objetivo de esta asignatura es utilizar distintas herramientas TIC dentro del desarrollo curricular de todas las áreas de estudio del Bachillerato. La Informática y las TIC deben vincularse íntimamente con las asignaturas para acompañar el proceso de enseñanza-aprendizaje. Estos aprendizajes se evidenciarán en el uso correcto de paquetes informáticos; en la búsqueda de información en la red informática; en la búsqueda, instalación y aplicación de software educativo; en la construcción de un blog, wikis y, en general, en un manejo eficiente y correcto de la web 2.0.

La enseñanza del uso consciente y responsable de las herramientas informáticas servirá además para desarrollar el respeto a la opinión ajena y a las fuentes de investigación, así como para usar los medios tecnológicos con propósitos adecuados, es decir, pertinentes a los procesos de aprendizaje.

Por consiguiente es indispensable utilizar un manejo dinámico y actualizado de estas herramientas en función de la velocidad de cambio de la Informática y de la Tecnología, aprovechar la existencia de las TIC para mejorar la experiencia de aprendizaje de los estudiantes y, sobre todo, para potenciar sus destrezas y su creatividad en la producción de mensajes con distintos soportes. (Ministerio de Educación y Cultura, 2011).

Las Tics conducen necesariamente a una extensión de la educación a distancia en detrimento de la educación presencial. Pero, estos términos, “a distancia” y “presencial”, desde una perspectiva comunicacional y pedagógica deben ser revisados. Las nuevas tecnologías al multiplicar los ámbitos de interactividad en tiempo real, tanto en audio como en vídeo, han permitido que la educación a distancia evolucione a una educación presencial virtual. La interactividad también ha provocado algo así como una crisis o un quiebre en la comunicación de masas. La tendencia de las Tics contribuye a una comunicación de grupos e incluso a una interactividad personalizada e individualizada.

Si nos fijamos en la oferta educativa colocada en la web, las propuestas de mediación pedagógica son todavía pobres o, se podría decir, están muy subsumidas en la

configuración tecnológica. Si bien es un tema de gran debate, todavía es muy limitada la elaboración pedagógica para aprovechar mejor el soporte técnico actual.

Las nuevas Tics permiten reposicionar el rol del maestro en la educación virtual, pero esto todavía está en un nivel de desarrollo muy limitado. Si la web permite una educación presencial virtual y personalizada, entonces no solo no cuestiona al maestro, sino que lo potencia a una nueva dimensión. La tutoría del maestro con audio y vídeo a grupos de estudiantes e incluso a individuos constituye un paso indispensable para mejorar los procesos educativos, pues nada reemplazará a la acción comunicativa entre personas, base fundamental de todo aprendizaje. En este sentido, si queremos mejorar la calidad de la educación con las Tics, debemos promover un fortalecimiento de la relación profesor-alumno, y no una disolución de esa relación como muchos en forma equivocada creen.

La enseñanza-aprendizaje en esta asignatura Informática aplicada a la Educación ecuatoriana respalda a que el estudiante logre manejar las siguientes macro destrezas:

- La Comprensión y utilización funcional de las TIC en el aprendizaje.

Las herramientas tecnológicas poseen características particulares desarrolladas de acuerdo a su funcionalidad (información o comunicación). El uso adecuado y eficiente de estas tecnologías en el proceso de enseñanza-aprendizaje depende del conocimiento que el estudiante tenga de los elementos funcionales que las componen y de las facilidades que prestan para el cumplimiento de tareas específicas. Al final de este año lectivo se espera que el estudiante logre comprender las potencialidades que posee cada una de estas herramientas tecnológicas y, al mismo tiempo, que pueda utilizarlas correcta y provechosamente para el desarrollo de las destrezas que plantean las diferentes asignaturas del currículo.

- La Comprensión y utilización ética de las TIC en el aprendizaje

La adecuada comprensión y utilización de las Tecnologías de la Información y la Comunicación dentro del aprendizaje no se agota en el entendimiento y manejo de las características funcionales de estas herramientas. Se pretende, que el estudiante entienda cómo las TIC afectan al otro en el proceso de aprendizaje y de qué forma las puede utilizar para un desarrollo académico y vital, respetuoso y democrático. (Ministerio de Educación y Cultura ecuatoriana, 2011).

En informes de Infancia y adolescencia en la Sociedad de la Información, pone de manifiesto las diferencias evidentes en la posesión de determinadas tecnologías en los hogares con y sin niños. Y concluyen que los hogares con niños muestran la capacidad de actuar como palanca de impulso en el desarrollo de la Sociedad de la Información. Se constata la oportunidad estratégica de establecer políticas activas diferenciadas dirigidas a hogares con niños, para el impulso de la inclusión digital, tanto de comunicación, sensibilización y formación en nuevas tecnologías, como de seguridad TIC y de apoyo económico.

La ubicación del ordenador en el hogar también es un dato relevante. La penetración de ordenadores es superior entre los hogares donde hay niños, por lo que no sorprende que su propio dormitorio sea la opción más habitual para colocarlo. En este caso, la edad sí que marca una clara diferencia, y los más mayores disponen de un PC en su dormitorio en más casos.

También las otras opciones de localización del ordenador en el hogar señalan algunas diferencias en función de la edad: para los menores, la sala de estar es el segundo lugar más habitual, mientras que para los mayores, es un cuarto de trabajo, estudio o similar, el que se convierte en la segunda localización. En el caso de los adolescentes es interesante el dato que arroja la respuesta: el ordenador es portátil. Poseer un ordenador en casa está, por razones obvias, estrechamente relacionado con disponer de una conexión a Internet en el hogar. Sigue siendo el dispositivo de acceso más habitual, y cada vez más compensa su valor *per se* con su carácter de instrumento para acceder a la Red.

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 (“más media”) y los medios de comunicación interpersonales tradicionales con soporte tecnológico como el teléfono, fax.

Siguiendo el ritmo de 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 ellas.

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.

- **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.

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 reflexionar.

- **Instrumentos para todo tipo de proceso de datos**, los sistemas informáticos, integrados por ordenadores, periféricos y programas, 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 se dispone 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, sincrónica y asincrónica, 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 y las wiki.

Almacenamiento de grandes cantidades de información en pequeños soportes de fácil transporte (pendrivas, discos duros portátiles, tarjetas de memoria). Un pendrive de 1 Kbyte 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 Bytes, puede almacenar mucho 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”.

Interactividad. 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.

Homogeneización de 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.

De todos los elementos que integran las TIC, sin duda el más poderoso y revolucionario es Internet, que nos abre las puertas de una nueva era, la Era Internet, en la que se ubica la actual Sociedad de la Información. Internet nos proporciona un tercer mundo en el que podemos hacer casi todo lo que hacemos en el mundo real y además nos permite desarrollar nuevas actividades, muchas de ellas enriquecedoras para nuestra personalidad y forma de vida (contactar con foros telemáticos y personas de todo el mundo, localización inmediata de cualquier tipo de información, teletrabajo, tele formación, tele ocio). Y es que ahora las personas podemos repartir el tiempo de nuestra

vida interactuando en tres mundos: el mundo presencial, de naturaleza física, constituido por átomos, regido por las leyes del espacio, en el que hay distancias entre las cosas y las personas; el mundo entra personal de la imaginación y el ciberespacio, de naturaleza virtual, constituido por bits, sin distancias.

TERMINOLOGÍA

TECNOLOGÍA = Aplicación de los conocimientos científicos para facilitar la realización de las actividades humanas. Supone la creación de productos, instrumentos, lenguajes y métodos al servicio de las personas.

INFORMACIÓN = Datos que tienen significado para determinados colectivos. La información resulta fundamental para las personas, ya que a partir del proceso cognitivo de la información que obtenemos continuamente con nuestros sentidos vamos tomando las decisiones que dan lugar a todas nuestras acciones.

COMUNICACIÓN = Transmisión de mensajes entre personas. Como seres sociales las personas, además de recibir información de los demás, necesitamos comunicarnos para saber más de ellos, expresar nuestros pensamientos, sentimientos y deseos, coordinar los comportamientos de los grupos en convivencia, etc.

TECNOLOGÍAS DE LA INFORMACIÓN Y LA COMUNICACIÓN (TIC), cuando unimos estas tres palabras hacemos referencia al conjunto de avances tecnológicos que nos proporcionan la informática, las telecomunicaciones y las tecnologías audiovisuales, que comprenden los desarrollos relacionados con los ordenadores, Internet, la telefonía, los “más media”, las aplicaciones multimedia y la realidad virtual. Estas tecnologías básicamente nos proporcionan información, herramientas para su proceso y canales de comunicación.

Las TIC, influyen a su vez en su evolución, contribuyendo al desarrollo socioeconómico y modificando el sistema de valores vigente. Aunque, como dice Sáez Vacas (1995), “la tecnología cambia rápidamente hasta la forma como vivimos, pero en cambio nuestras propias concepciones del mundo se modifican con pereza”.

La expansión de las TIC en todos los ámbitos y estratos de nuestra sociedad se han producido a gran velocidad, y es un proceso que continúa ya que van apareciendo sin cesar nuevos elementos tecnológicos. La progresiva disminución de los costos de la mayoría de los productos tecnológicos, fruto del incremento de los volúmenes de producción y de la optimización de los procesos fabriles, se deja sentir en los precios y nos permite disponer de más prestaciones por el mismo dinero, facilitando la introducción de estas potentes tecnologías en todas las actividades humanas y en todos los ámbitos socioeconómicos.

No obstante, a pesar de estas magníficas credenciales que hacen de las TIC instrumentos altamente útiles para cualquier persona, y por supuesto imprescindibles para toda empresa, existen diversas circunstancias que dificultan su más amplia difusión entre todas las actividades y capas sociales:

- **Problemáticas técnicas:** incompatibilidades entre diversos tipos de ordenador y sistemas operativos, el ancho de banda disponible para Internet (insuficiente aún para navegar con rapidez y visualizar vídeo de calidad on-line), la velocidad aún insuficiente de los procesadores para realizar algunas tareas (reconocimiento de voz perfeccionado, traductores automáticos).
- **Falta de formación:** la necesidad de unos conocimientos teóricos y prácticos que todas las personas deben aprender, la necesidad de aptitudes y actitudes favorables a la utilización de estas nuevas herramientas (alfabetización en TIC).
- **Problemas de seguridad.** Circunstancias como el riesgo de que se produzcan accesos no autorizados a los ordenadores de las empresas que están conectados a Internet y el posible robo de los códigos de las tarjetas de crédito al comprar en las tiendas virtuales, frena la expansión del comercio electrónico y de un mayor aprovechamiento de las posibilidades de la Red.
- **Barreras económicas.** A pesar del progresivo abaratamiento de los equipos y programas informáticos, su precio aún resulta prohibitivo para muchas familias. Además,

su rápido proceso de obsolescencia aconseja la renovación de los equipos y programas cada cuatro o cinco años.

- **Barreras culturales:** el idioma dominante, el inglés, en el que vienen muchas referencias e informaciones de Internet (hay muchas personas no lo conocen); la tradición en el uso de instrumentos tecnológicos avanzados (inexistente en muchos países poco desarrollados), etc.

Según el informe del MCYT “la Sociedad de la Información en el siglo XXI: un requisito para el desarrollo”, en lo que respecta a la creciente “brecha digital”, que separa a los países y personas que tienen un buen acceso a las TIC y los que no tienen este acceso, aunque los países más pobres también incrementan su acceso a las TIC, los países desarrollados lo hacen mucho más rápidamente. Igualmente ocurre dentro de los países entre núcleos urbanos y rurales, clases sociales más altas y más bajas.

Hay que trabajar en aras de la “e-inclusión”, entendida como el acceso a las tecnologías y adecuación a las necesidades de los colectivos más vulnerables. Para ello se debe escoger en cada caso la tecnología más apropiada a las necesidades locales, proporcionar una tecnología asequible económicamente a los usuarios, fomentar su uso preservando la identidad sociocultural y potenciando la integración de los grupos con riesgo de exclusión.

3.2. Niños y adolescentes ante las pantallas.

El tiempo dedicado a las pantallas demuestra su protagonismo en la vida de los menores, sirvan como ejemplo los siguientes datos publicados en GIE: El 34% declara utilizar Internet más de dos horas durante los sábados y los domingos, cifra similar alcanzada también en el caso de la televisión; en el caso de los videojuegos, una cuarta parte admite una dedicación superior a las dos horas aprovechando el fin de semana. El hecho de la “ocupación digital” del tiempo de los menores está siendo tratado por múltiples estudios desde enfoques muy variados, debido a las importantes

consecuencias que este fenómeno tienen sus vidas: efectos sobre su salud, rendimiento escolar, relaciones sociales y familiares, etc.

En un primer análisis puede constatarse, como es lógico, que el uso de redes sociales intensifica el tiempo dedicado a la Red. Los no usuarios de redes sociales dedican un tiempo ligero o moderado a Internet durante los días laborables y esta pauta no parece sufrir alteraciones durante el fin de semana.

Por el contrario, el usuario de una red social mantiene una proporción casi exacta entre las distintas opciones de dedicación a Internet de lunes a viernes, en los tres intervalos analizados consumo ligero, medio y pesado. La mayor disponibilidad de tiempo durante los fines de semana provoca para este grupo cierta intensificación del uso de la Red, sobre todo en el intervalo medio de una o dos horas diarias de dedicación.

Por último, la utilización intensiva de redes sociales por parte de los menores se asocia de forma clara con una mayor dedicación de tiempo a Internet. Lógicamente, el extremo opuesto consumo pesado mantiene una tendencia de crecimiento acusado para este grupo casi la mitad de los propietarios de dos o más perfiles en redes sociales afirman dedicar más de dos horas al manejo de Internet el sábado o el domingo.

El análisis más detallado de estas pautas según el sexo y la edad de los internautas y los diferentes intervalos de intensidad de uso de Internet nos permite trazar las diferentes conclusiones.

El uso de redes sociales influye, entre otros factores, sobre el tiempo de dedicación a Internet. Y llegados a este punto también cabe preguntarse si esa influencia invade también al tiempo dedicado a otras pantallas de gran éxito entre los menores como, por ejemplo, los videojuegos o la televisión

A la luz de los datos, en conclusión es que las redes sociales, si bien intensifican de forma clara el tiempo dedicado a Internet, no producen un efecto desplazamiento en los momentos de ocio digital: los no usuarios de redes sociales se mantienen sobre

la media en los intervalos de tiempo “ligero”, “medio” y “moderado”, pauta que también se da en los usuarios de redes sociales, sobre todo durante el fin de semana.

El caso de los usuarios de redes avanzadas quizá sea el más distinto aunque, paradójicamente, no lo sea por un efecto desplazamiento sino por una intensificación de uso: en este caso, ser administrador de dos o más perfiles es compatible con un mayor tiempo de uso de videojuegos, sobre todo en la banda de consumo pesado.

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

La televisión sigue siendo una pantalla muy relevante y ampliamente estudiada, las nuevas pantallas, concretamente los ordenadores e Internet, y, en menor medida, los videojuegos y el teléfono móvil juegan también un papel importante de consumo.

En el Ecuador existen instituciones que realizan investigaciones en el ámbito de los niños y adolescentes como consumidores de tecnologías y medios de comunicación. “La televisión es una pantalla omnipresente no sorprende a nadie. Un porcentaje mínimo de los menores reconoce que en su casa no hay televisor (5%), pero lo más habitual es que en casa haya dos o más. La edad marca también una mayor anuencia de televisiones en el hogar, más común entre los de 10 a 18 años: el 65% de estos tienen dos televisores al menos en su casa, diez puntos por encima de los de 6 a 9 años.” (Bregue, 2010, p205)

Esta pantalla, todavía considerada por muchos el medio rey, abarca hoy día el interés de múltiples investigaciones, aunque con la proliferación durante la década de 1990 de las denominadas “tecnologías de la información y de la comunicación” (TIC) el panorama investigador actual presta atención a un número de medios y tecnología nunca antes visto.

La inseguridad y el abuso de ciertas tecnologías existen, la solución no es prohibir su uso a las nuevas generaciones, por el contrario, creo que la información y educación que sus

padres o tutores puedan acumular es clave para enseñar, por encima de desinformar; de consensuar, por encima de reprender; de hacerlas productivas, por encima de temerlas. En este sentido, creo que este estudio ofrece información valiosa para que los llamados nativos digitales, aprovechen de mejor manera la tecnología, estén resguardados, y sean mejores personas. (Ministerio de Telecomunicaciones, Ecuador, 2011)

El hecho de que los niños vivan en entornos más complejos y sofisticados desde el punto de vista tecnológico, justifica en gran medida la emergencia y consolidación de una Generación interactiva. La relación intensa de los niños y jóvenes con las TIC no está libre de preocupaciones y retos que hay que considerar desde un punto de vista educativo y social. Estas tecnologías que se caracterizan por ser digitales y por facilitar la interactividad generan una nueva tipología de usuario que lejos de formar parte de una audiencia pasiva se convierte en auténtico protagonista de la llamada Sociedad de la información. Este nuevo usuario del que los niños y jóvenes son claros ejemplos está habituado a controlar el flujo de información a la que accede, los procesos de comunicación en los que participa y genera sus propios contenidos para un uso y disfrute propio. Los niños y adolescentes ecuatorianos tienen acceso a estos dispositivos que configuran esta nueva realidad y los datos son claros de esta afluencia tecnológica.

El equipamiento tecnológico de los hogares de la Generación Interactiva en Ecuador en el uso de computadora los niños de 6 a 9 años es el 49% y el 54%; laptop 29% y 34%; red 63% y 57%; TV pago 26% y 28%; MP3/MP4 8% y 22% respectivamente. (Fuente Generaciones Interactivas en el Ecuador, 2010).

Desde finales del siglo pasado la oferta mediática y tecnológica de la que disponen niños y adolescentes se ha ido enriqueciendo: a los medios considerados tradicionales, como pueden ser la televisión, la radio y las revistas, hay que añadirles nuevas tecnologías como los videojuegos, los ordenadores, Internet y los teléfonos móviles. Estas tecnologías ofrecen al usuario múltiples posibilidades y, si son empleadas adecuadamente, pueden reportar múltiples beneficios. Sin embargo, no podemos cerrar los ojos ante el hecho de que las nuevas tecnologías nos enfrentan a diversos peligros y, en ocasiones, su uso

puede tener consecuencias negativas tanto para quienes las utilizan, como para otras personas.

Por otro lado, y debido a la novedad de estas tecnologías, son muchas las incertidumbres que interesa despejar con relación a los riesgos y las oportunidades que ofrecen al usuario: no sólo cuáles son las más frecuentes, sino también qué tipo de medidas se toman para protegerse de los peligros o para potenciar los usos beneficiosos, tanto por parte del usuario, como de otros agentes externos (desarrolladores tecnológicos, autoridades públicas, instituciones educativas, etc.).

Esta realidad hace que el 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 medio 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.

Este ámbito se torna complejo porque, en ocasiones, puede haber diferencias notables entre los jóvenes y sus padres o educadores, en cuanto a su uso y dominio de las TIC. Para ilustrar la situación pueden ser útiles los términos empleados por 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). Si las nuevas tecnologías plantean múltiples incertidumbres respecto a los riesgos y las oportunidades que ofrecen al usuario, la situación se agrava en el caso de los niños y los adolescentes: en primer lugar, porque requieren de la mediación y protección de diversos agentes (padres, educadores, instituciones públicas, etc.), y en segundo lugar porque, a menudo, estos agentes no disponen de los conocimientos o herramientas suficientes para ejercer dicho papel.

La investigación sobre niños y adolescentes como consumidores de medios de comunicación y tecnologías ha venido impulsada tradicionalmente con un ánimo protector y educador. Así lo explica Livingston cuando asegura: “siempre ha sido característico de la investigación sobre niños y nuevos medios que la agenda política -al menos en los primeros años- guíe la agenda académica” (Livingston, 2003: 150).

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.

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

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

El uso del internet, no es exclusivo de adolescentes y adultos, niños desde los 6 años ya utiliza y tienen acceso a Internet, lo cual merece mucha atención por parte de sus padres.

El Instituto Nacional de la Juventud también incluye, dentro de sus múltiples áreas de interés, investigaciones en torno a los jóvenes y su relación con los medios y las tecnologías. Conviene subrayar que la mayoría de estos estudios están centrados en el grupo de jóvenes de mayor edad: habitualmente, desde los 15 hasta los 29 años, como es el caso de uno de sus sondeos más recientes, Uso de TIC, ocio y tiempo libre, presentado en 2007. Estamos hablando, por tanto, de informes que dejan fuera de su campo de estudio a la infancia y los adolescentes más jóvenes.

Este trabajo resulta de especial interés por diversos motivos. En primer lugar, porque se trata de una herramienta muy útil para investigadores y otras personas o instituciones interesadas en la materia, y que no estaba disponible antes de 2007. En segundo lugar, por la amplitud con que los autores de dicho repertorio entienden los conceptos «juventud» y «medios de comunicación»: por una parte, incluyen en su revisión la bibliografía referente a la «infancia» debido a su relevancia, y no sólo se refieren a la delimitación establecida por los organismos públicos (de los 15 a los 35 años, ambos inclusive); por otro lado, su noción de «medios de comunicación» incluye los más tradicionales (prensa, radio y televisión), pero también las nuevas tecnologías (Internet, videojuegos y telefonía móvil).

Uno de los aspectos que destacan los autores es la novedad de este campo de investigación: si bien las referencias más antiguas se remontan a la década de 1980, es en los últimos años cuando se están dando unos mayores índices de productividad (Cadilla & Alcoceba, 2007).

3.2.2. Los riesgos que plantean las Tics.

En los últimos tiempos, personas inescrupulosas y delincuentes usan entre otros sistemas el Grooming, definido como el conjunto de estrategias que un adulto utiliza para ganarse la confianza del niño y obtener una satisfacción sexual mediante imágenes eróticas o pornográficas del menor o un encuentro con la víctima, a ellos se suman amenazas, difamación, hostigamiento, secuestros, pederastia, fraude, robo de identidad, el tráfico y la trata de menores. Dentro de las Tics están las redes sociales que están siendo utilizadas por pandillas y grupos ilegales. La red social más popular, Facebook se ha convertido en un riesgo por ser un medio para obtener información personal de sus registrados. (Flacso, 2010).

Existe discriminación debido a que un niño o joven no esté inscrito en una red social. Alejamiento de sus relaciones en el mundo exterior por la constante interacción en una red social, existen casos de demostraciones de apatía, falta de compromiso en todo tipo de actividades, etc. Se dan manifestaciones de humillación, burla entre compañeros del colegio a través de mensajes y publicación de contenidos, discriminación debido a que un niño o joven no tiene un celular o un nuevo modelo. Se está perdiendo el verdadero sentido de la amistad entre la gente joven. Los ciberdelitos que afectan a los niños, jóvenes, adolescentes y adultos. El cibercrimen es un delito que se puede cometer contra: datos personales, sistemas informáticos, redes de datos, contenidos, confidencialidad, disponibilidad, integridad, sistema informáticos como fraude, difusión de contenidos delictivos, pornografía infantil, violación de derechos de propiedad intelectual.
(www.vidadigital.com)

En ocasiones ciertos anuncios clasificados engañan y bombardean al usuario de internet con ideas nocivas, invitaciones para ganar premios, unirse a clubes que requiera información personal o del hogar, pérdida de destrezas sociales por el tiempo que se pasa frente a la computadora.

La investigación sobre jóvenes y medios de comunicación destaca un notable interés en torno a los efectos, tanto negativos como positivos, que se pueden derivar de su uso. Si nos remontamos a la década de 1930 es posible apreciar ya esta preocupación una asociación de padres de la ciudad de Nueva York acusó a un programa de radio, *EtherBogeyman*, de provocar pesadillas a sus hijos (Kundanis, 2003). Desde entonces, el interés en torno a los riesgos que presentan los medios y las tecnologías ha sido una constante. La aparición de la televisión en la década de 1950 centrará el debate de modo especial en torno a dos cuestiones: la violencia y el sexo. En la actualidad, estos dos asuntos siguen siendo muy relevantes, aunque como veremos, la proliferación de las nuevas tecnologías ha ampliado el número de peligros (y también de oportunidades) a los que se pueden ver enfrentados niños y adolescentes.

Algunas de estas tecnologías sólo aceptarán, debido a su naturaleza, riesgos (u oportunidades) de un determinado tipo. Por poner un ejemplo, en el caso de la televisión convencional, el usuario tiene una actitud pasiva y por tanto, el contenido será la principal fuente de riesgos y oportunidades.

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

En cuanto a la violencia, numerosos estudios analizan su presencia en diversas pantallas. Preocupa de modo especial el efecto que la representación de la violencia puede tener sobre los jóvenes espectadores o usuarios. No obstante, a la hora de medir dicho efecto, será necesario tener en consideración una serie de factores. En primer lugar, la naturaleza del medio del que hablemos: por ejemplo, en el caso de la televisión se dará

una mera exposición ante contenidos violentos, mientras que en el caso del videojuego, estamos hablando de una interacción con dicha violencia.

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

Según Valkenburg (2004) casi todos los análisis realizados hasta el momento demostraban que la violencia en los medios influía negativamente en el sujeto y desembocaba en conductas agresivas, aunque dicha agresividad también viene causada por otros factores. La clasificación de efectos de la violencia en los medios acuñada por Donnerstein *et al* en 1994 sigue hoy vigente: el efecto agresor, el efecto víctima, el efecto testigo/espectador y el efecto apetito.

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

Conviene hacer mención de forma particular a aquellos que conciernen al ámbito de la salud. Para ilustrar la situación, pondremos el ejemplo de los trastornos alimenticios e Internet: una adolescente puede encontrarse con ciertas páginas web que ofrezcan información errónea acerca de cómo adelgazar (contenido); sin embargo, también puede intercambiar información equivocada de este tipo en un foro (contacto) o incluso llegar a publicar ella misma este tipo de información (conducta). Vemos, por tanto, que en este caso el riesgo para la salud se puede derivar de la triple tipología anteriormente

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

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

Para los detractores, los videojuegos, la televisión y los ordenadores pueden conducir al aislamiento del niño a que pase horas encerrado en su habitación, frente a las pantallas, alejado de su entorno social, especialmente de su familia y amigos.

3.2.3. Las oportunidades que plantean las TIC's.

El potencial educativo de los medios y las tecnologías es, tal vez, una de las oportunidades que causa un mayor interés. Buena prueba de ello son los múltiples grupos investigadores, internacionales y nacionales, que desarrollan su labor en este campo concreto.

Las tecnologías están generando nuevas formas de aprendizaje, originadas en la relación que niños y adolescentes establecen con sus amigos y compañeros a través de ellas. Concretamente, distinguen dos formas de aprendizaje junto a los compañeros: la primera, cuyo eje es la amistad, lleva a desarrollar normas compartidas a la hora de publicar información (en las redes sociales) y a desarrollar nuevos géneros de comunicación

escrita. La segunda, cuyo eje es el interés común por una determinada cuestión, lleva a nuevas formas de comunicación más especializadas. 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 Kata (2006) 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 niño². 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.

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.

En este sentido, resulta interesante lo expuesto por Boyd, quien emplea el término públicos en red (*networkedpublics*) para referirse a este fenómeno. Otros lo definen como, los espacios y audiencias que quedan unidos mediante redes tecnológicas (esto es: Internet, redes móviles, etcétera) (Boyd, 2007). El rasgo más destacable de estos públicos

² El desarrollo cognitivo del niño tiene que ver con las diferentes etapas, en el transcurso de las cuales, se desarrolla su inteligencia. El desarrollo cognitivo infantil tiene relaciones íntimas con el desarrollo emocional o afectivo, así como con el desarrollo social y el biológico. Todos estos aspectos se encuentran implicados en el desarrollo de la inteligencia en los niños.

en red es que pueden proporcionar un contexto para que los jóvenes desarrollen normas sociales mediante la negociación con sus compañeros. Por tanto, queda claro ese potencial de la tecnología para desarrollar la faceta social de las personas.

Ligadas al potencial socializador de estas tecnologías están las posibilidades de participación que ofrecen en múltiples ámbitos: político, cívico, etcétera. De acuerdo con los resultados del trabajo realizado por Digital YouthResearch Project, dicha participación en la era digital se refiere más a la capacidad de acceder a información seria, a cultura, y también a poder participar en actividades tanto de carácter social como recreativo.

Sin embargo, esta investigación destacaba también la existencia de múltiples barreras para que los jóvenes disfruten de dicha participación: no sólo de naturaleza económica, sino también institucional, social y cultural. Por eso, las instituciones públicas desempeñan un papel clave a la hora de facilitar dicha participación.

El uso del internet y las redes sociales permite mantener comunicación cercana entre los seres queridos, y no perder el vínculo a pesar de la distancia. Sirve de consulta con una amplia bibliografía.

En la investigación acerca de jóvenes y tecnologías es posible apreciar un notable interés en torno a los riesgos y las oportunidades que estas últimas ofrecen para quienes las utilizan. Existen posturas enfrentadas respecto a sus posibles aplicaciones y efectos, aunque, en síntesis, se puede afirmar que tanto los peligros como los beneficios de las tecnologías no son, por el momento, una realidad extrema.

A pesar de la notable preocupación por los riesgos tecnológicos para niños y adolescentes, conviene recordar que esta cuestión en la investigación tiene más un carácter preventivo: en consecuencia, no debemos ser alarmistas, ya que los estudios parecen indicar que la gran mayoría de niños y adolescentes que utilizan tecnologías no son usuarios de alto riesgo. Respecto a los beneficios, también es necesario señalar una situación parecida: se habla mucho del potencial de las tecnologías en múltiples ámbitos, aunque, por el momento, no parece que estas posibilidades se les estén explotando al

máximo, debido, en parte, a una falta de conocimientos o herramientas necesarias para ello, y cuya responsabilidad es, en gran medida, de diversos agentes, como organismos públicos, desarrolladores tecnológicos, instituciones educativas, etcétera.

En cualquier caso, el máximo aprovechamiento de los beneficios que ofrecen las nuevas tecnologías requiere un uso seguro y con conocimiento.

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

La Convención de los Derechos del Niño es el instrumento que compromete a los estados a tener una responsabilidad legal y obligatoria con respecto a la niñez y la adolescencia, en el caso ecuatoriano ha inspirado el Código de la Niñez y de la Adolescencia, que ha propiciado una institucionalidad pública comprometida con estos avances. El Instituto de la Niñez y la Familia (INFA) crea los Centros de Protección de Derechos (CDP), que son espacios de escucha y apoyo, donde se lucha por el buen trato. Creados para proteger, defender, restituir y exigir los derechos de los niños, niñas, adolescentes y sus familias, los CPD, son parte del Sistema Descentralizado de Protección Integral a la Niñez y Adolescencia y trabajan en conjunto con los otros organismos de este sistema: Fiscalía, Juntas Cantorales de Protección de Derechos, DINAPEN, Consejos Cantonales de Niñez y Adolescencia, Juzgados de Niñez y Adolescencia, Defensoría del Pueblo, Comisaría de la Mujer, además de escuelas, colegios y comunidad en general. (Flacso 2010).

El libro verde elaborado por la Comisión Europea en 1996 sobre la Protección de los Menores y la Dignidad Humana en los servicio audiovisuales y de Información determina que: “la lucha contra la distribución de contenidos que atentan contra la dignidad humana y la protección de los menores es indispensable para crear un clima de confianza en el desarrollo de nuevos servicios audiovisuales y de información. Si no se identifican y se aplican rápidamente medios eficaces que protejan el interés público en dichos ámbitos se

corre el riesgo de que los nuevos servicios no alcancen todo su potencial económico social y cultural.

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). Por lo tanto, podemos afirmar que se trata de una cuestión de interés general.

Existen tres elementos claves 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*.

3.3.1. Iniciativas en el ámbito de la regulación

La Constitución de la República del Ecuador vigente desde septiembre del 2008, en el artículo 44 establece como obligación del estado brindar protección, apoyo y promover el desarrollo integral, de Niños, Niñas y Adolescentes. En el art. 46 El Estado adoptará, entre otras, las siguientes medidas que aseguren a las niñas, niños y adolescentes: (...), numeral cuatro. “Protección y atención contra todo tipo de violencia, maltrato, explotación sexual o de cualquier otra índole, o contra la negligencia que provoque tales situaciones. El Estado deberá adoptar las medidas que sean necesarias para brindar protección contra todo tipo de violencia, maltrato, explotación sexual; uso de sustancias estupefacientes o psicotrópicos, consumo de bebidas alcohólicas y sustancias nocivas para su desarrollo y salud; a la influencia negativa a través de programas o mensajes de medios de comunicación de cualquier tipo, que promuevan la violencia, discriminación

racial o de género, para lo cual el estado limitará y sancionará el incumplimiento de estos derechos”. (Código de la Niñez y Adolescencia).

En el Art. 3 del Decreto Ejecutivo de Creación del Instituto de la Niñez y la Familia (INFA) se establece que el INFA es el organismo que a nombre del Estado aplica y ejecuta los planes, normas y medidas que imparta el Gobierno en materia de asistencia y protección integral a los niños y sus familias.

El Código de la Niñez y Adolescencia reconoce sus derechos a partir del Art. 15, la ciudadanía y más particularmente las instituciones estatales y privadas que están a cargo del cuidado, protección y desarrollo integral de los niños, niñas y adolescentes, están obligados a conocer y cumplir estas leyes y a reconocer los derechos de los menores.

Los niños representan una buena parte de los usuarios de Internet con un fuerte uso en diversión, entretenimiento, tareas y mantenerse en contacto con sus amigos, el número de niños que usan Internet se incrementan día a día, debido a la facilidad de acceso desde los centros escolares y desde su propia casa.

En marzo 2002, en diferentes foros de dialogo sobre el Nuevo Código de la Niñez y adolescencia⁴, se planteo que: “Los niños, niñas y adolescentes que viven en el Ecuador requieren, de manera urgente un nuevo Código de la Niñez y Adolescencia. Su presente y su futuro, su derecho a un desarrollo digno y feliz depende de cómo hoy el mundo adulto asuma sus responsabilidades”. Hasta 1989, los niños y niñas fueron seres sin historia y sin derechos. Vistos como seres "incapaces, carentes de ideas, sin voluntad, conciencia ni razón" fueron tratados como objetos de protección, mercedores de la tutela estatal, desprovistos de las garantías y derechos que todas las personas debemos gozar.

En un momento importante de la historia del Ecuador, creyeron en un sueño, una idea, una utopía : los niños como la base para el desarrollo de un país democrático, hermoso, justo y decente para todos. El proyecto de nuevo Código de la Niñez y Adolescencia nace como una respuesta de los principios y normas de la Constitución a la dura realidad en

que viven los niños, niñas y adolescentes. Por un lado, las hermosas palabras, compromisos y promesas que el país hace a sus hijos; por otro, la más cruel e inmoral realidad de ver todos los días cómo seres pequeños e indefensos son condenados a una vida de sufrimientos y carencias. Somos un país que vive con la irresponsabilidad y la hipocresía, pues las palabras de amor y consideración por los niños se diluyen cuando su vida exige la formulación de políticas sociales integrales; programas y proyectos eficientes; una inversión social segura y adecuada; y mecanismos de rendición de cuentas, evaluación, exigibilidad y control.

Por eso, el Código, una auténtica ley social, no se queda en los pequeños cambios, en los parches insustanciales. Por el contrario, propone un nuevo marco jurídico e institucional moderno, eficiente, basado en la participación y la descentralización. El Código es una herramienta eficaz orientada a llevar los derechos a los hechos. La organización del Sistema Nacional Descentralizado de Protección Integral a la Niñez y Adolescencia y un nuevo sistema para tratar al adolescente infractor, conforman una opción social que requiere de compromisos serios. El Código es estricto con relación a la violación de estos derechos y exige que toda persona, incluidas las autoridades judiciales y administrativas, que tenga conocimiento de la violación, está obligada a denunciar ante la autoridad competente dentro de 48 horas máximo. También es notable la exigibilidad de los derechos ante las personas y organismos responsables de asegurar su cumplimiento y se prevé sanciones establecidas en este Código y otras leyes. Incluso estipula reparación y responsabilidad civil.

Con diversas actividades y actos conmemorativos el 20 de noviembre del 2009 se celebró, el vigésimo aniversario de la Convención sobre los Derechos de los Niños, firmada por 191 países de los cinco continentes, entre ellos Ecuador que fue una de las primeras naciones en adherirse al acuerdo. Con motivo de este aniversario, la Agencia Internacional de las Naciones Unidas para la Infancia, UNICEF lanzó una edición especial de su informe anual 'Estado Mundial de la Infancia', en el que revela los éxitos logrados (y desafíos pendientes) en las últimas dos décadas. El informe destaca que alrededor del 84% de los niños en edad escolar primaria van hoy en día a clase y que gobiernos y

organizaciones internacionales "han adoptado medidas importantes destinadas a proteger a los niños contra la posibilidad de tener que servir como soldados o de ser víctimas de la trata con fines de prostitución o servidumbre doméstica".

Ecuador fue uno de los primeros países del mundo en firmar la Convención, primero en la Región y tercero en el mundo en ratificarla. En 1990, a partir de este compromiso elaboró su primer Plan Nacional de Acción a favor de la infancia que fue el resultado de acuerdos entre actores de la sociedad civil y el Estado.

La Convención inspiró el marco legal del país en estos 20 años. La Constitución de 1998 y la vigente, aprobada en 2008, contienen todos los principios de la Convención y el reconocimiento de los niños como sujetos de derechos.

En estudios realizados este año 2010 por el Pew Internet Investigación a jóvenes en EEUU y que en Ecuador sus tendencias son aplicables (tomando en cuenta los niveles de crecimiento de usuarios de Internet y de servicios móviles), el 38% de los encuestados entre 12 y 14 años dijeron tener un perfil en línea de algún tipo, 61% entre 12 a 17 años, dijeron usar sitios de redes sociales para enviar mensajes a sus amigos, y 42% dijo que lo usan todos los días.

Analizando, el Top 10 del Ecuador, vemos que los sitios más visitados en el Ecuador corresponden a redes sociales y buscadores, dejando en un segundo y tercer lugar a medios de comunicación, sitios de comercio, de entidades públicas, sitios de educación, búsqueda de trabajo, descargas, entretenimiento y sexo, los usuarios ecuatorianos ya no solo navegan y descargan información, sino que también la crean y la comparten de manera mucho más rápida y sencilla, en formatos que van desde texto a videos, agregando estos últimos años el acceso por dispositivos móviles.

En el Ecuador se regirán cinco ejes entorno a las Tic, la sociedad en red, digitalización total, convergencia, movilidad, banda ancha muy ancha. El Ecuador enfrenta este año

2011, retos particulares: la necesidad de reformular un marco regulatorio a partir de la elaboración de la ley de Comunicación definida en la constitución una serie de cuerpos legales referidos a las telecomunicaciones; mejorar la calidad de la telefonía móvil; el acceso al internet deberá popularizarse; disminución importante de tarifas; regulación de la competencia ya que el mercado de telecomunicaciones en el Ecuador se ha caracterizado por registrar niveles altos de concentración y monopolio. Finalmente todos los ecuatorianos tienen la tarea de evaluar efectividad y eficiencia de los planes de conectividad y agendas digitales. (Imaginar,2011)

3.3.2. Iniciativas en el ámbito de la mediación familiar

La familia, y de un modo particular los padres, desempeña un papel decisivo de intermediación y protección del menor consumidor de pantallas. Las nuevas tecnologías presentan ciertas particularidades, ya que es frecuente encontrarse con situaciones en las que niños y adolescentes superan a sus padres en el manejo de las mismas. Entre jóvenes y niños conocidos se puede observar que sus padres no cuestionan a sus hijos mientras navegan. Otros padres enseñan a sus hijos a navegar en internet. 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.

“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.”(Bringué, 2009, pág.30). Concluye que los padres parecían demostrar gran preocupación y control respecto al horario en el que sus hijos veían la televisión (el momento de irse a dormir, de hacer los deberes, etcétera), mientras que su inquietud parecía ser menor respecto al contenido al que estaba expuesto el menor.

El uso de una pantalla puede interferir con otras actividades prioritarias como tareas escolares, tiempo con la familia o amigos, etcétera y una cantidad excesiva de uso puede desembocar en serios problemas como la adicción.

La mayor parte de los servicios en Internet proporcionan a los niños recursos tales como enciclopedias, noticieros, acceso a bibliotecas y otros materiales de valor. Ellos pueden usar la computadora para comunicarse con sus amigos y para jugar. La capacidad de ir de un lado a otro con un solo "click" de la computadora le atrae a la impulsividad, la curiosidad y a la necesidad de gratificación inmediata o realimentación que tiene el niño. La mayoría de los padres advierten a sus hijos que no deben hablar con personas extrañas, o abrir la puerta a un desconocido si están solos en la casa y que no deben dar ninguna información a cualquiera que llame por teléfono. La mayoría de los padres también controlan dónde van a jugar sus hijos, cuáles programas de televisión deben ver, los libros y revistas que ellos leen. Sin embargo, muchos padres no se dan cuenta que el mismo nivel de supervisión y orientación se debe proveer para el uso de las conexiones en línea.

Contrario a las personas que vienen a la casa o a las cartas que vienen por correo, los padres no pueden ver a las personas que conversan, o leer los mensajes que vienen por "correo electrónico" (e-mail).

Existe la preocupación de que algunos niños podrían volverse más retraídos de lo normal, sobre todo si se muestran más apáticos o tímidos en la vida real. Se debe considerar que existen redes sociales para niños brindando contenidos aptos para los menores de edad. Cualquier sea la especificación de los controles de privacidad que se establezcan en el uso de redes sociales, los usuarios están tan seguros como lo es su lista de amigos, una vez que se invita o acepta a un amigo, se esta otorgando parte de la propiedad de su página. Se puede recibir comentarios hirientes, se puede ver publicaciones inapropiadas de los amigos o de los amigos de los amigos, y se puede ser marcados o etiquetados en las fotografías. Se está perdiendo el significado verdadero de la amistad entre la gente joven, al alentarlos a considerar a cualquiera que conozcan como un "amigo, seguidor",

como resultado, se está volviendo difícil distinguir entre los amigos reales y los cibernéticos. Los usuarios de Facebook ahora tienen promedio 130 amigos, hay aquellos que consideran al total de amigos en Facebook como una medida de su popularidad. Todo esto hace importante enseñar a los niños, jóvenes y adolescentes el valor real de la amistad, que es mucho más que simplemente hacer clic en "Aceptar", "Bloquear" o "Ignorar". (Tomado del artículo "Las Nuevas Tecnologías y La Violencia Juvenil" publicado en www.education.com), vemos que: "Las nuevas tecnologías conllevan riesgos potenciales para los jóvenes, pues éstos pueden utilizar los medios electrónicos para avergonzar, hostigar o amenazar a sus compañeros. Esta nueva forma de violencia cobra cada vez más víctimas entre los adolescentes. Los adolescentes utilizan nuevas tecnologías de comunicación, como teléfonos celulares, asistentes personales digitales y la Internet para comunicarse con otras personas. Los nuevos métodos de comunicación, como los mensajes de texto, los salones de chat y los sitios de Internet para socializar permiten que los jóvenes se relacionen con más facilidad, a veces con individuos que no conocen en persona. Las nuevas tecnologías aportan muchos beneficios potenciales a los jóvenes.

Los jóvenes pueden utilizar los medios de comunicación electrónicos para avergonzar, hostigar o amenazar a sus compañeros. Esta nueva forma de violencia cobra cada vez más víctimas entre los adolescentes. Pese a que a esta violencia se le llama de distintas maneras, como acoso en Internet y cyberbullying (en inglés), ahora se habla de agresión electrónica, un término que de forma más precisa abarca todos los tipos de violencia que ocurren a través de los medios electrónicos. Al igual que con otras formas de violencia juvenil, la agresión electrónica está asociada a la tensión emocional y los problemas de comportamiento en la escuela.

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

La educación no es la excepción en lo que respecta a invención. Para estar alfabetizados en estos tiempos responder a las necesidades de hoy, no solo basta con saber leer, escribir y tener nociones básicas de cálculo aritmético. Hablar de alfabetización en la actualidad implica también tener conocimientos mínimos en informática, así como considerar el grado de acercamiento de las personas a la Tic. Podemos entender por “alfabetización digital el proceso de adquisición de los conocimientos necesarios para conocer y utilizar adecuadamente las infotecnologías y las ntic” (Revista Visión, Martínez, 2009).

El manejo adecuado de internet forma parte de esos conocimientos que debemos adaptar a la vida actual. Es importante destacar que saber usar internet es sinónimo de mayor acceso al conocimiento y la información. Desafortunadamente para algunos el uso del Internet ha quedado reducido a tener una cuenta de correo electrónico y a teclear en la barra de direcciones. La navegación Web, el uso e investigación de fuentes en Internet, la interacción en la red social, el manejo de herramientas digitales, el trabajo de redes sociales, entre otros son parte del proceso de alfabetización digital para obtener el máximo aprovechamiento de las tecnologías de la información y telecomunicación.

Las tecnologías de la información y la comunicación, actualmente deben estar en todo sistema educativo como clave de alfabetización en esta era digital. Una era marcada por una dicotomía inclusión-exclusión; inclusión que abarca el acceso a la red, la globalización y los diferentes medios de información; y la exclusión de quienes ni siquiera tienen noción del sistema tecnológico a su alrededor.

En el siglo XXI sobresalen dos nuevas clases de habitantes en el planeta: los tecnófobos (quienes no dominan la tecnología y por lo tanto se excluyen de ella), y los tecnófilos (quienes son expertos y gustan de la tecnología). Existe una separación digital entre las personas que utilizan las nuevas tecnologías de la información, como una parte rutinaria de su vida diaria, y aquellas que no tienen acceso a las mismas y que aunque las tengan no saben como utilizarlas.

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.

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.

Existe cierta imprecisión en torno a distintas herramientas y el modo de definir las: ¿es el 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.

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

El ámbito de los menores como consumidores de pantallas implica el interés por múltiples aspectos y desde distintas perspectivas. Sin duda alguna, el ánimo de proteger al menor tiene un papel clave en el estudio de esta materia y, muy a menudo, es este ánimo el que impulsa y guía las distintas investigaciones. Además, conviene recordar también que las nuevas tecnologías como Internet, la telefonía móvil y los videojuegos tienen un enorme potencial, en un sentido tanto positivo como negativo, y, por tanto, nos enfrentamos a nuevos riesgos y nuevas oportunidades.

4. METODOLOGÍA.

4.1 Diseño de la investigación

La investigación se realiza en la Provincia de Pichincha, en la Parroquia de Pomasqui en la Escuela Fiscal Mixta “El Quiteño Libre” a estudiantes de 7mo año de Educación Básica, cuya situación social es media-baja; en la Institución Educativa Particular “Santa María Goretti” a estudiantes de 10mo año de Educación Básica, cuya situación social es media-alta; en el Colegio “Francés de Quito” a estudiantes del 3ro de Bachillerato Físico Matemático, cuya situación es media-alta; a familiares y amigos de 8vo a 10mo año de Educación Básica, cuya situación social es media-baja .

4.2 Participantes de la investigación

Se seleccionó a estudiantes de 8 a 18 años de los centros educativos que brindaron las facilidades.

4.3 Técnicas e instrumentos de investigación

4.3.1 Técnica.

La técnica de recolección de información utilizada es la encuesta

4.3.2 Instrumentos

Los instrumentos que apoyaron la técnica utilizada son los cuestionarios.

4.4 Recursos

4.4.1 Humanos

La investigación se realiza con estudiantes de 8 a 9 años en la Escuela Fiscal Mixta “Quiteño Libre”, con estudiantes de 13 a 15 años en la Institución Particular Santa María Goretti, con estudiantes de 17 a 18 años de edad del Colegio “Francés de Quito”, a familiares y amigos de entre 10 a 18 años de edad.

4.4.2 Institucionales

UPTL, Los centros educativos: Escuela Fiscal Mixta “Quiteño Libre”, Institución Particular Santa María Goretti, Colegio “Francés de Quito”

4.4.3 Materiales

Material de escritorio, internet, computadora, impresora

4.4.4 Económicos

Un presupuesto aproximado de doscientos dólares.

4.5 Procedimiento

Con el propósito de detectar, ampliar y profundizar diferentes enfoques, se utiliza la investigación de campo. Inicialmente la UPTL facilitó los cuestionarios para realizar las encuestas a niños y jóvenes de 6 a 18 años. Con ayuda de la carta de facilitada por la Directora de Ciencias de la Educación de la UPTL, se procedió a presentarlas en diferentes centros educativos, no en todos se dio la facilidad de aplicarlas, pero se lo hizo exitosamente en las instituciones antes mencionadas. Con ayuda de las plantillas dadas por la universidad, se tabuló los datos obtenidos, los mismos que fueron enviados a la Universidad a la fecha establecida, se procedió a elaborar el marco teórico consultando de varias fuentes bibliográficas junto con vivencias y criterios personales; el análisis de resultados tomando en consideración los datos obtenidos y la categorización, la elaboración de la redacción y presentación del informe cumpliendo todas las recomendaciones dadas en la guía.

5. INTERPRETACIÓN, ANÁLISIS Y DISCUSIÓN DE LOS RESULTADOS.

CUESTIONARIO 1° - 4° DE PRIMARIA

NIÑOS

(7MO Educación General Básica)

Escuela Fiscal Mixta “El Quiteño Libre”

I. CARACTERIZACIÓN SOCIODEMOGRÁFICA

Estudiar la demografía de un país es importante ya que nos proporciona los datos necesarios para poder, planificar en los diferentes sectores, formular políticas gubernamentales de población, modificar tendencias demográficas, y conseguir objetivos económicos y sociales.

1. ¿A qué curso vas?

P1		
Opción	(f)	%
No Contesta	0	0
1ro de primaria	0	0
2do de primaria	0	0
3ro de primaria	0	0
4to de primaria	15	100
TOTAL	15	100

2. ¿Cuántos años tienes?

P2		
Opción	(f)	%
No Contesta	0	0
6 años o menos	0	0
7 años	0	0
8 años	8	53.33
9 años o más	7	46.66
TOTAL	15	100

3. Sexo.

P3		
Opción	(f)	%
No contesta	2	13,33
Masculino	4	26.67
Femenino	9	60
TOTAL	15	100

Autor: Edwin Vicente Morales Naranjo

Fuente: cuestionario # 3 aplicado al grupo (16 – 18 años)

El 100 % de los niños encuestados pertenecen al 4to año de primaria, observamos que la edad de los niños encuestados oscila entre 7 (53.3 %) y 8 (46.67 %) años, finalmente dando respuesta a la pregunta tres observamos un incremento significativo en cuanto a la clasificación por sexo, el 60% corresponde al sexo femenino y tan solo el (26.67%) corresponde al sexo masculino.

Con los datos consignados podemos afirmar que los niños de 4to AEGB en un (66.67 %) son de 8 años y de sexo masculino, dando cumplimiento a lo que manifiesta Saltos y Vásquez (2010) que la educación es una condición básica en cualquier proceso de desarrollo contribuyendo al crecimiento integral del ser humano.

4. ¿Qué personas viven contigo?, sin contarte a ti mismo.

P4		
Opción	(f)	%
Padre	13	31.70
Madre	14	34.14
Un hermano o hermana	4	9.75
2 herm	2	4.87
3 herm	1	2.43
4 herm	1	2.43
5 herm	0	0
Mi abuelo/la	4	9.75
Otras personas	2	4.87
TOTAL	41	100

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

P5		
Opción	(f)	%
No contesta	0	0
Irme a mi habitación	4	26.66
Navegar	0	0
Leer, estudiar	6	40
Hablar con mi familia	5	33.33
TOTAL	15	33

6. ¿Tienes ordenador en casa?

P6		
Opción	(f)	%
No contesta	9	60
No	0	0
Si	6	40
	1	
TOTAL	5	100

Autor: Edwin Morales Naranjo

Fuente: Cuestionario # 3 aplicado al grupo (16 – 18 años)

Según los datos obtenidos en las tablas 4, 5 y 6, el 34.14 de niños viven con su madre, el 31.70% viven con su padre, es decir vienen de un hogar sólidamente constituido y un 9.75% lo hace con un hermano y abuelos, de estos el 40% desearía estar solo en su habitación después de cenar, el 26.66% desearía estar solo en su habitación y el 33.33% desea hablar con su familia.

En la tabla 6 tenemos que el 60% de niños no contesta y el 40 % tiene ordenador en su casa.

Estos datos ratifican que el Ecuador existe un alto porcentaje de hogares estables y con niños con muchas ganas de estudiar y superarse con un bajo porcentaje hogares que poseen computador.

(Informe del Instituto Nacional de Estadísticas y Censos de Ecuador (INEC))

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

P7		
Opción	(f)	%
No contesta	13	86.67
En mi habitación	1	6.67
Habitación de un hermano	0	0
Habitación de mis padres	0	0
En la sala de estar	0	0
En un cuarto de trabajo	0	0
Es portátil	1	6.67
TOTAL	11	100

8. ¿Hay conexión a internet en tu casa?

P8		
Opción	(f)	%
No contesta	8	53,33
Si	3	20
No	4	26,36
TOTAL	15	100

11. ¿En qué lugar sueles usar Internet (para navegar, chat, e-mail)?

P11		
Opción	(f)	%
En casa	8	57.14
En el colegio	1	7.14
En un ciber café	1	7.14
En un lugar público	1	7.14
En casa de un amigo.	1	7.14
En casa de un familiar	2	14.28
TOTAL	14	100

Autor: Edwin Morales Naranjo

Fuente: Cuestionario # 3 aplicado al grupo (16 – 18 años)

Dados los datos de las tablas 7, 8 y 11, del 100% de niños, el 86.67% no contesta y el 6.67% tiene su ordenador en su habitación o es portátil. De estos chicos el 53.33% no contesta, el 26.36% contesta que no y el 20% dice que si tiene internet en su casa, de estos estudiantes, el 57.14% contesta que suele usar el internet en casa, el 14.28% en casa de un familiar y el 7.14% en los demás sitios mencionados.

En conclusión tenemos que en esta escuela solo el 13.34% tiene un computador, de ellos solo el 20% tiene conexión a internet y de estos el 57.14% usa el servicio en su casa, los demás en casa de familiares, ciberas, colegios, cabinas o en casa de amigos.

12. la mayoría de veces que utilizas internet, sueles estar.....

P12		
Opción	(f)	%
Solo	0	0
Con amigos / as	3	17.64
Con hermanos / as	5	29.41
Con mi padre	3	17.64
Con mi madre	2	29.41
Con otros familiares	4	23,52
Con un profesor/ra	0	0
TOTAL	17	100

13. ¿Utilizas algún teléfono móvil?

P13		
Opción	(f)	%
No contesta	10	66.67
No	1	6.67
Si. El mío	2	13.33
Si, el de otras personas	2	13.33

14. ¿Cómo conseguiste el teléfono móvil?

P14		
Opción	(f)	%
No contesta	10	71.42
Pedí que me lo compraran	1	7.14
Fue un regalo	0	0
Me lo dieron mis padres	3	21.42
TOTAL	14	100

Autor: Edwin Morales Naranjo

Fuente: Cuestionario # 3 aplicado al grupo (16 – 18 años)

Dados los datos de las tablas 12, 13 y 14, del 100% de niños, el 29.41% utiliza el internet acompañado de su madre o de sus hermanos, el

En conclusión tenemos que en esta escuela solo el 13.34% tiene un computador, de ellos solo el 20% tiene conexión a internet y de estos el 57.14% usa el servicio en su casa, los demás en casa de familiares, ciberas, colegios, cabinas o en casa de amigos.

En cuanto a la tabla 13, ¿si usa algún móvil? El 66.67% no contesta, el 13, 33% contesta el mío o el de otras personas y el 6.67% contesta que no, de este conjunto del 100%, el 71.41% no contesta a la pregunta ¿cómo consiguió su móvil?, el 21.42% dice que le dieron sus padres y el 7.14% pidió que le compraran uno.

Como resultado, podemos decir, que la gran mayoría de niños utiliza el internet acompañado de otra persona, nunca solos. Y también que solo el 13.33% usa su propio móvil o de otra persona, de estos el 28.56% o recibieron su móvil de regalo o pidieron que se los compren.

II. REDES SOCIALES Y PANTALLAS

El hecho de la “ocupación digital” del tiempo de los menores está siendo tratado por múltiples estudios desde enfoques muy variados, debido a las importantes consecuencias que este fenómeno tiene en sus vidas: efectos sobre su salud, rendimiento escolar, relaciones sociales y familiares, etc.

En nuestro caso, se trata en este apartado de examinar si el uso de redes sociales modifica la pauta general de dedicación a Internet, y otras pantallas como la televisión o los videojuegos.

Los no usuarios de redes sociales dedican un tiempo ligero o moderado a Internet durante los días laborables y esta pauta no parece sufrir alteraciones durante el fin de semana.

9. TENGAS O NO INTERNET EN CASA ¿SUELES UTILIZARLO?

P9		
Opción	(f)	%
No contesta	1	6,67
No	4	26,67
Si	10	66,67
TOTAL	15	100

10. ¿PARA QUÉ SUELES USAR INTERNET? (ES POSIBLE MÁS DE UNA RESPUESTA)

P10		
Opción	(f)	%
Pag Web	7	38,88
Videos	5	27,78
E-mail	0	0
Descargas	5	27,78
Chatear	1	5,56
Red Social	0	0
TOTAL	18	100

19. ¿Y CUÁL DE ELLOS TIENES? (ES POSIBLE SELECCIONAR MÁS DE UNA RESPUESTA)

P19		
Opción	(f)	%
PlayStation2	2	66,67
PlayStation 3	0	0
Xbox 360	0	0
Wii	0	0
PSP	0	0
Nintendo DS	1	33,33
GameBoy	0	0
Ninguna de las anteriores	0	0
TOTAL	3	100

Autor: Edwin Morales Naranjo

Fuente: Cuestionario # 3 aplicado al grupo (16 – 18 años)

De e los datos logrados en las tablas 9, 10, 19, podemos realizar el siguiente análisis, del 100% de niños, tengan o no tengan interne, el 66.67% si sabe usar internet, el 26.66% contesta que o utiliza este servicio y el 6.66% no contesta. De los niños que saben utilizar el internet, el 38.88% lo usa para entrar en la Web, el 27.78% para mirar videos o realizar descargas y el 5.56% lo usa para chatear, según la tabla 19, del 100% de estudiantes, el 66.67% tiñe el juego PlayStation2 y el 33.33% tiene Mintiendo DS. En conclusión, una gran mayoría de niños saben usar internet, pero su uso se limita a entrar a la Web y mirar videos y de todos los juegos, el preferido es PlayStation2.

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

P22		
Opción	(f)	%
Mi habitación	8	40
La habitación de un hermano	3	15
El salón o cuarto de estar	3	15
La habitación de mis padres	2	10
En la cocina	1	5
En un cuarto de juegos	1	5
Otros sitios	2	10
TOTAL	20	100

25. ¿Cómo consigues tu propio dinero?

P25		
Opción	(f)	%
Paga semanal	1	5,56
Cuando necesito algo pido y me dan	5	27,78
En cumpleaños, fiestas, Navidad	6	33,33
Hago algún trabajo en casa	5	27,78
Hago algún trabajo fuera de casa	0	0
No me dan dinero	1	5,56
TOTAL	18	100

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

P26		
Opción	(f)	%
No contesta	0	0
Tengo más dinero del que necesito	2	13,33
Tengo el dinero suficiente para mis necesidades	7	46,67
Tengo menos dinero del que necesito	6	40
TOTAL	15	100

Autor: Edwin Vicente Morales Naranjo

Fuente: cuestionario # 3 aplicado al grupo (16 – 18 años)

De los datos obtenidos en las tablas 22, 25 y 26, podemos deducir los siguientes criterios, del 100% de jóvenes, el 36.36% de ellos dedica entre una y dos horas para estudiar, el 27.27% más de dos horas y el 18.18% no dedica nada de tiempo para hacer las tareas. De los datos anteriores, el 100% de jóvenes se ayuda de su ordenador y del internet para realizar sus tareas y las herramientas más utilizadas son el internet, los buscadores y las páginas web con el 52.63% y los programas de la Microsoft con el 31.57%. En conclusión, nuestra vida cotidiana está ligada al internet y sus complementos.

27. Si tuvieras que elegir, ¿con qué te quedarías?

28. Si tuvieras que elegir ¿con que te quedarías?

29. Si tuvieras que elegir, ¿con qué te quedarías?

P27		
Opción	(f)	%
No contesta	0	0
Internet	5	35,71
Televisión	6	42,85
No lo sé	3	21,42
TOTAL	14	100

P28		
Opción	(f)	%
No contesta	0	0
Internet	6	40
Teléfono móvil	4	26,67
No lo sé	5	33,33
TOTAL	15	100

P29		
Opción	(f)	%
No contesta	1	6,67
Videojuegos	9	60
Televisión	5	33,33
No lo sé	0	0
TOTAL	15	100

Autor: Edwin Vicente Morales Naranjo
Fuente: cuestionario # 3 aplicado al grupo (16 – 18 años)

De los datos obtenidos en las tablas 27, 28 y 29, podemos concluir que del 100% de niños, el 42.85% prefiere mirar la televisión, que utilizar el internet, de estos mismos niños, el 40% prefiere, usar internet a utilizar un teléfono móvil y con respecto a los videojuegos y la televisión, el 60% prefiere los videojuegos versus un 33.33% que prefiere mirar la televisión. En conclusión, los niños se entretienen más con los videojuegos.

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

P30		
Opción	(f)	%
No contesta	1	6,67
Teléfono móvil	5	33,33
Televisión	5	33,33
No lo sé	4	26,67
TOTAL	15	100

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

P31		
Opción	(f)	%
No contesta	1	6,67
Teléfono móvil	4	26,67
Videojuegos	8	53,33
No lo sé	2	13,33
TOTAL	15	100

Autor: Edwin Vicente Morales Naranjo
Fuente: cuestionario # 3 aplicado al grupo (16 – 18 años)

De los datos obtenidos en las tablas 30 y 31, podemos concluir que del 100% de niños, el 33.33% prefiere mirar la televisión y utilizar el teléfono móvil, de estos mismos niños, el 53.33% prefiere los videojuegos y el 26.67% prefiere el teléfono móvil.

Al igual que en las preguntas anteriores la preferencia de los niños y jóvenes por los videojuegos es muy grande y esta sobre las demás diversiones y servicios tecnológicos.

III. REDES SOCIALES Y MEDIACIÓN FAMILIAR

17. ¿Juegas con videojuegos o juegos de ordenador?

P17		
Opción	(f)	%
No contesta	0	0
No	12	80
Si	3	20
TOTAL	15	100

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

P18		
Opción	(f)	%
PlayStation2	2	66,67
PlayStation 3	0	0
Xbox 360	0	0
Wii	0	0
PSP	0	0
Nintendo DS	1	33,33
GameBoy	0	0
Ordenador	0	0
TOTAL	3	100

21. ¿Cuántos televisores que funcionen hay en tu casa

P21		
Opción	(f)	%
No contesta	0	0
Ninguno	1	6,67
Uno	3	20
Dos	3	20
Tres	3	20
Cuatro o más	5	33,33
TOTAL	15	100

Autor: Edwin Vicente Morales Naranjo

Fuente: cuestionario # 3 aplicado al grupo (16 – 18 años)

De los datos obtenidos en las tablas 17, 18 y 21, Del 100% de jóvenes, el 80% no juega con los videojuegos, en cambio el 20% se divierte con ellos. De los niños jugadores, el 66.67% lo hace con PlayStation 2 frente a un 33.33 que prefiere Mintiendo DS.

De los datos recopilados en la tabla 21, las familias ecuatorianas están invadidas de televisores, el 33.33% tiene cuatro o más televisores frente a un 6.67 que declara no tener ningún televisor en casa.

Los riesgos de las nuevas tecnologías para los menores es preocupante, pero no podemos negar los grandes beneficios que nos brindan.

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

P23		
Opción	(f)	%
Solo	3	20
Mi padre	2	13,33
Mi madre	3	20
Algún hermano/a	4	26,67
Otro familiar	2	13,33
Un amigo/a	0	0
Otras personas	1	6,67
TOTAL	15	100

Autor: Edwin Vicente Morales Naranjo

Fuente: cuestionario # 3 aplicado al grupo (16 – 18 años)

De los datos obtenidos en las tablas 23, Del 100% de niños, el 26.67% lo hace acompañado de un hermano o hermana, un 20% mira la televisión solo o con su madre, un 13.33% está acompañado de su padre o un familiar.

En conclusión, es importante resaltar el tiempo que brindan a sus hijos y participan con ellos en actividades como, el uso de internet, mirar la televisión, siendo también controlado el tiempo dedicado a estas acciones.

IV. REDES SOCIALES Y ÁMBITO ESCOLAR

En el ámbito educativo la capacidad para mantener en contacto un grupo numeroso de personas es la primera característica de la cual podemos aprovecharnos. Cuando el profesor no actúa solo en el uso de tecnologías a través de Internet, ya que otros profesores también lo hacen, o aún estando solo, dispone de un elevado número de alumnos, la dispersión en las fuentes de información de profesores y alumnos puede dificultar la eficacia de la tarea educativa, ya que ambos colectivos se ven obligados a visitar un gran número de recursos (blogs, wikis, etc.) que son independientes entre sí.

En resumen, podemos citar algunos de los beneficios que nos puede aportar una red social creada para trabajar con los alumnos:

1. Permite centralizar en un único sitio todas las actividades docentes, profesores y alumnos de un centro educativo.
2. Aumento del sentimiento de comunidad educativa para alumnos y profesores debido al efecto de cercanía que producen las redes sociales.
3. Mejora del ambiente de trabajo al permitir al alumno crear sus propios objetos de interés, así como los propios del trabajo que requiere la educación.
4. Aumento en la fluidez y sencillez de la comunicación entre profesores y alumnos.
5. Incremento de la eficacia del uso práctico de las TIC, al actuar la red como un medio de aglutinación de personas, recursos y actividades. Sobre todo cuando se utilizan las TIC de forma generalizada y masiva en el centro educativo.
6. Facilita la coordinación y trabajo de diversos grupos de aprendizaje (clase, asignatura, grupo de alumnos de una asignatura, etc.) mediante la creación de los grupos apropiados.
7. Aprendizaje del comportamiento social básico por parte de los alumnos: qué puedo decir, qué puedo hacer, hasta dónde puedo llegar, etc.

V. REDES SOCIALES, RIESGOS Y OPORTUNIDADES

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

P15		
Opción	(f)	%
Hablar	0	0
Enviar mensajes	1	33,33
Jugar	2	66,67
Navegar	0	0
Otras cosas	0	0
TOTAL	3	100

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

P16		
Opción	(f)	%
Con mi madre	1	100
Con mi padre	0	0
Con mis hermanos	0	0
Con otros familiares	0	0
Con los amigos/as	0	0
TOTAL	1	100

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

P20		
Opción	(f)	%
Solo	0	0
Con mi madre	0	0
Con mi padre	0	0
Con mis hermanos	1	33,33
Con los amigos	2	66,67
Con otras personas distintas	0	0
TOTAL	3	100

Autor: Edwin Vicente Morales Naranjo

Fuente: cuestionario # 3 aplicado al grupo (16 – 18 años)

De los datos obtenidos en las tablas 15, 16 y 20, Del 100% de niños, el 66.67% utiliza el celular para jugar, el 33.33% lo usa para enviar mensajes, de estos niños uno se comunica con su madre, y para jugar con el celular, el 66.67% se vivierte con sus amigos y con sus hermanos con el 33.33%.

En conclusión, el teléfono celular se ha convertido en un cómplice de nuestros hijos, por que las ventajas que ofrece son ilimitadas, su uso lo considero importante y necesario, pero no es menos cierto que ha provocado dependencia en algunos niños que no pueden realizar sus tareas y actividades sin ayuda de este equipo.

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

P24		
Opción	(f)	%
Ordenador portátil	2	4,34
Impresora	10	21,7
Scáner	3	6,52
Web cam	3	6,52
MP3/MP4/iPod	2	4,34
Cámara de fotos digital	3	6,52
Cámara de video digital	2	4,34
Televisión de pago	4	8,69
Equipo de música	5	10,8
Teléfono fijo	1	2,17
DVD	10	21,73
Disco duro multimedia	1	2,17
Ninguna de estas,tengo otras	0	0
TOTAL	46	100

Autor: Edwin Vicente Morales Naranjo

Fuente: cuestionario # 3 aplicado al grupo (16 – 18 años)

De acuerdo con los datos de la pregunta 24, del 100% de hogares, el 21.73% cuenta con DVD e impresora, el 8.69% cuenta con televisión pagada, el 6.52% tiene cámara de fotos digital también poseen escáner y web cam.

En Ecuador estos equipos se encuentran al alcance de cualquier bolsillo, esto nos beneficia y hace que podamos vivir mejor y con mayor comodidad, en consecuencia eleva nuestra alta estima y creatividad. La tecnología tiene un alto nivel de aceptación en el Ecuador.

VI. LA GENERACIÓN INTERACTIVA EN ECUADOR E IBEROAMÉRICA

El Ministerio de Telecomunicaciones y de la Sociedad de la Información, a fin de impulsar el desarrollo de las generaciones interactivas en los Centros Educativos del Ecuador, convocó a Concurso Público para ejecutar el proyecto de Consultoría para el estudio e investigación del escenario en el que actúa la Generación Interactiva entre 6 y 18 años, en 1900 centros educativos del país. La empresa ganadora del Concurso Público COPC-MINTEL-106-2010, subida al Portal del INCOP y suscrito el 17 de diciembre de 2010, fue la Fundación Telefónica, del grupo corporativo de Movistar, que trabaja coordinadamente en el desarrollo del proyecto junto a la organización española “Foro Generaciones Interactivas”. Uno de los objetivos estratégicos del proyecto ha consistido en la elaboración del presente estudio. Su finalidad es definir y establecer los principales indicadores de país frente a la realidad del uso y la valoración de las diversas pantallas por parte de los menores ecuatorianos.

CUESTIONARIO 5TO DE PRIMARIA EN ADELANTE (10-18 AÑOS)

ADOLESCENTES

(10MO Educación General Básica)

Institución Educativa Particular “Santa María Goretti”

I. CARACTERIZACIÓN SOCIODEMOGRÁFICA

Estudiar la demografía de un país es importante ya que nos proporciona los datos necesarios para poder planificar en los diferentes sectores, formular políticas gubernamentales de población, para modificar tendencias demográficas, y para conseguir objetivos económicos y sociales.

1. ¿A qué curso vas?

2. ¿Cuántos años tienes? 3.

Sexo.

P1		
Opción	(f)	%
No contesta	0	0
5to. De primaria	0	0
6to. De primaria	0	0
1ro. De ESO	0	0
2do. De ESO	16	100
3ro. De ESO	0	0
4to. De ESO	0	0
1ro. Bachillerato	0	0
2do. Bach.	0	0
1ro. De formación	0	0
2do. De formación	0	0
TOTAL	16	100

P2		
Opción	(f)	%
No contesta	0	0
11 años	0	0
12 años	0	0
13 años	10	62,5
14 años	4	25
15 años	2	12,5
16 años	0	0
17 años	0	0
18 años o más	0	0
TOTAL	16	100

P3		
Opción	(f)	%
No contesta	1	6,25
Masculino	11	68,75
Femenino	4	25
TOTAL	16	100

Autor: Edwin Vicente Morales Naranjo

Fuente: cuestionario # 3 aplicado al grupo (16 – 18 años)

El 100 % de los niños encuestados pertenecen al 9no año AGEB, observamos que la edad de los jóvenes encuestados oscila entre 10 (62.5%), 4 (25%) y 2 (12.5%) años, finalmente dando respuesta a la pregunta tres observamos un incremento significativo en cuanto a la clasificación por sexo, el (68.75%) corresponde al sexo masculino, el (25%) corresponde al sexo femenino y (6.25%) no contesta.

Con los datos consignados podemos afirmar que los niños de 9to AEGB en un (68.75%) son de 13 años y de sexo masculino frente a un 25% que es de sexo femenino.

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

P4		
Opción	(f)	%
Mi padre	12	32,43
Mi madre	14	37,83
Un hermano/a	6	16,21
2 Hermanos/as	5	13,51
3 Hermanos/as	0	0
4 Hermanos/as	0	0
5 Hermanos/as o más	0	0
Mi abuelo/a	0	0
Otras personas	0	0
Total	37	100

5. ¿Cuál es la profesión de tu padre?

P5		
Opción	(f)	%
No contesta	0	0
Está desempleado	0	0
Es jubilado	0	0
Trabaja en el hogar	0	0
Desempeña un oficio	3	18,75
Realiza un trabajo técnico	2	12,5
Realiza un trabajo de grado universitario	8	50
No lo sé/otro	3	18,75
TOTAL	16	100

6. ¿Cuál es la profesión de tu madre?

P6		
Opción	(f)	%
No contesta	0	0
Está desempleada	1	9,09
Es jubilada	0	0
Trabaja en el hogar	3	27,27
Desempeña un oficio	1	9,09
Realiza un trabajo técnico	3	27,27
Realiza un trabajo de nivel universitario	2	18,18
No lo sé/otro	1	9,09
TOTAL	11	100

Autor: Edwin Vicente Morales Naranjo

Fuente: cuestionario # 3 aplicado al grupo (16 – 18 años)

Según los datos obtenidos en las tablas 4, 5 y 6, el 37.83% de jóvenes viven con su padre, el 32.43% vive con su madre, es decir existen hogares sólidamente constituidos y un 16.21% con hermano/a y el 13.51% lo hace con 2 hermanos/as, de estos niños el 50% de sus padres realiza un trabajo de grado universitario, el 18.75% desempeñan un oficio, el 12.50% realiza un trabajo técnico. En el caso de las mujeres, un 27.27% se dedican a trabajar en el hogar o realizan un trabajo técnico, el 18.18% realizan un trabajo de nivel universitario y un 9.09% de hombres y mujeres, realizan un oficio o están desempleados. Estos datos ratifican que el Ecuador registró una tasa de desempleo urbano del 7,0 por ciento en el primer trimestre del 2011, muy por debajo del 9,1 por ciento registrado en igual periodo del año previo.

(Informe del Instituto Nacional de Estadísticas y Censos de Ecuador (INEC))

54. ¿Tienes móvil propio?

P54		
Opción	(f)	%
No contesta	0	0
No	0	0
Sí	14	87.5
No, pero uso el de otras personas.	2	12.5
TOTAL	16	100

55. ¿A qué edad tuviste tu primer teléfono móvil?

P55		
Opción	(f)	%
No contesta	0	0
A los 8 años o menos	1	6,25
A los 9 años	4	25
A los 10 años	1	6,25
A los 11 años	4	25
A los 12 años	5	31,25
A los 13 años	1	6,25
A los 14 años	0	0
A los 15 años	0	0
Con más de 15 años	0	0
TOTAL	16	100

56. ¿Cómo conseguiste tu primer móvil?

P56		
Opción	(f)	%
No contesta	0	0
Me lo compraron mis padres sin pedirlo	4	25
Me lo compraron mis padres porque se lo pedí	6	37,5
Me los compraron otros familiares	0	0
Me lo compré yo mismo	1	6,25
Fue un regalo de cumpleaños, Navidad, comunión...	4	25
Lo heredé de otra persona	1	6,25
TOTAL	16	100

Autor: Edwin Morales Naranjo

Fuente: Cuestionario # 3 aplicado al grupo (16 – 18 años)

Como los datos obtenidos en las tablas, 54, 55 y 56, Del 100% de jóvenes, el 87.5% tiene su propio teléfono móvil y un 12.5% usa el de otras personas, un 31.25% lo obtuvo a los 12 años, el 25% a los 11 años y el 6.25% lo obtuvo a los 8, 10 y 13 años, Estos datos demuestran que en el Ecuador la tecnología está al alcance de cualquier bolsillo y estrato social beneficiando la comunicación e información como el internet.

Todos los jóvenes coinciden en señalar que el celular es parte importante de su vida al ser una herramienta de comunicación a distancia pero, además es un aparato que funciona en forma múltiple: agenda, reloj, radio, música, entre otras funciones y, principalmente, para estar en contacto con el mundo. Hay personas que no solo son estudiantes; también trabajan y son padres. Necesitan el celular para comunicarse con sus clientes o con su familia o con sus amigos.

Piensen que no creen que sería la “catástrofe” si el pequeño aparato desapareciera. Todos tienen claro que si desapareciera tendrían que volver a acostumbrarse y a lo mejor a recuperar la comunicación interpersonal, tan venida a menos y suplantada por el pequeño aparato.

57. ¿Qué tipo de teléfono tienes actualmente

P57		
Opción	(f)	%
No contesta	0	0
Comprado nuevo	16	100
De segunda mano	0	0
TOTAL	16	100

58. ¿Quién paga habitualmente el gasto del móvil?

P58		
Opción	(f)	%
No contesta	0	0
Yo mismo	4	25
Mis padres	12	75
Otros	0	0
TOTAL	16	100

59. ¿Qué tipo de medio de pago tienes para el teléfono celular?

P59		
Opción	(f)	%
No contesta	0	0
Es de tarjeta	11	68,75
Es de contrato	2	12,5
No lo sé	3	18,75
TOTAL	16	100

Fuente: cuestionario # 3 aplicado al grupo (16 – 18 años)

Dados los datos de las tablas 57, 58 y 59, El 100% de jóvenes, tiene su teléfono nuevo, así mismo de estos jóvenes, el 75% pagan sus padres y el 25% se pagan ellos mismos, el medio de pago realizado por estos jóvenes es prepago (tarjeta) con el 68.75% el resto es por plan o contrato.

De los celulares obtenidos de segunda mano, un porcentaje muy pequeño son legales y tienen sus papeles en regla, El taller internacional para erradicar el robo de celulares, realizado la semana anterior por la Unidad Ejecutora del Plan Nacional de Seguridad Ciudadana, dejó cuatro líneas de acción para frenar el delito.

El objetivo –manifestó el ministro de Gobierno, Gustavo Jalkh– es “evitar que un celular robado vuelva a entrar al mercado”. Para ello, la primera medida será tecnológica. Se trata de implementar un sistema que inhabilite el teléfono que sea reportado como robado. **El 64,9% de los artículos robados en el país son celulares**

(Fuente: La Unidad de Ejecución del Plan de Seguridad Ciudadana.)

60. ¿Sabes cuánto gastas mensualmente en el teléfono móvil?

P60		
Opción	(f)	%
No contesta	0	0
No lo sé	7	43,75
5 dólares o menos	4	25
Entre 5 a 10 dólares	3	18,75
Entre 10 y 20 dólares	1	6,25
Entre 20 y 30 dólares	0	0
Más de 30 dólares	1	6,25
TOTAL	16	100

Autor: Edwin Morales Naranjo

Fuente: Cuestionario # 3 aplicado al grupo (16 – 18 años)

Según los datos obtenidos en la tabla 60, podemos decir que el 43.75% no sabe, el 18.75% de los jóvenes gasta % 5 a 10 dólares, el 25% 5 dólares o menos y el 6.25% gastan entre 10 a más de 30 dólares, siendo este un gasto moderado, para la utilidad del servicio

91. ¿Cómo lo conseguiste?

P91		
Opción	(f)	%
Descargándolo de internet	2	20
Los grabo de un amigo	0	0
Los compro en una tienda o en la calle	8	80
TOTAL	10	100

101. ¿Dónde está el televisor en su casa?

P101		
Opción	(f)	%
En mi habitación	13	27,65
En la habitación de un hermano/a.	6	12,76
En la habitación de mis padres	11	23,40
En la sala de estar	7	14,89
En la cocina	5	10,63
En un cuarto de juegos	5	10,63
TOTAL	47	100

115. ¿De la siguiente lista selecciona todas aquellas que tengas en casa?

P115		
Opción	(f)	%
Ordenador portátil	14	9,65
Impresora	13	8,96
Scanner	9	6,20
Webcam	10	6,89
USB o disco duro externo	11	7,58
Mp3/ Mp4/iPod	9	6,20
Cámara de fotos digital	11	7,58
Cámara de video digital	8	5,51
Televisión de pago (Digital o por cable Digital Plus, ONO, Imagenio, etc.)	12	8,27
Equipo de música	15	10,34
Teléfono fijo	14	9,65
DVD	15	10,34
Disco duro multimedia (para bajar películas y verlas en la televisión)	4	2,75
Ninguna de estas tengo otras.	0	0
TOTAL	145	100

Autor: Edwin Morales Naranjo

Fuente: Cuestionario # 3 aplicado al grupo (16 – 18 años)

De los datos logrados en las tablas 91, 101 y 115, podemos realizar el siguiente análisis, del 100% de estudiantes del noveno año, el 80% consigue sus juegos piratas en la tienda o en la calle, 20% los descargan del internet, de estos jóvenes el 23.40%, tienen el televisor en el cuarto de sus padres, el 27.65% en su habitación y los demás en otros sitios de la casa. Referente a los avances tecnológicos que poseen los jóvenes en su casa, el 9.65% tiene ordenador portátil y teléfono fijo, el 10.34 tiene equipo de música y DVD, el 8.96% posee televisión pagada e impresora, y en porcentajes mucho menores los demás equipos.

116. ¿Cómo consigues tu propio dinero?

P116		
Opción	(f)	%
Paga semanal	3	11,53
Cuando necesito algo pido y me dan	6	23,07
En tu cumpleaños, fiestas, Navidad o días especiales.	10	38,46
Hago algún trabajo en casa.	5	19,23
Hago algún trabajo fuera de casa	1	3,84
No me dan dinero	1	3,84
TOTAL	26	100

117. ¿Con cuál de estas frases estás de acuerdo?

P117		
Opción	(f)	%
No contesta	0	0
Tengo más dinero del que necesito	0	0
Tengo el dinero suficiente para mis necesidades	13	81,25
Tengo menos dinero del que necesito	3	18,75
TOTAL	16	100

Autor: Edwin Vicente Morales Naranjo
Fuente: cuestionario # 3 aplicado al grupo (16 – 18 años)

Del análisis de los datos obtenidos en la tabla 116 y 117, podemos concluir que el 38.46% consigue su dinero en su cumpleaños, Navidad o fiestas especiales, el 23.07%, pide y se lo dan, el 19.23 realiza algún trabajo y el 3.84% no le dan dinero o realiza un trabajo fuera de casa.

De estos jóvenes, el 81.25% dice tener suficiente dinero que cubre sus necesidades y solo el 18.75 dice tener menos que el necesario.

Según el Instituto Nacional de Estadísticas y Censos (**INEC**) **el 9,5% de niños de 5 a 9 años realiza actividades laborales**, el 40% es de 10 a 15 años y el 49% es de 15 a 17 años. Además, alrededor del 60% serían niños y casi el 40% niñas.

II. REDES SOCIALES Y PANTALLAS

Es el tiempo ligero o moderado dedicado al uso del Internet durante los días libres y laborables. El usuario de una red social mantiene una proporción casi exacta entre las distintas opciones de dedicación a Internet, sobre todo los fines de semana dedican de una o dos horas diarias de uso. La utilización intensiva de redes sociales por parte de los menores se asocia a una forma de adicción a las redes y también a la investigación

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

P7		
Opción	(f)	%
No contesta	0	0
Irme a mi habitación a leer, navegar	6	37,5
Navegar, jugar, ver la tele con mi familia	9	56,25
Leer, estudiar, irme a dormir	0	0
Hablar con mi familia	1	6,25
TOTAL	16	100

8. ¿Qué lees?

P8		
Opción	(f)	%
No contesta	0	0
Nada	1	6,25
Sólo las lecturas obligatorias del colegio	4	25
Otras lecturas: libros, revistas o comics	11	68,75
TOTAL	16	100

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

P9		
Opción	(f)	%
No contesta	0	0
Nada	1	6,25
30 minutos	6	37,5
Entre 30 minutos y una hora	3	18,75
Entre una y dos horas	5	31,25
Entre dos y tres horas	1	6,25
Más de tres horas	0	0
TOTAL	16	100

Autor: Edwin Vicente Morales Naranjo

Fuente: cuestionario # 3 aplicado al grupo (16 – 18 años)

Dados los datos de las tablas, 7, 8 y 9, Del 100% de jóvenes del noveno año de Educación Básica, el 56.25% navega, juega y mira la televisión, al 37.25%, Lo que les gusta hacer después de cenar es, descansar en su habitación, La lectura de revistas, libros y comics ocupan un 68.75%, mientras que los que lo hacen de forma exigida son el 25%, el tiempo entre semana que los jóvenes brindan al estudio treinta minutos es el 37.5%, entre una hora y dos está en el 31.25%, entre treinta minutos y una horas, el 18.75%.

En conclusión, el uso del internet se ha convertido en la mayor atracción sea para divertirse o como medio de estudio e investigación.

La lectura es “Un proceso interactivo de comunicación en el que se establece una relación entre el texto y el lector, quien al procesarlo como lenguaje e interiorizarlo, construye su propio significado.

10. ¿cuántas horas al día estudias o haces la tarea los fines de semana?

P10		
Opción	(f)	%
No contesta	0	0
Nada	3	18,75
30 minutos	1	6,25
Entre 30 minutos y una hora	7	43,75
Entre una y dos horas	5	31,25
Entre dos y tres horas	0	0
Más de tres horas	0	0
TOTAL	16	100

14. ¿te ayudas del ordenador o internet para realizar los deberes o estudiar?

P14		
Opción	(f)	%
No contesta	0	0
No contesta	3	18,75
Si	13	81,25
TOTAL	16	100

15. ¿Qué tipo de herramientas utilizas para ello?

P15		
Opción	(f)	%
Internet: Buscadores y páginas web	13	86,67
CD interactivo	0	0
Enciclopedias digitales	0	0
Word, Power Point, Excel, etcétera.	2	13,33
TOTAL	15	100

Autor: Edwin Vicente Morales Naranjo
Fuente: cuestionario # 3 aplicado al grupo (16 – 18 años)

De los datos obtenidos en las tablas 10, 14 y 15, podemos deducir los siguientes criterios, del 100% de jóvenes, el 43.75% de ellos dedica entre treinta minutos y una hora, el 31.25% está entre una y dos horas para estudiar, y el 18.75% no dedica nada de tiempo para hacer sus tareas.

De los datos anteriores, el 81.75% de jóvenes se ayuda de su ordenador y del internet para realizar sus tareas y las herramientas más utilizadas son el internet, los buscadores y las páginas web con el 86.67% y los programas de la Microsoft con el 13.33%.

En conclusión la nuestra vida cotidiana está muy ligada y depende mucho del internet y sus programas afines.

61. El móvil te sirve principalmente para....

P61		
Opción	(f)	%
Hablar	16	12,69
Enviar mensajes	14	11,11
Chatear	4	3,174
Navegar por Internet	5	3,968
Jugar	11	8,73
Como reloj o como despertador	12	9,52
Ver fotos y /o vídeos	9	7,14
Hacer fotos	8	6,34
Grabar vídeos	10	7,93
Como agenda	6	4,76
Como calculadora	10	7,93
Escuchar música o la radio	14	11,11
Ver la televisión	2	1,58
Descargar (fotos, juegos, fondos, tonos, etc.)	5	3,96
TOTAL	12	100

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

P62		
Opción	(f)	%
Con mi padre	13	20,96
Con mi madre	14	22,58
Con mis hermanos/as	7	11,29
Con mis familiares	11	17,74
Con mis amigos/as	13	20,96
Con mi novio/a	4	6,45
TOTAL	62	100

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

P70		
Opción	(f)	%
No contesta	0	0
No	2	13,33
Si	13	86,66
TOTAL	15	100

Autor: Edwin Vicente Morales Naranjo
Fuente: cuestionario # 3 aplicado al grupo (16 – 18 años)

De los datos obtenidos en las tablas 61, 62 y 70, podemos concluir que del 100% de jóvenes, solo el 11.11% utiliza el móvil para escuchar música y enviar mensajes, el 12.69% lo utiliza para hablar, el 9.52% como reloj despertador.

De los jóvenes que usan el móvil para hablar, el 22.58 habla con su madre, el 20.96% habla con sus amigos y sus padres, el 17.74% conversa con sus familiares. Referente a la tabla 70, si los jóvenes juegan con su ordenador, el 86.66% contesta que si, mientras que el 13.33% contesta que no o no contesta nada.

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.

71. De la siguiente lista, selecciona la consola que tengas.

P71		
Opción	(f)	%
PlayStation 2	8	25,80
PlayStation 3	3	9,67
XBox 360	3	9,677
Wii	6	19,35
PSP	5	16,12
Nintendo DS	3	9,67
Game Boy	1	3,22
No tengo ninguna	2	6,45
TOTAL	31	100

72. ¿Juegas con la playstation 2?

P72		
Opción	(f)	%
No contesta	0	0
No	6	42,85
Si	8	57,14
TOTAL	14	100

73. Playstation 2, ¿tienes alguno de estos juegos?

P73		
Opción	(f)	%
Pro Evolution Soccer 2008	5	15,62
Fifa 08	2	6,25
Need of speed: Pro Street	5	15,62
Pro Evolution Soccer 2009	4	12,5
Fifa 09	4	12,5
Grand Theft Auto: San Andreas Platinum	3	9,37
God of War II Platinum	5	15,62
Los Simpson: el videojuego	3	9,375
Singstar: canciones Disney	0	0
Ninguno	1	3,12
TOTAL	32	100

Autor: Edwin Vicente Morales Naranjo
Fuente: cuestionario # 3 aplicado al grupo (16 – 18 años)

De los datos obtenidos en las tablas 71, 72 y 73, Del 100% de jóvenes, el 25.80% tienen PlayStation 2, el 19.35% tiene Wii, 16.12% tiene PSP, El 9.67% tiene Play Station 3, Xbox360 y Nintendo DS. De estos jóvenes el 57,14% juegan PlayStation 2, el 15.62% lo hace con Pro Evolución soccer 2008, también 2009, Goda of Dar II Platinan y leed of sed: Pro Estrete.

Con estos datos logrados se puede demostrar que los juegos se apoderaron de los jóvenes ecuatorianos, este fenómeno según nuestra investigación provoca un efecto negativo, ya que la mayoría de estos juegos están cargados de violencia, perjudicando la personalidad y el desempeño estudiantil.

74. ¿Juegas con la PlayStation 3?

P74		
Opción	(f)	%
No contesta	0	0
No	9	64,28
Si	5	35,71
TOTAL	14	100

75. Play Station 3, ¿Tienes alguno de estos juegos?

P75		
Opción	(f)	%
Pro Evolution Soccer 2009	3	17,64
Call of Duty: Modern Warfare	2	11,76
Beijing 2008: juegos olímpicos	1	5,88
FIFA 09	1	5,88
Assasins Creed	3	17,64
Grand turismo 5 prologue	1	5,88
Prince of Persia	1	5,88
Metal gear solid 4: guns of the patriots	2	11,76
Pro Evolution Soccer 2008	1	5,88
Grand Theft Auto IV	1	5,88
Fifa 08	1	5,88
Ninguno	0	0
TOTAL	17	100

76. ¿Juegas con la XBox3600?

P76		
Opción	(f)	%
No contesta	0	0
No	11	78,57
Si	3	21,42
TOTAL	14	100

Autor: Edwin Vicente Morales Naranjo
Fuente: cuestionario # 3 aplicado al grupo (16 – 18 años)

De los datos obtenidos en las tablas 74, 75 y 76, Del 100% de jóvenes, el 64.28% no juega con PlayStation 3 y el 35.71% sí juega con este programa, de estos jóvenes el 17.64% tiene Asesinos Creed y Pro Evolución Soccer 2009, el 11.76% Metal gear solid 4: gens of te patriotas y Cal of Doy: Moderna Arfare.

En conclusión los juegos preferidos por ellos, corresponden a PlayStation 3. Las TIC ofrecen enormes oportunidades a los niños y adolescentes, en materia de educación, ocio, socialización o consulta de información, lo que puede influir de forma positiva en su día a día.

Es necesario que tanto en el ámbito familiar como en el escolar se imparta una formación adaptada a la edad y conocimientos de los menores, que permitan aprovechar las infinitas ventajas que aportan las TIC y evitar las situaciones de riesgo que desgraciadamente pueden surgir. Los riesgos de las nuevas tecnologías para los menores, aunque sean preocupantes, no deben anular sus efectos positivos.

77. Xbox3600 ¿Tienes algunos de estos juegos?

P77		
Opción	(f)	%
Grand Theft Auto IV	2	16,67
Gears of war classics	0	0
Hallo 3	1	8,33
Pro Evolution Soccer 2009	1	8,33
FIFA 08	2	16,67
Call of duty: modern warfare	2	16,67
Assasin's creed	3	25
Lost Odyssey	0	0
Soul Calibur IV	1	8,33
Ninja Gaiden II	0	0
Ninguno	0	0
TOTAL	12	100

78. ¿Juegas con Nintendo Wii?

P78		
Opción	(f)	%
No contesta	0	0
No	9	64,28
Si	5	35,71
TOTAL	14	100

79. Nintendo Wii ¿Tienes alguno de estos juegos?

P79		
Opción	(f)	%
Wii Paly	1	9,09
Mario Kart	1	9,09
Wii Fit	1	9,09
Super Mario galaxy	2	18,18
Super smash bros brawl	1	9,09
Mario y Snic en los juegos Olímpicos.	3	27,27
Big Brain academy	0	0
Triivial	0	0
Link's crossbow training + Wii Zapper	0	0
Mario Party 8	1	9,09
Ninguno	1	9,09
TOTAL	11	100

Autor: Edwin Vicente Morales Naranjo
Fuente: cuestionario # 3 aplicado al grupo (16 – 18 años)

De los datos obtenidos en las tablas 77, 78 y 79, Del 100% de jóvenes, el 16.67% tiene los siguientes juegos, Grand Test Auto IV, FIFA 08 y Cal of doy: moderna arfare y el 8.33 juega con Hallo 3, Pro Evolución Soccer 2009 y SoulCalibur IV, de estos jóvenes el 35.71% juega con Nintendo Wii y el 64.28% no. De los jóvenes que tienen Nintendo Wii, tienen también Mario y Snic en los juegos Olímpicos con un 27.27%, Super Mario galaxy con el 18.18% y con el 9.09% tienen Mario Party 8, Super smash bros brawl, Wii Fit, Mario Kart.

En conclusión a esta edad, los jovencitos son grandes consumidores de juegos, nuevos y de alta tecnología.

80. ¿Juegas con la PSP?

P80		
Opción	(f)	%
No contesta	0	0
No	8	57,14
Si	6	42,85
TOTAL	14	100

81. PSP ¿Tienes algunos de estos juegos?

P81		
Opción	(f)	%
Pro evolution Soccer 2008	4	18,18
FIFA 08	2	9,09
Grand Theft Auto: Vice City Stories Platinum	4	18,18
Tekken: Dark Resurrection Platinum	0	0
WWE Smackdown! vs Raw 2008	2	9,09
Final Fantasy VII: Crisis Core	2	9,09
FIFA 09	3	13,63
Los Simpsom – el videojuego	1	4,54
God of war: Chains of Olympus	4	18,18
Buzz! Concurso de bolsillo	0	0
Ninguno	0	0
TOTAL	22	100

82. ¿Juegas con la Nintendo DS?

P82		
Opción	(f)	%
No contesta	0	0
No	12	85,71
Si	2	14,28
TOTAL	14	100

Autor: Edwin Vicente Morales Naranjo

Fuente: cuestionario # 3 aplicado al grupo (16 – 18 años)

De los datos obtenidos en las tablas 80, 81 y 82, Del 100% de jóvenes, el 57.14% no juega con la PSP y el 42.85% si se divierte con la PSP, de estos jóvenes el 18.18% tiene

Pro evolution Soccer 2008, Grand Theft Auto: Vice City Stories Platinum y God of war: Chains of Olympus, el 13.63% tiene FIFA 09 y el 9.09% FIFA 08, Final Fantasy VII: Crisis Core y WWE Smackdown! vs Raw 2008. En conclusión, de estos resultados obtenidos, podemos concluir que estas máquinas de entretenimiento son muy costosas y poco asequibles.

Coincidiendo con la investigación realizada, dice que el mayor reto para los 'hackers' ha sido intentar romper las medidas de seguridad de la consola de videojuegos Play Satino 3. Quizás porque sea de las consolas de mayor costo en el mercado y la única de las que hasta ahora no han sido pirateadas. Aunque hasta ahora no se ha conseguido vulnerar su seguridad de manera completa, en el mercado ilegal ya existen alternativas las cuales, sin embargo, podrían poner en serio riesgo su consola y, además, disminuir considerablemente las posibilidades de entretenimiento del jugador.

Fuente: www.riesgos de la PlayStation portable.

83. Nintendo DS: ¿Tienes algunos de estos juegos?

P83		
Opción	(f)	%
New Super Mario Bros	2	25
Cocina conmigo	0	0
Magia en acción	0	0
42 juegos de siempre	0	0
Brain Training del Dr. Kawashima	1	12,5
Mario y Sónico en los juegos Olímpicos	2	2
Mario Kart DS	2	25
Más Brain Training	0	0
Guitar Hero: On Tour	1	12,5
Imagina ser mamá	0	0
Ninguno	0	0
TOTAL	8	100

84. ¿Juegas con los Game Boy?

P84		
Opción	(f)	%
No contesta	0	0
No	12	85,71
Si	2	14,28
TOTAL	14	100

85. Game Boy: ¿Tienes algunos de estos juegos?

P85		
Opción	(f)	%
Super Mario Bros	2	33,33
Boktai: The Sun Is Your Hand	0	0
PoKémon Yellow	0	0
Final Fantasy Tactics Advance	0	0
Legend of Zelda: DX	1	16,66
Mario Tennis	0	0
Dragon Ball Z	1	16,67
Asterix y Obelix	0	0
Los Sims toman la calle	1	16,67
Pokémon Esmeralda	1	16,67
Ninguno	0	0
TOTAL	6	100

Autor: Edwin Vicente Morales Naranjo

Fuente: cuestionario # 3 aplicado al grupo (16 – 18 años)

De los datos obtenidos en las tablas 80, 81 y 82, Del 100% de jóvenes, el 25% tiene New Súper Mario Bros y el 12.5% posee Braun Training del Dr. Kawashima y Guitar Hero: On Tour, de estos jóvenes, solo el 14.28% juega con Game Boy, también han adquirido Super Mario Bros con un 33.33% y con un 16.66% Legend of Zelda: DX, Dragon Ball Z y Pokémon Esmeralda.

En conclusión, son pocos los derivados de estos juegos que se encuentran vigentes, según nuestra investigación se debe a los costos elevados y el stock limitado de aparatos en el mercado.

86. ¿Juegas con el ordenador?

P86		
Opción	(f)	%
No contesta	0	0
No	4	28,57
Si	10	71,42
TOTAL	14	100

87. Ordenador: ¿Tienes algunos de estos juegos?

P87		
Opción	(f)	%
Los Sims 2 y sus hobbies	3	15
Los Sims megaluxe	2	10
World of Warcraft	4	20
World of Warcraft - the Burning Crusade	4	20
Los Sims: cocina baña-accesorios	1	5
Call of Duty: Modern Warfare	2	10
Activa tu mente	0	0
Sacred 2: Fallen Angel	0	0
Brain Trainer 2	0	0
World of Warcraft- Battle Chest	2	10
Ninguno	2	10
TOTAL	20	100

88. De lunes a viernes ¿Cuánto tiempo utilizas diariamente los videojuegos)

P88		
Opción	(f)	%
No contesta	0	0
Menos de una hora	6	42,85
Entre una hora y dos	6	42,85
Más de dos horas	2	14,28
No lo se	0	0
Nada	0	0
TOTAL	14	100

Autor: Edwin Vicente Morales Naranjo

Fuente: cuestionario # 3 aplicado al grupo (16 – 18 años)

De los datos obtenidos en las tablas 86, 87 y 88, Del 100% de jóvenes, el 71.42% si juega con el ordenador y el 28.57% no lo hace, de los que juegan, el 20% lo hace con World of

Warcraft y World of Warcraft - the Burning Crusade. Y el 10 % lo hace con Los Sims, megaluxe, Call of Duty: Modern Warfare, World of Warcraft- Battle Chest y ninguno. Y de todos ellos, el 35.71% juega menos de una hora y el 7.14% dedica más de una hora o nada.

Entonces podemos concluir que estos videojuegos por ordenador son placenteros pero podrá generar en ellos cierta adicción.

**89. El sábado y el domingo
¿Cuánto tiempo utilizas
diariamente los videojuegos?**

P89		
Opción	(f)	%
No contesta	0	0
Menos de una hora	6	42,85
Entre una hora y dos	6	42,85
Más de dos horas	2	14,28
No lo se	0	0
Nada	0	0
TOTAL	14	100

**90. ¿Tienes juegos
pirateados?**

P90		
Opción	(f)	%
No contesta	0	0
No, Ninguno (pasa a la pregunta 92)	6	42,85
Sí, tengo alguno	2	14,28
Sí, casi todos los que tengo	6	42,89
TOTAL	14	100

**100. ¿Cuántos televisores que
funcionan hay en tu
casa?**

P100		
Opción	(f)	%
No contesta	0	0
Ninguno (pasa a la pregunta 115)	2	12,5
1	0	0
2	5	31,25
3	1	6,25
Más de tres 3	8	50
TOTAL	16	100

Autor: Edwin Vicente Morales Naranjo

Fuente: cuestionario # 3 aplicado al grupo (16 – 18 años)

De los datos obtenidos en las tablas 89, 90 y 100, Del 100% de jóvenes, el 42.85% juega entre menos de una hora y dos, el 42.85% menos de una hora y 14.28% juega más de dos horas. De los jóvenes jugadores, el 14.28% tiene juegos pirateados y el 42.85% no tiene ninguno, de los datos de la tabla 100 podemos concluir que el 90% tiene entre 2 y más de 3 televisores, el 12.5% no tiene un televisor.

118. De cada pareja de cosas que te presentamos, ¿Qué te gusta más?

P118		
Opción	(f)	%
No contesta	0	0
Internet	12	75
Televisión	2	12,5
No lo se	2	12,5
TOTAL	16	100

119. De cada pareja de cosas que te presentamos ¿Cuál te gusta más?

P119		
Opción	(f)	%
No contesta	0	0
Internet	11	68,75
Teléfono móvil	3	18,75
No lo se	2	12,5
TOTAL	16	100

120. De cada pareja de cosas que te presentamos ¿Cuál te gusta más?

P120		
Opción	(f)	%
No contesta	0	0
Internet	11	68,75
Video juegos	4	25
No lo se	1	6,25
TOTAL	16	100

Autor: Edwin Vicente Morales Naranjo

Fuente: cuestionario # 3 aplicado al grupo (16 – 18 años)

De los datos obtenidos en las tablas 118, 119 y 120, Del 100% de jóvenes, 75% tiene preferencia por el internet, el 12.5% prefiere la televisión, de la tabla 119, el 68.75% prefieren el internet, el 18.75% prefiere el teléfono móvil. De estos el 68.75% prefieren el internet y el 25% prefiere los videojuegos, concluyendo, la preferencia por el internet es muy alta.

121. De cada pareja de cosas que te presentamos ¿Cuál te gusta más?

P121		
Opción	(f)	%
No contesta	0	0
Video juegos	8	50
Televisión	7	43,75
No lo se	1	6,25
TOTAL	16	100

122. De cada pareja de cosas que te presentamos ¿Cuál te gusta más?

P122		
Opción	(f)	%
No contesta	0	0
1. Teléfono móvil	7	43,75
2. Televisión	8	50
No lo se	1	6,25
TOTAL	16	100

123. De cada pareja de cosas que te presentamos ¿Cuál te gusta más?

P123		
Opción	(f)	%
No contesta	0	0
Teléfono móvil	7	43,75
Mp3/ Mp4/ iPod	7	43,75
No lo se	2	12,5
TOTAL	16	100

Autor: Edwin Vicente Morales Naranjo

Fuente: cuestionario # 3 aplicado al grupo (16 – 18 años)

De los datos obtenidos en las tablas 121, 122 y 123, Del 100% de jóvenes, al 43.75% le gusta la televisión y el 50% los videojuegos, por otra parte al 43.75% les atrae los teléfonos celulares y el 50% la televisión, por último nuevamente el teléfono celular tiene una aceptación del 43.75% frente al Mp3/ Mp4/ iPod con el 43.75%, en conclusión el teléfono móvil lleva la delantera, como un equipo muy cotizado por los niños y adolescentes.

124. De cada pareja de cosas que te presentamos ¿Cuál te gusta más?

P124		
Opción	(f)	%
No contesta	0	0
Teléfono móvil	5	31,25
Video juegos	9	56,25
No lo se	2	12,5
TOTAL	16	100

125. De cada pareja de cosas que te presentamos ¿Cuál te gusta más?

P125		
Opción	(f)	%
No contesta	0	0
Wii	4	25
PlayStation 3	7	43,75
No lo se	5	31,25
TOTAL	16	100

126. De cada pareja de cosas que te presentamos ¿Cuál te gusta más?

P126		
Opción	(f)	%
No contesta	1	6,25
PSP	9	56,25
Nintendo DS	2	12,5
No lo se	4	25
TOTAL	16	100

Autor: Edwin Vicente Morales Naranjo

Fuente: cuestionario # 3 aplicado al grupo (16 – 18 años)

De los datos obtenidos en las tablas 124, 125 y 126, Del 100% de jóvenes, el 54.54% prefiere los videojuegos y un 36.36% elige el teléfono móvil, y de estos juegos el 45.45% opta por el PlayStation 3 y un 27.27% el Wii, el 60% prefiere el PSP y el 40% no sabe, en este caso los video juegos son los preferidos por los niños. En conclusión los videojuegos tienen mayor aceptación, por ser económicos, de uso fácil y están al alcance de todos.

El Congreso acaba de sancionar una ley que en su primer artículo obliga a los fabricantes y distribuidores de videojuegos a colocar en las cajas de sus productos la leyenda "La sobreexposición es perjudicial para la salud". La norma también dispone que se incluya en los embalajes clasificaciones similares a las que se utilizan para las películas: "Apta para todo público", "Apta para mayores de 13" y "Apta para mayores de 17".

Entre los fundamentos de la ley se menciona que "diversos estudios realizados demostraron que muchos niños y adolescentes que usaban sus computadoras en exceso desarrollaron severos problemas de personalidad, concluyendo que existe un correlato directo entre la sobreexposición a la violencia de esta clase de juegos y el aumento de conductas agresivas". **En ningún lugar se especifica cuáles fueron esos estudios** ni quiénes los hicieron.

III. REDES SOCIALES Y MEDIACIÓN FAMILIAR

11. ¿Tienes algún tipo de ayuda al hacer la tarea?

P11		
Opción	(f)	%
No contesta	0	0
No	9	56,25
Si	7	43,75
TOTAL	16	100

12. ¿Qué ayuda recibes a la hora de hacer la tarea?

P12		
Opción	(f)	%
Voy a una academia	0	0
Tengo un profesor particular	0	0
Me ayudan mis hermanos/as	2	16,66
Me ayuda mi padre	5	41,66
Me ayuda mi madre	5	41,66
TOTAL	12	100

13. Cuando haces la tarea ¿En qué lugar la haces habitualmente?

P13		
Opción	(f)	%
No contesta	0	0
En mi habitación	5	31,25
En la habitación de un hermano/a	0	0
En una sala de estudio	9	56,25
En la sala de estar	2	12,5
En la cocina	0	0
TOTAL	16	100

Autor: Edwin Vicente Morales Naranjo

Fuente: cuestionario # 3 aplicado al grupo (16 – 18 años)

De los datos obtenidos en las tablas 11, 12 y 13, Del 100% de jóvenes, el 56.25% de niños no tiene ayuda al hacer las tareas frente a un 43.75% que si recibe ayuda, de estos el 41.66% recibe ayuda de su padre y madre, el 31.25% lo hace en su habitación y el 56.25% lo hace en el cuarto de estudio.

En conclusión, nuestros niños se encuentran desamparados, ya que solo el 9.09% recibe ayuda y atención en sus tareas y estudios.

Obtener un buen rendimiento académico va a depender, en gran medida, de la dedicación que el niño preste a las tareas escolares durante el tiempo que está en su casa. Aunque, al contrario de lo pudiera pensarse en principio, no es tan importante el tiempo que se invierte en el estudio como la calidad de éste.

Seguramente, una de las premisas más importantes y difíciles de lograr es concienciarse de que estudiar es un trabajo duro que requiere esfuerzo y sacrificio, tanto por parte de los padres como de los hijos. En este sentido, la influencia paterna será determinante en lo referente a los aspectos ambientales, la estimulación afectiva para motivar y la

cognitiva para despertar el interés por la realización de la tarea. Mientras que del estudiante dependerán la organización del tiempo, la elección de la técnica de estudio y la motivación.

El sitio de trabajo tiene que reunir una serie de condiciones. Ante todo ha de favorecer la concentración; por lo que no puede haber televisión, música o tránsito de personas. Para evitar distracciones es importante estudiar siempre en un mismo escritorio, vacío de elementos superfluos y bien ordenados. Lo ideal es que esté ubicado en una habitación con una temperatura agradable y bien iluminada, a ser posible con luz natural que no proyecte sombras sobre la mesa.

18. ¿Tienes ordenador en casa?

P18		
Opción	(f)	%
No contesta	0	0
No	3	18,75
Si	13	81,25
TOTAL	16	100

19. ¿Dónde está tu ordenador que más utilizas en tu casa?

P19		
Opción	(f)	%
No contesta	0	0
En mi habitación	8	53,33
En la habitación de un hermano/a	1	6,66
En la habitación de mis padres	1	6,67
En la sala de estar	0	0
En un cuarto de trabajo, estudio o similar	3	20
Es portátil	2	13,33
TOTAL	15	100

20. ¿Tienes internet en tu casa?

P20		
Opción	(f)	%
No contesta	1	6,67
No	2	13,33
Si	12	80
TOTAL	15	100

Autor: Edwin Vicente Morales Naranjo

Fuente: cuestionario # 3 aplicado al grupo (16 – 18 años)

De los datos obtenidos en las tablas 18, 19 y 20, Del 100% de jóvenes, el 81.25% tiene ordenador en casa, el 18.755 no lo tiene, del 100% de estos jóvenes, el 53.33% tiene su ordenador en su habitación y de estos solo el 13.33% tiene internet.

Pesar de los intentos por mejorar el acceso a internet, en Ecuador seguimos con el internet más caro, según el estudio realizado por Hugo Carrión, que lleva haciendo un seguimiento profundo al tema a través de Imaginar, y que se ha hecho eco hoy en los medios.

21. ¿Tienes instalado algún tipo de protección cuando navegas por internet en casa?

P21		
Opción	(f)	%
No	0	0
No lo sé	4	25
Sí, tengo un filtro	1	6,25
Sí, tengo un antivirus	10	62,5
Sí, pero no sé lo que es	1	6,25
TOTAL	16	100

22. Tengas o no tengas internet en tu casa ¿Sueles atizarlo?

P22		
Opción	(f)	%
No contesta	0	0
No	2	12,5
Si	14	87,5
TOTAL	16	100

28. ¿A qué le has quitado tiempo desde que utilizas internet?

P28		
Opción	(f)	%
Familia	1	4,34
Amigos/as	0	0
Estudios	4	17,39
Deporte	5	21,73
Lectura	3	13,04
Televisión	4	17,39
Videojuegos	3	13,04
Hablar por teléfono	2	8,69
A nada	1	4,34
TOTAL	23	100

Autor: Edwin Vicente Morales Naranjo

Fuente: cuestionario # 3 aplicado al grupo (16 – 18 años)

De los datos obtenidos en las tablas 21, 22 y 28, Del 100% de jóvenes, el 25% de jóvenes no sabe qué tipo, o si tiene o no algún tipo de protección en su ordenador, y de estos estudiantes el 87.5%, manifiesta saber y utilizar el internet, con esta actividad le han quitado tiempo al deporte en un 21.73%, a los estudios en un 17.39% y a la lectura y videojuegos en un 13.04%.

En conclusión, el promedio de usuarios de internet, es del 30% de la población ecuatoriana, sin embargo, en el sector urbano nos conectamos casi 4 de cada 10 ecuatorianos (37%) mientras que aún se nota la brecha en el sector rural.

Es razonable tu preocupación de que las personas que usan Internet no lo hagan en primer lugar para informarse (contrastar fuentes, etc.), sin embargo, viniendo yo del entorno de educación superior (sin desconocer el periodismo2.0) me alegra leer entre líneas los datos del INEC. Otra oportunidad para que las universidades sepamos aprovechar esa coyuntura y aportar con educación de calidad al país.

44. ¿Estás de acuerdo con algunas de las siguientes situaciones?

P44		
Opción	(f)	%
Me pongo nervioso o me enfado cuando no puedo o no me dejan navegar	3	17,64
Creo que puedo poner cualquier foto/video mía en internet	0	0
Creo que puedo poner cualquier foto/video de mis amigos o familiares en internet	0	0
No hay ningún problema porque desconocidos sepan sobre mis aficiones o vida personal	0	0
No me importa agregar a desconocidos a mi Messenger	1	5,88
Es divertido hablar con desconocidos a través de internet	1	5,88
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	12	70,58
TOTAL	17	100

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

P45		
Opción	(f)	%
No contesta	0	0
No	7	50
Si	7	50
		10

46. ¿Porqué motivos?

P46		
Opción	(f)	%
Por el tiempo que paso conectado/a	7	77,77
Por el momento del día en que me conecto	1	11,11
Por lo que hago mientras estoy conectado/a	1	11,11
TOTAL	9	100

Autor: Edwin Vicente Morales Naranjo
Fuente: cuestionario # 3 aplicado al grupo (16 – 18 años)

De los datos obtenidos en las tablas 44, 45 y 46, Del 100% de jóvenes, el 17.64% manifiesta ponerse nervioso o enfada cuando no puede o no le dejan navegar, el 70.58 no está de acuerdo con ninguna de las situaciones presentadas, de todo el grupo, el 50%

manifiesta que no discute y discute con sus padres sobre el uso de internet, por que el 77.77% de jóvenes dedica demasiado tiempo a estar conectados.

Hemos visto como ha despegado el internet marketing en el Ecuador, impulsado por algunos factores como: las webs sociales o social media, la reducción de presupuesto publicitario por la crisis económica global y la búsqueda de nuevos medios, incremento de usuarios por las mayores posibilidades de conexión (desde celulares) y reducción de costos, y el uso cada vez más intensivo de los empresarios de esta herramienta.

47. ¿Te premian o te castigan con el uso de

P47		
Opción	(f)	%
No contesta	0	0
No	12	85,71
Si	2	14,28
TOTAL	14	100

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

P48		
Opción	(f)	%
Me preguntan qué hago	11	35,48
Echan un vistazo	7	22,58
Me ayudan, se sientan conmigo	2	6,45
Están en la misma habitación	3	9,67
Comprueban después por dónde he navegado	0	0
Miran mi correo electrónico	0	0
Hacemos algo juntos: compras, organizar viajes, escribir a la familia, etc.	3	9,67
Me recomienda sitios para navegar o cómo acceder a Internet	2	6,45
No hace nada	3	9,67
TOTAL	31	100

49. Cuando navegas por internet, según tus padres ¿Qué cosa no puedes hacer?

P49		
Opción	(f)	%
Comprar algo	7	28
Chatear o usar el Messenger	0	0
Dar información personal	11	44
Suscribirme en algún boletín o lista de correo	1	4
Acceder a una red social (tipo Facebook) o a una comunidad virtual (tipo Habbo)	0	0
Descargar archivos (programas, música, películas, etc.)	1	4
Ver videos o fotos	1	4
Colgar videos o fotos	0	0
Enviar mensajes a teléfonos móviles	1	4
Enviar correos electrónicos	0	0
Jugar	0	0
No me prohíben nada	3	12
TOTAL	25	100

Autor: Edwin Vicente Morales Naranjo

Fuente: cuestionario # 3 aplicado al grupo (16 – 18 años)

De los datos obtenidos en las tablas 47, 48 y 49, Del 100% de jóvenes, el 85.71% informa que no son premiados por el uso de internet, de estos el 35.48 les preguntan que están haciendo y el 22.58% les echan un vistazo, de este grupo de jóvenes, de las cosas que no pueden hacer, el 44% manifiesta, que no deben dar información personal, el 28 % no puede comprar cosas

Hace 1 año y medio, tener más de 1,000 fans era todo un logro para las marcas nacionales, no así para los movimientos políticos que habían pasado en Abril elecciones a nivel nacional e inundaron el Social Media. Con cerca de 200,000 usuarios en Ecuador registrados a Mayo del 2009, algunos apoyos o contras a nivel político superaron los 10,000 usuarios.

98. ¿A qué le has quitado tiempo por usar los videos juegos?

P98		
Opción	(f)	%
Familia	2	20
Amigos/as	0	0
Estudios	2	20
Deporte	1	10
Lectura	3	30
Televisión	0	0
Hablar por teléfono	0	0
A nada	2	20
TOTAL	10	100

104. ¿Cuándo ves la tele, sueles hacerlo?

P104		
Opción	(f)	%
En mi habitación	12	42,85
En la habitación de un hermano/a.	4	14,28
En la habitación de mis padres	7	25
En la sala de estar	3	10,71
En la cocina	2	7,14
En un cuarto de juegos	0	0
TOTAL	28	100

105. ¿Cuándo ves la tele, sueles hacerlo?

P105		
Opción	(f)	%
Solo	10	30,30
Con mi padre	7	21,21
Con mi madre	6	18,18
Con algún hermano/a	5	15,15
Con otro familiar	2	6,066
Con un amigo/a	3	9,090
TOTAL	33	100

Autor: Edwin Vicente Morales Naranjo
Fuente: cuestionario # 3 aplicado al grupo (16 – 18 años)

De los datos obtenidos en las tablas 98, 104 y 105, Del 100% de jóvenes, por causa de los videojuegos, los jóvenes dicen el 30% del tiempo le han quitado a la lectura, el 20% a la familia, estudios y a nada.

De estos el 42.85% ven la televisión en su habitación, el 14,28% en la habitación de un hermano, de los que les gusta la televisión, el 30.30% lo hace solo, el 21.21% con su madre y el 18.18% con su padre y un porcentaje mínimo, con familiares y amigos.

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

P106		
Opción	(f)	%
Estudiar o hacer la tarea del colegio	5	15,625
Comer	9	28,125
Navegar por internet	7	21,875
Hablar por teléfono	4	12,5
Leer	0	0
Dormir	0	0
Charlar con mi familia	3	9,375
Jugar	4	12,5

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

P107		
Opción	(f)	%
No contesta	0	0
No	12	85,71
Si	2	14,28
TOTAL	14	100

108. ¿Por qué motivos?

P108		
Opción	(f)	%
Por el tiempo que paso viendo la tele	2	100
Por el momento del día en el veo la tele.	0	0
Por los programas que veo	0	0
TOTAL	2	100

Autor: Edwin Vicente Morales Naranjo

Fuente: cuestionario # 3 aplicado al grupo (16 – 18 años)

De los datos obtenidos en las tablas 106, 107 y 108, Del 100% de jóvenes, el 28.12% mira la televisión mientras está comiendo, el 21.87% cuando navega por internet y el 15.62% cuando hace la tarea o estudia. Los jóvenes no discuten el uso de la TV en un 85.71%, solo el 14.28% si lo hace y los motivos son el exceso de tiempo que los estudiantes dedican a mirar la televisión.

Hoy, muchos niños y jóvenes ven y oyen más a la TV que a sus padres. Así saldrán: serán hijos... de la TV...

Recordemos que los padres son los responsables primeros de la educación de los hijos y que hoy día una de las cosas que más influyen en su formación es la televisión.

Sobre todo de la realidad argentina, aunque, lamentablemente, es la común en muchas partes del mundo

Menos de la mitad de los padres de familia creen influir de manera decisiva en la conducta de sus hijos, en tanto, una tercera parte estima que la personalidad de los chicos está en manos de la televisión. Además, la mayoría de los chicos admitió que sus padres no saben qué programas miran

109. ¿Te castigan o premian con la tele?

P109		
Opción	(f)	%
No contesta	0	0
No	14	100
Sí	0	0
TOTAL	14	100

110. Cuando ves la televisión en familia, ¿Quién decide qué programa mirar?

P110		
Opción	(f)	%
No contesta	0	0
Yo mismo	7	50
Mis hermanos/as	0	0
Mi padre	3	21,42
Mi madre	0	0
Entre todos, lo negociamos	4	28,57

111. ¿Qué tipo de contenidos en la televisión prefieres?

P111		
Opción	(f)	%
Películas	12	25,53
Dibujos animados	5	10,63
Deportes	4	8,51
Series	11	23,40
Concursos	4	8,51
Documentales	4	8,510
Noticias	3	6,38
Programas del corazón	1	2,12
Reality shows (Gran hermano, Supervivientes, Operación Triunfo, etcétera.)	3	6,38
TOTAL	47	100

Autor: Edwin Vicente Morales Naranjo

Fuente: cuestionario # 3 aplicado al grupo (16 – 18 años)

De los datos obtenidos en las tablas 109, 110 y 111, Del 100% de jóvenes, el 100% advierte que ni le castigan ni le premian por mirar la TV, el 50% de estos decide por si mismo que programa mirar, el 28.57 dice que entre todos lo negocian y el 21.42 lo decide su madre.

De los contenidos de televisión, el 25.53% prefiere la películas, el 23.40 elige las series, el 19.21% prefiere entre dibujos animados y deportes.

La televisión en Ecuador es el principal medio de comunicación masivo del país. Se ha caracterizado por la difusión de telenovelas, series y noticieros. Coexisten canales privados y estatales en los ámbitos nacional, regional y local. Tímidamente aparecen también algunos canales de televisión por cable, la mayoría de ellos exclusivos de las compañías que los operan, al igual que canales de televisión vía internet, algunos de ellos con temáticas específicas, como programación LGBT.

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

P112		
Opción	(f)	%
No contesta	0	0
Me dejan ver todos los programas (Pasar a la pregunta 114)	12	85,71
Si hay programas que no me dejan ver	2	14,28
TOTAL	14	100

Autor: Edwin Vicente Morales Naranjo
Fuente: cuestionario # 3 aplicado al grupo (16 – 18 años)

De los datos obtenidos en las tablas, Del 100% de jóvenes, el 85.71% informa que le dejan ver todos los programas y el 14.28% les restringen algunos canales, que son los realete shows, con el 100%.

Realete Show, es un género televisivo y que rápidamente tendrá su correlato en internet en la web 2.0, en el cual se muestra lo que le ocurre a personas reales, en contraposición con las emisiones de ficción donde se muestra lo que le ocurre a personajes ficticios (personajes interpretados por actores, de ahí, su efecto de realidad.

113. ¿De qué tipo?

P113		
Opción	(f)	%
Películas	0	0
Dibujos animados	0	0
Deportes	0	0
Series	0	0
Concursos	0	0
Documentales	0	0
Noticias	0	0
Programas del corazón	0	0
Reality Shows	2	100
TOTAL	2	100

IV. REDES SOCIALES Y ÁMBITO ESCOLAR.

16. La última vez que te dieron las notas ¿Cuál de de asignaturas aprobaste?

P16		
Opción	(f)	%
No contesta	0	0
Todas	12	75
Matemáticas	2	12,5
Lengua y Literatura	0	0
Historia/ Geografía	1	6,25
Idiomas	0	0
Conocimiento del Medio Ciencias	0	0
Otra	1	6,25
TOTAL	16	100

17. ¿Tienes algún profesor que usa internet para explicar tu

P17		
Opción	(f)	%
No contesta	0	0
No, ninguno	16	100
Si, algunos (menos de la mitad)	0	0
Si, casi todos (más de la mitad)	0	0
Sí, todos	0	0
TOTAL	16	100

23. De lunes a viernes ¿Cuánto tiempo utilizas diariamente internet?

P23		
Opción	(f)	%
No contesta	0	0
Menos de una hora	3	21,42
Entre una y dos horas	8	57,14
Más de dos horas	3	21,42
Nada	0	0
No lo sé	0	0
TOTAL	14	100

Autor: Edwin Vicente Morales Naranjo

Fuente: cuestionario # 3 aplicado al grupo (16 – 18 años)

De los datos obtenidos en las tablas 16, 17 y 23, Del 100% de jóvenes, el 75% aprobó todas, el 12.5% matemática y el 6.25% historia y geografía y las demás materias.

Según la tabla 17, el 100% de profesores no usa ordenador e internet para dar su clases y de estos jóvenes el 57.14% lo utiliza entre una y dos horas y el 21.42% lo hace entre menos de una hora y más de dos horas.

El uso de una herramienta tan versátil como es el ordenador, nos está facilitando unas posibilidades que hace pocos años no existían, la integración de otras tecnologías como el vídeo, audio, teléfono,... su utilización de forma masiva, y el aumento vertiginoso del uso de las comunicaciones y de las redes (Internet), ha facilitado la creación de un

espacio donde se puede participar en foros y conferencias, localizar información de lo más variado, expresar opiniones, comunicarse con otros usuarios.

Como consecuencia de la actual era de la electrónica y de la cultura de la imagen que nos caracteriza, las posibilidades que se nos abre a la comunicación y en particular a los procesos de enseñanza-aprendizaje, la irrupción de las nuevas tecnologías, de los sistemas multimedia ligados al ordenador personal y en particular las redes, con la creación de entornos personales y culturales.

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

P24		
Opción	(f)	%
No contesta	0	0
Entre una y dos horas	9	64,28
Más de dos horas	2	14,28
Nada	2	14,28
No lo sé	1	7,14
TOTAL	14	100

**25. ¿En qué lugar sueles
utilizar internet (Para
navegar, chat, e-mail)?**

P25		
Opción	(f)	%
		68,4
En mi casa	13	2
En el colegio	0	0
En un ciber	1	5,26
En un lugar público	0	0
En casa de un amigo	1	5,26
		21,0
En casa de un familiar	4	5
TOTAL	19	100

**26. La mayoría de las
veces que usas internet
sueles estar.....**

P26		
Opción	(f)	%
Sólo	12	36,36
Con amigos	5	15,15
Con hermanos	6	18,18
Con mi padre	5	15,15
Con mi madre	3	9,090
Con mi novio/a	2	6,060
Con un profesor/a	0	0
TOTAL	33	100

Autor: Edwin Vicente Morales Naranjo

Fuente: cuestionario # 3 aplicado al grupo (16 – 18 años)

De los datos obtenidos en las tablas 24, 25 y 26, Del 100% de jóvenes, el 64.28% dedica entre una y dos horas para conectarse al internet y el 14.28% entre nada y más de dos horas, de estos el 68.42% lo hace en casa y el 21.05% en casa de un familiar.

Según los datos de la tabla 26, el uso del internet por parte de los estudiantes, un36.36 navega solo, el 18.18% lo hace con la compañía de sus hermanos y su madre y el 15.15 % con su padre o amigos.

Los niveles que ha alcanzado la adicción a las redes sociales en el mundo fueron motivo de un foro de expertos reunidos en Davos, Suiza, en el marco del cónclave anual del Foro Económico Mundial. En esta nota te presentamos los principales problemas que se señalaron allí, y las posibles soluciones que se propusieron.

27. ¿Quién te ha enseñado a manejar internet?

P27		
Opción	(f)	%
Sólo	12	36,36
Con amigos	5	15,15
Con hermanos	6	18,18
Con mi padre	5	15,15
Con mi madre	3	9,09
Con mi novio/a	2	6,06
Con un profesor/a	0	0
TOTAL	33	100

28. ¿A qué has quitado tiempo desde que usas internet?

P28		
Opción	(f)	%
Familia	1	4,34
Amigos/as	0	0
Estudios	4	17,39
Deporte	5	21,73
Lectura	3	13,04
Televisión	4	17,39
Videojuegos	3	13,04
Hablar por teléfono	2	8,69
A nada	1	4,34
TOTAL	23	100

29. ¿Para que sueles utilizar internet?

P29		
Opción	(f)	%
Para visitar páginas web	8	16,66
Envío de SMS	5	10,41
Compartir videos, fotos. Presentaciones, etcétera	5	10,41
Para usar el correo electrónica (e-mail)	9	18,75
Televisión digital	1	2,08
Radio digital	1	2,08
Para usar programas	3	6,25
Para descargar música, películas o programas	10	20,83
Comprar o vender	1	2,08
Foros o listas de correo	1	2,08
Blogs	0	0
Fotologs	0	0
Hablar por teléfono	4	8,33
TOTAL	48	100

Autor: Edwin Vicente Morales Naranjo
Fuente: cuestionario # 3 aplicado al grupo (16 – 18 años)

De los datos obtenidos en las tablas 27, 28 y 29, Del 100% de jóvenes, el 36.36% se capacitó solo, el18, 18% lo aprendió con sus hermanos el 15.15% con su padre y

amigos, de estos jóvenes, el 21.73% contesta que le ha quitado tiempo al deporte, el 17.39%, a los estudios y la televisión.

De los datos obtenidos en la tabla 29, del 100% de alumnos, el 16.67% lo usa para visitar páginas Web, el 10.41% lo usa para envío de SMS, compartir videos, fotos, etc. el 8.33 para hablar por teléfono.

Las posibilidades del **ciberespacio** en el mundo educativo van aún mucho más allá de sus ya impresionantes aportaciones como medio de información, fuente de recursos didácticos y canal comunicativo. Internet también sirve a los estudiantes para desarrollar sus capacidades expresivas y creativas de todo tipo, para tomar conciencia de sus opiniones, valorarlas, contrastarlas y argumentarlas, para desarrollar su espíritu crítico y autonomía...

Sus efectos innovadores en las prácticas habituales en los contextos educativos se manifiestan cuando profesores, alumnos y gestores educativos integran las funcionalidades de Internet en sus actividades de enseñanza y aprendizaje con la intención de mejorar la información y comunicación entre los integrantes de la comunidad escolar (intranet y web de centro), aumentar las posibilidades de interacción didáctica más allá los horarios de clase y la coincidencia en el centro docente (tutorías virtuales, foros y comunidades virtuales, actividades colaborativas en red), mejorar la atención a la diversidad y la consideración de la multiculturalidad, hacer entrar en el aula la actualidad y la cultura de todo el mundo (pizarra electrónica)...

30. Cuando visitas web, ¿Cuáles de los siguientes contenidos acostumbras a consultar?

P30		
Opción	(f)	%
Deportes	4	12,5
Software e informática	2	6,25
Programación de televisión	1	3,12
Noticias	0	0
Educativos	0	0
Culturales	1	3,12
Juegos	8	25
Música	11	34,37
Humor	4	12,5
Concursos	0	0
Adultos	1	3,12
TOTAL	32	100

31. ¿Te sueles comunicar por algunos de estos medios a través del internet

P31		
Opción	(f)	%
No contesta	0	0
Con chat	5	35,71
Con Messenger	6	42,85
Con las dos anteriores	3	21,42
Con ninguna de las anteriores	0	0
TOTAL	14	100

32. Mientras chateas o estas en el Messenger.....

P32		
Opción	(f)	%
No contesta	0	0
Siempre me muestro como soy	14	100
A veces finjo ser otra persona	0	0
Siempre finjo ser otra persona	0	0
TOTAL	14	100

Autor: Edwin Vicente Morales Naranjo

Fuente: cuestionario # 3 aplicado al grupo (16 – 18 años)

De los datos obtenidos en las tablas 30, 31 y 32, Del 100% de jóvenes, al 34.37% le gusta visitar las páginas musicales, al 12.5% los deportes y el 3.12% los programas de televisión, culturales y de humor, a esto también podemos acotar que estos mismos estudiantes se comunican con Messenger el 42.85%, con chat el 35.71% y con las dos juntas el 21.42%, también podemos decir que de los datos obtenidos en la tabla 32, los que utilizan Messenger, mientras chatean siempre se muestran como son.

El messenger (Chat en Gral.) puede ayudar a que los jóvenes tímidos puedan participar activamente en una discusión debido a que pueden realizarlo de forma anónima y esto ayuda a perder ese miedo de participación.

Las comunidades y uniones que se forman hacen que se desarrollen buenos valores y buenos líderes, ayudan a fortalecer la identidad y ayuda a

que los jóvenes tengan acceso a principios como la confiaba y el respeto. Ya que es posible mantener conversaciones con personas de otras ciudades, países e incluso continentes. Al momento de charlar con personas de otros lugares, se aprenden sus costumbres y tradiciones; su cultura en general. Se pueden hablar temas muy privados o personales, dando a conocer tus opiniones y juicios, sin miedo al qué dirán. Con esto se evita el ir a reunirse a una casa, ya que basta con agregar a los miembros del equipo en una sola conversación y comenzar la tarea. El lugar de gastar en llamadas a larga distancia, basta con que la otra persona se conecte. Es posible usar micrófono y cámara web, estableciendo una video llamada. Es posible expresar todos los sentimientos sin temor a ser rechazado. Incluso, muchas personas tímidas o que no saben expresarse correctamente verbalmente, logran adquirir gran popularidad en la red.

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

P33		
Opción	(f)	%
No contesta	0	0
Nunca	5	35,71
A veces	9	64,28
Siempre	0	0
TOTAL	14	100

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

P34		
Opción	(f)	%
Con mis amigos	13	52
Con mi familia	11	44
Con amigos virtuales	1	4
TOTAL	25	100

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

P35		
Opción	(f)	%
No contesta	0	0
No tengo ninguno	11	78,57
Tengo, pero no los conozco	0	0
Tengo y he conocido alguno	3	21,42
TOTAL	14	100

Autor: Edwin Vicente Morales Naranjo

Fuente: cuestionario # 3 aplicado al grupo (16 – 18 años)

De los datos obtenidos en las tablas 33, 34 y 35, Del 100% de jóvenes, el 54.28% usa Webcam mientras chatea, el 35.71% no lo hace, de los que usan Webcam, el 52% hablar con sus amigos y el 44% con su familia de estos el 78.57% manifiesta no conocer a ningún amigo virtual y solo el 21.42% dice conocer alguno.

Internet ha permitido a las nuevas generaciones tener un acceso inmediato a la información y al conocimiento; hasta hace un tiempo, no cabía en ninguna mente el hecho de usarlo como una herramienta no sólo de estudio sino de mejoramiento en todos los niveles. El internet está permitiendo a las personas satisfacer algunas de sus más importantes necesidades:

- Necesidad de afecto, a través de poder hacer amistades, formar pareja y expresar emociones, en especial a través de las listas de interés, los chats y el correo electrónico.
- Necesidad de entendimiento, manifestado a través de la necesidad de conocer, comprender, analizar y asimilar la realidad.

36. ¿Sueles usar internet para jugar en red?

P36		
Opción	(f)	%
No contesta	0	0
No	2	14,28
Si	12	85,71
TOTAL	14	100

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

P37		
Opción	(f)	%
Juegos de comunidad virtual (TheSims, etcétera)	3	14,28
Juegos de carreras (Need for Speed, Death Race, Shangay Street Racer, etcétera)	6	28,57
Juegos de estrategias y batalla (Teeken, Counter Strike, etcétera)	7	33,33
Juegos de Deporte (FIFA 2008, etcétera)	2	9,52
Juegos de mesa y cartas (póquer, parchís, Trivial, Pictionary, etcétera)	2	9,52
Casinos (Casino Mónaco, Casino Tropez)	0	0
Juegos de rol (Virtual Galaxy, GuildWars, Solaris, etcétera)	1	4,76
A ninguno	0	0
TOTAL	21	100

38. Si utilizas los juegos en red donde puedes jugar con otras personas a través del Internet

P38		
Opción	(f)	%
Juego en red con mi grupo de amigos	6	46,15
Jugar en red te permite hacer amigos	2	15,38
No estoy de acuerdo con ninguna	5	38,46

Autor: Edwin Vicente Morales Naranjo
Fuente: cuestionario # 3 aplicado al grupo (16 – 18 años)

De los datos obtenidos en las tablas 36, 37 y 38, Del 100% de jóvenes, el 85.71% suele utilizar el internet para jugar en red, de estos el 14.28% ha jugado Juegos de comunidad virtual (TheSims, etcétera), el 28.57% con Juegos de carreras (Need for Speed, Death Race, Shangay Street Racer, etcetera, el 33.33% con Juegos de estrategias y batalla (Teeken, Counter Strike, etcétera) y el 9.52% con Juegos de Deporte (FIFA 2008, etcétera) y Juegos de mesa y cartas (póquer, parchís, Trivial, Pictionary, etcétera) y según la tabla 38, el 46.15% juega en red con su grupo de amigos y 38.46 no está de acuerdo con nada.

Al mencionar las TIC, se hace referencia a aquellos medios que surgen a raíz del desarrollo de la microelectrónica, destacándose fundamentalmente, los sistemas de videos, la informática y las telecomunicaciones, capaces de crear, almacenar, recuperar, seleccionar, transformar y transmitir información a gran velocidad

Los videojuegos en línea son aquellos videojuegos jugados vía Internet independientemente de la plataforma. Puede tratarse de videojuegos multijugador, en los que se juega con otras personas o videojuegos de navegador que se descargan desde la web y se ejecutan en el navegador.

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

P39		
Opción	(f)	%
No contesta	0	0
No	3	21,42
Si	11	78,57
TOTAL	14	100

40. ¿Puedes indicarnos qué redes sociales Sueles utilizar?

P40		
Opción	(f)	%
Facebook	11	61,11
Orkut	0	0
Hi5	3	16,66
Tuenti	0	0
MySpace	1	5,55
WindowsLiveSpace	1	5,55
LinkedIn	0	0
Sonico	0	0
Otras redes sociales	2	11,11
TOTAL	18	100

41. ¿Has hecho Alguna página Web o algún Blog?

P41		
Opción	(f)	%
No contesta	0	0
No	11	78,57
Si	3	21,42
TOTAL	14	100

Autor: Edwin Vicente Morales Naranjo
Fuente: cuestionario # 3 aplicado al grupo (16 – 18 años)

De los datos obtenidos en las tablas 39, 40 y 41, Del 100% de jóvenes, el 78.57% contesta que si, y de este porcentaje, el 61.11% manifiesta usar facebook, el 16.67% Hi5 y el 5.5% My Space y Windows Live Space, a continuación, de los datos obtenidos en la tabla 41, del 100% de jóvenes, el 78.57 dice no haber realizado ninguna página Web o algún blog y solo un 21.42% dice que si.

Entonces Según cnet en el pasado mes de enero, en EEUU, Facebook supera en número de usuarios únicos a MySpace, y por 10 millones nada menos. Y sobre las páginas vistas, mejor ni miréis las cifras para no marearos.

Aunque los datos pertenecen a USA, pueden extrapolarse de algún modo a Europa (y resto de América) con el fin de hacernos una idea de por donde van los tiros en cuanto a cuáles son (o serán) las redes sociales más usadas.

Fíjate que twitter se sitúa ya en el 3er puesto, así como LinkedIn que es otra de las más usadas en Europa, está ya en el puesto 5.

42. ¿Con qué contenido?

P42		
Opción	(f)	%
Deportes	1	33,33
Software e informática	1	33,33
Programación de televisión	0	0
Noticias	0	0
Educativos	0	0
Culturales	0	0
Juegos	0	0
Música	0	0
Humor	0	0
Concursos	0	0
Adultos	0	0
Historia personal	1	33,33
TOTAL	3	100

43. ¿Qué es lo que te parece más útil de tener una web o blog propia?

P43		
Opción	(f)	%
Expresar mi opinión	1	25
Compartir información con conocidos	2	50
Darme a conocer y hacer amigos	0	0
Escribir sobre lo que me gusta	0	0
Me sirve de desahogo	0	0
Ser útil para otros interesados en el tema	1	25
Poder contar a todo el mundo lo que no puedes contar en persona	0	0
TOTAL	4	100

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

P50		
Opción	(f)	%
No contesta	0	0
Un principiante	0	0
Tengo un nivel medio	8	57,14
Mi nivel es avanzado	5	35,77
Soy todo un experto	1	7,14
TOTAL	14	100

Autor: Edwin Vicente Morales Naranjo

Fuente: cuestionario # 3 aplicado al grupo (16 – 18 años)

De los datos obtenidos en las tablas 42, 43 y 50, Del 100% de jóvenes que han realizado un blog, el 33.33% tiene un contenido deportivo, un 33.33% Software e informática e historia personal. De estos el 50% comparte información con conocidos, el 25% expresa su opinión o desea ser útil para otras personas interesadas en el tema.

En conclusión, el intercambio de información por medio de las páginas web, son muy importantes y ayudan para el fortalecimiento de la educación e investigación.

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

P102		
Opción	(f)	%
No contesta	0	0
Menos de una hora	5	35,71
Entre una hora y dos	6	42,85
Más de dos horas	2	14,28
No lo se	1	7,14
Nada	0	0
TOTAL	14	100

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

P103		
Opción	(f)	%
No contesta	0	0
Menos de una hora	4	28,57
Entre una hora y dos	6	42,85
Más de dos horas	3	21,42
No lo sé	1	7,14
Nada	0	0

Autor: Edwin Vicente Morales Naranjo

Fuente: cuestionario # 3 aplicado al grupo (16 – 18 años)

De los datos obtenidos en las tablas 80, 81 y 82, Del 100% de jóvenes, el 42.85% le dedica tiempo a la televisión entre una y dos horas, el 35.71% dedica menos de una hora y el 14.28% dedica más de tres horas, y el fin de semana el 42.85% le dedica entre una y dos horas, el 28.57% menos de una hora y el 21.42% más de dos horas.

En conclusión, los niños que pasan demasiadas horas ante la televisión o el ordenador tienen mayor riesgo de sufrir obesidad o problemas cardiovasculares, pero no necesariamente porque eso les robe tiempo para practicar deporte, sino por las malas conductas alimenticias a las que está asociado.

Este estudio, que ha publicado la revista científica internacional "Plos One", ha tratado de encontrar nuevas explicaciones a la relación entre el aumento de la prevalencia de obesidad en adolescentes y el exceso de horas que pasan ante la televisión.

Los investigadores han concluido que, además de desplazar a la actividad física, estas prácticas sedentarias pueden inducir a hábitos alimentarios que no son los más correctos, como la ingesta de alimentos altamente energéticos que se puede dar "mientras o después" de ver la tele.

V. REDES SOCIALES, RIESGOS Y OPORTUNIDADES.

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

P51		
Opción	(f)	%
No contesta	0	0
Nada	0	0
Poco	0	0
Bastante	7	43,75
Mucho	9	56,25
TOTAL	16	100

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

P52		
Opción	(f)	%
No contesta	0	0
Nada	2	12,5
Poco	5	31,25
Bastante	4	25
Mucho	5	31,25
TOTAL	16	100

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

P53		
Opción	(f)	%
No contesta	0	0
Nada	9	56,25
Poco	5	31,25
Bastante	1	6,25
Mucho	1	6,25
TOTAL	16	100

Autor: Edwin Vicente Morales Naranjo

Fuente: cuestionario # 3 aplicado al grupo (16 – 18 años)

De los datos obtenidos en las tablas 51, 52 y 53, Del 100% de jóvenes, el 56.25% considera mucho que el Internet es útil, ahorra tiempo y facilita la comunicación y el 31.25% considera que puede hacer que alguien se enganche y el 43.75% dice que es bastante bueno de estos el 25% reflexiona que es posible que alguien se enganche, de estos el 56.26% reflexiona que para nada pueden aislarse por el uso de internet y el 31.25% considera poco probable.

63. Si me quedara dos semanas sin móvil...

P63		
Opción	(f)	%
No contesta	0	0
Mi vida cambiaría a mejor	0	0
Mi vida cambiaría a peor	0	0
No pasaría nada	16	100
TOTAL	16	100

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

P64		
Opción	(f)	%
No contesta	0	0
No	16	100
Si	0	0
TOTAL	16	100

65. ¿Por qué motivos?

P65		
Opción	(f)	%
Por el tiempo que lo uso	0	0
Por el momento del día en que lo uso	0	0
Por el gasto que hago	0	0
TOTAL	0	0

Autor: Edwin Vicente Morales Naranjo

Fuente: cuestionario # 3 aplicado al grupo (16 – 18 años)

De los datos obtenidos en las tablas 63, 64 y 65, Del 100% de jóvenes, el 100% considera que no le pararía nada tampoco discuten con sus padres sobre el uso del internet y no existe motivos por qué discutir.

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

P66		
Opción	(f)	%
No contesta	0	0
No	15	93,75
Si	1	6,25
TOTAL	16	100

67. ¿En cuál de estas situaciones apagas el móvil?

P67		
Opción	(f)	%
Cuando estoy en clase	13	43,33
Cuando estoy estudiando	11	36,66
Cuando estoy con la familia, comiendo, viendo la Tele, etcétera.	2	6,66
Cuando estoy durmiendo	3	10
No lo apago nunca	1	3,33
TOTAL	30	100

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

P68		
Opción	(f)	%
No contesta	0	0
Nunca	7	5
Algunos días	8	50
Casi todos los días	1	6,25
Todos los días	0	0
TOTAL	16	100

Autor: Edwin Vicente Morales Naranjo

Fuente: cuestionario # 3 aplicado al grupo (16 – 18 años)

De los datos obtenidos en las tablas 66, 67 y 68, Del 100% de jóvenes, el 93.75% dice no ser castigado ni premiado por el uso del móvil, de estos el 43.33% apaga su móvil en clase, el 36.66 cuando está estudiando. De los datos obtenidos en la tabla 68, el 43.75% nunca recibe mensajes ni llamadas en la noche, el 50% menciona que algunos días y el 6.25% dice que casi todos los días.

En conclusión, se puede determinar que los jóvenes son muy selectivos en el uso del móvil, dependiendo del lugar y la importancia que amerite, de igual forma la hora en que reciben las llamadas y mensajes.

69. ¿Estás de acuerdo con alguna de las siguientes frases?

P69		
Opción	(f)	%
He utilizado el móvil para enviar mensajes, fotos o vídeos ofensivos contra alguien	0	0
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.	1	6,25
He recibido mensajes obscenos o de personas desconocidas.	1	6,25
No estoy de acuerdo con ninguna	14	87,5
TOTAL	16	100

92. ¿Con quién sueles jugar?

P92		
Opción	(f)	%
Juego solo	9	39,13
Con mi madre	0	0
Con mi padre	3	13,04
Con mis hermanos/as	3	13,04
Con los amigos/as	8	34,78
TOTAL	23	100

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

P93		
Opción	(f)	%
No contesta	0	0
No	13	92,85
Si	1	7,14
TOTAL	14	100

Autor: Edwin Vicente Morales Naranjo

Fuente: cuestionario # 3 aplicado al grupo (16 – 18 años)

De los datos obtenidos en las tablas 69, 92 y 93, Del 100% de jóvenes, el 87.5% no está de acuerdo con ninguna de las frases mencionadas, el 6.25% está de acuerdo con Haber recibido mensajes obscenos o de personas desconocidas o Conoce a alguna persona que está enganchando al móvil.

En cuanto a los juegos, el 39.13% dicen jugar solos, el 34.78% lo hace con los amigos/as, de estos el 92.85% dice no discutir con sus padres el uso de los videojuegos.

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

P94		
Opción	(f)	%
Por el tiempo que paso jugando	1	50
Por el momento en el que juego	1	50
Por el tipo de juegos	0	0
TOTAL	2	100

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

P95		
Opción	(f)	%
No contesta	0	0
No	14	100
Si	0	0
TOTAL	14	100

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

P96		
Opción	(f)	%
No contesta	0	0
No	1	7,14
Si	8	57,14
No lo sé	5	35,71
TOTAL	14	100

Autor: Edwin Vicente Morales Naranjo

Fuente: cuestionario # 3 aplicado al grupo (16 – 18 años)

De los datos obtenidos en las tablas 94, 95 y 96, Del 100% de jóvenes, el 50% dice discutir con sus padres por el tiempo que pasa jugando y por el momento en que puede jugar. De estos el 100% afirma no ser premiado ni castigado por el uso de los videojuegos, de los datos de la tabla 96, el 57.14% manifiesta que si y el 35.71% no sabe.

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

P97		
Opción	(f)	%
No contesta	1	7,14
Si con todos	9	64,28
Con algunos sí, con otros no	4	28,57
No me dejarían jugar con casi ninguno	0	0
TOTAL	14	100

99. ¿Estás de acuerdo con algunas de las siguientes frases?

P99		
Opción	(f)	%
Estoy enganchado/a algún juego, o conozco a alguna persona que, en cuanto llega a casa, no para de jugar.	1	8,33
Los videos juegos pueden volverme violento. Es mucho más divertido jugar acompañado/a que solo/a	0	0
Los videos juegos me permiten hacer cosas que no puedo hacer en la vida real	4	33,33
No estoy de acuerdo con ninguna.	7	58,33
TOTAL	12	100

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

P102		
Opción	(f)	%
No contesta	0	0
Menos de una hora	5	35,71
Entre una hora y dos	6	42,85
Más de dos horas	2	14,28
No lo se	1	7,14
Nada	0	0
TOTAL	14	100

Autor: Edwin Vicente Morales Naranjo

Fuente: cuestionario # 3 aplicado al grupo (16 – 18 años)

De los datos obtenidos en las tablas 97, 99 y 102, Del 100% de jóvenes, el 64.28% confirma que si con todos, el 64.28%, con algunos sí, con otros no. De estos el 33.33% dice que los videos juegos le permiten hacer cosas que no puede hacer en la vida real y el 58.33% dice no estar de acuerdo con ninguna de las interrogantes. De este grupo de jóvenes el 42.85% dice mirar entre una y dos horas la televisión, el 35.71% menos de una hora y el 14.28% más de dos horas.

En conclusión, de acuerdo a los datos de las tablas 97, 99 y 102 podemos deducir que existe un excelente control por parte de los padres, en lo que se refiere al tiempo que sus hijos dedican a mirar televisión y estar atentos al tipo de videojuegos que tienen sus hijos.

111. ¿Qué tipo de contenidos de televisión prefieres?

P111		
Opción	(f)	%
Películas	12	25,53
Dibujos animados	5	10,63
Deportes	4	8,51
Series	11	23,40
Concursos	4	8,51
Documentales	4	8,51
Noticias	3	6,38
Programas del corazón	1	2,12
Reality shows (Gran hermano, Supervivientes, Operación Triunfo, etcétera.)	3	6,38
TOTAL	47	100

114. ¿Estás de acuerdo con alguna de las siguientes frases?

P114		
Opción	(f)	%
Veo más tele de la que debería	4	25
Me gusta ver la tele acompañado/a que solo/a	4	25
Alguna vez he visto programas que mis padres no me dejan ver	0	0
Me aburre la televisión	0	0
Elijo el programa antes de encender la televisión	0	0
Me encanta hacer zapping	1	6,25
Suelo enviar SMS para votar en concursos	0	0
Suelo enviar SMS a la TV para que aparezcan en pantalla.	0	0
Lo primero que hago al llegar a la casa es encender la televisión	0	0
No estoy de acuerdo con ninguna.	7	43,75
TOTAL	16	100

Autor: Edwin Vicente Morales Naranjo

Fuente: cuestionario # 3 aplicado al grupo (16 – 18 años)

De los datos obtenidos en las tablas 111 y 114, Del 100% de jóvenes, el 25.53% prefiere películas en TV, el 23.40% prefiere las series de televisión, el 8.51% deportes y Realete Shows y los demás concursos, dibujos animados, reportajes, De estos jóvenes, el 25% dice encender la TV al llegar a casa y ver más TV de la que debería e igualmente ver la TV acompañado que solo, y el 43.75% no está de acuerdo con estas frases.

VII. LA GENERACIÓN INTERACTIVA EN ECUADOR E IBEROAMÉRICA

La investigación se desplegó entre escolares con edades comprendidas entre los 6 y 18 años de más de 2000 colegios de todo el país. La recogida de datos se ha realizado en las aulas informáticas de los colegios participantes.

La realización de la encuesta en un entorno conocido para el alumno: en el colegio donde conocen el aula, las computadoras, los docentes, etc.

Son la Generación Interactiva: se comunican, educan y entretienen a través de Internet y el ordenador, el móvil, los videojuegos y la televisión.

El objetivo de este estudio es conocer con detalle el uso y la valoración de las pantallas entre los menores de 6 a 18 años, así como su impacto en el ámbito familiar y escolar.

Son la Generación Interactiva: se comunican, educan y entretienen a través de Internet y el ordenador, el móvil, los videojuegos y la televisión. Para ello, hemos diseñado una investigación personalizada y de sencilla ejecución que permite obtener datos sobre el uso de las diversas pantallas entre los escolares de cada centro educativo. A partir de la información recogida se pretende que se puedan tomar decisiones educativas basadas en un diagnóstico real, ofreciendo diversos recursos educativos a docentes, familias y escolares. En definitiva, se trata de servir una ayuda que sume al esfuerzo cotidiano que cada centro educativo hace para formar a su Generación Interactiva. Y de hacerlo desde un proyecto basado en el diagnóstico y la acción educativa personalizada como punto de apoyo de un verdadero diálogo formativo.

El diagnóstico se realiza a través de un cuestionario on-line que los escolares responden desde los ordenadores de su propio centro educativo. Al centro previamente se le asigna un código para poder ser identificado. Existen dos cuestionarios distintos adaptados según los tramos de edad: de 6 a 9 años y de 10 a 18 años. La encuesta es anónima y su contenido es revisado previamente por los educadores.

Todos los colegios participantes en la investigación de Generaciones Interactivas reciben un conjunto de informes personalizados y totalmente confidenciales. Los datos de sus alumnos son devueltos a los verdaderos agentes educativos (docentes, estudiantes y, por cercanía, padres) con el fin de que se aproveche al máximo el conocimiento generado en pro de una buena educación alrededor de las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC).

El objetivo de “La Generación Interactiva en Ecuador” es utilizar este conocimiento para desarrollar pautas y acciones educativas a todos los niveles -familiar, escolar e institucional que ayuden a velar para que las Tecnologías de la Información y de la Comunicación sean una herramienta que favorezca el desarrollo personal de los más jóvenes, minimizando los riesgos que presentan y aprovechando al máximo las oportunidades, contribuyendo de esta forma a crear una sociedad mejor.

Las diferencias entre la Generación Interactiva en Iberoamérica y en Ecuador son, en muchos casos, una cuestión de matiz, pero podría decirse que lo más interesante es que marcan una tendencia respecto a las pautas de uso y de consumo de las pantallas que viene marcada por la diferencia esencial en equipamiento: los menores ecuatorianos tienen un acceso más moderado a las pantallas y dispositivos digitales que sus congéneres iberoamericanos. Esto, de modo natural, supone diferencias en el uso y en las preferencias. Sin embargo, la penetración y el uso de Internet desde la escuela es un dato que llama la atención respecto a otros países de Iberoamérica. Por otro lado, el hecho de que la televisión sea la pantalla más habitual en los hogares ecuatorianos hace peculiares sus pautas de uso y consumo de este medio: es habitual que las menores dispongan de una televisión en su cuarto, que la vean solos y la consuman durante más tiempo tanto entre semana como los fin de semana. Las preferencias y las valoraciones de las pantallas, sin embargo, nos sitúan en escenarios muy similares, donde las más interactivas, el celular e Internet, son preferidas a las más tradicionales como la televisión.

CUESTIONARIO 5TO DE PRIMARIA EN ADELANTE (10-18 AÑOS)

ADOLESCENTES – JÓVENES

(Tercer año de Bachillerato)

Colegio “Francés de Quito”

I. CARACTERIZACIÓN SOCIODEMOGRÁFICA

Estudiar la demografía de un país es importante ya que nos proporciona los datos necesarios para poder planificar en los diferentes sectores, formular políticas gubernamentales de población, para modificar tendencias demográficas, y para conseguir objetivos económicos y sociales.

1. En qué curso estás 2. ¿Cuántos años tienes? 3. Sexo.

P1		
Opción	(f)	%
No contesta	0	0
5to. De primaria	0	0
6to. De primaria	0	0
1ro. De ESO	0	0
2do. De ESO	0	0
3ro. De ESO	0	0
4to. De ESO	0	0
1ro. Bachillerato	0	0
2do. Bach.	11	100
1ro. De formación	0	0
2do. De formación	0	0
TOTAL	11	100

P2		
Opción	(f)	%
No contesta	0	0
11 años	0	0
12 años	0	0
13 años	0	0
14 años	0	0
15 años	0	0
16 años	0	0
17 años	6	54,54
18 años o más	5	45,45
TOTAL	11	100

P3		
Opción	(f)	%
No contesta	0	0
Masculino	7	63,63
Femenino	4	36,36
TOTAL	11	100

Autor: Edwin Vicente Morales Naranjo

Fuente: cuestionario # 3 aplicado al grupo (16 – 18 años)

El 100% de los jóvenes encuestados pertenecen al Tercer año de Bachillerato, también podemos observar que la edad de los jóvenes encuestados oscila entre 17 (54.54%) a 18 (45.45%), finalmente dando respuesta a la pregunta tres observamos un incremento

significativo en cuanto a la clasificación por sexo, el 63.63% corresponden al sexo masculino y tan solo el 36.36% corresponde al sexo femenino.

Entonces podemos afirmar que los jóvenes de 3ro de Bachillerato en un 63.63% son varones, cumpliéndose con los resultados de la encuesta e investigación realizada en este establecimiento, el mismo nos revela que la mayor tendencia a optar por las carreras técnicas son los señores.

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

P4		
Opción	(f)	%
Mi padre	8	23,52
Mi madre	9	26,47
Un hermano/a	5	14,70
2 Hermanos/as	5	14,70
3 Hermanos/as	0	0
4 Hermanos/as	0	0
5 Hermanos/as o más	0	0
Mi abuelo/a	5	14,70
Otras personas	2	5,88
Total	34	100

5. ¿Cuál es la profesión de tu padre?

P5		
Opción	(f)	%
No contesta	0	0
Está desempleado	0	0
Es jubilado	0	0
Trabaja en el hogar	0	0
Desempeña un oficio	1	9,09
Realiza un trabajo técnico	3	27,27
Realiza un trabajo de grado universitario	2	18,18
		45,45
No lo sé/otro	5	5
TOTAL	11	100

6. ¿Cuál es la profesión de tu madre?

P6		
Opción	(f)	%
No contesta	0	0
Está desempleada	1	9,09
Es jubilada	0	0
Trabaja en el hogar	3	27,27
Desempeña un oficio	1	9,09
Realiza un trabajo técnico	3	27,27
Realiza un trabajo de nivel universitario	2	18,18
No lo sé/otro	1	9,09
TOTAL	11	100

Autor: Edwin Vicente Morales Naranjo

Fuente: cuestionario # 3 aplicado al grupo (16 – 18 años)

Según los datos obtenidos en las tablas 4, 5 y 6, el 23.52% de jóvenes viven con su padre y madre, es decir en un hogar sólidamente constituido y un 14.70% con hermanos y abuelos, de estos el 27.27% de sus padres tienen un título universitario y tienen un trabajo técnico, en el caso de las mujeres, un mismo porcentaje 27.27% se dedican a trabajar en

el hogar y las demás 18.18% realizan un trabajo de nivel universitario y un 9.09% de hombres y mujeres, realizan un oficio o están desempleados.

Estos datos ratifican que el Ecuador registró una tasa de desempleo urbano del 7,0 por ciento en el primer trimestre del 2011, muy por debajo del 9,1 por ciento registrado en igual periodo del año previo.

(Informe del Instituto Nacional de Estadísticas y Censos de Ecuador (INEC))

54. ¿Tienes móvil propio?

P54		
Opción	(f)	%
No contesta	0	0
No	0	0
Sí	11	100
No, pero uso el de otras personas.	0	0
TOTAL	11	100

55. ¿A qué edad tuviste tu primer teléfono móvil?

P55		
Opción	(f)	%
No contesta	0	0
A los 8 años o menos	1	9,09
A los 9 años	0	0
A los 10 años	1	9,09
A los 11 años	1	9,09
A los 12 años	5	45,45
A los 13 años	2	18,18
A los 14 años	0	0
A los 15 años	1	9,09
Con más de 15 años	0	0
TOTAL	11	100

56. ¿Cómo conseguiste tu primer móvil?

P56		
Opción	(f)	%
No contesta	0	0
Me lo compraron mis padres sin pedirlo	3	27,27
Me lo compraron mis padres porque se lo pedí	4	36,36
Me los compraron otros familiares	1	9,09
Me lo compré yo mismo	0	0
Fue un regalo de cumpleaños, Navidad, comunión...	3	27,27
Lo heredé de otra persona	0	0
TOTAL	11	100

Autor: Edwin Morales Naranjo

Fuente: Cuestionario # 3 aplicado al grupo (16 – 18 años)

Como los datos obtenidos en las tablas, 54, 55 y 56, el 100% de jóvenes tiene su propio teléfono móvil, un 45.45% lo obtuvo a los 12 años, el 18.18 lo obtuvo a los 13, y el 9.09 lo obtuvo entre los 8 y 15 años. Estos datos demuestran que en el Ecuador la tecnología está al alcance de cualquier bolsillo y estrato social beneficiando la comunicación e información como el internet.

57. ¿Qué tipo de teléfono tienes actualmente

P57		
Opción	(f)	%
No contesta	0	0
Comprado nuevo	8	72,72
De segunda mano	3	27,27
TOTAL	11	100

58. ¿Quién paga habitualmente el gasto del móvil?

P58		
Opción	(f)	%
No contesta	0	0
Yo mismo	6	54,54
Mis padres	4	36,36
Otros	1	9,09
TOTAL	11	100

59. ¿Qué tipo de medio de pago tienes para el teléfono celular?

P59		
Opción	(f)	%
No contesta	0	0
Es de tarjeta	9	81,81
Es de contrato	1	9,09
No lo sé	1	9,09
TOTAL	11	100

Autor: Edwin Vicente Morales Naranjo

Fuente: cuestionario # 3 aplicado al grupo (16 – 18 años)

Dados los datos de las tablas 57, 58 y 59, del 100% de jóvenes, el 72.72% obtuvo su teléfono nuevo y el 27.27 lo obtuvo de segunda mano, así mismo de estos jóvenes, el 54.54% pagan el servicios ellos mismos, el 36.36% lo hacen sus padres, el medio de pago realizado por estos jóvenes es prepago (tarjeta) con el 81.81% el resto es por plan o contrato.

De los celulares obtenidos de segunda mano, un porcentaje muy pequeño son legales y tienen sus papeles en regla, El taller internacional para erradicar el robo de celulares, realizado la semana anterior por la Unidad Ejecutora del Plan Nacional de Seguridad Ciudadana, dejó cuatro líneas de acción para frenar el delito. El objetivo –manifestó el ministro de Gobierno, Gustavo Jalkh– es “evitar que un celular robado vuelva a entrar al mercado”. Para ello, la primera medida será tecnológica. Se trata de implementar un sistema que inhabilite el teléfono que sea reportado como robado. **El 64,9% de los artículos robados en el país son celulares,**

(Fuente: La Unidad de Ejecución del Plan de Seguridad Ciudadana.)

60. ¿Sabes cuánto gastas mensualmente en el teléfono móvil?

P60		
Opción	(f)	%
No contesta	0	0
No lo sé	0	0
5 dólares o menos	2	18,18
Entre 5 a 10 dólares	6	54,54
Entre 10 y 20 dólares	1	9,09
Entre 20 y 30 dólares	1	9,09
Más de 30 dólares	1	9,09
TOTAL	11	100

Autor: Edwin Morales Naranjo

Fuente: Cuestionario # 3 aplicado al grupo (16 – 18 años)

Según los datos obtenidos en la tabla 60, el 54.54% de los jóvenes gasta \$ 6, 2 dólares el 18.18% y el 9.09% gastan entre 10 a más de 30 dólares, manifestando un gasto moderado, para la utilidad del servicio

115. ¿De la siguiente lista selecciona todas aquellas que tengas en casa?

P115		
Opción	(f)	%
Ordenador portátil	5	4,71
Impresora	11	10,37
Scanner	10	9,43
Webcam	8	7,54
USB o disco duro externo	8	7,54
Mp3/ Mp4/iPod	9	8,49
Cámara de fotos digital	10	9,43
Cámara de video digital	6	5,66
Televisión de pago (Digital o por cable Digital Plus, ONO, Imagenio, etc.)	6	5,66
Equipo de música	10	9,43
Teléfono fijo	11	10,37
DVD	10	9,43
Disco duro multimedia (para bajar películas y verlas en la televisión)	2	1,88
Ninguna de estas tengo otras.	0	0
TOTAL	10	100

91. ¿Cómo lo conseguiste?

P91		
Opción	(f)	%
Descargándolos de internet	3	37,5
Los grabo de un amigo	1	12,5
Los compro en una tienda o en la calle	4	50
TOTAL	8	100

101. ¿Dónde está el televisor en su casa?

P101		
Opción	(f)	%
En mi habitación	6	22,22
En la habitación de un hermano/a.	6	22,22
En la habitación de mis padres	9	33,33
En la sala de estar	4	14,81
En la cocina	1	3,70
En un cuarto de juegos	1	3,70
TOTAL	27	100

Autor: Edwin Morales Naranjo

Fuente: Cuestionario # 3 aplicado al grupo (16 – 18 años)

De los datos logrados en las tablas 91, 101 y 115, podemos realizar el siguiente análisis, del 100% de estudiantes del tercer año de bachillerato, el 50% consigue sus juegos

piratas en la tienda o en la calle, 37.50% los descargan del internet, de estos jóvenes el 33.33%, tienen el televisor en el cuarto de sus padres, el 22.22% en su habitación y los demás en otros sitios de la casa. Referente a los avances tecnológicos que poseen los jóvenes en su casa, el 10.37% tiene impresora y teléfono fijo, el 9.43 tiene scanner, Cámara digital, DVD y equipo de música y el resto los demás equipos.

116. ¿Cómo consigues tu propio

P116		
Opción	(f)	%
Paga semanal	6	27,27
Cuando necesito algo pido y me dan	8	36,36
En tu cumpleaños, fiestas, Navidad o días especiales.	4	18,18
Hago algún trabajo en casa.	0	0
Hago algún trabajo fuera de casa	4	18,18
No me dan dinero	0	0
TOTAL	22	100

117. ¿Con cuál de estas frases estás de acuerdo?

P117		
Opción	(f)	%
No contesta	0	0
Tengo más dinero del que necesito	0	0
Tengo el dinero suficiente para mis necesidades	7	63,63
Tengo menos dinero del que necesito	4	36,36
TOTAL	11	100

Autor: Edwin Vicente Morales Naranjo
Fuente: cuestionario # 3 aplicado al grupo (16 – 18 años)

Del análisis de los datos obtenidos en la tabla 116 y 117, podemos concluir que el 36.36% consigue su dinero pidiendo a sus padres, el 27.27%, obtienen de su mesada y los demás lo hacen realizando un trabajo o en su cumpleaños, de todos estos el 63.63% dice tener suficiente dinero que cubre sus necesidades y solo el 36.36 manifiesta lo contrario.

Según el Instituto Nacional de Estadísticas y Censos (INEC) el **9,5% de niños de 5 a 9 años realiza actividades laborales**, el 40% es de 10 a 15 años y el 49% es de 15 a 17 años. Además, alrededor del 60% serían niños y casi el 40% niñas.

II. REDES SOCIALES Y PANTALLAS

Es el tiempo ligero o moderado dedicado al uso del Internet durante los días libres y laborables. El usuario de una red social mantiene una proporción casi exacta entre las distintas opciones de dedicación a Internet, sobre todo los fines de semana dedican de una o dos horas diarias de uso. La utilización intensiva de redes sociales por parte de los menores se asocia a una forma de adicción a las redes y también a la investigación.

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

P7		
Opción	(f)	%
No contesta	0	0
Irme a mi habitación a leer, navegar	8	72,72
Navegar, jugar, ver la tele con mi familia	2	18,18
Leer, estudiar, irme a dormir	1	9,09
Hablar con mi familia	0	0
TOTAL	11	100

8. ¿Qué lees?

P8		
Opción	(f)	%
No contesta	0	0
Nada	0	0
Sólo las lecturas obligatorias del colegio	4	36,36
Otras lecturas: libros, revistas o comics	7	63,63
TOTAL	11	100

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

P9		
Opción	(f)	%
No contesta	0	0
Nada	0	0
30 minutos	3	27,27
Entre 30 minutos y una hora	2	18,18
Entre una y dos horas	1	9,09
Entre dos y tres horas	5	45,45
Más de tres horas	0	0
TOTAL	11	100

Autor: Edwin Vicente Morales Naranjo

Fuente: cuestionario # 3 aplicado al grupo (16 – 18 años)

Dados los datos de las tablas, 7, 8 y 9, podemos concluir que el 72.72% de estudiantes del tercer año de bachillerato, lo que más le gusta hacer después de cenar es encerrarse en su habitación, luego navegar en la web y por último leer un libro, La lectura de revistas, libros y comics ocupan un 63.63%, mientras que los que lo hacen de forma obligada son el 36.36%, el tiempo entre semana que los efebos brindan al estudio está en el 45.45% entre dos y tres horas, el 27.27 dedica media hora y el resto entre treinta minutos y dos horas. En conclusión, el uso del internet se ha convertido en la mayor atracción sea para divertirse o como medio de estudio e investigación.

La lectura es “Un proceso interactivo de comunicación en el que se establece una relación entre el texto y el lector, quien al procesarlo como lenguaje e interiorizarlo, construye su propio significado.

10. ¿cuántas horas al día estudias o haces la tarea los fines de semana?

P10		
Opción	(f)	%
No contesta	0	0
Nada	2	18,18
30 minutos	1	9,09
Entre 30 minutos y una hora	1	9,09
Entre una y dos horas	4	36,36
Entre dos y tres horas	3	27,27
Más de tres horas	0	0
TOTAL	11	100

14. ¿te ayudas del ordenador o internet para realizar los deberes o estudiar?

P14		
Opción	(f)	%
No contesta	0	0
No contesta	0	0
Si	11	100
TOTAL	11	100

15. ¿Qué tipo de herramientas utilizas para ello?

P15		
Opción	(f)	%
Internet: Buscadores y páginas web	10	52,63
CD interactivo	0	0
Enciclopedias digitales	3	15,78
Word, Power Point, Excel, etcétera.	6	31,57
TOTAL	19	100

Autor: Edwin Vicente Morales Naranjo

Fuente: cuestionario # 3 aplicado al grupo (16 – 18 años)

De los datos obtenidos en las tablas 10, 14 y 15, podemos deducir los siguientes criterios, del 100% de jóvenes, el 36.36% de ellos dedica entre una y dos horas para estudiar, el 27.27% más de dos horas y el 18.18% no dedica nada de tiempo para hacer las tareas. De los datos anteriores, el 100% de jóvenes se ayuda de su ordenador y del internet para realizar sus tareas y las herramientas más utilizadas son el internet, los buscadores y las páginas web con el 52.63% y los programas de la Microsoft con el 31.57%. En conclusión la nuestra vida cotidiana está ligada al internet y sus complementos.

61. El móvil te sirve principalmente para....

P61		
Opción	(f)	%
Hablar	1	15,94
Enviar mensajes	9	13,04
Chatear	3	4,34
Navegar por Internet	4	5,79
Jugar	6	8,69
Como reloj o como despertador	7	10,14
Ver fotos y /o vídeos	5	7,24
Hacer fotos	5	7,24
Grabar vídeos	5	7,24
Como agenda	5	7,24
Como calculadora	2	2,89
Escuchar música o la radio	6	8,69
Ver la televisión	0	0
Descargar (fotos, juegos, fondos, tonos, etc.)	1	1,44
	6	

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

P62		
Opción	(f)	%
Con mi padre	6	17,64
Con mi madre	6	17,64
Con mis hermanos/as	4	11,76
Con mis familiares	3	8,82
Con mis amigos/as	1	29,41
Con mi novio/a	5	14,70
	3	
TOTAL	4	100

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

P70		
Opción	(f)	%
No contesta	2	18,18
No	2	18,18
Si	7	63,63
TOTAL	11	100

Autor: Edwin Vicente Morales Naranjo
Fuente: cuestionario # 3 aplicado al grupo (16 – 18 años)

De los datos obtenidos en las tablas 61, 62 y 70, podemos concluir que del 100% de jóvenes, solo el 15.94% utiliza el móvil para hablar, el 13.04% para enviar mensajes y el resto lo utiliza para chatear, como despertador, escuchar música, tomar fotos, ver videos, etc. De los jóvenes que usan el móvil para hablar, el 29.41% habla con sus amigos, el 17.64% conversa con sus padres y los demás lo hacen con su novio, hermanos y familiares, referente a la tabla 70, si los jóvenes juegan con su ordenador, el 63.63% contesta que si, mientras que el 18.18% contesta que no o no contesta nada.

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.

71. De la siguiente lista, selecciona la consola que tengas.

P71		
Opción	(f)	%
PlayStation 2	4	30,76
PlayStation 3	3	23,07
XBox 360	1	7,69
Wii	1	7,69
PSP	1	7,69
Nintendo DS	0	0
Game Boy	0	0
No tengo ninguna	3	23,07
TOTAL	13	100

72. ¿Juegas con la playstation 2?

P72		
Opción	(f)	%
No contesta	1	11,11
No	5	55,55
Si	3	33,33
TOTAL	9	100

73. Playstation 2, ¿tienes alguno de estos juegos?

P73		
Opción	(f)	%
Pro Evolution Soccer 2008	2	14,28
Fifa 08	1	7,14
Need of speed: Pro Street	2	14,28
Pro Evolution Soccer 2009	2	14,28
Fifa 09	1	7,14
Grand Theft Auto: San Andreas Platinum	3	21,42
God of War II Platinum	2	14,28
Los Simpson: el videojuego	1	7,14
Singstar: canciones Disney	0	0
Ninguno	0	0
TOTAL	14	100

Autor: Edwin Vicente Morales Naranjo
Fuente: cuestionario # 3 aplicado al grupo (16 – 18 años)

De los datos obtenidos en las tablas 71, 72 y 73, Del 100% de jóvenes, el 30.76% tiene playstation 2, 23.07% tiene PlayStation 3, 23.07% no tiene juegos y los demás tienen Xbox, PSP y Wiki. De los jóvenes que practican este esparcimiento, el 55.55% no juegan PlayStation 2, el 33.33% que sí juega, el 14.28 lo hace con Pro Evolución soccer 2008, también 2009, Goda of Dar II Platinan y leed of sed: Pro Estrete, Con estos datos logrados se puede demostrar que los juegos se apoderaron de los jóvenes ecuatorianos, este fenómeno según nuestra investigación provoca un efecto negativo, ya que la mayoría

de estos juegos están cargados de violencia, perjudicando la personalidad y el desempeño estudiantil.

74. ¿Juegas con la PlayStation 3?

P74		
Opción	(f)	%
No contesta	1	11,11
No	6	66,66
Si	2	22,22
TOTAL	9	100

75. Play Station 3, ¿Tienes alguno de estos juegos?

P75		
Opción	(f)	%
Pro Evolution Soccer 2009	1	12,5
Call of Duty: Modern Warfare	0	0
Beijing 2008: juegos olímpicos	0	0
FIFA 09	1	12,5
Assasins Creed	2	25
Grand turismo 5 prologue	1	12,5
Prince of Persia	1	12,5
Metal gear solid 4: guns of the patriots	1	12,5
Pro Evolution Soccer 2008	0	0
Grand Theft Auto IV	1	12,5
Fifa 08	0	0
Ninguno	0	0
TOTAL	8	100

76. ¿Juegas con la XBox3600?

P76		
Opción	(f)	%
No contesta	0	0
No	9	100
Si	0	0
TOTAL	9	100

Autor: Edwin Vicente Morales Naranjo
Fuente: cuestionario # 3 aplicado al grupo (16 – 18 años)

De los datos obtenidos en las tablas 74, 75 y 76, Del 100% de jóvenes, el 66.66% no juega con PlayStation 3 y el 22.22% sí, de estos el 25% tiene Asesinos Creed, el 12.5% tiene Pro Evolución Soccer 2009, FIFA 09, Grand turismo 5 prologue, Metal gear solid 4: guns of te patriotas, Grand Test Auto IV y el 0% juega con Xbox3600. En conclusión los juegos preferidos por ellos, corresponden a PlayStation 3. Las TIC ofrecen enormes oportunidades a los niños y adolescentes, en materia de educación, ocio, socialización o consulta de información, lo que puede influir de forma positiva en su día a día.

Es necesario que tanto en el ámbito familiar como en el escolar se imparta una formación adaptada a la edad y conocimientos de los menores, que permitan aprovechar las infinitas ventajas que aportan las TIC y evitar las situaciones de riesgo que desgraciadamente pueden surgir.

Los riesgos de las nuevas tecnologías para los menores, aunque sean preocupantes, no deben anular sus efectos positivos.

77. Xbox3600 ¿Tienes algunos de estos juegos?

P77		
Opción	(f)	%
Grand Theft Auto IV	0	0
Gears of war classics	0	0
Hallo 3	0	0
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	0	0
TOTAL	0	0

78. ¿Juegas con Nintendo Wii?

P78		
Opción	(f)	%
No contesta	0	0
No	8	88,88
Si	1	11,11
TOTAL	9	100

79. Nintendo Wii ¿Tienes alguno de estos juegos?

P79		
Opción	(f)	%
Wii Paly	0	0
Mario Kart	0	0
Wii Fit	0	0
Super Mario galaxy	1	50
Super smash bros brawl	0	0
Mario y Snic en los juegos Olímpicos.	0	0
Big Brain academy	0	0
Trivial	0	0
Link's crossbow training + Wii Zapper	0	0
Mario Party 8	1	50
Ninguno	0	0
TOTAL	2	100

Autor: Edwin Vicente Morales Naranjo
Fuente: cuestionario # 3 aplicado al grupo (16 – 18 años)

De los datos obtenidos en las tablas 77, 78 y 79, Del 100% de jóvenes, el 0.0% tiene juegos de Xbox3600, el 11.11% del total se distrae con Mintiendo Wiki con los siguientes juegos, el 50% con Súper Mario Galaxia y el otro 50% con Mario Partí 8.

La mitad de la población del mundo, más de 3.000 millones, está constituida por personas menores de 25 años y casi 2.000 millones de ellas son menores de 15.

Poner a su disposición todas las posibilidades que ofrecen las tecnologías de la información y la comunicación (TIC), lleva a importantes repercusiones económicas y sociales. Sin embargo, las mayores proporciones de jóvenes están en los países en desarrollo, en el Ecuador las TIC llegan con mayor dificultad, aunque más ampliamente que otros servicios básicos de los que carecen.

Por ello aquí las TIC pueden ayudar a salvar otras carencias, por ejemplo en educación, trabajo o sanidad.

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.

80. ¿Juegas con la PSP?

P80		
Opción	(f)	%
No contesta	0	0
No	9	100
Si	0	0
TOTAL	9	100

81. PSP ¿Tienes algunos de estos juegos?

P81		
Opción	(f)	%
Pro evolution Soccer 2008	0	0
FIFA 08	0	0
Grand Theft Auto: Vice City Stories Platinumium	0	0
Tekken: Dark Resurrection Platinumium	0	0
WWE Smackdown! vs Raw 2008	0	0
Final Fantasy VII: Crisis Core	0	0
FIFA 09	0	0
Los Simpsons – el videojuego	0	0
God of war: Chains of Olympus	0	0
Buzz! Concurso de bolsillo	0	0
Ninguno	0	0
TOTAL	0	0

82. ¿Juegas con la Nintendo DS?

P82		
Opción	(f)	%
No contesta	0	0
No	9	100
Si	0	0
TOTAL	9	100

Autor: Edwin Vicente Morales Naranjo

Fuente: cuestionario # 3 aplicado al grupo (16 – 18 años)

De los datos obtenidos en las tablas 80, 81 y 82, Del 100% de jóvenes, el 100% no juega con la PSP y tampoco tiene sus juegos, el 100% de estudiantes tampoco juega con la Mintiendo DS. De estos resultados obtenidos, podemos concluir que estas máquinas de entretenimiento son muy costosas y poco asequibles.

Coincidiendo con la investigación realizada, la misma que dice, que desde que fue lanzada, el mayor reto para los 'hackers' ha sido intentar romper las medidas de seguridad de la consola de videojuegos Play Satino 3. Quizás porque sea de las consolas de mayor costo en el mercado y la única de las que hasta ahora no han sido pirateadas. Aunque hasta ahora no se ha conseguido vulnerar su seguridad de manera completa, en el mercado ilegal ya existen alternativas las cuales, sin embargo, podrían poner en serio riesgo su consola y, además, disminuir considerablemente las posibilidades de entretenimiento del jugador.

Fuente: www.riesgos de la PlayStation portable.

83. Nintendo DS: ¿Tienes algunos de estos juegos?

P83		
Opción	(f)	%
New Super Mario Bros	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	0	0
TOTAL	0	0

84. ¿Juegas con los Game Boy?

P84		
Opción	(f)	%
No contesta	0	0
No	9	100
Si	0	0
TOTAL	9	100

85. Game Boy: ¿Tienes algunos de estos juegos?

P85		
Opción	(f)	%
Super Mario Bros	0	0
Boktai: The Sun Is Your Hand	0	0
PoKémon Yellow	0	0
Final Fantasy Tactics Advance	0	0
Legend of Zelda: DX	0	0
Mario Tennis	0	0
Dragon Ball Z	0	0
Asterix y Obelix	0	0
Los Sims toman la calle	0	0
Pokémon Esmeralda	0	0
Ninguno	0	0
TOTAL	0	0

Autor: Edwin Vicente Morales Naranjo

Fuente: cuestionario # 3 aplicado al grupo (16 – 18 años)

De los datos obtenidos en las tablas 80, 81 y 82, Del 100% de jóvenes, el 100% no juega con la PSP, tampoco con Gambo en consecuencia tampoco tienen los juegos de estas máquinas, según nuestra investigación se debe a los costos elevados y el stock limitado de aparatos en el mercado.

86. ¿Juegas con el ordenador?

P86		
Opción	(f)	%
No contesta	0	0
No	4	44,44
Si	5	55,55
TOTAL	9	100

87. Ordenador: ¿Tienes algunos de estos juegos?

P87		
Opción	(f)	%
Los Sims 2 y sus hobbies	0	0
Los Sims megaluxe	0	0
World of Warcraft	2	22,22
World of Warcraft - the Burning Crusade	1	11,11
Los Sims: cocina baña-accesorios	0	0
Call of Duty: Modern Warfare	3	33,33
Activa tu mente	0	0
Sacred 2: Fallen Angel	0	0
Brain Trainer 2	0	0
World of Warcraft- Battle Chest	1	11,11
Ninguno	2	22,22
TOTAL	9	100

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

P88		
Opción	(f)	%
No contesta	0	0
Menos de una hora	3	33,33
Entre una hora y dos	3	33,33
Más de dos horas	0	0
No lo se	0	0
Nada	3	33,33
TOTAL	9	100

Autor: Edwin Vicente Morales Naranjo

Fuente: cuestionario # 3 aplicado al grupo (16 – 18 años)

De los datos obtenidos en las tablas 86, 87 y 88, Del 100% de jóvenes, el 55% juega con el ordenador y el 44% no lo hace, de los que juegan, el 33.33% lo hace con Call of Duty: Modern Warfare, el 22.22% no tiene juego alguno o juega con World of Warcraft y de todos ellos en igual porcentaje, el 33.33% de lunes a viernes no juega, otro 33.33% está entre menos de una hora hasta dos. Entonces podemos concluir que estos videojuegos por ordenador son placenteros pero podrá generar en ellos cierta adicción y dependencia.

**89. El sábado y el domingo
¿Cuánto tiempo utilizas
diariamente los
videojuegos?**

P89		
Opción	(f)	%
No contesta	0	0
Menos de una hora	2	22,22
Entre una hora y dos	4	44,44
Más de dos horas	1	11,11
No lo se	0	0
Nada	2	22,22
TOTAL	9	100

**90. ¿Tienes juegos
pirateados?**

P90		
Opción	(f)	%
No contesta	0	0
No, Ninguno (pasa a la pregunta 92)	3	33,33
Sí, tengo alguno	2	22,22
Sí, casi todos los que tengo	4	44,44
TOTAL	9	100

**100. ¿Cuántos televisores que
funcionan funcionan hay en tu
casa?**

P100		
Opción	(f)	%
No contesta	0	0
Ninguno (pasa a la pregunta 115)	1	10
1	0	0
2	4	40
3	1	10
Más de tres	4	40
3	1	

Autor: Edwin Vicente Morales Naranjo

Fuente: cuestionario # 3 aplicado al grupo (16 – 18 años)

De los datos obtenidos en las tablas 89 y 90, Del 100% de jóvenes, el 77.77% juega entre menos de una hora y más de dos horas y el 22.22% no juega con ninguno. De los jóvenes jugadores, el 66.66% tiene juegos pirateados y el 33.33% no tiene ninguno, de los datos de la tabla 100 podemos concluir que el 90% tiene entre 2 y más de 3 televisores, el 10% no tiene televisor.

**118. De cada pareja de
cosas que te
presentamos, ¿Qué te
gusta más?**

P118		
Opción	(f)	%
No contesta	0	0
Internet	6	54,54
Televisión	3	27,27
No lo se	2	18,18
TOTAL	11	100

**119. De cada pareja de cosas
que te presentamos ¿Cuál te
gusta más?**

P119		
Opción	(f)	%
No contesta	0	0
		72,7
Internet	8	2
		27,2
Teléfono móvil	3	7
No lo se	0	0
TOTAL	11	100

**120. De cada pareja de
cosas que te presentamos
¿Cuál te gusta más?**

P120		
Opción	(f)	%
No contesta	0	0
Internet	6	54,54
Video juegos	4	36,36
No lo se	1	9,09
TOTAL	11	100

Autor: Edwin Vicente Morales Naranjo

Fuente: cuestionario # 3 aplicado al grupo (16 – 18 años)

De los datos obtenidos en las tablas 118, 119 y 120, Del 100% de jóvenes, de la preferencia entre internet y televisión, el 54.54% prefiere el internet y el 27.27 la televisión, entre internet y teléfono móvil, el 72.72% prefieren el internet y el 27.27% prefiere el teléfono y por último entre el internet y los videojuegos, el 54.54% prefiere el internet y el 36.39% prefiere los videojuegos, concluyendo que la preferencia por el internet es muy alta,

121. De cada pareja de cosas que te presentamos ¿Cuál te gusta más?

P121		
Opción	(f)	%
No contesta	0	0
Video juegos	4	36,36
Televisión	6	54,54
No lo se	1	9,09
TOTAL	11	100

122. De cada pareja de cosas que te presentamos ¿Cuál te gusta más?

P122		
Opción	(f)	%
No contesta	0	0
1. Teléfono móvil	6	54,54
2. Televisión	5	45,45
No lo se	0	0
TOTAL	11	100

123. De cada pareja de cosas que te presentamos ¿Cuál te gusta más?

P123		
Opción	(f)	%
No contesta	0	0
Teléfono móvil	6	54,54
Mp3/ Mp4/ iPod	4	36,36
No lo se	1	9,09
TOTAL	11	100

Autor: Edwin Vicente Morales Naranjo

Fuente: cuestionario # 3 aplicado al grupo (16 – 18 años)

De los datos obtenidos en las tablas 121, 122 y 123, Del 100% de jóvenes, al 54.54% le gusta la televisión y el 36.36% los videojuegos, por otra parte al 54.54% les atrae los teléfonos celulares y el 45.45% la televisión, por último nuevamente el teléfono celular tiene una aceptación del 54.54%% frente al Mp3/ Mp4/ iPod con el 36.36%, en conclusión el teléfono móvil lleva la delantera, como un equipo muy cotizado por los niños y adolescentes.

Podemos además resaltar que los niños y jóvenes del Ecuador, son un potencial consumidor de las redes sociales y sus equipos afines, como son: La televisión, El teléfono celular, El ordenador, también sus complementos como los videojuegos, Ipoh, internet. Esto significa un gasto incalculable para las familias ecuatorianas.

124. De cada pareja de cosas que te presentamos ¿Cuál te gusta más?

P124		
Opción	(f)	%
No contesta	0	0
Teléfono móvil	4	36,36
Video juegos	6	54,54
No lo se	1	9,09
TOTAL	11	100

125. De cada pareja de cosas que te presentamos ¿Cuál te gusta más?

P125		
Opción	(f)	%
No contesta	0	0
Wii	3	27,27
PlayStation 3	5	45,45
No lo se	3	27,27
TOTAL	11	100

126. De cada pareja de cosas que te presentamos ¿Cuál te gusta más?

P126		
Opción	(f)	%
No contesta	0	0
PSP	6	60
Nintendo DS	0	0
No lo se	4	40
TOTAL	10	100

Autor: Edwin Vicente Morales Naranjo

Fuente: cuestionario # 3 aplicado al grupo (16 – 18 años)

De los datos obtenidos en las tablas 124, 125 y 126, Del 100% de jóvenes, el 54.54% prefiere los videojuegos y un 36.36% elige el teléfono móvil, y de estos juegos el 45.45% opta por el PlayStation 3 y un 27.27% el Wiki, el 60% prefiere el PSP y el 40% no sabe, en este caso los video juegos son los preferidos por los niños. En conclusión los videojuegos tienen mayor aceptación, por ser económicos, de uso fácil y están al alcance de todos.

El Congreso acaba de sancionar una ley que en su primer artículo obliga a los fabricantes y distribuidores de videojuegos a colocar en las cajas de sus productos la leyenda "La sobreexposición es perjudicial para la salud". La norma también dispone que se incluya en los embalajes clasificaciones similares a las que se utilizan para las películas: "Apta para todo público", "Apta para mayores de 13" y "Apta para mayores de 17".

Entre los fundamentos de la ley se menciona que "diversos estudios realizados demostraron que muchos niños y adolescentes que usaban sus computadoras en exceso desarrollaron severos problemas de personalidad, concluyendo que existe un correlato directo entre la sobreexposición a la violencia de esta clase de juegos y el aumento de conductas agresivas". **En ningún lugar se especifica cuáles fueron esos estudios ni quiénes los hicieron.**

VI. REDES SOCIALES Y MEDIACIÓN FAMILIAR

11. ¿Tienes algún tipo de ayuda al hacer la tarea?

P11		
Opción	(f)	%
No contesta	0	0
No	10	90,90
Si	1	9,09
TOTAL	11	100

12. ¿Qué ayuda recibes a la hora de hacer la tarea?

P12		
Opción	(f)	%
Voy a una academia	0	0
Tengo un profesor particular	0	0
Me ayudan mis hermanos/as	0	0
Me ayuda mi padre	1	100
Me ayuda mi madre	0	0
TOTAL	1	100

13. cuando haces la tarea ¿En qué lugar la haces habitualmente?

P13		
Opción	(f)	%
No contesta	0	0
En mi habitación	7	63,63
En la habitación de un hermano/a	0	0
En una sala de estudio	3	27,27
En la sala de estar	1	9,09
En la cocina	0	0
TOTAL	11	100

Autor: Edwin Vicente Morales Naranjo

Fuente: cuestionario # 3 aplicado al grupo (16 – 18 años)

De los datos obtenidos en las tablas 11, 12 y 13, Del 100% de jóvenes, el 90.90% de niños no tiene ayuda al hacer las tareas frente a un 9.09% que si recibe ayuda, de estos el 100% recibe ayuda de su padre, el 63.63% lo hace en su habitación y el 27.27% lo hace en el cuarto de estudio.

En conclusión, nuestros niños se encuentran desamparados, ya que el 90.90% recibe ayuda y atención en sus tareas y estudios.

Obtener un buen rendimiento académico va a depender, en gran medida, de la dedicación que el niño preste a las tareas escolares durante el tiempo que está en su casa. Aunque, al contrario de lo pudiera pensarse en principio, no es tan importante el tiempo que se invierte en el estudio como la calidad de éste.

Seguramente, una de las premisas más importantes y difíciles de lograr es concienciarse de que estudiar es un trabajo duro que requiere esfuerzo y sacrificio, tanto por parte de los padres como de los hijos. En este sentido, la influencia paterna será determinante en

lo referente a los aspectos ambientales, la estimulación afectiva para motivar y la cognitiva para despertar el interés por la realización de la tarea. Mientras que del estudiante dependerán la organización del tiempo, la elección de la técnica de estudio y la motivación.

El sitio de trabajo tiene que reunir una serie de condiciones. Ante todo ha de favorecer la concentración; por lo que no puede haber televisión, música o tránsito de personas. Para evitar distracciones es importante estudiar siempre en un mismo escritorio, vacío de elementos superfluos y bien ordenados. Lo ideal es que esté ubicado en una habitación con una temperatura agradable y bien iluminada, a ser posible con luz natural que no proyecte sombras sobre la mesa.

18. ¿Tienes ordenador en casa?

P18		
Opción	(f)	%
No contesta	0	0
No	0	0
Si	11	100
TOTAL	11	100

19. ¿Dónde está tu ordenador que más utilizas en tu casa?

P19		
Opción	(f)	%
No contesta	0	0
En mi habitación	3	27,27
En la habitación de un hermano/a	3	27,27
En la habitación de mis padres	0	0
En la sala de estar	0	0
En un cuarto de trabajo, estudio o similar	3	27,27
Es portátil	2	18,18
	1	
TOTAL	11	100

20. ¿Tienes internet en tu casa?

P20		
Opción	(f)	%
No contesta	0	0
No	0	0
Si	11	100
TOTAL	11	100

Autor: Edwin Vicente Morales Naranjo

Fuente: cuestionario # 3 aplicado al grupo (16 – 18 años)

De los datos obtenidos en las tablas 18, 19 y 20, Del 100% de jóvenes, el 100% tiene ordenador en casa, del 100% de estos jóvenes, el 27.27% tiene su ordenador en su habitación y de estos el 100% tiene internet.

Pesar de los intentos por mejorar el acceso a internet, en Ecuador seguimos con el internet más caro, según el estudio realizado por Hugo Carrión, que lleva haciendo un seguimiento profundo al tema a través de Imaginar, y que se ha hecho eco hoy en los medios.

21. ¿Tienes instalado algún tipo de protección cuando navegas por internet en casa?

P22		
Opción	(f)	%
No contesta	0	0
No	0	0
Si	10	100
TOTAL	10	100

22. Tengas o no tengas internet en tu casa ¿Sueles atizarlo?

P23		
Opción	(f)	%
No contesta	0	0
Menos de una hora	1	9,09
Entre una y dos horas	3	27,27
Más de dos horas	7	63,63
Nada	0	0
No lo sé	0	0
TOTAL	11	100

28. ¿A qué le has quitado tiempo desde que utilizas internet?

P24		
Opción	(f)	%
Familia	1	4,34
Amigos/as	0	0
Estudios	4	17,39
Deporte	5	21,73
Lectura	3	13,04
Televisión	4	17,39
Videojuegos	3	13,04
Hablar por teléfono	2	8,69
A nada	1	4,34
TOTAL	23	100

Autor: Edwin Vicente Morales Naranjo

Fuente: cuestionario # 3 aplicado al grupo (16 – 18 años)

De los datos obtenidos en las tablas 21, 22 y 28, Del 100% de jóvenes, el 100% de jóvenes si tiene algún tipo de protección en su ordenador, y de estos estudiantes el 63.63%, manifiesta saber y utilizar el internet, con esta actividad le han quitado tiempo al deporte en un 21.73%, a los estudios en un 17.39% y a la lectura y videojuegos en un 13.04%.

En conclusión, el promedio de usuarios de internet, es del 30% de la población ecuatoriana, sin embargo, en el sector urbano nos conectamos casi 4 de cada 10 ecuatorianos (37%) mientras que aún se nota la brecha en el sector rural.

Es razonable tu preocupación de que las personas que usan Internet no lo hagan en primer lugar para informarse (contrastar fuentes, etc.), sin embargo, viniendo yo del entorno de educación superior (sin desconocer el periodismo2.0) me alegra leer entre líneas los datos del INEC. Otra oportunidad para que las universidades sepamos aprovechar esa coyuntura y aportar con educación de calidad al país.

44. ¿Estás de acuerdo con algunas de las siguientes situaciones?

P44		
Opción	(f)	%
Me pongo nervioso o me enfado cuando no puedo o no me dejan navegar	1	7,14
Creo que puedo poner cualquier foto/video mía en internet	5	35,71
Creo que puedo poner cualquier foto/video de mis amigos o familiares en internet	2	14,28
No hay ningún problema porque desconocidos sepan sobre mis aficiones o vida personal	0	
No me importa agregar a desconocidos a mi Messenger	0	
Es divertido hablar con desconocidos a través de internet	0	
He utilizado internet para perjudicar a alguien (envío de fotos, videos, comentarios, etc.)	0	
Alguien me ha perjudicado a través de internet (envío de fotos, videos, comentarios, etc.)	1	7,14
No estoy de acuerdo con ninguna	5	35,71
TOTAL	14	100

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

P45		
Opción	(f)	%
No contesta	0	0
No	9	81,81
Si	2	18,18
TOTAL	11	100

46. ¿Porqué motivos?

P46		
Opción	(f)	%
Por el tiempo que paso conectado/a	2	100
Por el momento del día en que me conecto	0	0
Por lo que hago mientras estoy conectado/a	0	0
TOTAL	2	100

Autor: Edwin Vicente Morales Naranjo

Fuente: cuestionario # 3 aplicado al grupo (16 – 18 años)

De los datos obtenidos en las tablas 44, 45 y 46, Del 100% de jóvenes, el 17.64% manifiesta ponerse nervioso o enfada cuando no puede o no le dejan navegar, el 70.58 no está de acuerdo con ninguna de las situaciones presentadas, de todo el grupo, el 50% manifiesta que no discute y discute con sus padres sobre el uso de internet, por que el 77.77% de jóvenes dedica demasiado tiempo a estar conectados.

Hemos visto como ha despegado el internet marketing en el Ecuador, impulsado por algunos factores como: las webs sociales o social media, la reducción de presupuesto publicitario por la crisis económica global y la búsqueda de nuevos medios, incremento de usuarios por las mayores posibilidades de conexión (desde celulares) y reducción de costos, y el uso cada vez más intensivo de los empresarios de esta herramienta.

47. ¿Te premian o te castigan con el uso de internet?

P47		
Opción	(f)	%
No contesta	0	0
No	11	100
Si	0	0
TOTAL	11	100

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

P48		
Opción	(f)	%
Me preguntan qué hago	4	30,76
Echan un vistazo	2	15,38
Me ayudan, se sientan conmigo	0	0
Están en la misma habitación	1	7,692
Comprueban después por dónde he navegado	0	0
Miran mi correo electrónico	0	0
Hacemos algo juntos: compras, organizar viajes, escribir a la familia, etc.	1	7,692
Me recomienda sitios para navegar o cómo		

49. Cuando navegas por internet, según tus padres ¿Qué cosa no puedes hacer?

P49		
Opción	(f)	%
Comprar algo	3	25
Chatear o usar el Messenger	0	0
Dar información personal	3	25
Suscribirme en algún boletín o lista de correo	3	25
Acceder a una red social (tipo Facebook) o a una comunidad virtual (tipo Habbo)	0	0
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	0	0
Enviar correos electrónicos	0	0
Jugar	0	0
No me prohíben nada	3	25
TOTAL	12	100

Autor: Edwin Vicente Morales Naranjo

Fuente: cuestionario # 3 aplicado al grupo (16 – 18 años)

De los datos obtenidos en las tablas 47, 48 y 49, Del 100% de jóvenes, el 85.71% informa que no son premiados por el uso de internet, de estos el 35.48 les preguntan que están haciendo y el 22.58% les echan un vistazo, de este grupo de jóvenes, de las cosas que no pueden hacer, el 44% manifiesta, que no deben dar información personal, el 28 % no puede comprar cosas

Hace 1 año y medio, tener más de 1,000 fans era todo un logro para las marcas nacionales, no así para los movimientos políticos que habían pasado en Abril elecciones a nivel nacional e inundaron el Social Media. Con cerca de 200,000 usuarios en Ecuador registrados a Mayo del 2009, algunos apoyos o contras a nivel político superaron los 10,000 usuarios.

98. ¿A qué le has quitado tiempo por usar los videos juegos?

P98		
Opción	(f)	%
Familia	2	20
Amigos/as	0	0
Estudios	2	20
Deporte	1	10
Lectura	3	30
Televisión	0	0
Hablar por teléfono	0	0
A nada	2	20
TOTAL	10	100

104. ¿Cuándo ves la tele, sueles hacerlo?

P104		
Opción	(f)	%
En mi habitación	12	42,85
En la habitación de un hermano/a.	4	14,28
En la habitación de mis padres	7	25
En la sala de estar	3	10,71
En la cocina	2	7,14
En un cuarto de juegos	0	0
TOTAL	28	100

105. ¿Cuándo ves la tele, sueles hacerlo?

P105		
Opción	(f)	%
Solo	10	30,30
Con mi padre	7	21,21
Con mi madre	6	18,18
Con algún hermano/a	5	15,15
Con otro familiar	2	6,066
Con un amigo/a	3	9,090
TOTAL	33	100

Autor: Edwin Vicente Morales Naranjo

Fuente: cuestionario # 3 aplicado al grupo (16 – 18 años)

De los datos obtenidos en las tablas 98, 104 y 105, Del 100% de jóvenes, por causa de los videojuegos, los jóvenes dicen el 30% del tiempo le han quitado a la lectura, el 20% a la familia, estudios y a nada.

De estos el 42.85% ven la televisión en su habitación, el 14,28% en la habitación de un hermano, de los que les gusta la televisión, el 30.30% lo hace solo, el 21.21% con su madre y el 18.18% con su padre y un porcentaje mínimo, con familiares y amigos.

106. ¿Realizas alguna de estas actividades mientras ves la

P106		
Opción	(f)	%
Estudiar o hacer la tarea del colegio	5	15,62
Comer	9	28,12
Navegar por internet	7	21,875
Hablar por teléfono	4	12,5
Leer	0	0
Dormir	0	0
Charlar con mi familia	3	9,37
Jugar	4	12,5
TOTAL	32	100

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

P107		
Opción	(f)	%
No contesta	0	0
No	12	85,71
Si	2	14,28
TOTAL	14	100

108. ¿Por qué motivos?

P108		
Opción	(f)	%
Por el tiempo que paso viendo la tele	2	100
Por el momento del día en el veo la tele.	0	0
Por los programas que veo	0	0
TOTAL	2	100

Autor: Edwin Vicente Morales Naranjo

Fuente: cuestionario # 3 aplicado al grupo (16 – 18 años)

De los datos obtenidos en las tablas 106, 107 y 108, Del 100% de jóvenes, el 28.12% mira la televisión mientras está comiendo, el 21.87% cuando navega por internet y el 15.62% cuando hace la tarea o estudia. Los jóvenes no discuten el uso de la TV en un 85.71%, solo el 14.28% si lo hace y los motivos son el exceso de tiempo que los estudiantes dedican a mirar la televisión.

Hoy, muchos niños y jóvenes ven y oyen más a la TV que a sus padres. Así saldrán: serán hijos... de la TV...

Recordemos que los padres son los responsables primeros de la educación de los hijos y que hoy día una de las cosas que más influyen en su formación es la televisión.

Sobre todo de la realidad argentina, aunque, lamentablemente, es la común en muchas partes del mundo

Menos de la mitad de los padres de familia creen influir de manera decisiva en la conducta de sus hijos, en tanto, una tercera parte estima que la personalidad de los chicos está en manos de la televisión. Además, la mayoría de los chicos admitió que sus padres no saben qué programas miran

109. ¿Te castigan o premian con la tele?

P109		
Opción	(f)	%
No contesta	0	0
No	14	100
Si	0	0
TOTAL	14	100

110. Cuando ves la televisión en familia, ¿Quién decide qué programa mirar?

P110		
Opción	(f)	%
No contesta	0	0
Yo mismo	7	50
Mis hermanos/as	0	0
		21,4
Mi padre	3	2
Mi madre	0	0
		28,5
Entre todos, lo negociamos	4	7
TOTAL	14	100

111. ¿Qué tipo de contenidos en la televisión prefieres?

P111		
Opción	(f)	%
Películas	12	25,53
Dibujos animados	5	10,63
Deportes	4	8,51
Series	11	23,40
Concursos	4	8,51
Documentales	4	8,510
Noticias	3	6,38
Programas del corazón	1	2,12
Reality shows (Gran hermano, Supervivientes, Operación Triunfo, etcétera.)	3	6,38
TOTAL	47	100

Autor: Edwin Vicente Morales Naranjo

Fuente: cuestionario # 3 aplicado al grupo (16 – 18 años)

De los datos obtenidos en las tablas 109, 110 y 111, Del 100% de jóvenes, el 100% advierte que ni le castigan ni le premian por mirar la TV, el 50% de estos decide por si mismo que programa mirar, el 28.57 dice que entre todos lo negocian y el 21.42 lo decide su madre.

De los contenidos de televisión, el 25.53% prefiere la películas, el 23.40 elige las series, el 19.21% prefiere entre dibujos animados y deportes.

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

P112		
Opción	(f)	%
No contesta	0	0
Me dejan ver todos los programas (Pasar a la pregunta 114)	10	100
Si hay programas que no me dejan ver	0	0
TOTAL	10	100

113. ¿De qué tipo?

P113		
Opción	(f)	%
Películas	0	0
Dibujos animados	0	0
Deportes	0	0
Series	0	0
Concursos	0	0
Documentales	0	0
Noticias	0	0
Programas del corazón	0	0
Reality Shows	0	0
TOTAL	10	0

Autor: Edwin Vicente Morales Naranjo

Fuente: cuestionario # 3 aplicado al grupo (16 – 18 años)

De los datos obtenidos en las tablas, Del 100% de jóvenes, el 85.71% informa que le dejan ver todos los programas y el 14.28% les restringen algunos canales, que son los reate shows, con el 100%.

Reate Show, es un género televisivo y que rápidamente tendrá su correlato en internet en la web 2.0, en el cual se muestra lo que le ocurre a personas reales, en contraposición con las emisiones de ficción donde se muestra lo que le ocurre a personajes ficticios (personajes interpretados por actores, de ahí, su efecto de realidad.

VII. REDES SOCIALES Y ÁMBITO ESCOLAR.

16. La última vez que te dieron las notas ¿Cuál de de asignaturas aprobaste?

P16		
Opción	(f)	%
No contesta	0	0
Todas	12	75
Matemáticas	2	12,5
Lengua y Literatura	0	0
Historia/ Geografía	1	6,25
Idiomas	0	0
Conocimiento del Medio Ciencias	0	0
Otra	1	6,25
TOTAL	16	100

17. ¿Tienes algún profesor que usa internet para explicar tu materia

P17		
Opción	(f)	%
No contesta	0	0
No, ninguno	16	100
Si, algunos (menos de la mitad)	0	0
Si, casi todos (más de la mitad)	0	0
Sí, todos	0	0
TOTAL	16	100

23. De lunes a viernes ¿Cuánto tiempo utilizas diariamente internet?

P23		
Opción	(f)	%
No contesta	0	0
Menos de una hora	3	21,42
Entre una y dos horas	8	57,14
Más de dos horas	3	21,42
Nada	0	0
No lo sé	0	0
TOTAL	14	100

Autor: Edwin Vicente Morales Naranjo

Fuente: cuestionario # 3 aplicado al grupo (16 – 18 años)

De los datos obtenidos en las tablas 16, 17 y 23, Del 100% de jóvenes, el 75% aprobó todas, el 12.5% matemática y el 6.25% historia y geografía y las demás materias.

Según la tabla 17, el 100% de profesores no usa ordenador e internet para dar su clases y de estos jóvenes el 57.14% lo utiliza entre una y dos horas y el 21.42% lo hace entre menos de una hora y más de dos horas.

El uso de una herramienta tan versátil como es el ordenador, nos está facilitando unas posibilidades que hace pocos años no existían, la integración de otras tecnologías como el vídeo, audio, teléfono,... su utilización de forma masiva, y el aumento vertiginoso del uso de las comunicaciones y de las redes (Internet), ha facilitado la creación de un espacio donde se puede participar en foros y conferencias, localizar información de lo más variado, expresar opiniones, comunicarse con otros usuarios.

Como consecuencia de la actual era de la electrónica y de la cultura de la imagen que nos caracteriza, las posibilidades que se nos abre a la comunicación y en particular a los procesos de enseñanza-aprendizaje, la irrupción de las nuevas tecnologías, de los sistemas multimedia ligados al ordenador personal y en particular las redes, con la creación de entornos personales y culturales.

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

P24		
Opción	(f)	%
No contesta	0	0
Entre una y dos horas	9	64,28
Más de dos horas	2	14,28
Nada	2	14,28
No lo sé	1	7,14
TOTAL	14	100

**25. ¿En qué lugar sueles
utilizar internet (Para
navegar, chat, e-mail)?**

P25		
Opción	(f)	%
		68,4
En mi casa	13	2
En el colegio	0	0
En un ciber	1	5,26
En un lugar público	0	0
En casa de un amigo	1	5,26
		21,0
En casa de un familiar	4	5
TOTAL	19	100

**26. La mayoría de las veces
que usas internet sueles
estar.....**

P26		
Opción	(f)	%
Sólo	12	36,36
Con amigos	5	15,15
Con hermanos	6	18,18
Con mi padre	5	15,15
Con mi madre	3	9,090
Con mi novio/a	2	6,060
Con un profesor/a	0	0
TOTAL	33	100

Autor: Edwin Vicente Morales Naranjo

Fuente: cuestionario # 3 aplicado al grupo (16 – 18 años)

De los datos obtenidos en las tablas 24, 25 y 26, Del 100% de jóvenes, el 64.28% dedica entre una y dos horas para conectarse al internet y el 14.28% entre nada y más de dos horas, de estos el 68.42% lo hace en casa y el 21.05% en casa de un familiar.

Según los datos de la tabla 26, el uso del internet por parte de los estudiantes, un36.36 navega solo, el 18.18% lo hace con la compañía de sus hermanos y su madre y el 15.15 % con su padre o amigos.

Los niveles que ha alcanzado la adicción a las redes sociales en el mundo fueron motivo de un foro de expertos reunidos en Davis, Suiza, en el marco del cónclave anual del Foro Económico Mundial. En esta nota te presentamos los principales problemas que se señalaron allí, y las posibles soluciones que se propusieron.

27. ¿Quién te ha enseñado a manejar internet?

P27		
Opción	(f)	%
Sólo	12	36,36
Con amigos	5	15,15
Con hermanos	6	18,18
Con mi padre	5	15,15
Con mi madre	3	9,09
Con mi novio/a	2	6,06
Con un profesor/a	0	0
TOTAL	33	100

28. ¿A qué has quitado tiempo desde que usas internet

P28		
Opción	(f)	%
Familia	1	4,34
Amigos/as	0	0
Estudios	4	17,39
Deporte	5	21,73
Lectura	3	13,04
Televisión	4	17,39
Videojuegos	3	13,04
Hablar por teléfono	2	8,69
A nada	1	4,34
TOTAL	23	100

29. ¿Para que sueles utilizar internet?

P29		
Opción	(f)	%
Para visitar páginas web	8	16,66
Envío de SMS	5	10,41
Compartir videos, fotos. Presentaciones, etcétera	5	10,41
Para usar el correo electrónico (e-mail)	9	18,75
Televisión digital	1	2,08
Radio digital	1	2,08
Para usar programas	3	6,25
Para descargar música, películas o programas	10	20,83
Comprar o vender	1	2,08
Foros o listas de correo	1	2,08
Blogs	0	0
Fotologs	0	0
Hablar por teléfono	4	8,33
TOTAL	48	100

Autor: Edwin Vicente Morales Naranjo

Fuente: cuestionario # 3 aplicado al grupo (16 – 18 años)

De los datos obtenidos en las tablas 27, 28 y 29, Del 100% de jóvenes, el 36.36% se capacitó solo, el 18, 18% lo aprendió con sus hermanos el 15.15% con su padre y amigos, de estos jóvenes, el 21.73% contesta que le ha quitado tiempo al deporte, el 17.39%, a los estudios y la televisión.

De los datos obtenidos en la tabla 29, del 100% de alumnos, el 16.67% lo usa para visitar páginas Web, el 10.41% lo usa para el envío de SMS, compartir videos, fotos, etc. el 8.33 para hablar por teléfono.

Sus efectos innovadores en las prácticas habituales en los contextos educativos se manifiestan cuando profesores, alumnos y gestores educativos integran las funcionalidades de Internet en sus actividades de enseñanza y aprendizaje con la intención de mejorar la información y comunicación entre los integrantes de la comunidad escolar (intranet y web de centro), aumentar las posibilidades de interacción didáctica más allá los horarios de clase y la coincidencia en el centro docente (tutorías virtuales, foros y comunidades virtuales, actividades colaborativas en red), mejorar la atención a la diversidad y la consideración de la multiculturalidad, hacer entrar en el aula la actualidad y la cultura de todo el mundo (pizarra electrónica)...

30. Cuando visitas web, ¿Cuáles de los siguientes contenidos acostumbras a consultar?

P30		
Opción	(f)	%
Deportes	4	12,5
Software e informática	2	6,25
Programación de televisión	1	3,12
Noticias	0	0
Educativos	0	0
Culturales	1	3,12
Juegos	8	25
Música	11	34,37
Humor	4	12,5
Concursos	0	0
Adultos	1	3,12
TOTAL	32	100

31. ¿Te sueles comunicar por algunos de estos medios a través del internet?

P31		
Opción	(f)	%
No contesta	0	0
Con chat	5	35,71
Con Messenger	6	42,85
Con las dos anteriores	3	21,42
Con ninguna de las anteriores	0	0
TOTAL	14	100

32. Mientras chateas o estas en el Messenger.....

P32		
Opción	(f)	%
No contesta	0	0
Siempre me muestro como soy	14	100
A veces finjo ser otra persona	0	0
Siempre finjo ser otra persona	0	0
TOTAL	14	100

Autor: Edwin Vicente Morales Naranjo

Fuente: cuestionario # 3 aplicado al grupo (16 – 18 años)

De los datos obtenidos en las tablas 30, 31 y 32, Del 100% de jóvenes, al 34.37% le gusta visitar las páginas musicales, al 12.5% los deportes y el 3.12% los programas de televisión, culturales y de humor, a esto también podemos acotar que estos mismos estudiantes se comunican con Messenger el 42.85%, con chat el 35.71% y con las dos juntas el 21.42%, también podemos decir que de los datos obtenidos en la tabla 32, los que utilizan Messenger, mientras chatean siempre se muestran como son.

El Messenger (Chat en Gral.) puede ayudar a que los jóvenes tímidos puedan participar activamente en una discusión debido a que pueden realizarlo de forma anónima y esto ayuda a perder ese miedo de participación.

Las comunidades y uniones que se forman hacen que se desarrollen buenos valores y buenos lideres, ayudan a fortalecer la identidad y ayuda a que los jóvenes tengan acceso a principios como la confianza y el respeto. Ya que es posible mantener conversaciones con personas de otras ciudades, países e incluso continentes. Al momento de charlar con personas de otros lugares, se aprenden sus costumbres y tradiciones; su cultura en general. Se pueden hablar temas muy privados o personales, dando a conocer tus opiniones y juicios, sin miedo al qué dirán. Con esto se evita el ir a reunirse a una casa, ya que basta con agregar a los miembros del equipo en una sola conversación y comenzar la tarea. El lugar de gastar en llamadas a larga distancia, basta con que la otra persona se conecte. Es posible usar micrófono y cámara web, estableciendo una video llamada. Es posible expresar todos los sentimientos sin temor a ser rechazado. Incluso, muchas personas tímidas o que no saben expresarse correctamente verbalmente, logran adquirir gran popularidad en la red.

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

P33		
Opción	(f)	%
No contesta	0	0
Nunca	5	35,71
A veces	9	64,28
Siempre	0	0
TOTAL	14	100

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

P34		
Opción	(f)	%
Con mis amigos	13	52
Con mi familia	11	44
Con amigos virtuales	1	4
TOTAL	25	100

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

P35		
Opción	(f)	%
No contesta	0	0
No tengo ninguno	11	78,57
Tengo, pero no los conozco	0	0
Tengo y he conocido alguno	3	21,42
TOTAL	14	100

Autor: Edwin Vicente Morales Naranjo

Fuente: cuestionario # 3 aplicado al grupo (16 – 18 años)

De los datos obtenidos en las tablas 33, 34 y 35, Del 100% de jóvenes, el 54.28% usa Webcam mientras chatea, el 35.71% no lo hace, de los que usan Webcam, el 52% habla con sus amigos y el 44% con su familia de estos el 78.57% manifiesta no conocer a ningún amigo virtual y solo el 21.42% dice conocer alguno.

Internet ha permitido a las nuevas generaciones tener un acceso inmediato a la información y al conocimiento; hasta hace un tiempo, no cabía en ninguna mente el hecho de usarlo como una herramienta no sólo de estudio sino de mejoramiento en todos los niveles. El internet está permitiendo a las personas satisfacer algunas de sus más importantes necesidades:

- Necesidad de afecto, a través de poder hacer amistades, formar pareja y expresar emociones, en especial a través de las listas de interés, los chats y el correo electrónico.
- Necesidad de entendimiento, manifestado a través de la necesidad de conocer, comprender, analizar y asimilar la realidad.

36. ¿Sueles usar internet para jugar en red?

P36		
Opción	(f)	%
No contesta	0	0
No	2	14,28
Si	12	85,71
TOTAL	14	100

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

P37		
Opción	(f)	%
Juegos de comunidad virtual (TheSims, etcétera)	3	14,28
Juegos de carreras (Need for Speed, Death Race, Shangay Street Racer, etcétera)	6	28,57
Juegos de estrategias y batalla (Teeken, Counter Strike, etcétera)	7	33,33
Juegos de Deporte (FIFA 2008, etcétera)	2	9,52
Juegos de mesa y cartas (póquer, parchís, Trivial, Pictionary, etcétera)	2	9,52
Casinos (Casino Mónaco, Casino Tropez)	0	0
Juegos de rol (Virtual Galaxy, GuildWars, Solaris, etcétera)	1	4,76
A ninguno	0	0
TOTAL	21	100

38. Si utilizas los juegos en red donde puedes jugar con otras personas a través del

P38		
Opción	(f)	%
Juego en red con mi grupo de amigos	6	46,15
Jugar en red te permite hacer amigos	2	15,38
No estoy de acuerdo con ninguna	5	38,46
TOTAL	13	100

Autor: Edwin Vicente Morales Naranjo

Fuente: cuestionario # 3 aplicado al grupo (16 – 18 años)

De los datos obtenidos en las tablas 36, 37 y 38, Del 100% de jóvenes, el 85.71% suele utilizar el internet para jugar en red, de estos el 14.28% ha jugado Juegos de comunidad virtual (Tesis, etcétera), el 28.57% con Juegos de carreras (Leed foro Sed, Meath Rase, Shanghái Estrete Racer, etcétera), el 33.33% con Juegos de estrategias y batalla (Temen,

Contar Strike, etcétera) y el 9.52% con Juegos de Deporte (FIFA 2008, etcétera) y Juegos de mesa y cartas (póquer, parchís, Trivial, Pictionary, etcétera) y según la tabla 38, el 46.15% juega en red con su grupo de amigos y 38.46 no está de acuerdo con nada.

Al mencionar las TIC, se hace referencia a aquellos medios que surgen a raíz del desarrollo de la microelectrónica, destacándose fundamentalmente, los sistemas de vídeos, la informática y las telecomunicaciones, capaces de crear, almacenar, recuperar, seleccionar, transformar y transmitir información a gran velocidad

Los videojuegos en línea son aquellos videojuegos jugados vía Internet independientemente de la plataforma. Puede tratarse de videojuegos multijugador, en los que se juega con otras personas o videojuegos de navegador que se descargan desde la web y se ejecutan en el navegador.

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

P39		
Opción	(f)	%
No contesta	0	0
No	3	21,42
Sí	11	78,57
TOTAL	14	100

40. ¿Puedes indicarnos qué redes sociales Sueles utilizar?

P40		
Opción	(f)	%
Facebook	11	61,11
Orkut	0	0
Hi5	3	16,66
Tuenti	0	0
MySpace	1	5,55
WindowsLiveSpace	1	5,55
LinkedIn	0	0
Sonico	0	0
Otras redes sociales	2	11,11
TOTAL	18	100

41. ¿Has hecho Alguna página Web o algún Blog?

P41		
Opción	(f)	%
No contesta	0	0
No	11	78,57
Sí	3	21,42
TOTAL	14	100

Autor: Edwin Vicente Morales Naranjo

Fuente: cuestionario # 3 aplicado al grupo (16 – 18 años)

De los datos obtenidos en las tablas 39, 40 y 41, Del 100% de jóvenes, el 78.57% contesta que si, y de este porcentaje, el 61.11% manifiesta usar facebook, el 16.67% Hi5 y el 5.5% My Space y Windows Live Space, a continuación, de los datos obtenidos en la tabla 41, del 100% de jóvenes, el 78.57 dice no haber realizado ninguna página Web o algún blog y solo un 21.42% dice que si.

Entonces Según cnet en el pasado mes de enero, en EEUU, Facebook supera en número de usuarios únicos a MySpace, y por 10 millones nada menos. Y sobre las páginas vistas, mejor ni miréis las cifras para no marearos.

Aunque los datos pertenecen a USA, pueden extrapolarse de algún modo a Europa (y resto de América) con el fin de hacernos una idea de por donde van los tiros en cuanto a cuáles son (o serán) las redes sociales más usadas. Fíjate que twitter se sitúa ya en el 3er puesto, así como LinkedIn que es otra de las más usadas en Europa, está ya en el puesto 5.

42. ¿Con qué contenido?

P42		
Opción	(f)	%
Deportes	1	33,33
Software e informática	1	33,33
Programación de televisión	0	0
Noticias	0	0
Educativos	0	0
Culturales	0	0
Juegos	0	0
Música	0	0
Humor	0	0
Concursos	0	0
Adultos	0	0
Historia personal	1	33,33
TOTAL	3	100

43. ¿Qué es lo que te parece más útil de tener una web o blog propia?

P43		
Opción	(f)	%
Expresar mi opinión	1	25
Compartir información con conocidos	2	50
Darme a conocer y hacer amigos	0	0
Escribir sobre lo que me gusta	0	0
Me sirve de desahogo	0	0
Ser útil para otros interesados en el tema	1	25
Poder contar a todo el mundo lo que no puedes contar en persona	0	0
TOTAL	4	100

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

P50		
Opción	(f)	%
No contesta	0	0
Un principiante	0	0
Tengo un nivel medio	8	57,14
Mi nivel es avanzado	5	35,77
Soy todo un experto	1	7,14
TOTAL	14	100

Autor: Edwin Vicente Morales Naranjo

Fuente: cuestionario # 3 aplicado al grupo (16 – 18 años)

De los datos obtenidos en las tablas 42, 43 y 50, Del 100% de jóvenes que han realizado un blog, el 33.33% tiene un contenido deportivo, un 33.33% Software e informática e historia personal. De estos el 50% comparte información con conocidos, el 25% expresa su opinión o desea ser útil para otras personas interesadas en el tema.

En conclusión, el intercambio de información por medio de las páginas web, son muy importantes y ayudan para el fortalecimiento de la educación e investigación.

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

P102		
Opción	(f)	%
No contesta	0	0
Menos de una hora	5	35,71
Entre una hora y dos	6	42,85
Más de dos horas	2	14,28
No lo se	1	7,14
Nada	0	0
TOTAL	14	100

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

P103		
Opción	(f)	%
No contesta	0	0
Menos de una hora	4	28,57
Entre una hora y dos	6	42,85
Más de dos horas	3	21,42
No lo sé	1	7,14
Nada	0	0

Autor: Edwin Vicente Morales Naranjo

Fuente: cuestionario # 3 aplicado al grupo (16 – 18 años)

De los datos obtenidos en las tablas 80, 81 y 82, Del 100% de jóvenes, el 42.85% le dedica tiempo a la televisión en tre una y dos horas, el 35.71% dedica menos de una hora y el 14.28% dedica más de tres horas, y el fin de semana el 42.85% le dedica entre una y dos horas, el 28.57% menos de una hora y el 21.42% más de dos horas.

En conclusión, los niños que pasan demasiadas horas ante la televisión o el ordenador tienen mayor riesgo de sufrir obesidad o problemas cardiovasculares, pero no necesariamente porque eso les robe tiempo para practicar deporte, sino por las malas conductas alimenticias a las que está asociado.

VIII. REDES SOCIALES, RIESGOS Y OPORTUNIDADES.

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

P51		
Opción	(f)	%
No contesta	0	0
Nada	0	0
Poco	0	0
Bastante	7	43,75
Mucho	9	56,25
TOTAL	16	100

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

P52		
Opción	(f)	%
No contesta	0	0
Nada	2	12,5
Poco	5	31,25
Bastante	4	25
Mucho	5	31,25
TOTAL	16	100

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

P53		
Opción	(f)	%
No contesta	0	0
Nada	9	56,25
Poco	5	31,25
Bastante	1	6,25
Mucho	1	6,25
TOTAL	16	100

Autor: Edwin Vicente Morales Naranjo

Fuente: cuestionario # 3 aplicado al grupo (16 – 18 años)

De los datos obtenidos en las tablas 51, 52 y 53, Del 100% de jóvenes, el 56.25% considera mucho que el Internet es útil, ahorra tiempo y facilita la comunicación y el 31.25% considera que puede hacer que alguien se enganche y el 43.75% dice que es bastante bueno de estos el 25% reflexiona que es posible que alguien se enganche, de estos el 56.26% reflexiona que para nada pueden aislarse por el uso de internet y el 31.25% considera poco probable.

63. Si me quedara dos semanas sin móvil...

P63		
Opción	(f)	%
No contesta	0	0
Mi vida cambiaría a mejor	0	0
Mi vida cambiaría a peor	0	0
No pasaría nada	16	100
TOTAL	16	100

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

P64		
Opción	(f)	%
No contesta	0	0
No	16	100
Si	0	0
TOTAL	16	100

65. ¿Por qué motivos?

P65		
Opción	(f)	%
Por el tiempo que lo uso	0	0
Por el momento del día en que lo uso	0	0
Por el gasto que hago	0	0
TOTAL	0	0

Autor: Edwin Vicente Morales Naranjo

Fuente: cuestionario # 3 aplicado al grupo (16 – 18 años)

De los datos obtenidos en las tablas 63, 64 y 65, Del 100% de jóvenes, el 100% considera que no le pararía nada tampoco discuten con sus padres sobre el uso del internet y no existe motivos por qué discutir.

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

P66		
Opción	(f)	%
No contesta	0	0
No	15	93,75
Si	1	6,25
TOTAL	16	100

67. ¿En cuál de estas situaciones apagas el móvil?

P67		
Opción	(f)	%
Cuando estoy en clase	13	43,33
Cuando estoy estudiando	11	36,66
Cuando estoy con la familia, comiendo, viendo la Tele, etcétera.	2	6,66
Cuando estoy durmiendo	3	10
No lo apago nunca	1	3,33
TOTAL	30	100

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

P68		
Opción	(f)	%
No contesta	0	0
Nunca	7	43,75
Algunos días	8	50
Casi todos los días	1	6,25
Todos los días	0	0
TOTAL	16	100

Autor: Edwin Vicente Morales Naranjo

Fuente: cuestionario # 3 aplicado al grupo (16 – 18 años)

De los datos obtenidos en las tablas 66, 67 y 68, Del 100% de jóvenes, el 93.75% dice no ser castigado ni premiado por el uso del móvil, de estos el 43.33% apaga su móvil en clase, el 36.66 cuando está estudiando. De los datos obtenidos en la tabla 68, el 43.75% nunca recibe mensajes ni llamadas en la noche, el 50% menciona que algunos días y el 6.25% dice que casi todos los días.

En conclusión, se puede determinar que los jóvenes son muy selectivos en el uso del móvil, dependiendo del lugar y la importancia que amerite, de igual forma la hora en que reciben las llamadas y mensajes.

69. ¿Estás de acuerdo con alguna de las siguientes frases?

P69		
Opción	(f)	%
He utilizado el móvil para enviar mensajes, fotos o vídeos ofensivos contra alguien	0	0
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.	1	6,25
He recibido mensajes obscenos o de personas desconocidas.	1	6,25
No estoy de acuerdo con ninguna	14	87,5

92. ¿Con quién sueles jugar?

P92		
Opción	(f)	%
Juego solo	9	39,13
Con mi madre	0	0
Con mi padre	3	13,04
Con mis hermanos/as	3	13,04
Con los amigos/as	8	34,78
TOTAL	23	100

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

P93		
Opción	(f)	%
No contesta	0	0
No	13	92,85
Si	1	7,14
TOTAL	14	100

Autor: Edwin Vicente Morales Naranjo

Fuente: cuestionario # 3 aplicado al grupo (16 – 18 años)

De los datos obtenidos en las tablas 69, 92 y 93, Del 100% de jóvenes, el 87.5% no está de acuerdo con ninguna de las frases mencionadas, el 6.25% está de acuerdo con Haber

recibido mensajes obscenos o de personas desconocidas o Conoce a alguna persona que está enganchando al móvil.

En cuanto a los juegos, el 39.13% dicen jugar solos, el 34.78% lo hace con los amigos/as, de estos el 92.85% dice no discutir con sus padres el uso de los videojuegos.

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

P94		
Opción	(f)	%
Por el tiempo que paso jugando	1	50
Por el momento en el que juego	1	50
Por el tipo de juegos	0	0
TOTAL	2	100

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

P95		
Opción	(f)	%
No contesta	0	0
		10
No	14	0
Si	0	0
		10
TOTAL	14	0

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

P96		
Opción	(f)	%
No contesta	0	0
No	1	7,14
Si	8	57,14
No lo sé	5	35,71
TOTAL	14	100

Autor: Edwin Vicente Morales Naranjo

Fuente: cuestionario # 3 aplicado al grupo (16 – 18 años)

De los datos obtenidos en las tablas 94, 95 y 96, Del 100% de jóvenes, el 50% dice discutir con sus padres por el tiempo que pasa jugando y por el momento en que puede jugar. De estos el 100% afirma no ser premiado ni castigado por el uso de los videojuegos, de los datos de la tabla 96, el 57.14% manifiesta que si y el 35.71% no sabe.

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

P97		
Opción	(f)	%
No contesta	1	7,14
Si con todos	9	64,28
Con algunos sí, con otros no	4	28,57
No me dejarían jugar con casi ninguno	0	0
TOTAL	14	100

99. ¿Estás de acuerdo con algunas de las siguientes frases?

P99		
Opción	(f)	%
Estoy enganchado/a algún juego, o conozco a alguna persona que, en cuanto llega a casa, no para de jugar.	1	8,33
Los videos juegos pueden volverme violento. Es mucho más divertido jugar acompañado/a que solo/a	0	
Los videos juegos me permiten hacer cosas que no puedo hacer en la vida real	4	33,33
No estoy de acuerdo con ninguna.	7	58,33
TOTAL	12	100

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

P102		
Opción	(f)	%
No contesta	0	0
Menos de una hora	5	35,71
Entre una hora y dos	6	42,85
Más de dos horas	2	14,28
No lo se	1	7,14
Nada	0	0
TOTAL	14	100

Autor: Edwin Vicente Morales Naranjo

Fuente: cuestionario # 3 aplicado al grupo (16 – 18 años)

De los datos obtenidos en las tablas 97, 99 y 102, Del 100% de jóvenes, el 64.28% confirma que si con todos, el 28.67%, con algunos sí, con otros no. De estos el 33.33% dice que los videos juegos le permiten hacer cosas que no puede hacer en la vida real y el 58.33% dice no estar de acuerdo con ninguna de las interrogantes. De este grupo de jóvenes el 42.85% dice mirar entre una y dos horas la televisión, el 35.71% menos de una hora y el 14.28% más de dos horas.

En conclusión, de acuerdo a los datos de las tablas 97, 99 y 102 podemos deducir que existe un excelente control por parte de los padres, en lo que se refiere al tiempo que sus hijos dedican a mirar televisión y estar atentos al tipo de videojuegos que tienen sus hijos.

111. ¿Qué tipo de contenidos de televisión prefieres?

P111		
Opción	(f)	%
Películas	9	17,64
Dibujos animados	4	7,84
Deportes	7	13,72
Series	8	15,68
Concursos	4	7,84
Documentales	5	9,80
Noticias	4	7,84
Programas del corazón	3	5,88
Reality shows (Gran hermano, Supervivientes, Operación Triunfo, etcétera.)	7	13,72
TOTAL	51	100

114. ¿Estás de acuerdo con alguna de las siguientes frases?

P114		
Opción	(f)	%
Veo más tele de la que debería	2	11,76
Me gusta ver la tele acompañado/a que solo/a	1	5,88
Alguna vez he visto programas que mis padres no me dejan ver	0	0
Me aburre la televisión	1	5,88
Elijo el programa antes de encender la televisión	4	23,52
Me encanta hacer zapping	0	0
Suelo enviar SMS para votar en concursos	0	0
Suelo enviar SMS a la TV para que aparezcan en pantalla.	0	0
Lo primero que hago al llegar a la casa es encender la televisión	4	23,52
No estoy de acuerdo con ninguna.	5	29,41
TOTAL	17	100

Autor: Edwin Vicente Morales Naranjo

Fuente: cuestionario # 3 aplicado al grupo (16 – 18 años)

De los datos obtenidos en las tablas 111 y 114, Del 100% de jóvenes, el 17.64% prefiere películas en TV, el 15.68% prefiere las series de televisión, el 13.73% deportes y Realete Shows y los demás concursos, dibujos animados, reportajes, de estos jóvenes, el 23.52% dice encender la TV al llegar a casa y también elige el programa antes de encender la TV, el 11,76% ve más tele que la que debe y el 29.41% no está de acuerdo con estas frases.

IX. LA GENERACIÓN INTERACTIVA EN ECUADOR E IBEROAMÉRICA

La investigación se desplegó entre escolares con edades comprendidas entre los 6 y 18 años de más de 2000 colegios de todo el país. La recogida de datos se ha realizado en las aulas informáticas de los colegios participantes.

La realización de la encuesta en un entorno conocido para el alumno: en el colegio donde conocen el aula, las computadoras, los docentes, etc.

Son la Generación Interactiva: se comunican, educan y entretienen a través de Internet y el ordenador, el móvil, los videojuegos y la televisión.

El objetivo de este estudio es conocer con detalle el uso y la valoración de las pantallas entre los menores de 6 a 18 años, así como su impacto en el ámbito familiar y escolar.

Son la Generación Interactiva: se comunican, educan y entretienen a través de Internet y el ordenador, el móvil, los videojuegos y la televisión. Para ello, hemos diseñado una investigación personalizada y de sencilla ejecución que permite obtener datos sobre el uso de las diversas pantallas entre los escolares de cada centro educativo. A partir de la información recogida se pretende que se puedan tomar decisiones educativas basadas en un diagnóstico real, ofreciendo diversos recursos educativos a docentes, familias y escolares. En definitiva, se trata de servir una ayuda que sume al esfuerzo cotidiano que cada centro educativo hace para formar a su Generación Interactiva. Y de hacerlo desde un proyecto basado en el diagnóstico y la acción educativa personalizada como punto de apoyo de un verdadero diálogo formativo.

El diagnóstico se realiza a través de un cuestionario on-line que los escolares responden desde los ordenadores de su propio centro educativo. Al centro previamente se le asigna un código para poder ser identificado. Existen dos cuestionarios distintos adaptados según los tramos de edad: de 6 a 9 años y de 10 a 18 años. La encuesta es anónima y su contenido es revisado previamente por los educadores.

Todos los colegios participantes en la investigación de Generaciones Interactivas reciben un conjunto de informes personalizados y totalmente confidenciales. Los datos de sus alumnos son devueltos a los verdaderos agentes educativos (docentes, estudiantes y, por cercanía, padres) con el fin de que se aproveche al máximo el conocimiento generado en pro de una buena educación alrededor de las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC).

El objetivo de “La Generación Interactiva en Ecuador” es utilizar este conocimiento para desarrollar pautas y acciones educativas a todos los niveles -familiar, escolar e institucional que ayuden a velar para que las Tecnologías de la Información y de la Comunicación sean una herramienta que favorezca el desarrollo personal de los más jóvenes, minimizando los riesgos que presentan y aprovechando al máximo las oportunidades, contribuyendo de esta forma a crear una sociedad mejor.

Las diferencias entre la Generación Interactiva en Iberoamérica y en Ecuador son, en muchos casos, una cuestión de matiz, pero podría decirse que lo más interesante es que se manifiesta una tendencia respecto a las pautas de uso y de consumo de las pantallas que viene marcada por la diferencia esencial en equipamiento: los menores ecuatorianos tienen un acceso más moderado a las pantallas y dispositivos digitales que sus congéneres iberoamericanos. Esto, de modo natural, supone diferencias en el uso y en las preferencias. Sin embargo, la penetración y el uso de Internet desde la escuela es un dato que llama la atención respecto a otros países de Iberoamérica. Por otro lado, el hecho de que la televisión sea la pantalla más habitual en los hogares ecuatorianos hace peculiares sus pautas de uso y consumo de este medio: es habitual que los menores dispongan de una televisión en su cuarto, que la vean solos y la consuman durante más tiempo tanto entre semana como los fines de semana. Las preferencias y las valoraciones de las pantallas, sin embargo, nos sitúan en escenarios muy similares, donde las más interactivas, el celular e Internet, son preferidas a las más tradicionales como la televisión.

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

La incidencia de la migración familiar en la relación de los hijos con los centros educativos del Ecuador es preocupante, este trabajo refleja la realidad del país frente a este fenómeno social, esta investigación invita a reflexionar sobre una situación cotidiana y real como es la emigración familiar y la influencia en la adaptación de los hijos que se está presentado en el Ecuador.

Es importante mencionar que algunos profesores manifestaron en diferentes oportunidades su deseo de enfrentar adecuadamente el hecho migratorio.

La presente investigación nace como respuesta a aquella necesidad de los docentes de las instituciones educativas para esta finalidad se elaboró y aplicó encuesta que se desarrollaron dentro de un proyecto de la UTPL. La finalidad es valorar las preguntas más significativas de una encuesta, para contar con información actualizada sobre la familia y la migración en el Ecuador. Se puede mencionar que las conclusiones del presente trabajo brindarán un aporte importante al Instituto Latino americano de la Familia (ILFAM) en la línea de familia y migración.

La familia y la escuela han mantenido siempre, de manera compartida y desde sus respectivos ámbitos de responsabilidad, el protagonismo en materia de educación de niños y jóvenes. En la actualidad, lejos ya del adagio que regía en otros tiempos según el cual “la familia educa y la escuela enseña”, ésta última se configura como un elemento nuclear de la faceta educadora, la transmisión de valores y la preparación de los alumnos desde un punto de vista integral, como personas que han de afrontar, en un futuro, todos los condicionantes de la vida adulta. Núñez (2005). Las transformaciones sociales que a veces de manera vertiginosa se están produciendo en las últimas décadas han provocado cambios sustanciales en la educación de los niños, por ello es muy importante la relación familia y escuela para trabajar de manera conjunta en la educación de los niños de modo que se encuentren con instituciones educativas con responsabilidad y capacidad de decisión, donde las familias, por diferentes circunstancias, no consiguen centrarse en su acción socializadora, mientras que, en las prácticas escolares, se hacen necesarias la

actitud del docente para que estimulen el aprendizaje como mecanismo promotor de una riqueza personal. Núñez (2005). De forma que el esfuerzo intelectual, emocional y social consiga estimular de manera permanente a los niños y jóvenes para continuar aprendiendo. Este proceso requiere un cambio en los estilos de vida de las escuelas que tendrá muchas más posibilidades de éxito, si encuentra apoyo también en las prácticas sociales y el entorno orienta hacia un desarrollo humano solidario y éticamente comprometido ya que no debemos olvidar que “la familia y escuela desempeñan roles educativos complementarios, que con frecuencia se superponen, por lo que necesitan encontrarse para conversar, delimitar sus espacios de autonomía y precisar sus tareas compartidas

Es importante recalcar que cuando los niños pasan muchos tiempos solos, y no cuentan con significativas interacciones con sus padres esto puede acarrear trastornos en el comportamiento y por ende en el desarrollo. Cada vez con mayor frecuencia, en los centros escolares no es difícil observar en algunas ocasiones comportamientos discentes que hasta los menos expertos no dudarían en calificar como desadaptados.

Por un sinnúmero de razones, nuestros alumnos parecen tener progresivamente mayores dificultades para su adaptación a este mundo tan complejo. La familia influye notoriamente en la adaptación escolar, siendo considerado como “una etapa muy difícil para la mayoría de los niños, teniendo que enfrentarse a un ambiente nuevo, con personas y cosas ajenas a su ambiente de hogar.

La acogida que brinde la institución educativa al estudiante conjuntamente con la preparación del profesor, para afrontar de forma correcta los cambios sociales y familiares son fundamental para que se dé una correcta adaptación al medio social y educativo.

Para tener una idea desde la perspectiva psicológica, de la adaptación se lo considera como un criterio operativo y funcional de la personalidad, en el sentido de que recoge la idea de ver hasta qué punto los individuos logran estar satisfechos consigo mismos y si sus comportamientos son adecuados a los requerimientos de las distintas circunstancias en que tienen que vivir.

Frente a todo esto surge una pregunta ¿Qué están haciendo las instituciones educativas para lograr una correcta adaptación de sus estudiantes? Sin olvidar que “Cada estudiante presenta características cognitivo-afectivas y conductuales distintas, y las escuelas, en general, otorgan una enseñanza destinada a niños “normales” o “promedio” que prácticamente no presentan diferencias entre sí.

Esto provoca que todos los niños que por alguna razón se desvían o alejan de este “promedio” estén en riesgo de bajo rendimiento y de fracaso escolar. Además no se debe olvidar que los cambios vertiginosos que se han dado por la migración, han ocasionado que las familias tengan que separar, provocando cambios psicológico, social y quizá ya no estén dentro del los parámetro de “normalidad” que aparentemente se encuentra el resto de niños y se produzca la inadaptación de los mismos.

Partiendo desde el enfoque interaccionista, la inadaptación social surge de una situación conflictiva generada de forma permanente entre la persona y el medio que le rodea. Las relaciones entre personas y situaciones dependen de las condiciones del sistema social en que están inmersos y la conducta del individuo se convierte en una respuesta adaptativa al ambiente que le circunda.

En este sentido, la inadaptación se produce como una respuesta alternativa y adaptativa del individuo ante situaciones frustrantes. Este tipo de relación no supone una inadaptación social y rara vez el sujeto entrará en conflicto con las leyes o instituciones de control de la sociedad, el individuo acepta su rol.

6. CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

6.1 Conclusiones

6.1.1. Redes sociales y pantallas

1. Los jóvenes de 16 -18 años, que el 72.72% de estudiantes del tercer año de bachillerato, lo que más le gusta hacer después de cenar es encerrarse en su habitación, luego navegar en la web y por último leer un libro, por consiguiente el uso del internet se ha convertido en la mayor atracción sea para divertirse o como medio de estudio e investigación.
2. Los jóvenes de 16- 18 años que el 30.76% tiene PlayStation 2, 23.07% tiene playstation 3, 23.07% no tiene juegos y los demás tienen Xbox, PSP y Wiki. De los jóvenes que practican este esparcimiento, el 55.55% no juegan PlayStation 2, el 33.33% que sí juega, el 14.28 lo hace con Pro Evolución soccer 2008, también 2009, Goda of Dar II Platina y leed of sed: Pro Estrete. por consiguiente los juegos se han apoderado de los jóvenes ecuatorianos.

6.1.2. Redes sociales y mediación familiar

1. Nuestros niños y jóvenes, se encuentran desamparados, ya que el 90.90% no recibe ayuda y atención en sus tareas y estudios.
2. Hoy, muchos niños y jóvenes ven y escuchan más a la TV que a sus propios padres. Así saldrán: y serán hijos... de la TV...

6.1.3. Redes Sociales y Ámbito Escolar

1. El uso de una herramienta tan versátil como es el ordenador, nos está facilitando unas posibilidades que hace pocos años no existían, la integración de otras tecnologías como el vídeo, audio, teléfono,... su utilización de forma masiva, y el aumento vertiginoso del uso de las comunicaciones y de las redes (Internet), ha facilitado la creación de un espacio donde se puede participar en foros y conferencias, localizar información de lo más variado, expresar opiniones, comunicarse con otros usuarios.
2. Los niveles que ha alcanzado la adicción a las redes sociales en el mundo fueron motivo de un foro de expertos reunidos en Davos, Suiza, en el marco del cónclave anual del Foro Económico Mundial. En esta nota te presentamos los principales problemas que se señalaron allí, y las posibles soluciones que se propusieron.

6.1.4. Redes sociales, riesgos y oportunidades

1. En conclusión, se puede determinar que los jóvenes son muy selectivos en el uso del móvil, dependiendo del lugar y la importancia que amerite, de igual forma la hora en que reciben las llamadas y mensajes.
2. En conclusión, de acuerdo a los datos de las tablas 97, 99 y 102 podemos deducir que existe un excelente control por parte de los padres, en lo que se refiere al tiempo que sus hijos dedican a mirar televisión y estar atentos al tipo de videojuegos que tienen sus hijos.

6.2 Recomendaciones

6.1.1. Redes sociales y pantallas

1. Se debería buscar otras distracciones para los jóvenes ya que generalmente estos juegos están cargados de violencia y perjudican la personalidad de los mismos.

2. El tiempo se lo debería utilizar para otras actividades como la lectura, y si están conectados se lo realice con vigilancia de los padres o de los maestros.

6.1.2. Redes sociales y mediación familiar.

1. Obtener un buen rendimiento académico va a depender, en gran medida, de la dedicación que el niño preste a las tareas escolares durante el tiempo que está en su casa. Aunque, al contrario de lo pudiera pensarse en principio, no es tan importante el tiempo que se invierte en el estudio como la calidad de éste.
2. Seguramente, una de las premisas más importantes y difíciles de lograr es concienciarse de que estudiar es un trabajo duro que requiere esfuerzo y sacrificio, tanto por parte de los padres como de los hijos. En este sentido, la influencia paterna será determinante en lo referente a los aspectos ambientales, la estimulación afectiva para motivar y la cognitiva para despertar el interés por la realización de la tarea. Mientras que del estudiante dependerán la organización del tiempo, la elección de la técnica de estudio y la motivación.

6.1.3. Redes sociales y ámbito escolar.

1. Los videojuegos en línea son aquellos videojuegos jugados vía Internet independientemente de la plataforma. Puede tratarse de videojuegos multijugador, en los que se juega con otras personas o videojuegos de navegador que se descargan desde la web y se ejecutan en el navegador.

2. El Internet ha permitido a las nuevas generaciones tener un acceso inmediato a la información y al conocimiento; hasta hace un tiempo, no cabía en ninguna mente el hecho de usarlo como una herramienta no sólo de estudio sino de mejoramiento en todos los niveles. El internet esta permitiendo a las personas satisfacer algunas de sus más importantes necesidades:
3. Necesidad de afecto, a través de poder hacer amistades, formar pareja y expresar emociones, en especial a través de las listas de interés, los chats y el correo electrónico.
4. Necesidad de entendimiento, manifestado a través de la necesidad de conocer, comprender, analizar y asimilar la realidad.

6.1.4. Redes sociales, riesgos y oportunidades

1. **El** la investigación sobre jóvenes y medios de comunicación destaca un notable interés en torno a los efectos, tanto negativos como positivos, que se pueden derivar de su uso.
2. Desde entonces, el interés en torno a los riesgos que presentan los medios y las tecnologías ha sido una constante. La aparición de la televisión en la década de 1950 centrará el debate de modo especial en torno a dos cuestiones: la violencia y el sexo. En la actualidad, Estos dos asuntos siguen siendo muy relevantes, aunque como veremos, la proliferación de las nuevas tecnologías ha ampliado el número de peligros (y también de oportunidades) a los que se pueden ver enfrentados niños y adolescentes.

3. BIBLIOGRAFÍA:

Castell, Manuel (2001): "Internet y la sociedad en red". En Lección inaugural del programa de doctorado sobre la sociedad de la información y el conocimiento. Barcelona: UOC

Pilgrim, W.J. (2001): "Obstacles to the integration of ICT in education: results from a worldwide education assessment" *Computers & Education*, n.º 37, 163-178

Sáenz Vacas, Fernando (1997): "Innovación tecnológica y reingeniería en los procesos educativos". En ALONSO, C. (coord.). *La Tecnología Educativa a finales del siglo XX: concepciones, conexiones y límites con otras asignaturas*. Barcelona: Eumo-Grafic.

Torearla, Francesc (2002): Apuntes de la conferencia del Dr. Francesc Torralba a la URL, "dilemesètics de les TIC a la soecita global", Facultat Blanquerna, 4/3/2002

Pareja, Alfredo (1990): *La república de 1830 hasta nuestros días*, Quito-Ecuador, Editorial Universitaria

Vázquez, Lola y Saltos, Napoleón (2006): *Ecuador, su realidad*, Quito - Ecuador, Artes Gráficas Silva.

- Brinqué, Xavier y Charo, Sedaba (2009): *La Generación Interactiva en España niños y adolescentes en las pantallas*, Barcelona-España, Editorial Ariel S.A.
- Bregué, Xavier y Sedaba, Charo (2011): *Menores y Redes Sociales*, Madrid-España, Gráficas Egúzkiza
- BIBLIOGRAFÍA Ander – Egg, Ezequiel: (200) *Métodos y técnicas de investigación III*.

REFERENCIAS ELECTRÓNICAS

- www.generacionesinteractivas.com
- Executive The Interactive Generations in Spain
- www.generacionesinteractivas.org site details - Technorati
- www.chasquinet.org.com.

7. Anexos.

7.1. Anexo 1



UNIVERSIDAD TÉCNICA PARTICULAR DE LOJA
La Universidad Católica de Loja



MODALIDAD DE EDUCACIÓN ABIERTA Y A DISTANCIA

ESCUELA DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN

Loja, 16 de mayo de 2011

Señor (a)

Rector – Director de Instituciones Educativas
En su despacho.-

De mi consideración:

La Universidad Técnica Particular de Loja, viene trabajando en varias líneas de Investigación en el ámbito de la Educación, en cooperación interinstitucional con varias Universidades e instituciones relacionadas con aspectos sociales. Además es interés de nuestra institución en la formación superior, aportar al proceso de investigación nacional que responda a la necesidad imperiosa de que en el Ecuador se realicen estudios con un alto nivel de impacto en el desarrollo educativo y socio-económico.

Por ello, me permito dar a conocer que en el ámbito de **"La utilización de las tecnologías por parte de los niños y jóvenes de nuestro país"**, se ha planificado el proyecto de Investigación Nacional sobre esta temática, el mismo que tiene por objetivo general: "Conocer el grado de uso de las tecnologías de la información y de la comunicación entre los niños y jóvenes de nuestro país".

Por lo expuesto, solicito a usted Sr.(a) Rector (a) – Director (a) se autorice a egresado (a) de la Escuela de Ciencias de la Educación de la Universidad Técnica Particular de Loja, para que pueda realizar dicha investigación en la institución a su cargo.

Es importante indicar que la UTPL se encuentra apoyando el trabajo de nuestros egresados y la labor que desplegarán en esta investigación, puesto que los datos levantados serán utilizados con fines netamente académicos e investigativos, guardando así la identidad de las personas e instituciones participantes. Una vez que se tenga los resultados analizados, se entregará el debido reporte a usted.

Segura de contar con la favorable atención al presente, sin otro particular me suscribo de Ud.

Atentamente,

MARIA ELENA AGUIRRE BURNEO

Mg. María Elena Aguirre Burneo.

DIRECTORA DE LA ESCUELA DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN
UNIVERSIDAD TÉCNICA PARTICULAR DE LOJA



7.2. Anexo 2

Cuestionario 1º - 4º Primaria

I. ¿A qué curso vas?

1. ¿A qué curso vas?		
Opción	f	%
4to de Básica		
TOTAL		

- 1º de Primaria
- 2º de Primaria
- 3º de Primaria
- 4º de Primaria

2. ¿Cuántos años tienes?

- 6 años o menos
- 7 años
- 8 años
- 9 años o más

3. Sexo

- Masculino
- Femenino

4. ¿Qué personas viven contigo?, sin contarte a ti mismo (Es posible más de una respuesta)

- Mi padre
- Mi madre
- Un hermano o hermana
- 2 hermanos o/y hermanas
- 3 hermanos o/y hermanas
- 4 hermanos o/y hermanas
- 5 hermanos o/y hermanas o más
- Mi abuelo o/y abuela
- Otras personas

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

- Irme a mi habitación a leer, navegar, jugar o escuchar música solo
- Navegar, jugar a la videoconsola, ver la tele, hablar por teléfono
- Leer, estudiar, irme a dormir
- Hablar con mi familia

6. ¿Tienes ordenador en casa?

- No (pasa a la pregunta 9)
- Sí

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

- En mi habitación
- En la habitación de un hermano/a
- En la habitación de mis padres
- En la sala de estar

- En un cuarto de trabajo, estudio o similar
- Es portátil

8. ¿Hay conexión a Internet en tu casa?

- No
- Sí

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

- No (pasa a la pregunta 13)
- Sí

10. ¿Para qué sueles usar Internet? (Es posible más de una respuesta)

- Para visitar páginas Web
- Para compartir vídeos, fotos, presentaciones... (Youtube, Flickr, SlideShare, Scribd...)
- Para usar el correo electrónico (e-mail)
- Para descargar música
- Para chatear o usar el Messenger
- Para utilizar redes sociales (Facebook, Tuenti...)

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

- En mi casa
- En el colegio
- En un "ciber café"
- En un lugar público (biblioteca, centros de actividades...)
- En casa de un amigo
- En casa de un familiar

12. La mayoría de las veces que utilizas Internet sueles estar... (Es posible más de una respuesta)

- Solo
- Con amigos y/o amigas
- Con hermanos y/o hermanas
- Con mi padre
- Con mi madre
- Con otros familiares (primos, tíos, etc.)
- Con un profesor o profesora

13. ¿Utilizas algún teléfono móvil?

- No (pasa a la pregunta 17)
- Sí, el mío
- Sí, el de otras personas (mis padres, hermanos, etc.)

14. ¿Cómo conseguiste el teléfono móvil?

- Pedí que me lo compraran
- Fue un regalo
- Me lo dieron mis padres

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

- Hablar
- Enviar mensajes
- Jugar
- Navegar en Internet

- Otras cosas

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

- Con mi madre
- Con mi padre
- Con mis hermanos y/o hermanas
- Con otros familiares (primos, tíos, abuelos, etc.)
- Con los amigos y/o amigas

17. ¿Juegas con videojuegos o juegos de ordenador?

- No (pasa a la pregunta 21)
- Sí

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

- PlayStation 2
- PlayStation 3
- XBox 360
- Wii
- PSP
- Nintendo DS
- Game Boy
- Ordenador

19. ¿Y cuál de ellas tienes? (Es posible seleccionar más de una respuesta)

- PlayStation 2
- PlayStation 3

- XBox 360
- Wii
- PSP
- Nintendo DS
- Game Boy
- Ninguna de las anteriores

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

- Solo
- Con mi madre
- Con mi padre
- Con mis hermanos y/o hermanas
- Con los amigos y/o amigas
- Con otras personas distintas

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

- Ninguno (pasa a la pregunta 24)

- Uno
- Dos
- Tres
- Cuatro o más

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

- Mi habitación
- La habitación de un hermano/a
- El salón o cuarto de estar
- La habitación de mis padres

- En la cocina
- En un cuarto de juegos (para la videoconsola)
- Otros sitios

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

- Solo
- Mi padre
- Mi madre

- Algún hermano/a
- Otro familiar
- Un amigo/a
- Otras personas

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

- Ordenador portátil
- Impresora
- Escáner (copia fotos en papel, libros, etc. al ordenador)
- Webcam
- MP3/MP4/iPod
- Cámara de fotos digital
- Cámara de vídeo digital
- Televisión de pago (digital o por cable: Digital Plus, ONO, Imagenio...)
- Equipo de música
- Teléfono fijo
- DVD
- Disco duro Multimedia (para bajar películas de Internet y verlas en la televisión)
- Ninguna de estas, tengo otras

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

- Paga semanal
- Cuando necesito algo pido y me dan
- En cumpleaños, fiestas, Navidad o días especiales
- Hago algún trabajo en casa
- Hago algún trabajo fuera de casa
- No me dan dinero

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

- Tengo más dinero del que necesito
- Tengo el dinero suficiente para mis necesidades
- Tengo menos dinero del que necesito

27. Si tuvieras que elegir ¿con que te quedarías?

- Internet
- Televisión
- No lo sé

28. Si tuvieras que elegir ¿con que te quedarías?

- Internet
- Teléfono móvil
- No lo sé

29. Si tuvieras que elegir ¿con que te quedarías?

- Videojuegos
- Televisión
- No lo sé

30. Si tuvieras que elegir ¿con que te quedarías?

- Teléfono móvil
- Televisión
- No lo sé

31. Si tuvieras que elegir ¿con que te quedarías?

- Teléfono móvil
- Videojuegos
- No lo sé

7.3. Anexo 3

CUESTIONARIO 5to. DE PRIMARIA EN ADELANTE (10-18 años)

1. ¿En qué curso estás?

1. 5to. Primaria
2. 6to. Primaria
3. 1ro. De ESO
4. 2do. De ESO
5. 3ro. De ESO
6. 4to. De ESO
7. 1ro. De bachillerato
8. 2do. Bachillerato
9. 1ro. De formación profesional de grado medio
10. 2do. De formación profesional de grado medio

2. ¿Cuántos años tienes?

1. 11 años
2. 12 años
3. 13 años
4. 14 años
5. 15 años
6. 16 años
7. 17 años
8. 18 años o más

3. Sexo

1. Masculino
2. Femenino

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

1. Mi padre
2. Mi madre
3. Un hermano/a
4. 2 Hermanos/as
5. 3 Hermanos/as
6. 4 Hermanos/as
7. 5 Hermanos/as o más
8. Mi abuelo/a
9. Otras personas

5. ¿Cuál es la profesión de tu padre?

1. Está desempleado
2. Es jubilado
3. Trabaja en el hogar
4. Desempeña un oficio (trabaja en una fábrica, en mantenimiento, es albañil, obrero, carpintero, agricultor, mecánico, mozo, personal de seguridad, etcétera)
5. Realiza un trabajo técnico (maestro, ingeniero técnico, bancario, etcétera)

6. Realiza un trabajo de grado universitario (médico, abogado, arquitecto, ingeniero, dentista, etcétera)
 7. No lo sé/otro
- 6. ¿Cuál es la profesión de tu madre?**
1. Está desempleada
 2. Es jubilada
 3. Trabaja en el hogar
 4. Desempeña un oficio (trabaja en una fábrica, en mantenimiento, carpintera, agricultora, mecánica, personal de seguridad, etcétera.)
 5. realiza un trabajo técnico (técnico en computación, secretaria, diseñadora, fotógrafa, chef de cocina, cajera de banco, enfermera, comercial, militar, etc.)
 6. Realiza un trabajo de nivel universitario (abogada, arquitecta, ingeniera, dentista, farmacéutica, profesora, psicóloga, médico, etc.)
 7. No lo sé/otro
- 7. ¿Qué es lo que más te gustaría hacer hoy después de cenar?**
1. Irme a mi habitación a leer, navegar, jugar o escuchar música solo
 2. navegar, jugar, ver la tele con mi familia
 3. Leer, estudiar, irme a dormir
 4. Hablar con mi familia
- 8. ¿Qué lees?**
1. Nada
 2. Sólo las lecturas obligatorias del colegio
 3. Otras lecturas: libros, revistas o comics
- 9. ¿Cuántas horas al día estudias o haces la tarea entre semana?**
1. Nada
 2. 30 minutos
 3. Entre 30 minutos y una hora
 4. Entre una y dos horas
 5. Entre dos y tres horas
 6. Más de tres horas
- 10. ¿Cuántas horas al día estudias o haces la tarea los fines de semana?**
1. Nada
 2. 30 minutos
 3. Entre 30 minutos y una hora
 4. Entre una y dos horas
 5. Entre dos y tres horas
 6. Más de tres horas
- 11. ¿Tienes algún tipo de ayuda a la hora de hacer la tarea?**
1. No (pasa a la pregunta 13)
 2. Si
- 12. ¿Qué ayudas recibes a la hora de hacer la tarea? (es posible mas de una respuesta)**
1. Voy a una academia
 2. Tengo un profesor particular
 3. Me ayudan mis hermanos/as

4. Me ayuda mi padre
5. Me ayuda mi madre

13. Cuando haces la tarea en casa ¿en qué lugar la haces habitualmente?

1. En mi habitación
2. En la habitación de un hermano/a
3. En una sala de estudio
4. En la sala de estar
5. En la cocina

14. ¿Te ayudas del ordenador o internet para realizar los deberes o estudiar?

1. No (pasa a la pregunta 16)
2. Si

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

1. Internet: Buscadores y páginas web
2. CD interactivo
3. Enciclopedias digitales
4. Word, Power Point, Excel, etcétera para realizar textos y presentaciones

16. La última vez que te dieron las notas, ¿cuáles de estas asignaturas aprobaste?

1. Todas
2. Matemáticas
3. Lengua y Literatura
4. Historia/ Geografía
5. Idiomas
6. Conocimiento del Medio Ciencias (Física, Química, Biología, etc.)
7. Otra

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

1. No, ninguno
2. Si, algunos (menos de la mitad)
3. Si, casi todos (más de la mitad)
4. Sí, todos

18. ¿Tienes ordenador en casa?

1. (pase a la pregunta 22)
2. Si

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

1. En mi habitación
2. En la habitación de un hermano/a
3. En la habitación de mis padres
4. En la sala de estar
5. En un cuarto de trabajo, estudio o similar
6. Es portátil

20. ¿Tienes internet en tu casa?

1. No (pase a la pregunta 22)
2. Si

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

1. No

2. No lo sé
3. Sí, tengo un filtro
4. Sí, tengo un antivirus
5. Sí, pero no sé lo que es

22. Tengas o no internet en casa ¿sueles utilizarlo?

1. No (pasa a la pregunta 51)
2. Si

23. De lunes a viernes ¿cuánto tiempo utilizas diariamente internet?

1. Menos de una hora
2. Entre una y dos horas
3. Más de dos horas
4. Nada
5. No lo sé

24. El sábado o el domingo ¿cuánto tiempo utilizas diariamente internet?

1. Entre una y dos horas
2. Más de dos horas
3. Nada
4. No lo sé

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

1. En mi casa
2. En el colegio
3. En un ciber
4. En un lugar público (biblioteca, centros de actividades, etc.)
5. En casa de un amigo
6. En casa de un familiar

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

1. Sólo
2. Con amigos
3. Con hermanos
4. Con mi padre
5. Con mi madre
6. Con mi novio/a
7. Con un profesor/a

27. ¿Quién te ha enseñado a manejar internet? (es posible más de una respuesta)

1. Nadie, he aprendido yo solo
2. Algún hermano/a
3. Mi novio/a
4. Algún amigo
5. Mi padre
6. Mi madre
7. Algún profesor/a del colegio

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

1. Familia

2. Amigos/as
3. Estudios
4. Deporte
5. Lectura
6. Televisión
7. Videojuegos
8. Hablar por teléfono
9. A nada

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

1. Para visitar páginas web
2. Envío de SMS
3. Compartir videos, fotos. Presentaciones, etcétera (Youtube, Flickr, SlideShare, Scribd)
4. Para usar el correo electrónico (e-mail)
5. Televisión digital
6. Radio digital
7. Para usar programas (Word, Excel)
8. Para descargar música, películas o programas
9. Comprar o vender (Ebay, Segundamano.es, etcétera)
10. Foros o listas de correo
11. Blogs
12. Fotologs
13. Hablar por teléfono (tipo Skype o MSM)

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

1. Deportes
2. Software e informática
3. Programación de televisión
4. Noticias
5. Educativos
6. Culturales
7. Juegos
8. Música
9. Humor
10. Concursos
11. Adultos

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

1. Con chat
2. Con Messenger
3. Con las dos anteriores
4. Con ninguna de las anteriores (pasa a la pregunta 36)

32. Mientras chateas o estás en el Messenger...

1. Siempre me muestro como soy
2. A veces finjo ser otra persona
3. Siempre finjo ser otra persona

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

1. Nunca
2. A veces
3. Siempre

34. Mientras chateas o estás en el Messenger ¿con quién sueles hablar? (es posible más de una respuesta)

1. Con mis amigos
2. Con mi familia
3. Con amigos virtuales

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

1. No tengo ninguno
2. Tengo, pero no los conozco
3. Tengo y he conocido alguno

36. ¿Sueles usar internet para jugar en red?

1. No (pase a la pregunta 39)
2. Si

37. ¿A qué tipo de juegos en red has jugado últimamente? (es posible más de una respuesta)

1. Juegos de comunidad virtual (The Sims, etcétera)
2. Juegos de carreras (Need for Speed, Death Race, Shangay Street Racer, etcétera)
3. Juegos de estrategias y batalla (Teeken, Counter Strike, etcétera)
4. Juegos de Deporte (FIFA 2008, etcétera)
5. Juegos de mesa y cartas (póquer, parchís, Trivial, Pictionary, etcétera)
6. Casinos (Casino Mónaco, Casino Tropez)
7. Juegos de rol (Virtual Galaxy, Guild Wars, Solaris, etcétera)
8. A ninguno

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

1. Juego en red con mi grupo de amigos
2. Jugar en red te permite hacer amigos
3. No estoy de acuerdo con ninguna

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

1. No (pase a la pregunta 41)
2. Si

40. ¿Puedes indicarnos qué redes sociales sueles utilizar? (Es posible mas de una respuesta)

1. Facebook
2. Orkut
3. Hi5
4. Tuenti
5. MySpace
6. WindowsLiveSpace
7. LinkedIn
8. Sonico

9. Otras redes sociales

41. ¿Has hecho alguna página web o algún blog?

1. No (pasar a la pregunta 44)
2. Si

42. ¿Con qué contenido? (Es posible mas de una respuesta)

1. Deportes
2. Software e informática
3. Programación de televisión
4. Noticias
5. Educativos
6. Culturales
7. Juegos
8. Música
9. Humor
10. Concursos
11. Adultos
12. Historia personal

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

1. Expresar mi opinión
2. Compartir información con conocidos
3. Darme a conocer y hacer amigos
4. Escribir sobre lo que me gusta
5. Me sirve de desahogo
6. Ser útil para otros interesados en el tema
7. Poder contar a todo el mundo lo que no puedes contar en persona

44. ¿Estás de acuerdo con alguna de las siguientes situaciones? (Es posible mas de una respuesta)

1. Me pongo nervioso o me enfado cuando no puedo o no me dejan navegar
2. Creo que puedo poner cualquier foto/video mía en internet
3. Creo que puedo poner cualquier foto/video de mis amigos o familiares en internet
4. No hay ningún problema porque desconocidos sepan sobre mis aficiones o vida personal
5. No me importa agregar a desconocidos a mi Messenger
6. Es divertido hablar con desconocidos a través de internet
7. He utilizado internet para perjudicar a alguien (envío de fotos, videos, comentarios, etc.)
8. Alguien me ha perjudicado a través de internet (envío de fotos, videos, comentarios, etc.)
9. No estoy de acuerdo con ninguna

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

1. No (pase a la pregunta 47)
2. Si

46. ¿Porqué motivos? (Es posible más de una respuesta)

1. Por el tiempo que paso conectado/a

2. Por el momento del día en que me conecto
3. Por lo que hago mientras estoy conectado/a

47. ¿Te premian o te castigan con el uso de internet?

1. No
2. Si

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

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

49. Cuando navegas por Internet, según tus padres, ¿qué cosa no puedes hacer?(Es posible más de una respuesta) Señala qué cosas te prohíben tus padres.

1. Comprar algo
2. Chatear o usar el Messenger
3. Dar información personal
4. Suscribirme en algún boletín o lista de correo
5. Acceder a una red social (tipo Facebook) o a una comunidad virtual (tipo Habbo)
6. Descargar archivos (programas, música, películas, etc.)
7. Ver vídeos o fotos
8. Colgar videos o fotos
9. Enviar mensajes a teléfonos móviles
10. Enviar correos electrónicos
11. Jugar
12. No me prohíben nada

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

1. Un principiante
2. Tengo un nivel medio
3. Mi nivel es avanzado
4. Soy todo un experto

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

1. Nada
2. Poco
3. Bastante
4. Mucho

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

1. Nada
2. Poco
3. Bastante
4. Mucho

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

1. Nada
2. Poco
3. Bastante
4. Mucho

54. ¿Tienes móvil propio?

1. No (pasa a la pregunta 70?)
2. Sí
3. No, pero uso el de otras personas.

55. ¿A qué edad tuviste tu primer teléfono móvil?

1. A los 8 años o menos
2. A los 9 años
3. A los 10 años
4. A los 11 años
5. A los 12 años
6. A los 13 años
7. A los 14 años
8. A los 15 años
9. Con más de 15 años

56. ¿Cómo conseguiste tu primer teléfono móvil?

1. Me lo compraron mis padres sin pedirlo
2. Me lo compraron mis padres porque se lo pedí
3. Me lo compraron otros familiares
4. Me lo compré yo mismo
5. Fue un regalo de cumpleaños, Navidad, comunión...
6. Lo heredé de otra persona

57. ¿Qué tipo de teléfono tienes actualmente?

1. Comprado nuevo
2. De segunda mano

58. ¿Quién paga habitualmente el gasto del móvil?

1. Yo mismo
2. Mis padres
3. Otros

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

1. Es de tarjeta
2. Es de contrato
3. No lo sé

60. ¿Sabes cuánto gastas mensualmente en el teléfono móvil?

1. No lo sé
2. 5 dólares o menos
3. Entre 5 a 10 dólares

4. Entre 10 y 20 dólares
5. Entre 20 y 30 dólares
6. Más de 30 dólares

61. El móvil te sirve principalmente para... (es posible más de una respuesta)

1. Hablar
2. Enviar mensajes
3. Chatear
4. Navegar por Internet
5. Jugar
6. Como reloj o como despertador
7. Ver fotos y /o vídeos
8. Hacer fotos
9. Grabar vídeos
10. Como agenda
11. Como calculadora
12. Escuchar música o la radio
13. Ver la televisión
14. Descargar (fotos, juegos, fondos, tonos, etc.)

62. ¿Con qué personas sueles comunicarte más con el móvil? (es posible más de una respuesta).

1. Con mi padre
2. Con mi madre
3. Con mis hermanos/as
4. Con mis familiares
5. Con mis amigos/as
6. Con mi novio/a

63. Si me quedara dos semanas sin móvil...

1. Mi vida cambiaría a mejor
2. Mi vida cambiaría a peor
3. No pasaría nada

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

1. No (pasa a la pregunta 66)
2. Sí

65. ¿Por qué motivos? (es posible más de una respuesta)

1. Por el tiempo que lo uso
2. Por el momento del día en que lo uso
3. Por el gasto que hago

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

1. No
2. Sí

67. ¿En cuál de estas situaciones apagas el móvil? (es posible más de una respuesta).

1. Cuando estoy en clase
2. Cuando estoy estudiando
3. Cuando estoy con la familia, comiendo, viendo la Tele, etcétera.
4. Cuando estoy durmiendo

5. No lo apago nunca

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

1. Nunca
2. Algunos días
3. Casi todos los días
4. Todos los días

69. ¿Estás de acuerdo con alguna de las siguientes frases? (es posible más de una respuesta)

1. He utilizado el móvil para enviar mensajes, fotos o vídeos ofensivos contra alguien
2. Alguna vez me han perjudicado con un mensaje, foto o vídeo a través del teléfono móvil.
3. Conozco a alguna persona que está engancho al móvil.
4. He recibido mensajes obscenos o de personas desconocidas.
5. No estoy de acuerdo con ninguna

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

1. No (pasa a la pregunta 100)
2. Si

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

1. PlayStation 2
2. PlayStation 3
3. XBox 360
4. Wii
5. PSP
6. Nintendo DS
7. Game Boy
8. No tengo ninguna

72. ¿Juegas con la Playstation 2?

1. No (pasa a la pregunta 74)
2. Sí

73. PlayStation 2 ¿Tienes alguno de estos juegos? (es posibles más de una respuesta).

1. Pro Evolution Soccer 2008
2. Fifa 08
3. Need of speed: Pro Street
4. Pro Evolution Soccer 2009
5. Fifa 09
6. Grand Theft Auto: San Andreas Platinum
7. God of War II Platinum
8. Los Simpson: el videojuego
9. Singstar: canciones Disney
10. Ninguno

74. ¿Juegas con la Playstation 3?

1. No (pasa a la pregunta 76)
1. Si

75. PlayStation 3 ¿Tienes alguno de estos juegos? (es posibles más de una respuesta).

1. Pro Evolution Soccer 2009
2. Call of Duty: Modern Warfare
3. Beijing 2008: juegos olímpicos
4. FIFA 09
5. Assasins Creed
6. Grand turismo 5 prologue
7. Prince of Persia
8. Metal gear solid 4: guns of the patriots
9. Pro Evolution Soccer 2008
10. Grand Theft Auto IV
11. Fifa 08
12. Ninguno

76. ¿Juegas con la XBox 3600?

1. No (pasa a la pregunta 78)
2. Si

77. XBox 360: ¿Tienes alguno de estos juegos? (Es posible más de una respuesta).

1. Grand Theft Auto IV
2. Gears of war classics
3. Halo 3
4. Pro Evolution Soccer 2009
5. FIFA 08
6. Call of duty: modern warfare
7. Assasin's creed
8. Lost Odyssey
9. Soul Calibur IV
10. Ninja Gaiden II
11. Ninguno

78. ¿Juegas con Nintendo Wii?

1. No (pasa a la pregunta 80)
2. Si

79. Nintendo Wii: ¿Tienes algunos de estos juegos? (Es posible más de una respuesta)

1. Wii Paly
2. Mario Kart
3. Wii Fit
4. Super Mario galaxy
5. Super smash bros brawl
6. Mario y Snic en los juegos Olímpicos.
7. Big Brain academy
8. Triiival
9. Link's crossbow training + Wii Zapper
10. Mario Party 8
11. Ninguno

80. ¿Juegas con la PSP?

1. No (pasa a la pregunta 82)
2. Si

81. PSP: ¿Tienes algunos de estos juegos? (Es posible más de una respuesta)

1. Pro evolution Soccer 2008
2. FIFA 08
3. Grand Theft Auto: Vice City Stories Platinum
4. Tekken: Dark Resurrection Platinum
5. WWE Smackdown! vs Raw 2008
6. Final Fantasy VII: Crisis Core
7. FIFA 09
8. Los Simpsons – el videojuego
9. God of war: Chains of Olympus
10. Buzz! Concurso de bolsillo
11. Ninguno

82. ¿Juegas con la Nintendo DS?

1. No (pasa a la pregunta 84)
2. Si

83. Nintendo DS: ¿Tienes alguno de estos Juegos? (Es posible más de una respuesta)

1. New Super Mario Bros
2. Cocina conmigo
3. Magia en acción
4. 42 juegos de siempre
5. Brain Training del Dr. Kawashima
6. Mario y Sónico en los juegos Olímpicos
7. Mario Kart DS
8. Más Brain Training
9. Guitar Hero: On Tour
10. Imagina ser mamá
11. Ninguno

84. ¿Juegas con los Gameboy?

1. No (pasa a la pregunta 86)
2. Si

85. Game Boy: ¿Tienes alguno de estos Juegos? (Es posible más de una respuesta)

1. Super Mario Bros
2. Boktai: The Sun Is Your Hand
3. Pokémon Yellow
4. Final Fantasy Tactics Advance
5. Legend of Zelda: DX
6. Mario Tennis
7. Dragon Ball Z
8. Asterix y Obelix
9. Los Sims toman la calle
10. Pokémon Esmeralda
11. Ninguno

86. ¿Juegas con el ordenador?

1. No (pasa a la pregunta 88)
2. Si

87. Ordenador: ¿Tienes alguno de estos Juegos? (Es posible más de una respuesta)

1. Los Sims 2 y sus hobbies
2. Los Sims megaluxe
3. World of Warcraft
4. World of Warcraft - the Burning Crusade
5. Los Sims: cocina baña-accesorios
6. Call of Duty: Modern Warfare
7. Activa tu mente
8. Sacred 2: Fallen Angel
9. Brain Trainer 2
10. World of Warcraft- Battle Chest
11. Ninguno

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

1. Menos de una hora
2. Entre una hora y dos
3. Más de dos horas
4. No lo se
5. Nada

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

1. Menos de una hora
2. Entre una hora y dos
3. Más de dos horas
4. No lo sé
5. Nada

90. ¿Tienes juegos pirateados?

1. No, Ninguno (pasa a la pregunta 92)
1. Sí, tengo alguno
2. Si, casi todos los que tengo

91. ¿Como los consigues? (Es posible más de una respuesta)

1. Descargándolos de internet
2. Los grabo de un amigo
3. Los compro en una tienda o en la calle

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

1. Juego solo
2. Con mi madre
3. Con mi padre
4. Con mis hermanos/as
5. Con los amigos/as

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

1. No (pasa a la pregunta 95)
2. Sí

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

1. Por el tiempo que paso jugando
2. Por el momento en el que juego

3. Por el tipo de juegos

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

1. No
2. Si

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

1. No
2. Si
3. No lo sé

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

1. Si con todos
2. Con algunos sí, con otros no
3. No me dejarían jugar con casi ninguno

98. ¿A que le has quitado tiempo por usar los videos juegos? (Es posible más de una respuesta).

1. Familia
2. Amigos/as
3. Estudios
4. Deporte
5. Lectura
6. Televisión
7. Hablar por teléfono
8. A nada

99. ¿Estás de acuerdo con algunas de las siguientes frases? (Es posible más de una respuesta).

1. Estoy enganchado/a algún juego, o conozco a alguna persona que, en cuanto llega a casa, no para de jugar.
2. Los videos juegos pueden volverme violento. Es mucho más divertido jugar acompañado/a que solo/a
3. Los videos juegos me permiten hacer cosas que no puedo hacer en la vida real
4. No estoy de acuerdo con ninguna.

100. ¿Cuántos televisores que funciones hay en tu casa?

1. Ninguno (pasa a la pregunta 115)
2. 1
3. 2
4. 3
5. Más de tres

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

1. En mi habitación
2. En la habitación de un hermano/a.
3. En la habitación de mis padres
4. En la sala de estar
5. En la cocina
6. En un cuarto de juegos

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

1. Menos de una hora
 2. Entre una hora y dos
 3. Más de dos horas
 4. No lo se
 5. Nada
- 103. El sábado o el domingo ¿cuánto tiempo ves diariamente la televisión en casa?**
1. Menos de una hora
 2. Entre una hora y dos
 3. Más de dos horas
 4. No lo sé
 5. Nada
- 104. ¿Cuándo ves la tele sueles hacerlo?... (Es posible más de una respuesta).**
1. En mi habitación
 2. En la habitación de un hermano/a.
 3. En la habitación de mis padres
 4. En la sala de estar
 5. En la cocina
 6. En un cuarto de juegos
- 105. ¿Cuándo ves la tele sueles hacerlo?..... (Es posible más de una respuesta).**
1. Solo
 2. Con mi padre
 3. Con mi madre
 4. Con algún hermano/a
 5. Con otro familiar
 6. Con un amigo/a
- 106. ¿Realizas alguna de estas actividades mientras ves la tele?(Es posible más de una respuesta).**
1. Estudiar o hacer la tarea del colegio
 2. Comer
 3. Navegar por internet
 4. Hablar por teléfono
 5. Leer
 6. Dormir
 7. Charlar con mi familia
 8. Jugar
- 107. ¿Discutes con tus padres por el uso que haces de la TV?**
1. No (Pasa a la pregunta 109)
 2. Si
- 108. ¿Por qué motivos? (Es posible más de una respuesta)**
1. Por el tiempo que paso viendo la tele
 2. Por el momento del día en el veo la tele.
 3. Por los programas que veo
- 109. ¿Te castigan o premian con la tele?**
1. No
 2. Si

- 110. Cuando ves la televisión en familia ¿quién decide qué programa mirar?**
1. Yo mismo
 2. Mis hermanos/as
 3. Mi padre
 4. Mi madre
 5. Entre todos, lo negociamos
- 111. ¿Qué tipo de contenidos de televisión prefieres? (Es posible más de una respuesta)**
1. Películas
 2. Dibujos animados
 3. Deportes
 4. Series
 5. Concursos
 6. Documentales
 7. Noticias
 8. Programas del corazón
 9. Reality shows (Gran hermano, Supervivientes, Operación Triunfo, etcétera.)
- 112. ¿Hay algún programa que tus padres no te dejen ver?**
1. Me dejan ver todos los programas (Pasar a la pregunta 114)
 2. Si hay programas que no me dejan ver
- 113. ¿De qué tipo? (Es posible más de una respuesta)**
1. Películas
 2. Dibujos animados
 3. Deportes
 4. Series
 5. Concursos
 6. Documentales
 7. Noticias
 8. Programas del corazón
 9. Reality Shows
- 114. ¿Estás de acuerdo con alguna de las siguientes frases?(Es posible más de una respuesta)**
1. Veo más tele de la que debería
 2. Me gusta ver la tele acompañado/a que solo/a
 4. Alguna vez he visto programas que mis padres no me dejan ver
 5. Me aburre la televisión
 6. Elijo el programa antes de encender la televisión
 7. Me encanta hacer zapping
 8. Suelo enviar SMS para votar en concursos
 9. Suelo enviar SMS a la TV para que aparezcan en pantalla.
 10. Lo primero que hago al llegar a la casa es encender la televisión
 11. No estoy de acuerdo con ninguna.
- 115. ¿De la siguiente lista de cosas selecciona todas aquellas que tengas en casa?**
1. Ordenador portátil
 2. Impresora

3. Scanner
 4. Webcam
 5. USB o disco duro externo
 6. Mp3/ Mp4/iPod
 7. Cámara de fotos digital
 8. Cámara de video digital
 9. Televisión de pago (Digital o por cable Digital Plus, ONO, Imagenio, etc.)
 10. Equipo de música
 11. Teléfono fijo
 12. DVD
 13. Disco duro multimedia (para bajar películas y verlas en la televisión)
 14. Ninguna de estas tengo otras.
- 116. ¿Cómo consigues tu propio dinero? (Es posible seleccionar más de una respuesta)**
1. Paga semanal
 2. Cuando necesito algo pido y me dan
 3. En tu cumpleaños, fiestas, Navidad o días especiales.
 4. Hago algún trabajo en casa.
 5. Hago algún trabajo fuera de casa
 6. No me dan dinero
- 117. ¿Con cuál de estas frases estás de acuerdo?**
1. Tengo más dinero del que necesito
 2. Tengo el dinero suficiente para mis necesidades
 3. Tengo menos dinero del que necesito
- 118. De cada pareja de cosas que te presentamos a continuación ¿qué te gusta más?**
1. Internet
 2. Televisión
 3. No lo se
- 119. De cada pareja de cosas que te presentamos a continuación ¿qué te gusta más?**
1. Internet
 2. Teléfono móvil
 3. No lo se
- 120. De cada pareja de cosas que te presentamos a continuación ¿qué te gusta más?**
1. Internet
 2. Video juegos
 3. No lo se
- 121. De cada pareja de cosas que te presentamos a continuación ¿qué te gusta más?**
1. Video juegos
 2. Televisión
 3. No lo se
- 122. De cada pareja de cosas que te presentamos a continuación ¿qué te gusta más?**

1. 1. Teléfono móvil
 2. 2. Televisión
 3. 3. No lo se
- 123. De cada pareja de cosas que te presentamos a continuación ¿qué te gusta más?**
1. Teléfono móvil
 2. Mp3/ Mp4/ iPod
 3. No lo se
- 124. De cada pareja de cosas que te presentamos a continuación ¿qué te gusta más?**
1. Teléfono móvil
 2. Video juegos
 3. No lo se
- 125. De cada pareja de cosas que te presentamos a continuación ¿qué te gusta más?**
1. Wii
 2. PlayStation 3
 3. No lo se
- 126. De cada pareja de cosas que te presentamos a continuación ¿qué te gusta más?**
1. PSP
 2. Nintendo DS
 3. No lo se

7.4. Anexo 4

Objetivo: Conocer la opinión de los jóvenes respecto al ambiente familiar.

Dirigido a estudiantes: jóvenes de 10 a 18 años.

INSTRUCCIONES:

- Ponga una (x) en los paréntesis en la alternativa seleccionada.
- Lea las instrucciones específicas escritas en preguntas seleccionadas.
- Por favor escriba con letra legible en las preguntas abiertas.

I. ASPECTOS GENERALES:

1.1 Edad:

II. 10 – 12 años () b. 13 – 15 años () c. 16- 18 años ()

1.2 Sexo: M () F ()

1.3 Lugar donde usted vive con su familia:

1. Provincia.....
2. Cantón.....
3. Ciudad.....
- ...
4. Parroquia.....

1.3 Tipo de institución educativa donde estudia:

1. Fiscal ()
2. Fiscomisional ()
3. Particular laico ()
4. Particular religiosa ()
5. Municipal ()

2 ASPECTOS FAMILIARES**2.1 ¿Con quién vives?**

1. () Papá 2. () Mamá 3. () Papá y Mamá 4. () Solo en mi casa 5. () Con mi/s__

2.2 Según tu opinión ¿cómo está conformada la familia ideal?

1. Padre y madre. ()
2. Padre, madre e hijo. ()
3. Padre e hijo. ()
4. Madre e hijo. ()
5. Otro especifique:_____

2.3 ¿Cómo valoras tu relación familiar?

Coloca una (X) sobre el número de tu respuesta considerando los siguientes valores: 5 excelentes, 4 muy buena, 3 buena, 2 regular y 1 mala

Cuestiones	Categorías:				
	5 Excelente	4 Muy Buena	3 Buena	2 Regular	1 Mala
1. Relación de pareja (padre/madre)					
2. Relación padre e hijos					
3. Relación entre hermanos					
4. Relación madre e hijos					
5. Relación entre hijos y abuelos					
6. Relación con otros familiares					

2.4 ¿Cómo se emplea el tiempo libre en tu familia?

Cuestiones	Rangos				
	5 Siempre	4 Casi siempre	3 Muchas veces	2 Pocas veces	1 Nunca
1.Ver televisión					
2.Uso del Internet					
3.Actividades deportivas					
4.Paseos familiares					
5.Labores del hogar					

6. Visita a familiares					
7. Labor social					
8. Labor pastoral					
9. Fiestas familiares					

2.5 ¿Qué factores afectan tu estabilidad familiar?

Coloca una (X) sobre el número de tu respuesta considerando la frecuencia: 5 siempre, 4 casi siempre, 3 muchas veces, 2 pocas veces y 1 nunca.

Cuestiones	CATEGORÍAS				
	5 Siempre	4 Casi siempre	3 Muchas veces	2 Pocas veces	1 Nunca
A. Factor económico:					
1. Desempleo					
2. Pobreza					
3. Remuneración baja					
B. Factor social:					
1. Inseguridad					
2. Falta de atención en salud y educación.					
3. Problemas comunitarios					
4. Migración					
C. Factor intrafamiliar:					

1. Violencia familiar: (física)					
2. Violencia familiar: (Psicológica)					
3. Alcoholismo					
4. Drogadicción					
5. Infidelidad					
6. Embarazos en la adolescencia					

2.6 De la siguiente lista de valores presentada a continuación señala cuál consideras en orden de importancia deben ser prioritarias en la vivencia familiar.

Cuestiones	Rangos				
	5 Siempre	4 Casi siempre	3 Muchas veces	2 Pocas veces	1 Nunca
1.Responsabilidad					
2.Honestidad					
3.Respeto					
4.Comunicación					
5.Solidaridad					
6.Amor					
7.Fidelidad					
8.Amistad					
9.Autoestima					

10.Alegría					
11.Paciencia					
12.Tolerancia					

2.7 Respecto al aborto que opinión tienes:

1. Se lo debe hacer en algunos casos ()

a. En caso de ser afirmativo. En qué casos serían

1.1 _____ 1.2 _____

2. En ningún caso se debe aplicar ()

2.8 ¿En qué temas concretos referentes a la familia, te gustaría recibir orientación?

1. Familia y educación en valores ()

2. Relación padres e hijos ()

3. Familia y vida ()

4. Dificultades en la adolescencia ()

5. Otra específica: _____

GRACIAS POR TU COLABORACIÓN